

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan kumpulan landasan teori yang digunakan untuk mendukung proses perancangan, serta digunakan untuk mencari solusi permasalahan sehingga perancangan yang dilakukan nantinya memiliki dasar serta arah kajian yang kuat.

2.1. Tinjauan Museum

Dewasa ini museum banyak mengalami perubahan dan permasalahan dalam kefungsionalannya. Perubahan dan permasalahan ini terlihat pada kurangnya animo pengunjung yang datang ke museum. Dengan mempelajari lebih dalam perubahan fungsi museum, dan pemecahan terhadap permasalahan di atas, dewasa ini banyak berkembang strategi-strategi dalam pemecahan permasalahan museum saat ini.

2.1.1. Definisi Museum

Museum merupakan wadah yang sangat penting dalam upaya melestarikan hasil budaya manusia. Banyak penjelasan dan penjabaran tentang definisi museum, berdasarkan keterangan rubik online www.wikipedia.com, kata museum berasal dari kata Yunani yaitu *mounseion* yang merujuk pada kuil Yunani tempat penyembahan dewa *Muses*, dewa seni bangsa Yunani Kuno.

Selain itu pembahasan tentang museum juga menjadi pembahasan penting dalam kongres internasional, yaitu Kongres International Council of Museums (ICOM) pada tanggal 6 Juli 2001 di Barcelona, Spanyol. Menurut ICOM museum merupakan institusi permanen-nirlaba (bersifat terbuka) yang melayani kebutuhan publik melalui usaha pengkoleksian, mengkonserfasi, meriset, memamerkan dan mengkomunikasikan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

Pada kongres tersebut ICOM juga mengklasifikasikan lebih lanjut museum sebagai lembaga non-profit yang berkecimpung dibidang: ilmu alam, arkeologi, dan budaya, spesimen mahluk hidup, riset teknologi dan planetarium, serta display karya seni.

Berkembangnya ilmu arsitektur dan kebutuhan akan fasilitas museum, fungsi museum perlahan tetapi pasti mulai berubah arah. Secara tematik, perubahan suhu sosial politik melahirkan pergerakan museum-museum baru yang lebih mengeksplorasi sisi-sisi tragedi kemanusiaan seperti museum *Holocaust*, dan *9/11 Memorial Museum*. secara fungsional museum mulai mengeksplorasi aspek gaeri non-temporer (terutama pada kasus museum-museum seni), menjadikan sulit untuk dibedakan dengan galeri seni pada umumnya seperti *Guggenheim Museums* di seluruh penjuru dunia. Sedangkan secara praksis definisi museum sebagai lembaga non-profit, kini juga mulai ditinggalkan. Museum bukanlah *Junkspace* atau tempat barang-barang rongsokan (*Rem Koolhaas*, 2004). Museum di era postmodern tidak hanya menjadi lembaga pendidikan penting, tetapi juga telah berhasil menjadi lembaga yang sangat menguntungkan (kajian Eka Swadiansa, 2008: 15).

Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

2.1.2. Revitalisasi Museum

Memperhatikan dalam paparan dan diskusi pertemuan nasional museum se-indonesia di Mataram, Nusa Tenggara Barat, tanggal 29 Maret sampai dengan 1 April 2010 (sumber: <http://museumku.wordpress.com/> di akses 9 April 2013), ada beberapa hal keputusan dalam rangka upaya pengembangan dan revitalisasi museum di Indonesia.

Mendukung Revitalisasi Museum Indonesia

Revitalisasi museum adalah upaya mewujudkan kesadaran untuk menempatkan kembali makna museum dalam mencapai 3 (tiga) pilar kebijakan permuseuman indonesia, yaitu:

1. Mencerdaskan bangsa
2. Memperteguh kepribadian bangsa
3. Memperkokoh ketahanan nasional dan wawasan nusantara

Bidang-bidang revitalisasi museum meliputi:

1. Fisik
2. Manajemen
3. Program
4. Jejaring
5. Pencitraan
6. Kebijakan

Hasil Rumusan Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia 2010

A. Revitalisasi Museum: Aspek Fisik

Membangun Museum Baru

- Masterplan – Roadmap – studi kelayakan
- Pengadaan/pembebasan tanah/status tanah/IMB
- Rencana Anggaran Biaya

Persyaratan lainnya sesuai dengan Kepmen PM. 45/2009 Bab III, Pasal 7 ayat (4)

REVITALISASI MUSEUM

Fasilitas Utama

- Ruang pameran tetap dan temporer
- Ruang administrasi ketatausahaan
- Auditorium
- Toilet
- Fasilitas untuk Lansia, cacat, dan Balita
- Ruang Medis (PPPK)
- Website/internet

Fasilitas Pendukung Luar Gedung

- Parkir
- Taman
- Perpustakaan
- Souvenir shop/café
- Pos satpam
- Panggung terbuka
- Genset

- Drainase/pompa/PAM
- Rumah Dinas
- Guest House
- Kendaraan Operasional
- Sarana ibadah
- Pagar pengaman

Fasilitas Pendukung dalam Gedung

- Ruang control security
- Peringatan dini darurat
- Emergency exit door
- Locker room
- CCTV
- Pengatur suhu/AC
- Alat komunikasi (HT, Airphone, sound system)
- Hotspot

B. Revitalisasi Museum: Aspek Manajemen

I. Manajemen SDM

1. SOP : SDM, kualitas, kuantitas, standar kompetensi
2. Rekrutmen
3. Tunjangan jabatan fungsional (rumenerasi berbasis kinerja)
4. Penerapan reward

II. Manajemen Koleksi

1. SOP
 - o Pengadaan koleksi (beli, hibah, pinjaman, barter)
 - o Registrasi, inventarisasi, dokumentasi database, katalogisasi
 - o Perawatan (konservasi/preservasi, restorasi)
 - o Pengamanan dan storage
 - o Penelitian dan pengkajian
 - o Preparasi, penyajian, dan labeling

III. Manajemen Pelayanan

SOP

- o Technical guide
- o Program layanan publik
- o Pelayanan informasi (booklet, leaflet, dll)
- o Pelayanan khusus
- o Penyandang cacat, lansia
- o Tamu negara

IV. Manajemen Keuangan

- o Sumber dana (APBN, APBD, PNBP, donatur, dll)
- o Penyusunan perencanaan anggaran (Renstra, Renja, RAB, dll)
- o Pembuatan laporan dan evaluasi

V. Manajemen Marketing

- o Publikasi (brosur, leaflet, buku, baliho, RRI/TV)
- o Destinasi wisata
- o Promosi program-program museum

VI. Manajemen Program

- o Survei minat pengunjung (research)
- o Membuat program teknis
- o Menyusun program sesuai kebutuhan museum dan pengunjung

C. Revitalisasi Museum Aspek Kebijakan

I. Kelembagaan

- o Nomenklatur: status organisasi dan kelembagaan belum sama
- o Status kelembagaan museum pemerintah dan swasta ditingkatkan menjadi SKPD

II. Regulasi

- o Perlu penetapan BCB dan bangunan museum yang menjadi BCB
- o Perlu penetapan standarisasi dan akreditasi museum
- o Perlu penetapan kompensasi pajak terhadap penghasilan museum
- o Juklak-juknis pendirian museum
- o NSPK Museum diselaraskan dengan ketentuan internasional
- o Perlu sosialisasi standar dan akreditasi museum terhadap pemangku kebijakan

III. Kerjasama

- o Antarinstansi
- o Swasta
- o Luar negeri

IV. SDM

- o Rekrutmen tenaga permuseuman disesuaikan dengan minat dan keahlian
- o Struktur organisasi museum terdiri dari struktural dan fungsional
- o Peningkatan SDM permuseuman, pemerintah dan swasta harus jelas

V. Dana

- o Sumber dana pengelolaan museum APBN dan APBD dan sumber lainnya harus memadai

Selain penjabaran di atas arahan pengembangan museum wayang kekayon juga menginginkan beberapa untuk arahan pengembangan yaitu museum wayang kekayon dapat menjadi wayang center. Penataan museum akan mengarah pada pola manajemen museum berstandar internasional. Dokumentasi akan dilengkapi dengan narasi budaya pewayangan, pengadaan literature wayang, video wayang, sehingga pengunjung dapat pula menikmati pagelaran wayang melalui tayangan video. Misi yang akan dikembangkan menuju tercapainya visi museum kekayaon yakni : membangun kerjasama dengan instansi dan lembaga terkait untuk lebih mengenalkan budaya pewayangan, merancang program pentas wayang dan mendirikan warung budaya sebagai wahana berkumpul dan berdiskusi para budayawan di Yogyakarta dan sekitar pada khususnya dan budayawan nusantara maupun dunia (sumber: www.bantulbiz.com, berita diterbitkan pada tanggal 14 Sep 2012, di akses pada 06 April 2012).

2.1.3. Seven New Treands in Museum Design

Museum modern telah banyak berkembang dan mengalami perubahan fungsional dari museum tradisional dimana museum tradisional hanya sebagai tempat pemajangan barang rongsokan. Banyaknya forum kerjasama pembahasan strategi pemecahan pengembangan museum modern, dalam artikelnya *7 New Trends in Museum Design*, Larry Flynn tahun 2002 (dalam Eka Swadiansa, 2008) mengkategorikan perancangan museum modern dalam 7 kaidah, yaitu:

1. *Museum Structure as Artwork and Attractoor*, atau bangunan museum sebagai skulptur penanda.
2. *Great Emphasis on Retail Space and Restourants*, atau banyaknya penekanan pada fungsi-fungsi komersial seperti tempat penjualan suvenir dan restoran.
3. *Grand Halls for Hosting Events*, atau hall dengan ukuran super besar sebagai ruang serbaguna.
4. *Flexble Gallery Space for Travelling Exhibits*, atau penggunaan open plan untuk memudahkan event pameran temporer.
5. *More Outdoor Art and Landseping*, atau lebih banyak memanfaatkan ruang terbuka dan penataan artistiknya.
6. *Hardwiring for Technology*, atau penggunaan teknologi mutakhir untuk memfasilitasi berbagai fungsi publik termasuk diluar fungsi pameran.
7. *Parking as a top Priority*, atau penyediaan lahan parkir yang memadai sebagai salah satu bentuk pelayanan publik utama.

