

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar Perancangan

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, ranah arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk.

2.1.1 Simbol, Simbolik dan Transformasi Simbolik

Secara etimologis kata simbol berasal dari kata Yunani “symbolon” yang berarti tanda pengenal, lencana, atau semboyan. Symbolon oleh orang Yunani, dipakai sebagai bukti identitas (Hamersma, 1982:53). Simbol (symbol) perlu dibedakan dari tanda (sign). Tanda berhubungan langsung dengan objeknya. Di mana ada asap di situ ada api. Asap adalah “tanda” adanya api. Simbol tidak berhubungan langsung dengan objek, tetapi lebih menunjuk dan menjadi wahana bagi manusia untuk menangkap suatu konsepsi mengenai sesuatu objek. Simbol adalah representasi mental seorang subjek terhadap objek (Wibisono, 1977: 143). Bendera “menghadirkan” Negara dan cincin-cincin “menghadirkan” perkawinan. Langer dalam bukunya *Philosophy in a New Key* menyatakan bahwa: “Symbols are not proxy for their objects, but are vehicles for the conception of object.”

Dalam suatu aktivitas tanda (sign) dapat berarti suatu perintah untuk bertindak. Tidak demikian halnya dengan simbol. Simbol hanyalah menunjuk kepada konsep. Secara teknis oleh Langer dikatakan bahwa tanda (sign) hanya mempunyai denotasi, dan tidak mempunyai konotasi mengenai objek, sedang simbol memiliki keduanya, denotasi dan sekaligus konotasi. Secara ringkas pembedaan itu ditegaskan oleh Langer bahwa : “*The sign is*

something to act upon, or means to command action; the symbol is an instrument of thought."

Penggunaan simbol menjadi kebutuhan dasar (basic need) bagi manusia. Manusia adalah *animale symbolicum* (makhluk bersimbol). Kemampuan simbolisasi hanya ada pada manusia dan tidak ada pada hewan. *"This basic need, which certainly is obvious only in man, is the need of symbolization"*, tulis Langer. Tidak dapat tidak manusia harus mengadakan simbolisasi dan harus menghasilkan simbol. Melalui proses simbolisasi manusia mengembangkan budi (human mind), berpikir dan berekspresi. Bahasa, music, mitos dan ritus adalah simbol-simbol, produk proses transformasi simbolik (*symbolic transformation*) pengalaman-pengalaman manusia (Wibisono, 1977: 144-151).

Transformasi ialah bagian dari unsur rupa desain. Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans berarti pindah) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang di gambar. Transformasi menjadi ciri umum perancangan atau menjadi bagian dari proses perancangan karena transformasi ialah langkah membuat pola kesenangan, kreatifitas tingkat tinggi serta pengertian yang mendalam tentang semua hal yang berkaitan dengan kesenangan merancang.

Dalam melakukan transformasi ada 4 tahapan yaitu :

- A. Melakukan pendekatan konseptual terhadap masalah yang ingin diselesaikan.
- B. Melakukan evaluasi gagasan untuk menyelkesaikan masalah
- C. Langkah pengembangan lebih lanjut pada perubahan bentuk dengan tetap memperhatikan keseluruhan konsep pada gagasan awal.
- D. Mengkomunikasikan transformasi tersebut sehingga dapat dibaca dan dipahami.

2.1.2 Prinsip dan unsur dalam rupa

Dalam merancang, hal pokok yang wajib diterapkan sebagai suatu konsep perancangan adalah prinsip dan unsur (Ching,2000). Hal ini tidak hanya berlaku pada perancangan arsitektur, namun juga rancang / desain rupa, yang masing-masing prinsip dan unsurnya memberikan simbol tertentu. Sehingga dari penguraian prinsip dan unsur, dapat diambil makna dari seni Tari Topeng Malangan yang kemudian ditransformasikan menjadi prinsip dan unsur arsitektur. Seni arsitektur membuat keberadaan manusia tidak hanya tampak melainkan bermakna (Ching, 2000).

Prinsip dalam rupa meliputi :

A. Keseimbangan (*balance*)

Prinsip utama dalam segala macam komposisi adalah keseimbangan (*balance*). Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap objek dimana perhatian visual dari 2 bagian pada 2 sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama. Keseimbangan akan menunjukkan adanya rasa berat atau bobot yang dihasilkan suatu obyek yang dilihat oleh mata, secara visual dihasilkan objek tersebut. Keseimbangan juga berhubungan dengan kenyamanan estetika yang berhubungan dengan kualitas gerakan mata sewaktu bergerak dari satu sisi ke sisi yang lain.

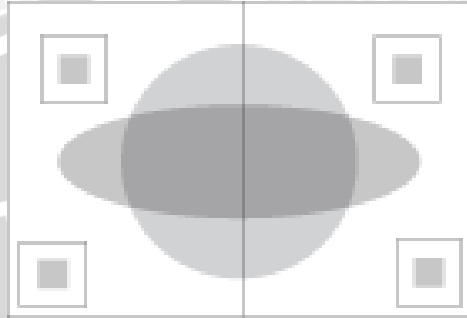
Ada 3 jenis keseimbangan dalam komposisi :

1. Keseimbangan Formal (simetri) atau bisymetris

Pengaturannya adalah seimbang terhadap garis tengah sumbu, axis. Keseimbangan ini sering terdapat pada arsitektur tradisional. Simetri disukai manusia karena manusia sendiri sudah simetri dan senang akan kesamaan itu, mudah dimengerti dan diasosiasikan dengan kemudahan dalam keseimbangan, irama yang stabil, kejernihan dan kesatuan dimana semuanya bersifat positif.

Sedangkan kelemahan dari komposisi simetri adalah adanya kecenderungan pada keterbatasan serta tidak imajinatif dalam

pelaksanaan. Seringkali membuat kesan monoton dan statis. Simetri dapat dibuat menjadi imajinatif apabila simetri itu bersifat dinamis.



Gambar 2.1. Keseimbangan simetri
Sumber : Sobandi, t.th.



Gambar 2.2. Keseimbangan simetri pada formasi Tari Topeng malangan
Sumber : Sobandi, t.th.

2. Keseimbangan informal atau asimetris, sering juga disebut keseimbangan aktif. Keseimbangan ini lebih bebas, karena pengaturnya sembarang dan tidak kaku. Keseimbangan ini sangat menarik karena membutuhkan imajinasi lebih banyak dan lebih sulit untuk dicapai. Karen itu keseimbangan ini lebih banyak dijumpai dalam arsitektur modern dan kontemporer.

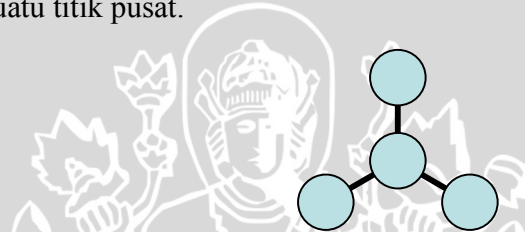


Gambar 2.3. Keseimbangan asimetri
Sumber : Jirousek, 1995



Gambar 2.4. Keseimbangan asimetri pada penari Topeng Malangan
Sumber : Jirousek, 1995

3. Keseimbangan radial adalah keseimbangan simetri yang mengelilingi suatu titik pusat.



Gambar 2.5. Keseimbangan radial
Sumber : Nuswantari, 2010

B. Irama

Di dalam seni musik, irama ialah arus dan gelombang yang ditandai oleh naik turunnya tekanan-tekanan secara teratur. Didalam seni visual, irama merupakan suatu objek yang ditandai dengan system pengulangan secara teratur. Sedangkan di dalam arsitektur, irama merupakan elemen desain yang dapat menggugah emosi/ perasaan yang terdalam.

Irama dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Irama statis : didapat dari pengulangan bentuk, pengulangan garis, dan pengulangan dimensi.



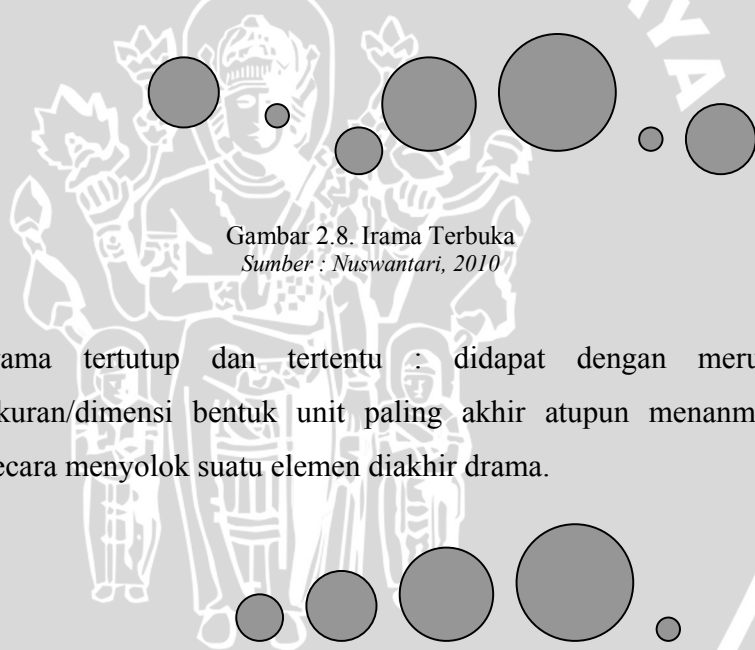
Gambar 2.6. Irama Statis
Sumber : Jirousek, 1995

2. Irama dinamis : pengulangan bentuk / garis dengan perletakkan , jarak, dan dimensi yang berbeda.



Gambar 2.7. Irama Dinamis
Sumber : Sobandi,t.th.

3. Irama terbuka dan tidak menentu : pengulangan bentuk/ garis dengan jarak yang sama tanpa permulaan atau pengakhiran.



Gambar 2.8. Irama Terbuka
Sumber : Nuswantari, 2010

4. Irama tertutup dan tertentu : didapat dengan merubah , ukuran/dimensi bentuk unit paling akhir atupun menambahkan secara menyolok suatu elemen diakhir drama.

Gambar 2.9. Irama Tertutup
Sumber : Nuswantari, 2010

C. Tekanan / pusat perhatian

Tekanan merupakan pusat perhatian dalam sebuah komposisi/ bangunan yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Tekanan dapat dicapai dengan perbedaan yang kontras pada unsur-unsur desain.



Gambar 2.10. Tekanan
Sumber : Jirousek, 1995

D. Skala

Skala adalah dimensi yang digunakan sebagai perbandingan. Di dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya, dengan manusia. Segala sesuatu yang kita lihat selalu diperbandingkan terhadap ukuran diri manusia. Beberapa jenis skala :

1. Skala intim : menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya.. Skala intim dapat dicapai melalui pemakaian ornament yang lebih besar dari ukuran standar, pembagian yang lebih besar, penerapan skema, bahan, warna yang sederhana, pertimbangan pencahayaan.



Gambar 2.11. Skala intim
Sumber : Nuswantari, 2010

2. Skala normal / manusiawi / naural : bersifat alamiah, diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar. Besar ukuran pintu, jendela dan unsur-unsur lain di mana manusia bekerja adalah menurut fungsinya atau standar-standar ukuran yang ada.



Gambar 2.12. Skala Normal
Sumber : Nuswantari, 2010

3. Skala monumental / megah bersifat berlebihan, diperoleh dengan penerapan satuan satuan ukuran yang lebih besar daripada ukuran biasa maupun ukuran besar. Peletakkan elemen yang berukuran kecil berdekatan dengan elemen yang berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukurannya.



Gambar 2.13. Skala Megah
Sumber : Nuswantari, 2010

4. Skala kejutan (out of scale) bersifat seolah-olah di luar kekuasaan manusia, tak terduga misalnya padang pasir.

E. Proporsi

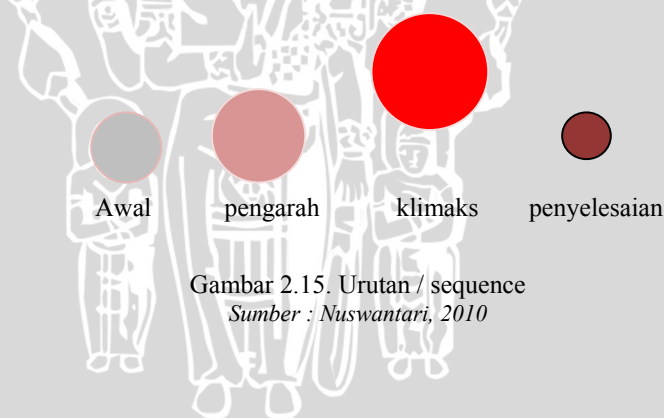
Menurut Vitruvius berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan.



Gambar 2.14. Proporsi
Sumber : Sobandi, t.th.

F. Urut-urutan / sequence

Menurut H.K. Ishar (1992: 110-121) urut-urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pergaulan terhadap komposisi. Urut-urutan memiliki awal, pengarah dan klimaks. Awal biasanya terletak pada awal sumbu. Pengarah dapat berupa proses maupun ruang perantara. Pada pengakhiran diperlukan pedoman orientasi atau klimaks. Klimaks dapat dicapai dengan membuat bentuk yang sama atau mirip dengan pengarahnya namun, lebih besar, kontras, ataupun dengan perubahan yang mendadak.



Gambar 2.15. Urutan / sequence
Sumber : Nuswantari, 2010

G. Unity / kesatuan

Unity adalah keterpaduan yang berarti tersusunnya beberapa unsure menjadi satu kesatuan yang utuh dan serari. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan dan tidak kurang.

Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih dengan/ untuk mendukung tema.

Unsur dalam rupa meliputi :

1. Garis : Garis memiliki sifat formal direpresentasikan dengan garis-garis geometris dan beraturan serta sifat informal melalui garis- garis non geometric, luwes, lembut dan acak-acakan. Setiap goresan garis mengandung makna emosi, kesan psikologis dan karakter yang bisa ditangkap melalui sensitivitas rasa.

Menurut Sobandi, dalam sebuah karya seni rupa garis dapat juga digunakan sebagai simbol ekspresi. Garis tebal tegak lurus misalnya, memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih.

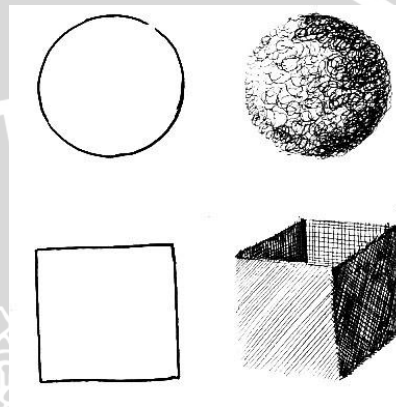
2. Bentuk : Bentuk terjadi berdasarkan pengolahan objek yang dibatasi oleh sebuah garis dan warna yang berbeda atau karena adanya tekstur. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud antara lain : stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi.



Gambar 2.16. Garis dan Bentuk

Sumber : Sobandi, t.th.

3. Tekstur : Tekstur merupakan unsure rupa yang menunjukkan rasa nilai permukaan bahan, sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susuna untuk mencapai bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan sebuah bidang dan perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata ataupun semu.



Gambar 2.17. Tekstur
Sumber : Sobandi, t.th.

4. Warna : Spektrum warna merupakan efek yang ditimbulkan cahaya pada mata. Warna memiliki peran yang beragam, diantaranya ialah warna sebagai dirinya sendiri (sebagai pembeda tanpa maksud tertentu), warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol dan warna sebagai aspek fisik serta psikologis (berhubungan dengan emosi manusia).



Gambar 2.18. Skema Warna
Sumber : Jirousek, 1995

Setiap warna menimbulkan dampak psikologis yang berbeda-beda, menurut Jirousek warna merah diasosiasikan dengan darah, dan dengan perasaan yang energik, menarik, bergairah atau erotis. Kelemahannya membangkitkan perasaan-perasaan agresif, menunjukkan kemarahan atau kekerasan.



Gambar 2.19. Warna Merah
Sumber : Jirousek, 1995

Warna kuning menimbulkan dampak psikologis , ceria, modern. Jirousek dalam tulisannya psikologi warna, *“The energy of yellow can become overwhelming”* sehingga kuning dapat membangkitkan semangat luar biasa serta kemewahan.



Gambar 2.20. Warna Kuning
Sumber : Jirousek, 1995

Sedangkan warna biru menurut Jirousek *“Blue suggests coolness, distance, spirituality, or perhaps reserved elegance”* . Warna biru dapat menunjukkan kesejukan, jarak, spiritualitas, atau mungkin keanggunan.



Gambar 2.21. Warna Biru
Sumber : Jirousek, 1995

Hijau merupakan warna komplementer yang cukup populer karena merupakan unsur alam, yang dapat menunjukkan kehidupan, stabilitas, ketenangan, dan kealamian.



Gambar 2.22. Warna hijau
Sumber : Jirousek, 1995



merah

kuning

Gambar 2.23. Warna yang terdapat
pada kostum penari Topeng Malangan
Sumber : Jirousek, 1995

2.1.3 Arsitektur dan Budaya

Kata arsitektur (dari bahasa Yunani) terdiri dari *arche* dan *tektoon*. *Arche* berarti: yang asli, yang utama, yang awal; sedangkan *tektoon* menunjuk sesuatu yang berdiri kokoh, tidak roboh, stabil, dan sebagainya. Jadi kata arsitektur hanya punya sudut pandangan teknis statika bangunan belaka. *Architectoon* artinya pembangunan utama atau sebenarnya: tukang ahli bangunan yang utama.