2.1.4. Mnemonic dalam Arsitektur Museum

Arsitektur dewasa ini berkembang begitu pesat, melalui arsitektur kebudayaan ikut berkembang dan memiliki karakteristik bermacam-macam setiap daerah. Dari sinilah peran arsitektur sebagai media komunikasi kelokalan suatu daerah muncul. Karya arsitektur sebagai media komunikasi tidak bisa lepas dengan tampilan visualnya yang khas sebagai penanda suatu daerah atau kawasan, dari tampilan visualnya arsitek melalui karyanya berupaya membangun ingatan pada masyarakat akan suatu lokasi atau potensi kawasan.

Suatu karya arsitektur yang baik tidak hanya memiliki makna kultural yang mampu membangkitkan kenangan orang banyak terhadap suatu tempat, tetapi juga mampu meninggalkan kenangan dan kesan mendalam pada orang banyak terhadap karya itu sendiri. Bila hal ini terjadi, maka karya tersebut dapat dikategorikan sebagai karya arsitektur monumental (wibisono, diakses dari www.arsitekturindis.com, terbit 28 maret 2004)

Kata monumental berasal dari bahasa Latin, *monere* yang secara harfiah berarti 'mengingat'. Kata ini berkembang menjadi *mnemon*, *mnemonikos* yang dalam

bahasa inggris menjadi mnemonic, yang berarti ‘sesuatu yang membantu untuk mengingat’. Pengertian monumental pada arsitektur tidak jauh dari pengertian di atas, yaitu sifat perancangan tertinggi yang dapat dicapai perancang agar dapat membangkitkan kenangan atau kesan yang tidak mudah terlupakan.

Teknik mnemonic sudah dikenal sejak zaman Yunani dan Romawi kuno dan masih digunakan hingga sekarang. Beberapa kalangan menggunakan teknik mnemonic misalnya: pemasaran, pengacara, perusahaan, pelajar, desainer hingga arsitektur. Pada dasarnya mnemonic dalam dunia desain salah satunya arsitektur merupakan strategi desainer atau arsitek untuk mengkomunikasikan karyanya melalui tanda (hasil desain) yang erat kaitannya dengan visual sehingga memudahkan masyarakat untuk mengingat dan menikmati.

Mnemonic adalah teknik untuk memudahkan mengingat sesuatu yang dilakukan dengan membuat rumusan atau ungkapan, atau menghubungkan kata, ide, dan khayalan. Dengan kata lain mnemonic berarti teknik untuk mendaya gunakan daya ingat dengan cara-cara tertentu.

Dikutip dari Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums Kamis 3 Maret 2011 Departemen Arkeologi Universitas Indonesia 1 dalam judul pembahasan “Museum Ullen Sentalu: Penerapan Museologi Baru” oleh Daniel Haryono, memperkuat pengaruh mnemonic dalam arsitektur, khususnya arsitektur museum.

Museum adalah institusi pelestari memori sehingga setiap layout, tata ruang, style arsitektur harus mampu menjadi Mnemonic untuk mengingatkan sesuatu yang akan memudahkan pengunjung untuk memahami koleksi yang dilihatnya dan menikmati kunjungannya (Daniel Haryono, 2011: 5).

Arti kata Mnemonic adalah *‘assisting or intended to assist memory’* atau ‘dimaksudkan untuk membantu ingatan’. Selain sebagai faktor pengingat (mnemonic), arsitektur museum juga mampu menciptakan nuansa (atmosphere) lewat ambience yang diwujudkan dalam gaya bangunan (tipologi), bentuk ruangan, nama tempat (toponim) dan layout kawasan (morfologi). Penggunaan nama (toponim) seperti Guwo Selo Giri, Kampung Kambang, Bale Nitik Rengganis serta bentuk bangunan luar dan tata ruang di dalamnya (tipologi) yang dirancang dengan memasukan salah satu atau beberapa unsur dari bentuk aslinya merupakan aplikasi konsep Mnemonic untuk mengingatkan

pengunjung akan tempat atau suasana yang pernah dikenal sebelumnya (Daniel Haryono, 2011: 6).

Pada penjabaran di atas perlu kiranya upaya untuk memperkuat tampilan visual museum sebagai upaya menumbuhkan ingatan pada masyarakat akan museum yang dikunjungi. Hal ini dilakukan dengan harapan masyarakat merasa memiliki dan merasa berada pada kuatnya pengaruh budaya di museum. Melalui tampilan visual baik bentuk dan tatanan ruang desain arsitektur museum diharapkan mampu bersumbangsih dalam upaya mewujudkan arsitektur museum modern. Dari sinilah pentingnya media visual dalam dunia arsitektur diterapkan dan tidak boleh dikesampingkan.

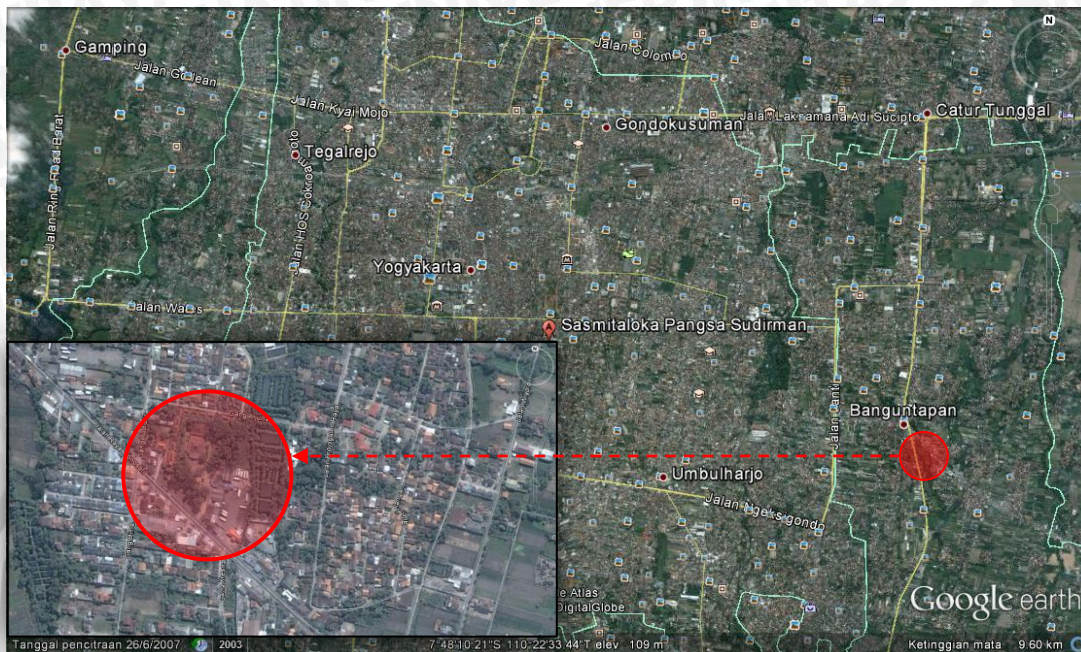
2.2.Museum Wayang Kekayon

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak dan beragam museum adalah Daerah Istimewa Yogyakarta. Begitu banyak museum yang berkembang di DIY, baik yang dikelola oleh pemerintah, institusi pendidikan, yayasan, maupun museum milik perorangan. dalam perkembangannya museum-museum tersebut memiliki visi dan misi masing-masing. Misalnya Museum gunung Merapi dirancang sebagai wahana informasi, penelitian, pendidikan dan wisata tentang gunung api. Museum Anak Kolong Tangga bertujuan sebagai wahana kreatifitas anak-anak. Sedangkan Museum Affandi dibangun untuk mengenang sekaligus sebagai etalase hasil karya sang maestro lukis Affandi.

Sebagai daerah yang menjadi pusat perandaban kebudayaan jawa, di Yodyakarta juga terdapat beberapa museum yang dibangun dengan tujuan preservasi kebudayaan. Salah satunya adalah Museum Wayang Kekayon atau yang biasa dikenal dengan nama Museum Kekayon. Kekayon merupakan kata lain untuk Gunungan dalam pementasan wayang, yang memiliki simbol kehidupan. Awalnya Museum Kekayon berasal dari inisiatif Prof. Dr. dr. KRT. Soejono Parwirohusodo, seorang dokter spesialis kesehatan jiwa. Prof. Soejono merupakan sosok yang sangat mencintai dunia pewayangan dan merupakan pendiri Museum Wayang Kekayon ini dengan harapan agar generasi muda lebih mengetahui dan memahami kebudayaan adiluhung bangsa.

Pada tanggal 5 Januari 1991, Museum Wayang Kekayon diresmikan dan mulai dibuka untuk umum oleh Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta, Sri Paduka Paku Alam VII. Museum yang dibuat dengan khasanaharsitektur tradisional Jawa ini,

menepati 10 unit bangunan dengan luas tanah sekitar 1,1 hektar di tepi Jalan Raya Jogja-Wonosari km 7, no. 277, Baturetno, Banguntapan, Kabupaten Bantul, DIY. Dengan lebih jelasnya lokasi ditunjukkan dalam gambar dibawah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Lokasi Museum Wayang Kekayon

Sumber: www.googleearth.com

Museum Kekayon memiliki koleksi 5.465 buah wayang, yang terbagi menjadi 25 jenis wayang baik yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Jenis-jenis wayang yang berhasil dikoleksi antara lain Wayang Purwa, Wayang Madya, Wayang Bali, Wayang Suluh, wayang Golek, Wayang Putehi, Wayang Kancil, Wayang Thailand, wayang India, dan masih banyak lagi. Selain wayang, Museum Kekayon juga memiliki koleksi aneka topeng.

Sepeninggal Prof. Dr. Soejono, pengelolaan museum ini dilakukan oleh putranya, RM. Donny Megananda, S.Si, MM. Saat ini, Museum Wayang Kekayon yang diasuh oleh Yayasan Sosial kekayon tergabung menjadi anggota Badan Musyawarah Museum (Barahmus) Daerah Istimewa Yogyakarta.

Museum Wayang Kekayon terbagi menjadi beberapa bagian gedung. Pertama adalah gedung induk yang berupa bangunan Joglo lengkap dengan kuncung, pendapa, lokang, pringgitan dan juga dalem dengan sarehan tengah. Kedua adalah 1 unit bangunan yang difungsikan sebagai auditorium, dan yang ketiga adalah 9 unit bangunan yang digunakan sebagai galeri koleksi museum. 9 unit tersebut dengan rincian sebagai berikut :

- Unit 1 (Wayang Purwa Gaya Yogyakarta): berisikan koleksi wayang era Lopakala, Ramayana, Mahabarata, pasca Bharatayudha, Wayang Wong

Raden Gatot Kaca, serta koleksi pagelaran Wayang Purwa lengkap gaya Yogyakarta.

- Unit 2 (Wayang Purwa Gaya Surakarta): berisikan rincian busana wayang, silsilah Dinasti Bharata, Palasan Krama, Jejeran Astina, Pasetran Gandhamayit, Parepatan Agung para dewa, Karna Tanding, Budhalan Astina, Wayangan Wong Sri Bathara Kresna.
- Unit 3 (Wayang Madya dan Gedhog): berisikan Wayang Geculan, Bandung Bondowoso, Anglingdarma, Panji Kalana, aneka gunungan Wayang Madya gaya Surakarta, Wayang Gedhog gaya Yogyakarta, serta Wayang Wong Dewi Shinta.
- Unit 4 (Wayang Klitik, Krucil, dan Beber): berisikan Damarwulan Begal, Menakjingga Lena, Rama Tambak, Mintaraga, adegan Gua Kiskendha, Wayang Klithik gaya Yogyakarta, Wayang Klitik gaya Banyuwangi Tulungagung, Wayang Beber gaya Surakarta, serta Wayang Wong Prabu Gambiranom.
- Unit 5 (Aneka Jenis Wayang): berisikan koleksi Wayang Madura, Wayang Dupara, Wayang Kartasura, Wayang Kidang Kencana, Wayang Kancil, Wayang Purworejo, Wayang Kaper, serta Wayang Wong Prabu Ramawijaya.
- Unit 6 (Aneka Jenis Wayang): berisikan koleksi Wayang Bali, Wayang Menak, Wayang Perjanjian, Wayang Suluh, Wayang Golek Menak Sentolo, Wayang Golek Menak Bantul, Wayang Golek Wahyu, Wayang Golek Tengul, serta Wayang Wong Raden Anoman.
- Unit 7 (Wayang Golek dan Wayang Kreasi Baru): berisikan Wayang Jawa, Wayang Tuter, Wayang Dipanegara, Wayang Golek Purwa, Wayang Golek Cepak, Wayang Golek Sunda, serta Wayang Wong Dewi Trijatra.
- Unit 8 (Topeng dan Pagelaran Mini): berisikan berbagai koleksi topeng seperti Topeng Yogyakarta, Topeng Bali, Topeng Madura, Topeng Campuran, busan wayang wong, pagelaran mini Wayang Kulit dan Wayang Wong, Yuyu Kangkang dan Jaka Tarup, Kethek Ogleng, Jatilan dan Barong Bali, serta Wayang Wong Dasamuka.
- Unit 9 (Aneka Jenis Wayang): berisikan koleksi Wayang Kerasul, wayang Turis, Wayang Thailand, Wayang Potehi, Wayang Karton, proses pembuatan wayang dan Wayang Wong Raden Kumbakarna.

2.3. Tinjauan Wayang Kulit Purwa

Tinjauan ini dipakai sebagai objek kajian semiotika bahasa rupa, dan kemudian hasil kajian digunakan sebagai konsep perancangan visual arsitektur museum wayang kekayon. Pentingnya pembahasan tinjauan ini diharapkan menjadi dasar pemikiran serta untuk memperkaya eksplorasi desain arsitektur dengan gaya visual sebagai interpretasi bahasa rupa wayang kulit purwa, khususnya pada unsur tatah sunggingnya.

2.3.1. Definisi Wayang Kulit Purwa

Wayang adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya budaya lain. Dalam wayang banyak tergantung unsur seni yang berbagai macam, meliputi seni peran, seni pahat, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambangan (simbolik). Wayang selalu berkembang dari zaman ke zaman, dan merupakan hasil budaya sebagai media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan.

Istilah “wayang” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional dan Balai Pustaka, 2005), diartikan:

1. Boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang;
2. Pertunjukan wayang (selengkapnya);
3. Bayang-bayang.

Sedangkan pengertian wayang menurut *Bausastra Jawi* (Yogyakarta: Balai Pustaka, 2002) adalah:

1. Bentuk atau rupa yang terjadi disebabkan dari barang yang terkena sorot;
2. Perwujudan orang atau barang lainnya yang dibuat dari kulit.

Seperti yang diketahui, bahwa wayang Indonesia sudah secara resmi diakui oleh seluruh dunia melalui UNESCO yaitu badan yang ada dalam Persatuan Bangsa Bangsa (PBB) yang mengurus bidang pendidikan dan budaya. Pengakuan dari masyarakat dunia itu adalah bahwa wayang asli Indonesia sudah menjadi warisan bangsa sedunia, merupakan “maha karya” budaya bangsa Indonesia. sudah tentu, hal itu merupakan suatu penghargaan yang membuat bangga seluruh rakyat Indonesia.

Syahban Yasusastra dalam bukunya berjudul “MENGENAL TOKOH PEWAYANGAN” (Yogyakarta, Pustaka Mahardika, 2011) menjabarkan bahwa wayang pasti ada keistimewaannya, sehingga mengapa sampai dunia mengakui wayang. Hal ini dijelaskan dalam kutipannya dari KRMH H. Wirastodipuro, Bc.Ap., dalam bukunya yang berjudul *Ringgit Wacucal-Wayang Kulit-Shadow Puppet* (Surakarta, ISI

Press Solo, 2006), bahwa budaya adiluhung dalam ujud pergeleran wayang kulit ini penuh dengan ajaran dan falsafah hidup yang sangat tinggi tarafnya, yang sudah dimiliki bangsa Indonesia. Dikatakan budaya adiluhung, sebab dalam pergeleran yang dilihat dan didengarkan ini tidak hanya melulu berwujud tontonan, namun juga tutunan.

Dalam buku lain yang berjudul “ MENGENAL WAYANG KULIT PURWA” juga menjelaskan bahwa wayang adalah seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Disamping merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media informasi, dan media hiburan (Soekatno,1992 : 1). Sebagai media pendidikan dalam wayang kulit purwa tidak hanya terdapat pada cerita-ceritanya, cara pentas atau perkelirannya, instrumen dan seni pedalangannya, tetapi juga pada perwujudan gambar wayangnya yaitu adanya seni pahat, seni rupa, dan seni bentuknya yang terdapat dalam detail bahasa rupanya yang juga sering disebut tatahan sunggingnya. Bentuk gambarnya yang ekspresif dekoratif, tatahan dan sunggingan yang ornamental perlu dikenali dan dikembangkan sesuai dengan irama zaman dan perkembangan teknologi modern seperti sekarang ini dengan berpangkal pada seni rupa nasional.

2.3.2. Tatahan Sungging Wayang Kulit Purwa

Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa wayang merupakan seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional terutama pada seni rupanya. Ornamental yang berakar pada seni rupa nasional yang terdapat pada bahasa rupa wayang merupakan ciri utama yang sangat khas dari wayang kulit. Bahasa rupa wayang kulit yang tersusun begitu indah dalam setiap unsurnya yaitu tatahan dan sunggingannya. Bahasa rupa wayang kulit dalam tatahan dan sunggingan merupakan hasil karya seni yang luar biasa dan patut dipelajari dan dipahami, agar nantinya bisa dikembangkan sesuai dengan irama zaman.

2.3.2.1. Unsur Tatahan Wayang Kulit

Tatahan dalam wayang kulit merupakan teknik pemberian motif pada wayang dengan cara melubangi bagian kulit pada pembuatan wayang dengan memadukan beberapa unsur tatahan yang dan menghasilkan motif tatahan begitu rumit dan indah dalam satu kesatuan unsur rupa dalam wayang kulit. Unsur-unsur yang ada dalam tatahan wayang kulit memiliki bentuk (motif) tersendiri dan memiliki nama atau sebutan masing-masing (Wiguno, 2004: 28).

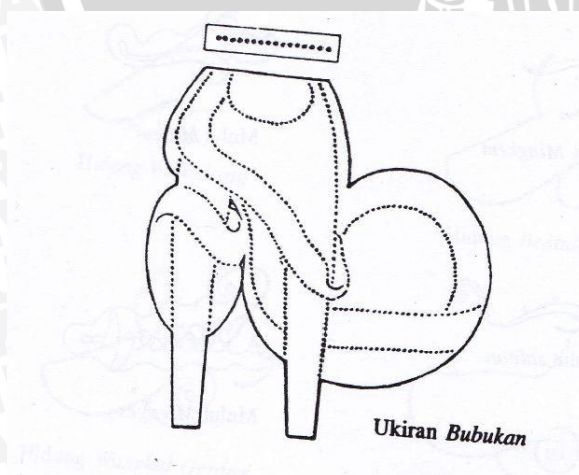
Unsur tatahan dalam wayang kulit inilah yang selama beberapa kurun waktu dipelajari dan dipertahankan secara turun-temurun, sehingga tetap dikenal hingga sekarang. Dalam wayang kulit purwa diketahui sedikitnya ada empat belas unsur tatahan yang dapat diuraikan sebagai berikut (Wiguno, 2004: 28).