Sedangkan di Eropa pada abad pertengahan, arsitek biasa disebut: *magister operis* (guru atau ahli karya) atau *magister lapidum* (guru atau ahli batu). Di jaman kerajaan para Firaun Mesir, kaisar-kaisar Roma, dan dalam hampir semua sistem kemaharajaan, arsitek menduduki profesi politik tinggi, sebab gengsi dan kebesaran maharaja selalu diukur dari bangunan-bangunan istana dan gedung-gedung negara.

Di India arsitek disebut *Sthapati* (*chief architect*, ahli bangunan, pemimpin bangunan, penasehat bangunan) atau *Achariya*, yakni direktur umum, atau *Sutradhara* (arsitek, seniman, pemahat).

Namun yang penuh hikmah adalah pengertian dan istilah *Vasthu*. Dalam bahasa Jawa Kuna, *Vasthuvidya* atau *Wastuwidya* berarti: ilmu bangunan (*widya* = ilmu kebijaksanaan; *wastu* = bangunan).

Sedangkan budaya berasal dari kata budi dan daya. Kebudayaan adalah keseluruhan pengetahuan manusia yang dipunyainya sebagai makhluk sosial digunakan untuk memahami dan menafsirkan lingkungan yang dihadapinya (lingkungan alam dan lingkungan sosial). Kebudayaan berfungsi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan karena kebudayaan mendasari dan mendorong terwujudnya suatu kelakuan sebagai pemenuhan kebutuhan yang timbul. Kebutuhan tersebut di antaranya kebutuhan jasmani, rohani, sosial. Kebudayaan berwujud sebagai kompleks ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya yang sifatnya abstrak, terletak di dalam alam pikiran manusia. Kebudayaan dapat dibedakan menurut tahapan alam pikiran yang mendasarinya: mitis, ontologis, fungsional.

Konteks kebudayaan dalam bentuknya yang akan tercermin dalam karya arsitektur meliputi agama, sosial, politik, ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, estetika. Nilai sebagai salah satu perwujudan kebudayaan akan mencakup hal yang berkenaan dengan kebenaran (logika), kebaikan (etika), keindahan (estetika). Faktor fungsi dari kebudayaan dalam wujud arsitektur ditentukan oleh kebutuhan, teknologi, asosiasi, estetika, telesik (kesejamaan), pemakaian yang tepat.



Gambar 2.24. Arsitektur sesuai perkembangan budaya (kiri) kuil Patheon Romawi yang dibangun pada abad 2 SM, (kanan) Candi Jago di Indonesia terpengaruh budaya Hindu-Budha yang dibangun pada tahun 1268 M
Sumber : http://arsitektur_romawi.com, <http://eastjava.com>, 2010

2.1.4 Arsitektur dan alam

Arsitektur adalah bagian dari cipta rasa karsa manusia dalam melindungi dirinya di habitatnya yaitu alam. Manusia mulai memodifikasi alam sebagai tempat perlindungan mulai dari memanfaatkan gua sebagai tempat tinggal hingga saat ini berbagai macam cara untuk memodifikasi alam sebagai tempat aktifitas manusia.

Alam dan arsitektur pada fitrahnya tidak dapat terpisahkan, suatu bangunan atau hasil arsitektur akan berhasil apabila bangunan tersebut tanggap terhadap kondisi alam.

Taman Budaya sebagai salah satu karya arsitektur yang melindungi budaya, juga harus berintegrasi baik dengan alam sebagai upaya perlindungan budaya yang bersifat alamiah.

Salah satu Taman Budaya yang memiliki keterkaitan langsung dengan alam adalah Taman Budaya CandraWilwatikta di Pasuruan. Taman

Budaya yang didirikan pada era orde baru ini merupakan tempat pertunjukkan Sendra Tari Ramayana yang cukup populer di Indonesia.

Taman Budaya Candra Wilwatikta terdiri dari beberapa nodes mulai dari entrance yaitu tiang bendera, patung garuda, dan auditorium terbuka yang membentuk garis lurus orientasi menuju gunung penanggungan. Gunung dalam kebudayaan masyarakat Jawa dipercaya sebagai lambang kemakmuran. Sehingga pada area auditorium terbuka, background pertunjukkan berupa pemandangan alam dan puncak Gunung Penanggungan.



Gambar 2.25. Orientasi Taman Budaya Candra Wilwatikta menuju Gunung Penanggungan

Sumber : Nuswantari., 2010



Gambar 2.26. Background auditorium terbuka Taman Budaya Candra Wilwatikta
Sumber : Nuswantari., 2010

Selain Taman Budaya Candra Wilwatikta, Garuda Wisnu Kencana Cultural Park juga memiliki kesinambungan antara arsitektur dan alam. Lokasi taman budaya ini yang berada pada dataran tinggi kapur, dimanfaatkan sebagai kekuatan desainnya. Pengolahan tapak dicapai dengan mengikuti ketinggian kontur perbukitan.



Gambar 2.27. perbukitan kapur dibelah menjadi tebing tebing kapur sebagai elemen desain Garuda Wisnu Kencana Cultural Park
Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010

2.2 Tinjauan mengenai Taman Budaya

2.2.1 Pengertian dan fungsi

Taman merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat

penyegar dalam dan luar ruangan. Taman dapat dibagi dalam taman alami dan taman buatan. Taman yang sering dijumpai adalah taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi, taman botani.

Taman berasal dari kata *Gard* yang berarti *menjaga* dan *Eden* yang berarti *kesenangan*, jadi bisa diartikan bahwa taman adalah sebuah tempat yang digunakan untuk kesenangan yang dijaga keberadaannya. Pada zaman dahulu, taman hanya dimiliki oleh para bangsawan, yang mana tidak semua orang dapat masuk ke dalamnya (Wikipedia, 2010)

Sedangkan budaya atau kebudayaan (dari perkataan Sanskrit *buddayah*, yang merupakan kata jamak bagi perkataan *buddhi*, yang bermaksud budi pekerti atau akal). Di dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut sebagai *culture*, yang berasal daripada perkataan Latin *colore* yang bermaksud menanam atau mengerjakan.

Kebudayaan mempunyai hubungan erat dengan masyarakat. Menurut Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski, segala sesuatu yang terdapat di dalam sebuah masyarakat mempunyai kaitan dengan kebudayaan yang dimiliki masyarakat itu sendiri. Fahaman ini dikenal di kalangan ahli antropologi (kajian manusia) sebagai fahaman *determinisme* (atau *penentuan*) *budaya*. Herskovits seterusnya memandang budaya sebagai sesuatu yang diperturunkan daripada satu generasi ke generasi seterusnya dan konsep ini disebut sebagai *organik lampau* (atau ringkasnya *superorganik*).

Sementara itu, menurut Andreas Eppink pula, kebudayaan ialah keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta struktur-struktur kemasyarakatan, keagamaan selain penghasilan seni dan intelektual yang membentuk ciri-ciri khas sesebuah masyarakat. Pengertian sebegini dipersetujui oleh Edward B. Taylor. Beliau memandang budaya sebagai satu konsep menyeluruh yang rumit yang mengandungi ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, tatasusila, undang-undang, adat resam dan lain-lain kebolehan serta kebiasaan yang diperolehi oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Ahli antropologi dari alam Nusantara, yaitu Selo Soemardjan

dan Soelaiman Soemardi pula memegang kebudayaan sebagai alat penghasil karya seni, rasa dan penciptaan di dalam masyarakat.

Daripada kesemua pengertian ini, kebudayaan disimpulkan sebagai keseluruhan cara hidup manusia termasuk hasil ciptaan dan pemikiran yang sesuai dengan kehendak rohani dan jasmani yang menjadi amalan untuk kesejahteraan hidup sesuatu kelompok masyarakat

Taman Budaya sebagai suatu frasa dapat diartikan sebagai taman tempat kesenangan atau menikmati suatu hasil karya, seni, rasa dan penciptaan manusia, sehingga taman bersifat rekreatif dan edukatif. Taman Budaya merupakan tempat sebagai apresiasi budaya masyarakat.

2.2.2 Studi Komparasi

Salah satu taman budaya yang ada di Indonesia adalah GWK (Garuda Wisnu Kencana Cultural Park. GWK, adalah sebuah taman budaya bertaraf internasional di bagian selatan pulau Bali. Taman budaya ini terletak di tanjung Nusa Dua, Kabupaten Badung, kira-kira 40 kilometer di sebelah selatan Denpasar, ibu kota provinsi Bali. Di areal taman budaya ini, direncanakan akan didirikan sebuah *landmark* atau maskot Bali, yakni patung berukuran raksasa Dewa Wisnu yang sedang menunggangi tunggangannya, Garuda, setinggi 12 meter. Area Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana berada di ketinggian 146 meter di atas permukaan tanah atau 263 meter di atas permukaan laut.