1. Tatahan *bubukan*

Tatahan *bubukan* adalah bentuk tatahan wayang kulit yang menyerupai rumah bubuk atau binatang perusak kayu yang berbentuk bulat-bulat dengan diameter sekitar 0,2 mm atau lebih. Dalam tatahan wayang kulit berbentuk bulat-bulat itu digunakan untuk membentuk suatu garis, sehingga nampak lembut. Dalam perkembangannya, penggunaan tatahan *bubukan* ini mempertimbangkan masalah teknik, sehingga muncul tatahan dengan sebutan *bubukan loro-loro*, *bubukan telu-telu*, dan seterusnya. Jenis tatahan ini difungsikan untuk menatah bagian garis pokok dari struktur bentuk busana wayang, terutama untuk tokoh-tokoh wayang yang berukuran kecil-kecil.

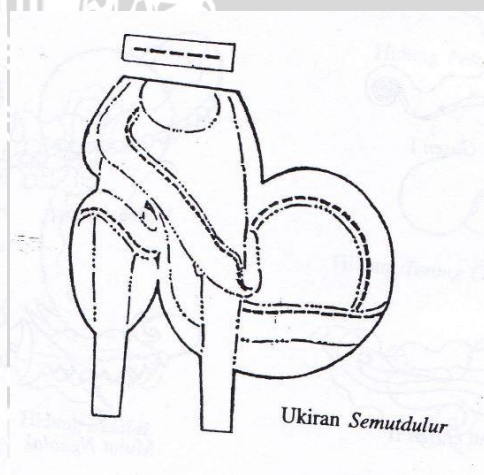
2. Tatahan *semutdudur*

Tatahan *semutdudur* bentuknya adalah persegi panjang dengan bentuk potongan (*patehan*) melengkung ke dalam, kemudian bentuk lubang tatahan itu disusun menyamping hingga membentuk suatu garis. Fungsi dan tatahan *semutdudur* adalah untuk menatah bagian yang menggambarkan ujung kain panjang atau *sinjang* dan bagian lain yang pantas ditatah dengan bentuk yang demikian.



Gambar 2.2

Tatah *bubukan*, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.3

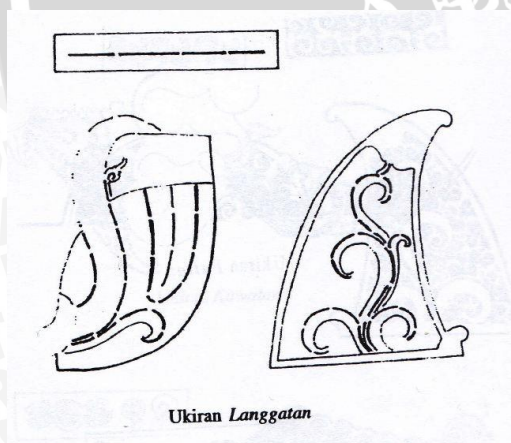
Tatah *semutdudur*, sumber: Wiguna, 2004

3. Tatahan *langgatan*

Tatahan *langgatan* bentuknya seperti *langgat* yaitu sebuah alur yang cukup panjang dengan bagian lebar dipotong melengkung keluar. Bentuknya hampir sama dengan tatahan *semutdudur* tetapi lebih panjang hingga mencapai 3-5 kalinya. Jenis tatahan ini digunakan untuk bagian *praba* atau bagian lain yang sesuai dengan jenis tatahan ini. Pada umumnya tatahan *langgatan* digunakan untuk keperluan tertentu yaitu bagian yang harus digambarkan secara lebih jelas atau detail, karena umumnya bagian yang ditatah dengan tatahan *langgatan* dikombinasikan dengan tatahan yang lembut/*ngrawit* dan merata. Agar bentuknya tidak kabur perlu tatahan yang berkarakter tegas ini.

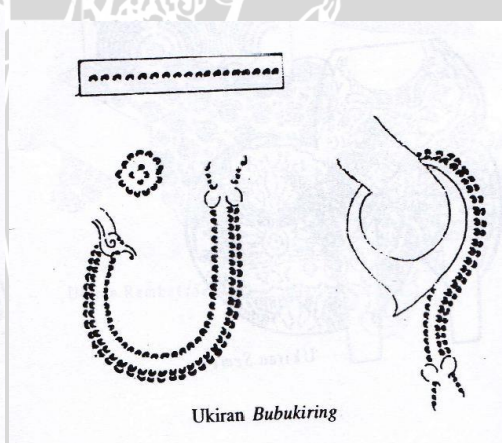
4. Tatahan *bubukiring*

Tatahan *bubukiring* adalah unsur tatahan wayang kulit yang bentuknya bulat setengah lingkaran (setengah bulatan). Jika garis bagian tengahnya dibuat meruncing mendekati lengkungan atau meruncing pada sisi tegaknya, dinamakan *ceplik*. Unsur tatahan ini difungsikan untuk menggambarkan busana atau perhiasan wayang kulit yang menggambarkan bentuk rantai, untuk menggambarkan ujung *sinjang*, dan sebagainya.



Gambar 2.4

Tatahan *langgatan*, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.5

Tatahan *bubukiring*, sumber: Wiguna, 2004

5. Tatahan *inten-intenan*

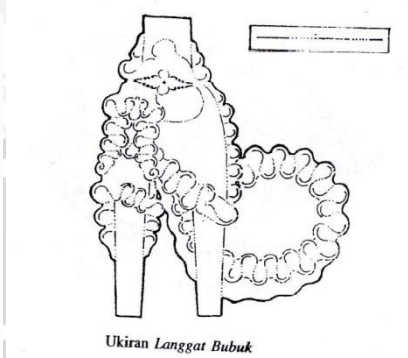
Tatahan *inten-intenan* adalah unsur tatahan wayang kulit yang digunakan untuk menggambarkan berbagai perhiasan yang berupa intan atau permata yang lazim digunakan oleh para raja atau tokoh yang lainnya. Bentuk tatahan *inten-intenan* ini adalah bulat atau bentuk lingkaran penuh yang pada bagian sisinya diutuhkan. Jenis tatahan ini merupakan salah satu ciri khas dari wayang kulit

purwa gaya Yogyakarta. Unsur tatahan *inten-intenan* ini dibedakan menjadi beberapa macam yaitu *inten-intenan*, *mas-masan*, *inten kembang*, *inten pat-patan*, *inten gedhe*, dan *kembang katu*.



Gambar 2.6

Tatahan *inten-intenan*, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.7

Tatahan *langgatan bubuk*, sumber: Wiguna, 2004

6. Tatahan *langgatbubuk*

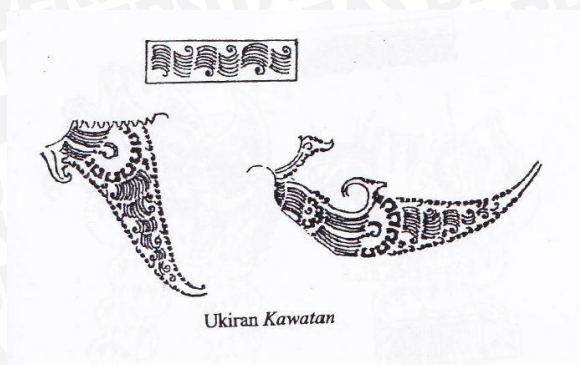
Tatahan *langggatbubuk* merupakan unsur tatahan wayang kulit yang terjadi dan perpaduan antara tatahan *langgatan* dan *bubukan*, kemudian disusun menyamping secara selang seling, sehingga membentuk suatu garis. Fungsi dari tatahan ini untuk menatah haris-garis pokok struktural pada wayang kulit, terutama untuk tokoh-tokoh wayang gagah atau wayang yang berukuran besar.

7. Tatahan *sembuliyen*

Tatahan *sembuliyen* adalah unsur tatahan wayang kulit yang diperuntukkan dalam menggambar lipatan-lipatan kain atau *draferi*. Bentuk tatakannya tidak jauh berbeda dengan tatahan *langgatbubuk*, tetapi pada bagian *langgatan* dibuat meruncing. Teknik penyusunan selang-seling antara *langgatan paten* dan *bubukan*. Dalam busana wayang kulit *sembuliyen* dibedakan menjadi dua macam yaitu *sembuliyen lamba* dan *sembuliyen ageng (sembuliyen bayu)* dengan penerapan berbeda pula.

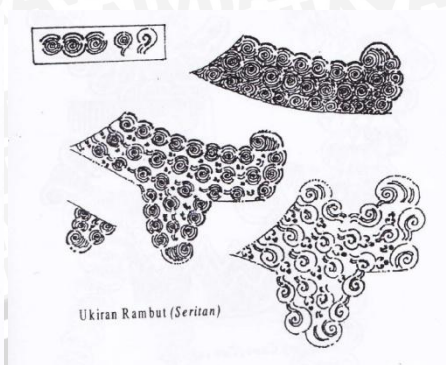
8. Tatahan *kawatan*

Tatahan *kawatan* bentuknya berupa lubang alur yang melengkung dan dibuat berulang-ulang disusun berjajar menyamping, sehingga membentuk keratan-keratan kulit yang kecil-kecil seperti kawat.



Gambar 2.8

Tatah kawatan, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.9

Tatah seritan, sumber: Wiguna, 2004

9. Tatahan seritan (tatahan rambut)

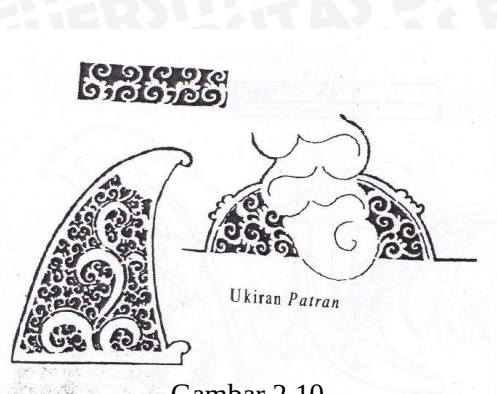
Tatahan *seritan* (tatahan rambut) adalah unsur tatahan wayang kulit yang digunakan untuk menggambarkan rambut dari tokoh-tokoh wayang. Bentuknya seperti *spiral* atau bentuk *ikal* yang semakin ke tengah semakin kecil. *Ikal* tersebut dibuat hingga sampai pada titik lenyap dibagian tengah. Dalam wayang kulit purwa ada beberapa jenis tatahan *seritan* untuk menggambarkan beberapa jenis tampilan rambut, yaitu rambut *seritan gayaman*, *gimbal*, dan rambut *geni*. Jenis tampilan rambut wayang itu memiliki fungsi yang berbeda pula.

10. Tatahan patran

Tatahan *patran* merupakan unsur tatahan wayang kulit yang menggambarkan dedaunan. Namun bentuknya telah mengalami stilisasi, sehingga wujud tatahan tidak lagi menggambarkan daun secara realis (nyata). Kata *patran* berasal dari kata *patra* yang berarti lembaran daun. Jenis tatahan ini fungsinya untuk menatah bagian-bagian wayang yang berkaitan dengan dedaunan atau alam tumbuh-tumbuhan.

11. Tatahan semen atau motif kain *kampung*

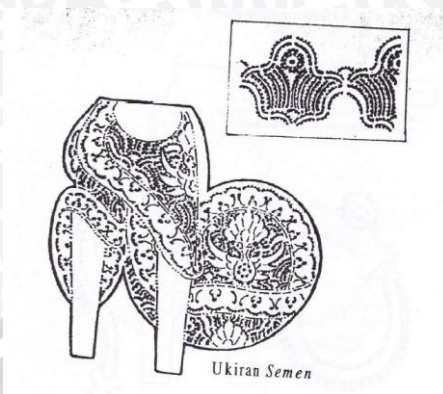
Unsur tatahan *semen* dalam wayang kulit digunakan untuk menggambarkan motif-motif kain dari *kampung* atau *dodot* yang dikenakan oleh tokoh-tokoh wayang, sehingga bentuknya bervariasi. Ada beberapa motif dalam tatahan *semen* ini antara lain *semen jrengut*, *semen ningrat*, *semen sinom*, *semen sekar jeruk* (*semen Petruk*), *semen klitik*, *kawung*, dan sebagainya. Tatahan *semen* ini merupakan hasil kombinasi dari berbagai unsur tatahan seperti *rumpilan*, *langgatan*, *ceplik*, dan sebagainya.



Gambar 2.10

Tatah patran,

sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.11

Tatah semen,

sumber: Wiguna, 2004

12. Tatahan *srunen*

Tatahan *srunen* merupakan unsur tatahan wayang kulit yang berfungsi untuk menggambarkan berbagai jenis bunga. Kata *srunen* merupakan kata bentukan dari kata *sruni* atau bunga kenikir, kemungkinan bentuk *srunen* ini mengambil bentuk dasar bungan kenikir. Dalam tatahan *srunen* ini dibedakan menjadi beberapa macam, antara lain *srunen sekar katu*, *sekar jeruk*, *ceplik*, dan sebagainya.

13. Tatahan *wajikan*

Tatahan *wajikan* merupakan unsur tatahan wayang kulit yang berfungsi sebagai pelengkap dari jenis tatahan *inten-intenan*. Bentuknya kemungkinan mengambil bentuk irisan wajik (salah satu makanan khas Jawa, yang dibuat dari beras ketan dan gula jawa) yaitu segi tiga.

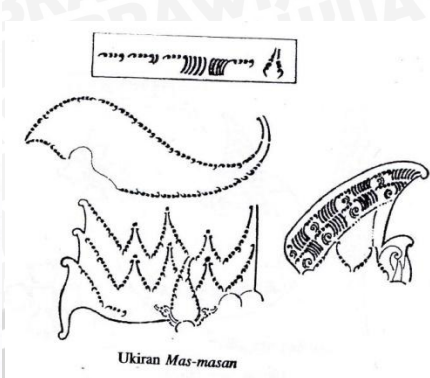
14. Tatahan *mas-masan*

Tatahan *mas-masan* merupakan unsur tatahan wayang kulit yang digunakan untuk menggambarkan perhiasan dari emas. Tatahan ini merupakan bentuk tatahan kombinasi dan beberapa tatahan diantaranya ada tatahan *bubukiring*. Ada beberapa macam jenis tatahan *mas-masan* ini, seperti *mas-masan lamba*, *mas-masan rangkep*, *mas-masan pucuk*, dan sebagainya. Dalam beberapa tatahan *mas-masan* ini merupakan salah satu penentu gaya dalam wayang kulit purwa.



Gambar 2.12

Tatah wajikan, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.13

Tatah mas-masan, sumber: Wiguna, 2004

2.3.2.2. Bagian Wayang Kulit yang Ditatah

Wayang kulit umumnya secara keseluruhan ditampilkan dengan tatahan yang *ngemit*, ini berarti semua bagian pada wayang kulit itu ditatah, baik dari busana, maupun pada muka dan tubuh tokohnya. Sudah barang tentu dalam menerapkan unsur tatahan, besar kecil ukuran tatahan disesuaikan pula dengan besar kecilnya ukuran tokoh wayangnya. Tatahan pada setiap busana wayang juga memiliki spesifikasi diantaranya menyesuaikan dengan sifat dan fungsi busana pada tiap tokoh (Wiguno, 2004 : 31). Bagian-bagian pada wayang kulit yang ditatah dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Busana bagian mahkota

Busana yang menghiasi kepala umumnya disebut dengan mahkota, dalam wayang kulit khususnya wayang kulit purwa terdapat beberapa macam, terdiri dari *makutha*, *topong*, *pogag*, *gelung keling*, *trumbos*, *puthut*, *uncit*, *gundhulan rambut geni*, *kethu ondhel* dan sebagainya. Bila beberapa mahkota tersebut dirinci terdiri dari beberapa busana sebagai berikut.

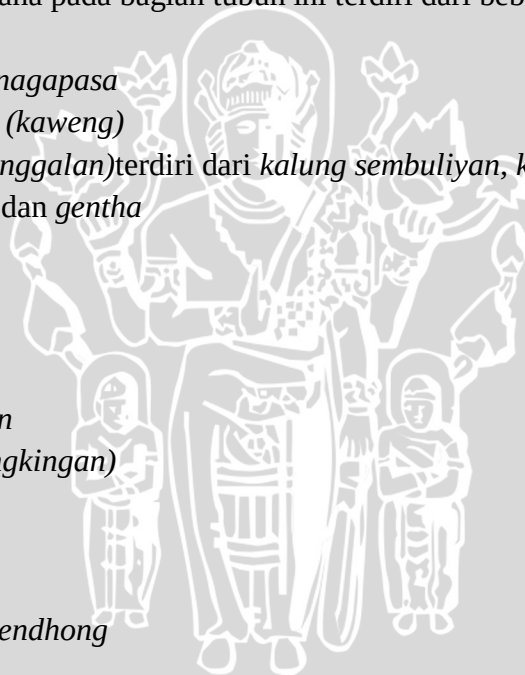
- a. *Nyamat*
- b. *Karawistha*
- c. *Jamang sulaman*
- d. *Jungkat penatas*
- e. *Jamang*
- f. *turidha*
- g. *Bledegan (gelapan)* terdiri dari beberapa macam seperti *gelapan utah-utah pendek*, *gelapan utah-utah panjang*, *gelapan utah-utah walik*, dan *garudha mungkur*

- h. *Kentawala*
- i. *Mangkara*
- j. *Sumping*, terdiri dari beberapa macam seperti *prabangayun*, *sorengpati*, *gajah ngoling*, *sumping mangkara*, *pudhak setegal* (*pandhan binethot*), *kudhupturi* (*waderan*), *sumping roni* (*suket*)
- k. *Rembing* (*anting-anting/suweng*) terdiri dari *rembing dhagelan*, *putren*, *gagahan*, *katongan*, *bayu*, dan *lombok abang*
- l. *Pupuk jarot asem*
- m. *Rambut gelung/adholan*
- n. *Muka*

2. Busana bagian tubuh

Busana wayang bagian tubuh merupakan bagian yang ditatah pada setiap tokoh wayang, busana pada bagian tubuh ini terdiri dari beberapa macam, yaitu:

- a. *Praba*
- b. *Ulur-ulur nagapasa*
- c. *Tali praba* (*kaweng*)
- d. *Kalung* (*tanggalan*) terdiri dari *kalung sembuliyan*, *kalung bunder*, *keyongan*, dan *gentha*
- e. *Rimong*
- f. *Sampir*
- g. *Baju*
- h. *Jubah*
- i. *Manggaran*
- j. *Keris* (*wangkingan*)
- k. *Semekan*
- l. *Pinjung*
- m. *Odholan*
- n. *Odholan gendhong*



3. Busana bagian tangan

Bagian tangan wayang kulit purwa juga diberi hiasan atau dekorasi. Dalam menghias bagian tangan ini juga disesuaikan dengan kedudukan tokoh wayang dalam ceritanya, sehingga terjadi hiasan yang berbeda antara tokoh raja dan *punakawan* atau bala.