Gambar 2.28. Lokasi GWK

Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010

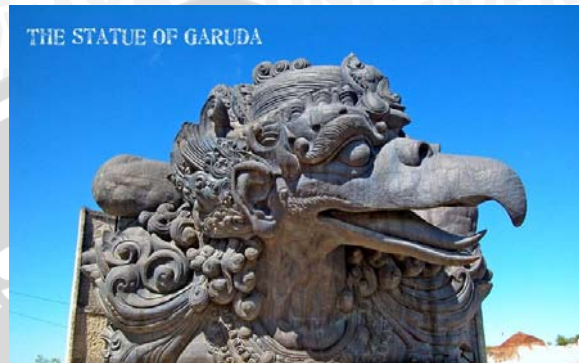
GWK dirancang dan dibangun oleh Nyoman Nuarta, salah satu pematung terkemuka di Indonesia. Point of interest dari taman budaya ini adalah patung Garuda Wisnu Kencana (GWK) dan bangunan pendukungnya yang akan berdiri setinggi 150 meter dengan bentangan sayap selebar 64 meter.

Patung Garuda Wisnu Kencana ini merupakan simbol dari misi penyelamatan lingkungan dan dunia. Pengaruh makna simbolik terhadap tata ruangnya adalah penempatan patung sebagai point of interest pada tambang batu kapur yang tidak produktif dan sudah ditinggalkan. Namun perancangan Taman Budaya ini menyulap bekas tambang kapur menjadi tempat pertunjukkan yang indah, tanpa mengeliminasi alam yang sudah ada dengan cara membelah batuan kapur menjadi elemen pembatas area pertunjukkan. Patung Garuda Wisnu Kencana sebagai *point of interest* akan dikelilingi oleh lebih dari 240 hektar taman budaya dengan perbandingan skala yang monumental. Patung ini diproyeksikan untuk mengikat tata ruang dengan jarak pandang sampai dengan 20 km sehingga dapat terlihat dari Kuta, Sanur, Nusa Dua hingga Tanah Lot. Patung ini terbuat dari campuran tembaga dan baja seberat 4.000 ton, dengan tinggi 75 meter dan lebar 60 meter. Jika pembangunannya selesai, patung ini akan menjadi patung terbesar di dunia dan mengalahkan Patung Liberty.



Gambar 2.29. Masterplan GWK
Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010

Taman Budaya GWK ditujukan untuk mendidik, khususnya generasi muda, mengenai pentingnya menjaga dan mengembangkan warisan budaya dunia.



Gambar 2.30. Patung garuda

Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010



Gambar 2.31. Patung tangan Wisnu

Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010



Gambar 2.32. Patung Wisnu

Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010



Gambar 2.33. Perayaan Hari besar agama Hindu di GWK
Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010



Gambar 2.34. Lotus Hall sebagai area terbuka unbtuk
berbagai acara pertunjukkan
Sumber : www.gwk-culturalpark.com, 2010

Taman Budaya GWK mengangkat seni patung sebagai ikon kawasannya dengan patung Garuda Wisnu Kencana. Garuda Wisnu Kencana merupakan simbol dari Dewa Wisnu, sumber kebijaksanaan, sedang mengendarai punggung burung legenda Garuda sebagai manifestasi kesadaran menuju Amerta.



Gambar 2.35. Dewa Wisnu dan Garuda
Sumber : www.wikipedia/wiki/wisnu.com, 2010

Dalam ajaran agama Hindu, **Wisnu** (disebut juga **Sri Wisnu** atau **Nārāyana**) adalah Dewa yang bergelar sebagai *shtiti* (pemelihara) yang bertugas memelihara dan melindungi segala ciptaan Brahman (Tuhan Yang Maha Esa). Dalam filsafat Hindu Waisnawa, Ia dipandang sebagai roh suci sekaligus dewa yang tertinggi. Dalam filsafat Adwaita Wedanta dan tradisi Hindu umumnya, Dewa Wisnu dipandang sebagai salah satu manifestasi Brahman dan enggan untuk dipuja sebagai Tuhan tersendiri yang menyaingi atau sederajat dengan Brahman.

Dalam *Purana*, Wisnu disebutkan bersifat gaib dan berada dimana-mana. Untuk memudahkan penghayatan terhadapnya, maka simbol-simbol dan atribut tertentu dipilih sesuai dengan karakternya, dan diwujudkan dalam bentuk lukisan, pahatan, dan arca. Dewa Wisnu digambarkan sebagai berikut:

- 1) Seorang pria yang berlengan empat. Berlengan empat melambangkan segala kekuasaannya dan segala kekuatannya untuk mengisi seluruh alam semesta.
- 2) Kulitnya berwarna biru gelap, atau seperti warna langit. Warna biru melambangkan kekuatan yang tiada batas, seperti warna biru pada langit abadi atau lautan abadi tanpa batas.

- 3) Di dadanya terdapat simbol kaki Resi Brigu.
- 4) Juga terdapat simbol *srivatsa* di dadanya, simbol Dewi Laksmi, pasangannya.
- 5) Pada lehernya, terdapat permata Kaustubha dan kalung dari rangkaian bunga
- 6) Memakai mahkota, melambangkan kuasa seorang pemimpin
- 7) Memakai sepasang giwang, melambangkan dua hal yang selalu bertentangan dalam penciptaan, seperti: kebijakan dan kebodohan, kesedihan dan kebahagiaan, kenikmatan dan kesakitan.
- 8) Beristirahat dengan ranjang Ananta Sesa, ular suci.

Wisnu sering dilukiskan memegang empat benda yang selalu melekat dengannya, yakni:

1. Terompet kulit kerang atau *Shankhya*, bernama "Panchajanya", dipegang oleh tangan kiri atas, simbol kreativitas. Panchajanya melambangkan lima elemen penyusun alam semesta dalam agama Hindu, yakni: air, tanah, api, udara, dan ether.
2. Cakram, senjata berputar dengan gerigi tajam, bernama "Sudarshana", dipegang oleh tangan kanan atas, melambangkan pikiran. Sudarshana berarti pandangan yang baik.
3. Gada yang bernama Komodaki, dipegang oleh tangan kiri bawah, melambangkan keberadaan individual.
4. Bunga lotus atau Padma, simbol kebebasan. Padma melambangkan kekuatan yang memunculkan alam semesta.

Sedangkan Garuda (Sanskerta: *Garuḍa* dan Bahasa Pāli *Garula*) adalah salah satu dewa dalam agama Hindu dan Buddha. Ia merupakan wahana Dewa Wisnu, salah satu Trimurti atau manifestasi bentuk Tuhan dalam agama Hindu. Garuda digambarkan bertubuh emas, berwajah putih, bersayap merah. Paruh dan sayapnya mirip elang, tetapi tubuhnya seperti manusia. Ukurannya besar sehingga dapat menghalangi matahari.

Garuda adalah seekor burung mitologis, setengah manusia setengah burung, wahana Wisnu. Ia adalah raja burung-burung dan merupakan keturunan Kaśyapa dan Winatā, salah seorang putri Dakṣa. Ia musuh

bebuyutan para ular, sebuah sifat yang diwarisinya dari ibunya, yang pernah bertengkar dengan sesama istri dan atasannya, yaitu Kadru, ibu para ular.

Sinar Garuda sangat terang sehingga para dewa mengiranya Agni (Dewa Api) dan memujanya. Garuda seringkali dilukiskan memiliki kepala, sayap, ekor dan moncong burung elang, dan tubuh, tangan dan kaki seorang manusia. Mukanya putih, sayapnya merah, dan tubuhnya berwarna keemasan.

Ia memiliki putera bernama Sempati (*Sampāti*) dan istrinya adalah Unnati atau Wināyākā. Menurut kitab *Mahabharata*, orang tuanya memberinya kebebasan untuk memangsa manusia, tetapi tidak boleh kaum brahmana. Suatu ketika, ia menelan seorang brahmana dan istrinya. Lalu tenggorokannya terbakar, kemudian ia muntahkan lagi.

Garuda dikatakan pernah mencuri amerta dari para dewa untuk membebaskan ibunya dari cengkeraman Kadru. Kemudian Indra mengetahuinya dan bertempur hebat dengannya. Amerta dapat direbut kembali, tetapi Indra luka parah dan kilatnya (*bajra*) menjadi rusak.

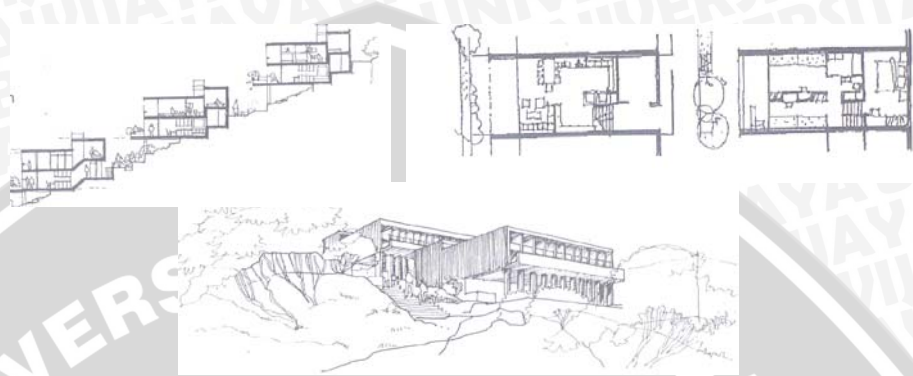
2.3. Bangunan di Lahan Berkontur

Pengolahan lahan berkontur relatif sulit karena perencanaan harus sesuai dengan ketinggian tanah dan perlu strategi tersendiri untuk memanfaatkannya. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah bangunan panggung, sengkedan, maupun *split-level*.

Penggunaan *split-level* dilakukan karena topografi tanah merupakan tanah dengan lerengan landai, maka memiliki dua lantai yaitu bagian bawah dan bagian atas lerengan, biasanya dengan beda tinggi setengah tingkat. Sedangkan bangunan sengkedan (*terraced building*) merupakan bangunan yang karena topografi tanah merupakan lerengan yang agak terjal, maka memiliki susunan tingkat yang sesuai dengan garis kontur, dengan beda tinggi yang relatif besar.

Beberapa ketentuan membangun di lahan berkontur :

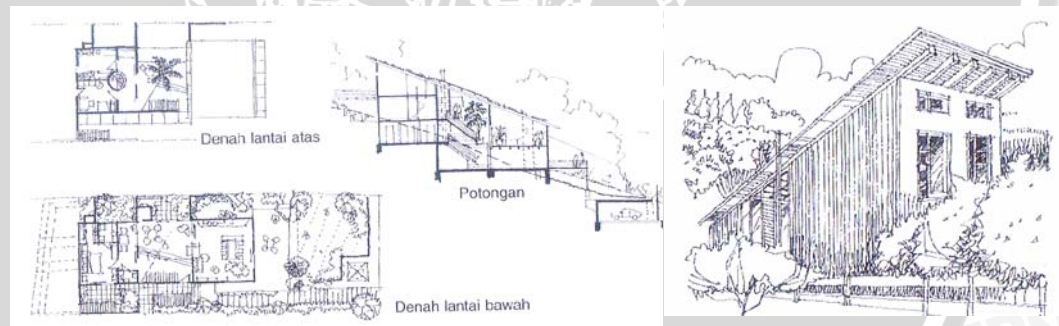
- Bangunan split-level yang berdiri sendiri, berderet, dan sebagainya pada lerengan < 10 % .



Gambar 2.36. Villa wisatawan di Bruson (Swiss)

Sumber : Frick, 2006

- Bangunan sengkedan yang berdiri sendiri, berderet, dan sebagainya pada lerengan > 10 %.



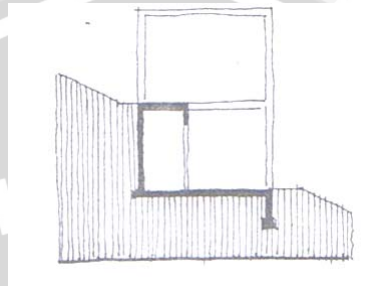
Gambar 2.37. Rumah kayu di Murrhardt

Sumber : Frick, 2006

Merencanakan bangunan di lereng dapat menggabungkan potensi lingkungan alam (dalam hal ini terutama topografi) sesuai dengan struktur bangunan yang dipilih.

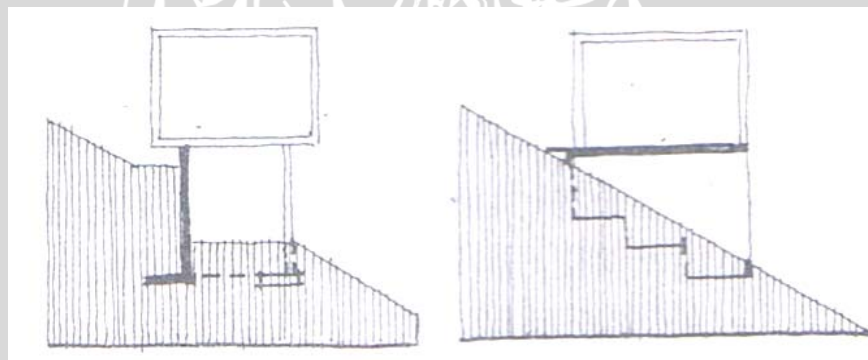
Beberapa pondasi pada lerengan yang mungkin digunakan adalah :

- Pondasi yang rata dengan tanah, pada lerengan struktur bangunan berfungsi sebagai dinding penahan tanah.



Gambar 2.38. Pondasi yang rata dengan tanah
Sumber : Frick, 2006

- Pondasi panggung di atas tiang, sistem pelat dinding sejajar yang melawan arah garis kontur pada lerengan merupakan solusi yang baik.



Gambar 2.39. Pondasi panggung diatas tiang
Sumber : Frick, 2006

2.4 Seni Tari Topeng Malangan

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium

itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkapkan gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermaksud kematian dan mawar merah yang bermaksud cinta).

Seni dapat digolongkan menjadi beberapa klasifikasi yaitu seni musik, rupa, pertunjukan, tradisional, kontemporer. Seni pertunjukan (Bahasa Inggris: *performance art*) adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. performance biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton. Meskipun seni performance bisa juga dikatakan termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan seni *mainstream* seperti teater, tari, musik dan sirkus, tapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah 'seni pertunjukan' (performing arts). Seni performance adalah istilah yang biasanya mengacu pada seni konseptual atau avant garde yang tumbuh dari seni rupa dan kini mulai beralih ke arah seni kontemporer.

Tari adalah gerak tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran. Bunyi-bunyian yang disebut musik pengiring tari mengatur gerakan penari dan memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Gerakan tari berbeda dari gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan, atau bersenam. Menurut jenisnya, tari digolongkan menjadi tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru.

Drama tari wayang topeng/teater topeng ini merupakan sebuah kisah drama yang dibawakan melalui serangkaian gerak tari dan dialog. Kata topeng berarti tutup wajah atau kedok (Jawa-kedhok). Teater topeng adalah teater tradisional yang masing-masing aktornya memakai tutup wajah. Masing-masing topeng mengekspreikan karakter tokoh, misalnya warna merah karakter pemaarah (Jawa-brangasan) warna putih karakter kejujuran (wtak satria), topeng punakawan mengekspresikan watak lucu (Jawa-gecul). (Supriyanto, 1990:61).

Sedangkan teater topeng memiliki makna yang terkait dengan fungsi lambang kehidupan manusia di dunia. Menurut Zoetmeelder topeng sebagai lambang jasmani, badan yang tampak (Jawa-Bdan Wadhak, raga kang katon). Pernyataan tersebut diperkuat oleh isi serat Centhini¹⁾ seperti di bawah ini :

Teks (Jawa Asmaradana)

“... raga kiteki / lir tapuk aneng muka /muleleng mamak pandalu / duduk pandulyeng wistara.

Kita tingal tan ningali/ tingal kalingan paningal/ kan ningali tingal ing roh/ kalawan kewasaning Hyang/ suksma kang Mahamulya/ raga kita pamnipun/ roh sarta nugraha ning Hyang.

Jejer Jenggala Kediri/ dhaup ing Panji Kirana sasolah bawaning topeng/ topeng wrana ning roh mukdas / wrana ning Hyang...*/ Hyang wrana pibadinipun/ werana tanpa kerana.

Sakathaning kang ningali/ tan anggunggu maring raga/ kang ginugu mung topenge/ laku pralebda ning basa/ ucap ing janturan/ caritane amlas ayun/ yen nuju lakon welasan.

Kang cinging keh sami nangis/ pengrasa lir ya-iyaa/ wignyane kang karya lakon/ pandelenge wong sakhatah / deleng topeng kewala/ kang nopeng datan kinalbu / tur ta iku kang amawa.

Kadi ita puniki / lakune jiwa priangga/ ngagesang awon penede / tinutuh myang ginunggungga / datan anutuh suksma / myang tan gungung suksmanipun / cinacad kang ingalema.