- a. *Kelat bahu* terdiri dari *ngangrangan* (*naga karang-rang*), *candrakirana*, *kelatbahu punggawa raksasa*, *kelatbahu denawaraja*, *punggawa kelatbahu calumpringan*, *kelatbahu garudha*, *kelatbahu dagelan*

- b. *Gelang*, terdiri dari *gelang calumpringan*, *gelang denawa*, *gelang prajuritbala (gelang kana)*, *gelang bambang (binggel)*, dan *gelang dagelan*
- c. *Cincin*, terdiri cincin *raton* dan cincin *dhagelan/bala*

4. Busana bagian bawah (kaki)

Busana bagian bawah pada tokoh wayang banyak macamnya, sesuai dengan kedudukan tokoh wayang dalam ceritanya. Busana itu di antaranya adalah:

- a. *Timang (slepe)*, terdiri dari *timang raksasa*, *gagahan*, *pendhing*, *pendhing bambang*, *pendhing bayu*, *timang dhagelan*
- b. *Gelang kaki*, terdiri dari *kroncong rato*, *binggelan*
- c. *Uncal kencana*
- d. *Uncal wastra*
- e. *Badhong*
- f. *Kepuh*
- g. *Dodot pocong*, terdiri dari *pocong*, *pocong banyakan*, *semen ningrat*, *pocong sembuliyan*, *putren*, *pocong blotrong*, dan *pocong dhagelan*
- h. *Dodot jangkahan*, terdiri dari *jangkahan ratu*, *satria*, *bambang*, *punggawa*, *denawa*, *bayu*, dan *pandhita*
- i. *Konca*, terdiri dari *konca lamba* dan *konca bayu*
- j. *Celana*
- k. *Lemahan (siten-siten)*

Untuk mempermudah mengklasifikasi bagian busana wayang yang ditatah dan unsur tatahan yang diterapkan, berikut ini tabel klasifikasinya:

Tabel 2.1 . Bagian busana wayang yang ditatah dan unsur tatahan yang diterapkan

(sumber: Wiguna, 2004 : 35)

No.	Bagian busana wayang	Unsur tatahan yang diterapkan
1.	Nyamat	Mas-masan pucuk, langgatan, inten-inten, kawatan
2.	Karawista	Langgatan, mas-masan
3.	Turidho	Mas-masan, inten-inten, wajikan, kawatan, langgat bubuk, bubuk iring (ceplik)
4.	Jamang sulaiman	Mas-masan
5.	Jamang	Mas-masan
6.	Jungkat penantas	Langgat bubuk, semut dulur, mas-masan, kawatan, inten-inten, wajikan
7.	Bledengan/Gelapan	Mas-masan rangkep, mas-masan, inten-inten, wajikan
8.	Kentowala	Langgat bubuk
9.	Mangkara	Mas-masan, kawatan, inten-inten
10.	Sumping	Mas-masan, kawatan, srunen, inten-inten,

		wajikan
11.	Rembing	Langgatan, srunen, mas-masan, inten-inten
12.	Pupuk jarot asem	Patran, langgatan, mas-masan
13.	Rambut/gelung	Seritan (rambut), gayaman atau gimbal
14.	Rambut geni	Langgat bubuk
15.	Praba	Mas-masan, patran, langgatan
16.	Ulur-ulur nagapasa	Mas-masan, inten pat-patan, ceplik, bubuk iring, inten-inten
17.	Kalung (tanggalan)	Srunen, inten pat-patan, mas-masan, inten-inten, kawatan
18.	Tali praba (kawong)	Langgat bubuk, mas-masan
19.	Kalung (untuk punggawa)	Langgat bubuk, sembulyan
20.	Rimong	Sembulyan
21.	Sampir	Langgatan bubuk, sembulyan
22.	Baju	Langgat bubuk
23.	Jubah	Langgat bubuk
24.	Manggaran	Sembulyan
25.	Keris (wangkingan)	Langgat bubuk
26.	Semekan	Langgat bubuk
27.	Pinjong	Langgat bubuk, sembulyan
28.	Odolan	Seritan (rambut) gayaman
29.	Odolan gendong	Seritan (rambut) gayaman
30.	Kelatbahu	Mas-masan, langgat bubuk, mas-masan puncak, inten-inten
31.	Gelang	Mas-masan, langgatan bubuk, langgatan
32.	Cincin	Bubukan
33.	Timang (slepe)	Srunen, mas-masan, inten pat-patan, kawatan
34.	Gelang kaki	Mas-masan, langgatan, bubukan
35.	Uncal kencana	Srunen, mas-masan, inten-inten, inten pat-patan, mas-masan pucuk, wajikan
36.	Uncal wasto	Sembulyan, langgatan bubuk
37.	Badong	Langgat bubuk
38.	Kepuh	Langgat bubuk, bubukan
39.	Dodot atau kampuh pocong	Langgatan, rumpilan, srunen, bubukan, semut dulur, kawatan
40.	Dodot kampuh jangkahan	Langgat bubuk
41.	Konca	Langgat bubuk, sembulyan
42.	Celana	Langgat bubuk, sembulyan
43.	Lemahan	Langgatan
44.	Muka	Kawatan (athi-athi)

2.3.2.3. Unsur Sungging Wayang Kulit

Sunggingan pada wayang kulit merupakan teknik pewarnaan dan simbolisme warna pada bagian bagian wayang yang menunjukkan brabot pakaian atau hiasan, serta pewarnaan kulit pada tokoh wayang, selain itu sunggingan

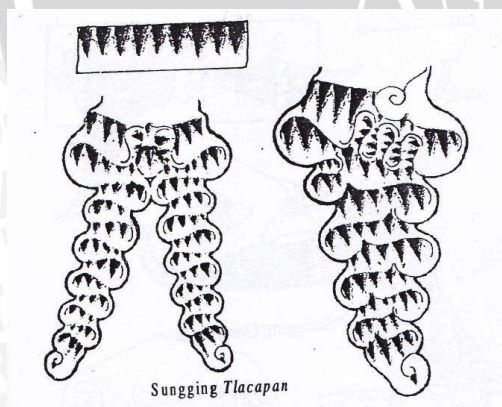
merupakan seni dekoratif pada wayang kulit purwa yang berkaitan dengan teknik pewarnaan. Unsur sungging dapat disebut pula sebagai motif sungging merupakan bentuk-bentuk dasar yang diterapkan, dalam sungging wayang kulit. Secara garis besar unsur-unsur sungging itu dapat dibedakan menjadi sedikitnya sebelas macam. Kesebelas unsur sungging itu dapat diuraikan sebagai berikut (Wiguno, 2004 : 36):

1. *Sungging tlacapan*

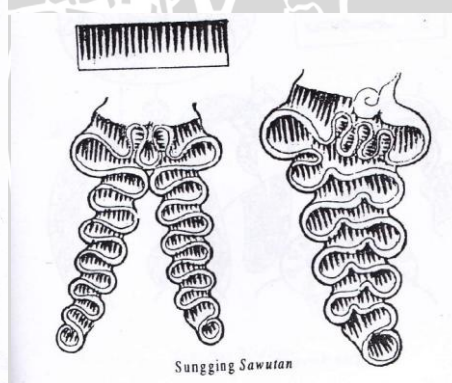
Sungging tlacapan merupakan unsur atau motif sungging yang berbentuk *tumpal* yang disusun berjajar menyamping. Jenis unsur sungging ini diterapkan pada *sembuliyen* atau *uncal wastra* dan bagian lain pada busana wayang khususnya untuk tokoh gagah. Unsur sungging ini juga disebut dengan *sorotan*, yaitu bentuk penggambaran sinar dengan menggunakan teknik gradasi, dari warna muda menuju warna tua, untuk menggambarkan pusat cahaya.

2. *Sungging sawutan*

Sungging sawutan bentuknya lancip-lancip seperti bentuk payung tertutup dengan ukuran kecil-kecil yang disusun berderet kesamping. Fungsinya hampir sama dengan *sungging tlacapan* untuk menghias *sembuliyen* yang berukuran kecil-kecil.



Gambar 2.14



Gambar 2.15

Sungging tlacapan, sumber: Wiguna, 2004

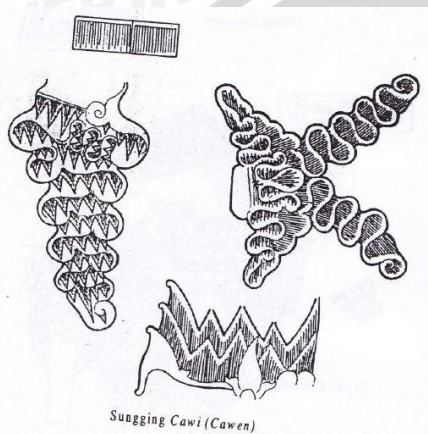
Sungging sawutan, sumber: Wiguna, 2004

3. *Sungging klop*

Sungging klop adalah teknik menyungging dengan mengikuti bentuk benda yang disungging, dengan menggunakan sistem gradasi. Umumnya digunakan untuk menggantikan peran *sungging tlacapan* maupun *sungging sawutan*. Motif sungging ini juga disebut dengan *plerokan*.

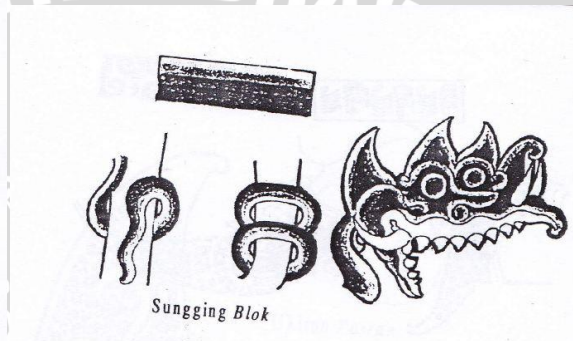
4. *Sungging cawen*

Sungging cawen merupakan guratan kecil yang tersusun menyamping sesuai dengan bentuk benda yang disungging. Sungging ini merupakan dekorasi dari sungging lainnya, dan akan selalu dijumpai pada *sungging tlacapan*, *sawutan*, dan *kelopan*. Guratan yang dibuat sangat kecil, mungkin berukuran kurang dari 0,1 mm, oleh karena itu untuk menghasilkan garis dengan ukuran sekecil itu hanya dapat dicapai dengan alat yang khusus yang dinamakan dengan kuas *cawen*.



Gambar 2.16

Sungging cawen, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.17

Sungging Blok, sumber: Wiguna, 2004

5. *Sungging balesan*

Sungging balesan merupakan garis kontur untuk mempertegas bidang sungging. Disamping itu berfungsi pula sebagai garis pembatas antara dua bidang yang harus dipisah. Dengan *sunggingan balesan* yang berfungsi sebagai kontur pada bentuk-bentuk busana, motif-motif *bludiran*, bentuk kaki dan tangan wayang dan sebagainya, akan membuat bagian itu semakin hidup. Umumnya *sungging balesan* ini garisnya dibuat agak besar dibandingkan dengan *cawen*.

6. *Sungging drenjeman*

Sungging drenjeman bentuknya adalah titik-titik yang dalam seni batik dikenal dengan istilah *cecek*. Titik-titik yang dibuat itu dengan ukuran dan jarak yang sama. Umumnya berfungsi untuk mengisi bidang bidang yang diwarnakan kombinasi seperti merah dengan hijau, atau *mruggen* dengan *kapurenta*. *sungging drenjeman* ini berfungsi sebagai elemen dekorasi untuk sungging lainnya.

7. *Sungging waleran*

Sungging waleran adalah bentuk-bentuk dekorasi selain guratan (*cawen*) dan titik-titik (*drejeman*). Disini bentuknya sangat bervariasi sesuai dengan keinginan pembuatnya. Ada yang disebut dengan *giyu*, yaitu garis-garis miring berjajar yang hanya dipakai dalam *sungging tlacapan* saja. Disamping itu ada bentuk *waleran* yang berfungsi sebagai *isen-isen*, seperti bentuk *cacah gori*, *sisik-sisik*, *isen garis lengkung* dan sebagainya.

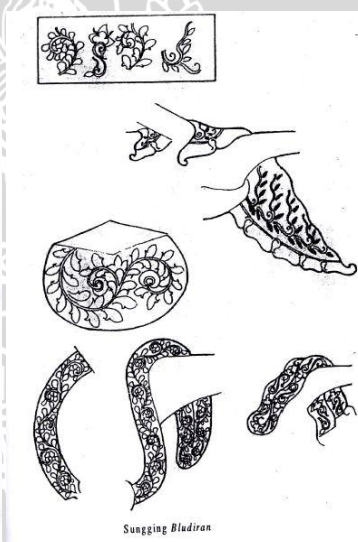
8. *Sungging bludiran*

Sungging bludiran juga disebut dengan *kembangan*, bentuk *sungging bludiran* umumnya menggambarkan alam flora yang terdiri dari daun-daunan, bunga, sulur-sulur yang mengalami stilisasi. Dalam *sungging wayang kulit* berfungsi sebagai penggambaran motif-motif kain yang terdapat pada motif *dodot* atau *kampuh*.



Gambar 2.18

Sungging drenjeman, sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.19

Sungging bludiran, sumber: Wiguna, 2004

9. *Sungging cindhen*

Sungging cindhen merupakan bentuk dekorasi dalam *sungging wayang kulit* yang berbentuk geometris seperti motif-motif pada anyaman atau tenunan. Motif ini hanya diperuntukkan pada bagian busana tertentu. *Sunggingan cindhen* ini dibedakan menjadi empat macam, yaitu *cindhen raton*, *cindhen satriyan*, *sindhen denawa*, dan *cindhen bala*. Umumnya *sungging cindhen* menggunakan empat warna seperti merah, hitam, putih, dan emas.

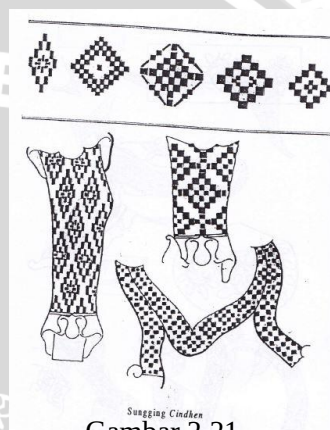
10. *Sungging ulat-ulatan*

Sungging ulat-ulatan berasal dari kata *ulat* dalam bahasa Jawa berarti raut muka (air muka). Dalam *sunggingan* wayang kulit *sunggingan ulat-ulatan* adalah motif *sungging* yang berkaitan dengan wajah tokoh. Dalam masa sekarang kemungkinan dapat disamakan dengan make up. Karena kegiatannya adalah menggambar alis, kumis, *gajah gelar*, gambar kuku dan sebagainya. *Sungging ulat-ulatan* ini merupakan bagian akhir dalam proses *sungging* yang akan membuat tokoh wayang menjadi lebih hidup sesuai dengan perwatakan tokoh.



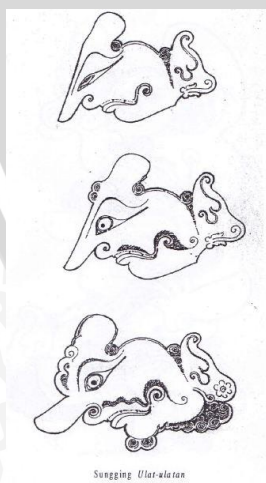
Gambar 2.20

Sungging ulat-ulatan 1,
sumber: Wiguna, 2004



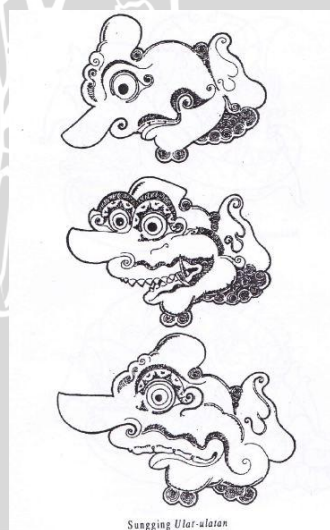
Gambar 2.21

Sungging cindhen,
sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.22

Sungging ulat-ulatan 2,
sumber: Wiguna, 2004



Gambar 2.23

Sungging ulat-ulatan 3,
sumber: Wiguna, 2004

11. *Sungging kampuh (dodot)*

Sungging kampuh adalah *sungging* yang berkaitan dengan motif-motif kain yang digunakan untuk tokoh-tokoh wayang. Dalam *sungging* wayang kulit,

motif *kampuh* harus disesuaikan dengan tingkat sosial tokoh tersebut dalam cerita wayang, misalnya kelompok raja, satria, dan bala atau punakawan. Motif-motif yang digambarkan antara lain motif *parang barong*, *gendreh*, *klithik*, *semen godhong*, *slobok*, *poleng*, *kawung*, *kambil secukil*, dan sebagainya.

2.3.2.4. Bagian Wayang Kulit yang Disungging

Wayang kulit umumnya secara keseluruhan ditampilkan dengan berwarna, ini berarti semua bagian pada wayang kulit itu di sungging, baik dari busana, maupun pada muka dan tubuh tokohnya. Sudah barang tentu dalam penerapan warna, terutama pada muka tokoh disesuaikan dengan karakter atau perwatakan tokoh wayangnya. Pewarnaan pada busana wayang juga memiliki spesifikasi diantaranya menyesuaikan dengan warna muka tokoh. Kombinasi warna diusahakan tidak terlalu banyak terdapat warna tertentu. Bagian-bagian pada wayang kulit yang disungging dapat diuraikan sebagai berikut (wiguno, 2004 : 38).

1. Busana bagian mahkota

Busana yang menghiasi kepala umumnya disebut dengan mahkota, dalam wayang kulit khususnya wayang kulit purwa terdapat beberapa macam, terdiri dari *makutha*, *topong*, *pogag*, *gelung keling*, *trumbos*, *puthut*, *uncit*, *gundhulan rambut geni*, *kethu ondhel* dan sebagainya. Bila beberapa mahkota tersebut dirinci terdiri dari beberapa busana sebagai berikut.

- a. *Nyamat*
- b. *Karawistha*
- c. *Jamang sulaman*
- d. *Jungkat penatas*
- e. *Jamang*
- f. *turidha*
- g. *Bledegan (gelapan)* terdiri dari beberapa macam seperti *gelapan utah-utah pendek*, *gelapan utah-utah panjang*, *gelapan utah-utah walik*, dan *garudha mungkur*
- h. *Kentawala*
- i. *Mangkara*
- j. *Sumping*, terdiri dari beberapa macam seperti *prabangayun*, *sorengpati*, *gajah ngoling*, *sumping mangkara*, *pudhak setegal (pandhan binethot)*, *kudhupturi (waderan)*, *sumping roni (suket)*

- k. *Rembing (anting-anting/suweng)* terdiri dari *rembing dhagelan, putren, gagahan, katongan, bayu, dan lombok abang*
- l. *Pupuk jarot asem*
- m. *Rambut gelung/adholan*
- n. *Muka*

2. Busana bagian tubuh

Busana wayang bagian tubuh merupakan bagian yang ditatah pada setiap tokoh wayang, busana pada bagian tubuh ini terdiri dari beberapa macam, yaitu:

- a. *Praba*
- b. *Ulur-ulur nagapasa*
- c. *Tali praba (kaweng)*
- d. *Kalung (tanggalan)* terdiri dari *kalung sembulayan, kalung bunder, keyongan, dan gentha*
- e. *Rimong*
- f. *Sampir*
- g. *Baju*
- h. *Jubah*
- i. *Manggaran*
- j. *Keris (wangkingan)*
- k. *Semekan*
- l. *Pinjung*
- m. *Odholan*
- n. *Odholan gendhong*

3. Busana bagian tangan

Bagian tangan wayang kulit purwa juga diberi hiasan atau dekorasi. Dalam menghias bagian tangan ini juga disesuaikan dengan kedudukan tokoh wayang dalam ceritanya, sehingga terjadi hiasan yang berbeda antara tokoh raja dan *punakawan* atau bala.