Tan lian ragakineki/ inane panginarira / pengaleme ing lembae/ ing kale kita punika/ aba esik ing Suksma/ Suksmane datan kadulu/ kang kadulu mung raraga.

Lir topeng mekasih nampeki/ aneng mukane-ki lebda/ yen wus tutug mewetane, tapuk sah saking wedana/ tan ana gunanira/ gumaethak mulih kayu/ mung kari gatra ning rupa.

Sininggahken ing gyaneki/ mari ginunggung cinacad/ wus tan ana pocapane...”

Terjemahan :

“ ... Badan kita diumpamakan dengan sebuah topeng pada wajah. Ia memandang tetapi dalam memandang itu buta. Karena tidak melihat keadaan yang sebenarnya.

Kita melihat tanpa melihat, karena mata kita terhalang dalam melihat. Tetapi bila kita melihat dengan mata batin dengan didukung oleh kekuasaan Hyang Sukma, maka badan kita seolah-olah menjadi rohani, serta anugerah dari Tuhan.

Lakonnya terjadi di Jenggala dan Kediri, mementaskan pernikahan antara Panji dan Kirana. Dalam pertunjukkan topeng ini, topeng adalah tirai bagi Roh Mukdas, yaitu tirai yang menyembunyikan Tuhan. Tuhan menyelubungi diri tanpa dipaksa.

Semua penonton bukan memperhatikan badan (penari) melainkan topeng, gerak-gerik serta ketepatan bahasa, apa yang dituturkan. Bila cerita menimbulkan rasa belas kasihan, yaitu bila lakonnya memang termasuk tragedi.

...^{*} (tiga suku kata hilang)

Maka diantara penonton, khusus mereka yang halus perasaannya, ada yang mulai menangis, karena mengira bahwa apa yang dipentaskan, sungguh terjadi demikian. Ini disebabkan karena keahlian pelaku. Dengan demikian banyak orang hanya memperhatikan topengnya, bukan penari yang memakai topeng itu. Tetapi sebetulnya dialah yang penting.

Demikian juga hidup kita. Yang jahat dan yang baik kitapersalahkan atau kita puji. Tetpi kita tidak mempermasalahkan Suksma dan tidak memuji Suksma. Yang dipersalahkan dan dipuji ialah

Badan, Cacad kita cela, keutamaan (kerendahan hati) kita puji, tetapi keadaan kita ialah digerakkan dan didorong oleh suksma. Tetapi Suksma tidak nampak, yang nampak hanya badan.

¹⁾ Serat Centhini berisi ajaran yang disajikan dalam bentuk perumpamaan oleh Kidang Wiracapa kepada Jayengresmi dan adiknya.

Sama seperti topeng yang menutupi muka si pelaku. Bila pertunjukkan selesai, topeng dipisahkan dari muka. Tanpa (daya) gerak ia berbaring, kembali menjadi sepotong kayu biasa. Yang tinggal hanya bentuk raut muka. Topeng lalu disimpan, tidak dipuji lagi maupun dicela, karena tidak berbicara lagi...”

2.4.1. Sejarah

Pada abad ke-8 di Malang telah berdiri kerajaan Hindu-Budha yang besar. Raja yang kenamaan bernama Gajayana, keturunan Dewa Simha, sisa peninggalannya disebut Kanjuruhan, terletak di Desa Karang Besuki (Kecamatan Diniyo, Kabupaten Malang). Sang Raja pada masa mudanya sebagai penari, dan candi peninggalannya itupun disebut Candi Badut (badhut - bahasa Jawa). Kata badhut dalam bahasa Jawa Kuno berarti penari, sedang dalam bahasa Jawa Baru, badhut berarti pelawak.

Inskripsi-inskripsi yang menyebutkan istilah hatapukan, hatapukan berarti mengacu ke pengertian topeng. Inskripsi yang dimaksudkan ialah Wahara Kuti tahun saka 762 (840 M), inskripsi Mantyasih tahun 826 Saka (904 M) dan istilah manapal dalam inskripsi Candi Parot berangka tahun 722 Saka (850 M), dan istilah wayang wang (wayang orang) dalam inskripsi Wimalasmara berangka tahun 930 M, kesemuanya menggunakan topeng sebagai perabot utamanya. Wayang topeng seperti itu disebut raket yang berkembang pada periode kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Jawa Timur. Soenarto Timoer (1990:5-8) berkesimpulan bahwa pada zaman Mataram Kuno pertunjukkan wayang belum timbul. Timbulnya tradisi wayang setelah kerajaan Medang dan Mataram pindah ke Jawa Timur. Dengan kalimat lain dapat dikatakan bahwa pertunjukan teater berlakon (wayang) atau teater topeng yang lebih tua dari wayang kulit, dan perkembangan teater lakon di Jawa Timur sudah muncul pada abad ke-9.

Pertunjukan wayang topeng dengan lakon Panji diperkirakan muncul pada zaman kerajaan Singasari, periode Raja Kertanegara (1190-1214 Saka atau 1268-1298 Masehi/Berg, 1923:65). Sumber lain mengatakan bahwa

wayang topeng itu mencapai kejayaannya pada zaman kejayaan Majapahit. Slamet Mulyana menerangkan bahwa Raja Hayam Wuruk adalah seorang penari topeng pada zamannya.

Sal Mugiyanto dan A. M. Munardi dalam bukunya yang berjudul Topeng Malang (1979), mendeskripsikan judul Lakon Topeng Daerah Malang Selatan (desa Kedungmangga, Kec. Pakisaji, dan Kec. Sumberpucung) adalah Panji Reni, Perkawinan Panji (Rabine Panji), Panji Laras, Sayembara Sada Lanang, Geger Gunung wilis, Keong Emas, Mlati Putih Edan, Walang Sumirang – Wlangwati, Badher Bang Sisik Kencana, Kayu Apyun.

2.4.2. Alur dan plot

Alur dan plot, menurut Panuti Sudjiman, adalah jalinan peristiwa pada suatu lakon untuk mencapai efek tertentu. Pautannya dapat berupa hubungan temporal (waktu) dan hubungan kausal (sebab akibat). Pengatur alur cerita teater topeng yang sangat berperan adalah ki dalang. Struktur dari alur teater ini secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Musik pembukaan
- b. Tari pembukaan
- c. Jejer Jawa
- d. Grebeg Jawa
- e. Jejer Sabrang
- f. Grebeg Sabrang
- g. Perang Grebeg
- h. Gunung sari dan Patra Jejer Jawa
- i. Perang Puputan
- j. Penyelesaian

Sedangkan arti dan cerita dari teater Tari Topeng Malangan adalah sebagai berikut :

- a. Musik Pembuka atau Gending Giro

Musik pembuka atau pendahuluan pada wayang topeng Malang disebut giro (gendang giro), giro dilakukan untuk pementasan siang dan malam hari. Lagu yang disajikan khas gending wayang topeng Malang. Giro pada siang hari tidak berbeda dengan giro pada malam hari, tetapi biasanya giro pada malam hari lebih pendek (merupakan petunjuk bahwa pementasan telah dipersiapkan). Misalnya giro Senenan, giro Endro, Eling-eling Krangsan, Gondel dan Lara-lara. Bila pertunjukan akan dimulai, gending giro disebut Krucilan khas Malang. Di ruang rias dalang meletakkan topeng di sekitar sesajian dan api perdupaan (Jawa : sajen lan dupa ratus). Ki dalang atau sesepuh wayang topeng membacakan mantra, semacam doa agar pementasan tersebut memperoleh berkah dari sang Hyang Widhi (Tuhan Allah). Topeng yang diletakkan di dekat api perdupaan (dikukus dupa ratus) antara lain topeng Semar, dan Bagong, Panji Asmara Bangun, Dewi Sekartaji, dan Klana Sewandana.



Gambar 2.40. Gending Giro

Sumber : <http://headvance.info/index.php?key=gending+kebogiro>, 2010

b. Tari Pembuka (Pada pementasan tertentu ditiadakan)

Khususnya wayang topeng di Kecamatan Tumpang pada pementasan tempo dulu menyajikan tari pembukaan Beskalan atau Srimpi Lima. Tari Beskalan dan Srimpi sekarang jarang dipentaskan, kecuali pada acara khusus. Tari Beskalan dan Srimpi Lima sebagai tari pembukaan pada pementasan masa sekarang cenderung ditiadakan

(sesudah tahun 1970-an). Selanjutnya tari Beskalan diganti dengan tari Remo, lebih populer dan sering dijumpai pada pembukaan seni tayuban. Penari Srimpi Malangan atau beskalan penari putrinya menggunakan rapak (pakaian tari) yang lebih panjang.

Tari Srimpi Malang ditarikan oleh penari wanita atau travesti (lelaki berkostum wanita), dan penari tidak menggunakan topeng. Tari Srimpi Malangan dalam variasi Srimpi papat (4) atau Srimpi Lima (5), dipentaskan pada bagian pembukaan pada upacara-upacara tertentu yang berkaitan dengan upacara sakral (hari besar keagamaan/sistem kepercayaan masyarakat setempat). Penyebutan angka empat dan lima itu berkaitan dengan kiblat (arah mata angin pada empat penjuru, arah kelima pusat dan hawa nafsu manusia).



Gambar 2.41. Tari Beskalan
Sumber : www.didikninthowok.info, 2010

c. Jejer Kerajaan Kediri (Jejer Jawa)

Adegan pertama menggambarkan Kerajaan Jawa. Yang dimaksudkan dengan istilah kerajaan Jawa adalah :

- Kerajaan Kediri dengan Raja Lembu Amijaya atau Sri Gentayu
- Kerajaan Jenggala (Jenggala Manik) dengan Raja Lembu Amiluhur dalam sejarah disebut Daha.
- Kerajaan Singasari dengan Raja Lembu amisena
- Kerajaan Nguraman (Urawan) dengan Raja Lembu Amerdhadhu

Teknik pemunculan para prajurit yang tampil ke atas pentas,

satu per satu ke atas panggung, atau beberapa prajurit tampil bersama-sama.

Setelah prajurit-prajurit menari bersama-sama, diikuti penampilan emban kerajaan (pelawak wanita). Penampilan terakhir adalah raja yang menari dengan gagah perkasa. Setelah musik gamelan dengan irama lamban, ki dalang mengucapkan "janturan" atau mengacu ke janturan wayang Brang Wetanan (Gaya Jawa Timuran).

d. Grebeg prajurit Jawa

Para pemeran prajurit Jenggala Manik naik ke pentas, mengadakan dialog perihal rencana perjalanannya. Para prajurit menari bersama-sama, dalam kondisi tertentu, horisontal dan garis diagonal. Hal ini untuk menggambarkan bahwa perjalanan mereka amat jauh. Adegan grebeg Jawa ini diiringi dengan irama/gendhing "Krucilan" gaya Malangan.



Gambar 2.42. Tari Grebeg Jawa
Sumber : dokumentasi pribadi, 2009

e. Jejer Kerajaan Sabrang

Istilah Sabrang di sini adalah penyebutan nama kerajaan di seberang laut Jawa atau sebutan kerajaan di luar Jawa. Yang tergolong kerajaan Jawa adalah kerajaan Jenggala, Kediri, Urawan dan Singasari. Nama kerajaan Sabrang antara lain Kraton Rancang

Kencana, Kraton rancang Mutiara, Kraton Cemara Sewu, dan sebagainya. Raja-raja yang berkuasa antara lain Klana Sewandana, Klana Sabrang, Klana Bega, Radha Lelana, Klana Gelap Ketiga, Bledhek Lingga Bawana, Surengpati dan Imam Takiyur. Raja-raja Sabrang pada umumnya memakai topeng berwarna merah, sewaktu tampil di pentas biasanya menari Klana gagah. Adegan ini sering diikuti oleh pelawak kraton yang disebut Demang Mones. Gerak-gerak tari Demang Mones lucu, biasanya sering mengikuti gerak-gerak tari sang raja, posisinya di belakang raja.

f. Grebeg Prajurit Sabrang

Adegan ini menggambarkan para prajurit Sabrang se usai mengadakan pertemuan dengan Raja Sabrang, meninggalkan kraton menuju ke tempat tertentu. Misalnya menjaga perbatasan kerajaan atau melamar putri Kediri. Adegan Sabrang menyerupai grebeg Jawa, yakni adegan Klana dan prajuritnya dalam perjalanan menuju tanah Jawa. Suasana grebeg sangat ramai, diiringi punakawan Demang Mones sambil melawak.

g. Perang Grebeg (perang tanpa selesaian)

Perang grebeg adalah peperangan antara prajurit Sabrang dengan prajurit Jawa. Ragam peperangan ini belum menentukan kalah/menang (belum ada pembunuhan). Kedua prajurit akhirnya bersimpangan jalan, tanpa ada kemenangan pada salah satu pihak, sebab masing-masing pihak menempuh jalan baru.



Gambar 2.43. Perang Grebeg
Sumber : <http://mepow.files.wordpress.com>, 2009

h. Jejer Gunungsari dan Patra (penurunan rumitan)

Gunung sari adalah satria Kediri, berwajah bagus, pesolek, sakti. Ragam tari yang dibawakan termasuk tari "baku wayang topeng" selalu diikuti penampilan punakawan Patrajaya. Patra (topeng pelawak tanpa dagu) sehingga mampu berdialog dengan ki dalang dan penonton, juga berdialog dengan pemukul gamelan. pemeran Patrajaya adalah pelawak yang tangguh, menguasai gendhing, pandai menari, mampu melawak, sehingga mampu mengubah suasana pementasan penuh humor yang menyegarkan. Kidung atau tembangyang dikumandangkan berisi humor yang menggelikan, kadang-kadang Patrajaya juga melakukan kritik sosial yang mengena.

Raden Gunung Sari, sosok satria Kediri tampil dalam susunan tari yang lengkap, melukiskan satria pesolek, gerak yang ditampilkan disebut merak ngigel (merak mematok) dan merak miber (merak terbang). Sewaktu Gunung Sari naik ke pentas. Patrajaya mengalunkan tembang Sinom (tembang macapat) cengkok Malangan. Pada dialog Gunung Sari dan Patrajaya, sering Gunung Sari meminta agar Patrajaya mengajarkan beberapa ragam gerak tari (pantomim).

Ragam gerak tari pantomim yang dimaksudkan disebut gerak tari gambuh maraseba, jalak kecancang, biyada mundur, cecebolan, satria njala (mencari ikan), kemanten purik, tikus ngungak salang dan wader pari nungsung beji. Masing-masing ragam gerak itu diikuti tembang pesindhen/waranggana (penyanyi wanita) dan senggakan ki dalang atau Patrajaya sendiri. Adapun Gunung Sari dan Patrajaya ini merupakan adegan yang semarak.

Jejer Kerajaan Jawa Pada jejer kali ini, teknik pemunculan aktor ke atas pentas menyerupai jejer pertama (jejer Kraton Jawa). Pada adegan ini, telah dikisahkan ki dalang bahwa timbulnya peperangan pada akhir cerita atau katastrofe pada lakon.

i. Perang Puputan (puncak konflik)

Peperangan ini terjadi antara prajurit Jawa dan prajurit Sabrang yang menyerang prajurit Jawa. Dalam peperangan besar itu, akhirnya perang dimenangkan oleh prajurit Jawa, karena prajurit Jawa telah mempersiapkan pengusiran prajurit Sabrang.

j. Penyelesaian(katastrofe)

Pada adegan penutup ini, merupakan "tancep kayon" (penancapan wayang gunung pada pementasan wayang purwa). Pada siklus lakon Panji, sang tokoh Panji dikisahkan dapat bertemu dengan Sekartaji, dan akhirnya hidup bahagia. Adegan terakhir ini selalu menggambarkan kehidupan pemeran utama (tokoh lakon) menemukan jalan hidupnya, dan pertunjukan teater topeng pun dinyatakan telah berakhir, cerita telah tamat.

Ki dalang mengucapkan doa mantra untuk seluruh hadirin yang terdiri atas tuan rumah (orang yang berhajat dan nanggap wayang) segenap anak wayang yang memerankan para leluhurnya dari Kediri dan Singasari dan penonton yang menyaksikan pertunjukan semoga selalu dalam naungan Sang Hyang Tunggal.

Akhir kata sang dalang ialah mengusir segenap setan dan roh jahat, agar tidak mampu mengganggu keturunan siti Hawa dan Bapa Adam di muka bumi sampai akherat.

2.4.3. Gerak

Gerak pada dasarnya adalah materi baku untuk mengutarakan bentuk pernyataan imajinatif, yang tertuang melalui kesatuan simbol-simbol. Terkait dalam penggunaan tenaga, ruang, dan waktu. Di dalam struktur gerak tari, bila dirinci dengan jelas untuk tari Jawa Timuran sampai saat ini masih dalam rangka pencarian.

Namun dapat diketahui beberapa penggolongan istilah antara lain apa yang disebut unsur gerak, motif gerak, frase gerak, priode gerak, dan bagian gerak. Unsur gerak itu apabila tubuh sebagai medianya terdiri: sikap dan gerak kepala, sikap dan gerak tangan. Sikap dan gerak kepala disebut *gedheg* yang terdiri dari: sikap dan gerak kepala, sikap dan gerak tangan, sikap dan gerak badan (*torso*) serta sikap dan gerak kaki.

1. Sikap dan gerak kepala disebut *gedheg* yang terdiri dari:
 - a. *gobesan*, yakni sikap kepala menggeleng;
 - b. *gedheg manthuk*, yaitu sikap kepala yang dijulurkan ke depan dan kepala menekan leher;
 - c. *gedheg (putaran)* yang sikap ujung kepala ditekan ke belakang dan berakhir condong di samping kanan;
 - d. *gedheg lenggutan* yang sikap kepala ditarik ke belakang dan menjulur ke depan;
 - e. *tolehan*: yakni gerak *gedheg* kepala yang merupakan sikap pandangan *topeng*. Gerakan *gedheg* ini pada *Wayang Topeng Malang*, *tolehan* tidak tepat ke depan melainkan cenderung menoleh serong kanan, serong kiri, ke atas atau ke bawah;
 - f. *gedheg Ula Nglangi*: sikap kepala condong ke kanan dan condong ke kiri.

2. Sikap dan tangan: dalam wayang topeng Malang termasuk unsur gerak yang paling banyak dipergunakan untuk mengungkapkan simbol-simbol gerak tari. Sikap tangan adalah sebagai berikut:

- a. Supit Urang Terbuka : jari telunjuk dan ibu jari menekuk hampir bertemu, yang lain lurus merapat.
- b. Supit Urang Tertutup : jari telunjuk dan ibu jari bertemu, yang lain lurus.
- c. Ngithing : jari tengah dan ibu jari menekuk bertemu, yang lain menekuk sedikit.
- d. Baya Mangap : jari empat merapat lurus, ibu jari membuka ke samping.
- e. Njimpit : nginthing dengan memegang sebuah sampur.

Sedangkan sikap tangan untuk punakawan adalah:

- a. Nuding : jari telunjuk lurus, ibu jari dan yang lain menekuk sedikit.
- b. Nggegeng : menggenggam dengan ibu jari menempel jari telunjuk, jari lain menyentuh telapak tangan.

3. Sikap dan gerak badan terdiri dari gerak lambug yang biasa disebut "ongkek lambung" digerakkan ke samping kiri dan kanan.

4. Sikap dan gerak kaki: kaki kiri hampir seluruh tarian menyangga tubuh, adapun sikap tangan kanan yang menciptakan ritme dari gongseng yang terletak di kaki kanan. Pada wayang topeng Malang sikap dan gerak kaki sangat dominan untuk mengatur irama dan ritme kendang serta gerak tarian.

- a. Tanjek : gerak berdiri dengan mengerakkan kaki kanan dengan gongseng.
- b. Gedrugan : membunyikan gongseng.

- c. Sirigan : berjalan maju mundur dengan langkah kecil.
- d. Gejegan : kedua kaki menggeser ke samping dengan langkah kecil
- e. Labas : gerak berjalan

2.4.4 Busana

Tata Busana Tari Malangan sangat khas, dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Hiasan Kepala
 - a. Jamang yang terbuat dari kulit dan cat dengan bentuk sesuai peran yang didhapak (casting).
 - b. Udeng untuk punakawan Patrajaya (udheg = ikat kepala).
 - c. Penutup kepala kain untuk untuk punakawan lain: Mones dan lain-lain.
 - d. Rambut pasangan.
2. Hiasan Telinga
 Sumping: ornamen dari stilisasi bunga, sayap dandang patran lunglungan, di bawah lubang telinga digantungkan monte sepanjang satu desimeter. Kadang-kadang dengan variasi burci (hiasan dari warna mengkilat bila kena sinar) digunakan untuk peranan putra dan putri, kecuali emban, dan punakawan.
3. Hiasan Muka : Topeng
4. Hiasan Leher
 - a. Kalung kace susun menggantung di depan dada sampai perut dengan ornamen bunga dan lung-lungan.
 - b. Sampur yang menggantung.
5. Hiasan Tangan
 - a. Pada lengan atas memakai klat bahu, motif burung merak ada juga motif bunga atau kupu-kupu.
 - b. Pada pergelangan tangan terdapat gelang polos dekes dengan hiasan bunga dan lung-lungan.

6. Hiasan Badan
 - a. Tidak memakai baju, kecuali peran pendeta, patrajaya, emban, serta peran putri.
 - b. Disamping kace memakai stagen yang diikat.
 - c. Timang untuk menelipkan keris diluar stagen.
 - d. Keris bentuk ladrangan yang dihiasi ronce bunga terbuat dari benang siet seperti ronce pada hiasan jamang.
7. Hiasan Kaki
 - a. Dari pingul sampai lutut memakai celana panji yang berwarna hitam dengan batas ujung strip kuning yang dibuat dari bordil warna emas.
 - b. Kain Parang Keris / klitik bisa juga batik madura: cara melipatnya khusus sampai menjadi segitiga yang berujung.
 - c. Rapek susun dengan samping seperti pedang yang dihias dengan tebok dan ornamen bunga-bunga dan lung-lungan.
 - d. Kaos kaki.
 - e. Gongseng pada kaki kanan.

Pada peranan tokoh putri busananya disesuaikan dengan mengenakan mekak (penutup dada) serta menggunakan kain panjang sebagai penutup kaki (rok panjang).



Gambar 2.44. Busana Tari Topeng Malangan
Sumber : <http://3.bp.blogspot.com>, 2009

2.4.5 Latar Cerita

Menurut Panuti Sudjiman (1990:48) latar adalah segala keterangan mengenai waktu, ruang dan suasana terjadinya lakua dalam karya sastra.

Latar cerita pada lakon Panji mengacu ke peristiwa sejarah pada zaman kejayaan Kediri, Singasari dan awal Kerajaan Majapahit.

M. Soleh dalam wawancara langsung mengatakan bahwa ragam hias dari busana Tari Topeng Malangan dipengaruhi dengan peninggalan peninggalan Kerajaan Kediri, Singasari dan Majapahit yang ada di Malang seperti Candi Jago dan Candi Singasari.



Gambar 2.45. Kilat bahu pada ragam hias Tari Topeng Malangan
Sumber : Nuswantari, 2010



Gambar 2.46. Arca pada Candi Jago
Sumber : Nuswantari, 2010



Gambar 2.47. Ragam Hias pakaian Tari Topeng Malangan berbentuk teratai.
Sumber : Nuswantari, 2010



Gambar 2.48. Teratai dengan bentuk padma terdapat pada candi badut, merupakan lambang kesucian
Sumber : Nuswantari, 2010

Candi Jago dipenuhi dengan panel-panel relief yang terpahat rapi mulai dari kaki sampai ke dinding ruangan teratas. Hampir tidak terdapat bidang yang kosong, karena semua terisi dengan aneka ragam hiasan dalam jalinan cerita-cerita yang mengandung unsur pelepasan kepergian. Hal ini menguatkan dugaan bahwa pembangunan Candi Jago berkaitan erat dengan wafatnya Sri Jaya Wisnuwardhana. Sesuai dengan agama yang dianut oleh Raja Wisnuwardhana, yaitu Syiwa Buddha, maka relief pada Candi Jago mengandung ajaran Hindu maupun Buddha.

Ajaran Buddha tercermin dalam relief cerita Tantri Kamandaka dan cerita Kunjarakarna yang terpahat pada teras paling bawah. Pada dinding

teras kedua terpahat lanjutan cerita Kunjarakarna dan petikan kisah Mahabarata yang memuat ajaran agama Hindu, yaitu Parthayajna dan Arjuna Wiwaha. Teras ketiga dipenuhi dengan relief lanjutan cerita Arjunawiwaha. Dinding tubuh candi juga dipenuhi dengan pahatan relief cerita Hindu, yaitu peperangan Krisna dengan Kalayawana.



Gambar 2.49. Relief pada Candi Jago

Sumber : Nuswantari, 2010



Gambar 2.50. Keterkaitan (kiri) relief pada Candi Jago dengan (kanan) candi Singasari
Sumber : Nuswantari, 2010

Di tengah pelataran depan, sekitar 6 m dari kaki candi, terdapat batu besar yang dipahat menyerupai bentuk tatakan arca raksasa, dengan diameter batu sekitar 1 m. Di puncaknya terdapat pahatan bunga padma yang menjulur dari bonggolnya.

Di sisi barat halaman candi terdapat arca Amoghapasa ber lengan delapan dilatarbelakangi singgasana berbentuk kepala raksasa yang saling membelakangi. Kepala arca tersebut telah hilang dan lengan-lengannya telah patah. Sekitar 3 m di selatan arca ini terdapat arca kepala rasaksa setinggi sekitar 1 m. Tidak didapat informasi apakah benda-benda yang terdapat di pelataran candi tersebut memang aslinya berada di tempatnya masing-masing.



Gambar 2.51. Arca amoghapasa
Sumber : Nuswantari, 2010

2.5 Kerangka teori