- a. *Kelat bahu* terdiri dari *ngangrangan (naga karang-rang), candrakirana, kelatbahu punggawa raksasa, kelatbahu denawaraja, punggawa kelatbahu calumpringan, kelatbahu garudha, kelatbahu dagelan*
- b. *Gelang*, terdiri dari *gelang calumpringan, gelang denawa, gelang prajuritbala (gelang kana), gelang bambang (binggel), dan gelang dagelan*
- c. *Cincin*, terdiri cincin *raton* dan cincin *dhagelan/bala*

4. Busana bagian bawah (kaki)

Busana bagian bawah pada tokoh wayang banyak macamnya, sesuai dengan kedudukan tokoh wayang dalam ceritanya. Busana itu di antaranya adalah:

- a. *Timang (slepe)*, terdiri dari *timang raksasa, gagahan, pendhing, pendhing bambang, pendhing bayu, timang dhagelan*
- b. *Gelang kaki*, terdiri dari *kroncong rato, binggelan*
- c. *Uncal kencana*
- d. *Uncal wastra*
- e. *Badhong*
- f. *Kepuh*
- g. *Dodot pocong*, terdiri dari *pocong, pocong banyakan, semen ningrat, pocong sembuliyan, putren, pocong blotrong, dan pocong dhagelan*
- h. *Dodot jangkahan*, terdiri dari *jangkahan ratu, satria, bambang,unggawa, denawa, bayu, dan pandhita*
- i. *Konca*, terdiri dari *konca lamba dan konca bayu*
- j. *Celana*
- k. *Lemahan (siten-siten)*

Bagian wayang kulit yang disungging dalam wayang kulit tersebut belum termasuk pada bagian tubuh wayang. Tubuh wayang kulit pada umumnya hanya disungging warna kuning emas saja yang dinamakan *gembleng*, tetapi ada pula yang disungging dengan warna tertentu sesuai dengan ceritanya, misalnya menggambarkan orang *bule* seluruh tubuh tokoh itu disungging dengan warna putih. Jika menggambarkan orang *cemani*, seluruh tubuh dari tokoh tersebut disungging dengan warna hitam. Ada kalanya tokoh wayang memiliki tubuh yang bersisik seperti ular atau ikan, maka seluruh tubuh kecuali mukanya disungging dengan menggambarkan motif sisik, dengan dasar kuning emas dan motif sisiknya disungging warna hijau atau biru, kemudian disempurnakan dengan *cawen*. Khusus untuk tokoh-tokoh wayang ramayana terutama pada tokoh kera (*rucak*) dan bala Ngalengka tubuh tokoh disungging warna-warna. Untuk mempermudah mengklasifikasi bagian busana wayang yang disungging dan unsur sungging yang diterapkan, berikut ini tabel klasifikasinya:

Tabel 2.2 . Bagian busana wayang yang disungging dan unsur sunggingan yang diterapkan

(sumber: Wiguna, 2004 : 41)

No.	Bagian busana wayang	Unsur sungging yang diterapkan
1.	Nyamat	Kelopan, cawen, balesan
2.	Karawista	Kelopan, cawen, drejeman, prada emas, balesan, waleran
3.	Turidho	Tlacap, cawen, waleran, prada emas, balesan
4.	Jamang sulaiman	Tlacap, cawen, waleran, prada emas, giyu
5.	Jamang	Tlacap, cawen, giyu, waleran, prada emas
6.	Jungkat penantas	Kelopan, cawen, drenjeman, prada emas
7.	Bledengan/Gelapan	Kelopan, cawen, drenjeman, prada, waleran, balesan, prada emas
8.	Kentowala	Kelopan, cawen, balesan, waleran
9.	Mangkara	Kelopan, drenjeman, balesan, cawen, waleran
10.	Sumping	Kelopan, cawen, drenjeman, prada emas

11.	Rembing	Kelopan, cawen, drenjeman
12.	Pupuk jarot asem	Kelopan, drenjeman, waleran, pemasrada emas
13.	Rambut/gelung	Blok hitam
14.	Rambut geni	Kelopan, waleran
15.	Praba	Kelopan, waleran, drenjeman, balesan, prada emas
16.	Ulur-ulur nagapasa	Kelopan, waleran, drenjeman, prada emas
17.	Kalung (tanggalan)	Kelopan, waleran, cawen, drenjeman, prada emas
18.	Tali praba (kawong)	Blok (polos), bludiran atau cinden, balesan
19.	Kalung (untuk punggawa)	Kelopan, cawen, tlacapan, drenjeman, balesan, prada
20.	Rimong	Kelopan, bludiran
21.	Sampir	Kelopan, bludiran, sawutan, cawen, balesan
22.	Baju	Blok (polos), bludiran dengan parada emas
23.	Jubah	Blok (polos)
24.	Manggaran	Tlacapan, sawutan, cawen, balesan
25.	Keris (wangkingan)	Kelopan, cawen, waleran
26.	Semekan	Kelopan, cawen, waleran
27.	Pinjong	Kelopan, bludiran
28.	Odolan	Blok (polos) hitam
29.	Odolan gendong	Blok (polos) hitam
30.	Kelatbahu	Kelopan, cawen, waleran, tlacapan, drenjeman, balesan sisik, prada emas
31.	Gelang	Tlacapan, kelopan, cawen, waleran, balesan
32.	Cincin	Kelopan, cawen
33.	Timang (slepe)	Kelopan, waleran, drenjeman, prada emas
34.	Gelang kaki	Kelopan, drenjeman, waleran sisik, dan cawen
35.	Uncal kencana	Kelopan, cawen, drenjeman, prada emas
36.	Uncal wasto	Sawutan, cawen, balesan
37.	Badong	Kelopan, bludiran (cinden), balesan
38.	Kepuh	Bludiran, kelopan
39.	Dodot atau kampuh pocong	Kelopan, cawen, drenjeman, waleran, prada emas, tlacapan (sawutan), giyu, parang klitik, kawung, slobok, kambil secukil, semen sinom
40.	Dodot kampuh jangkahan	Parang barong, parang gendreh, poleng bang bintulu, kawung sen
41.	Konca	Tlacapan, cawen, giyu balesan, prada emas
42.	Celana	Tlacapan, cawen, balesan, giyu, blok (polos) merah, cenden
43.	Lemahan	Blok (polos) merah
44.	Muka	Blok (polos), sungging ulat-ulatan

2.3.3. Unsur Warna Wayang Kulit Purwa

Warna dalam wayang kulit purwa merupakan salah satu unsur penting dalam bahasa rupa wayang. Warna yang muncul pada setiap seni sungging dalam wayang

tidak hanya sekedar seni dekoratif untuk memperindah saja, tetapi warna dalam sunggingan wayang memiliki nilai mendalam yang berkaitan dengan simbol dan perlambang. Perlambang warna dalam wayang kulit ini berkaitan dengan sifat atau karakter tokoh, untuk menunjang pagelaran wayang, serta juga sebagai gambaran yang berkaitan dengan budaya dan kepercayaan masyarakat.

Warna wayang yang berkaitan dengan karakter tokoh wayang kulit dapat dilihat dari warna muka tokoh. Warna polos pada muka tokoh wayang ada beberapa macam seperti merah atau merah muda, hitam, putih, prada atau kuning emas, biru dan hijau, dengan perwatakan bermacam-macam pula. Muka hitam merupakan penggambaran sifat perwatakan sentausa, bijaksana, langgeng, luhur, bertanggung jawab. Muka putih merupakan penggambaran sifat perwatakan bersih dan suci. Muka prada (kuning emas) menggambarkan perwatakan yang sedang (*sepadha-padha/tepa selira*). Muka biru atau hijau menggambarkan sifat perwatakan picik, berpandangan sempit, penakut dan tidak bertanggung jawab (Ciptosangkono dalam Wiguno, 2004 : 44). Ada tokoh-tokoh wayang kulit purwa banyak dijumpai tokoh yang bermuka merah atau merah muda, terutama tokoh wayang yang mewakili golongan kiri atau tokoh angkara murka.

Dari segi teknis wayang kulit sering dijumpai dengan penggunaan warna kuning emas. Penggunaan warna ini memiliki tujuan tertentu yaitu agar wayang kulit dapat dilihat dari jauh. Seperti diketahui bahwa dalam pagelaran wayang kulit pada masa lalu menggunakan penerangan dari lampu minyak yang disebut blencong, sehingga cahaya yang dihasilkan tidak begitu baik, oleh karena itu digunakan warna kuning emas yang dapat memantulkan sinar lebih banyak dari jenis warna lain (Wiguno, 2004 : 44).

Warna dalam wayang kulit juga digunakan sebagai perlambang angka tahun yang di dalam bahasa Jawa disebut dengan sengkalan memet. Salah satu warna yang digunakan adalah merah jingga yang berbentuk api berkobar pada sebuah gunung wayang kulit. Dari penggambaran itu mempunyai makna *geni dadi sucining jagad* yang mempunyai arti angka tahun Caka 1443, yaitu tahun dibuatnya wayang oleh Sunan Kalijaga (S. Haryanto dalam Wiguno, 2004: 44).

Dalam sunggingan wayang kulit purwa terdapat suatu motif yang memiliki makna mendalam berkaitan dengan kepercayaan. Motif tersebut adalah *poleng bang pintuluakaji*, yaitu motif yang digunakan oleh Raden Werkudara dan tokoh-tokoh golongan bayu. Dalam motif geometris kotak-kotak itu memakai warna merah, putih,

dan hitam. Hal ini mengingatkan pada perlambangan Trimurti dalam ajaran Hindu, bahwa warna-warna tersebut merupakan simbol dari dewa Trimurti, yaitu Brahma, Wisnu, Siwa yang menjadi pujaan para penganut ajaran Hindu. Setelah pengaruh ajaran agama Islam masuk, motif puleng itu juga mengalami perubahan secara mendasar yang digambarkan dengan warna-warna yang berubah pula, yaitu hitam, merah, kuning, putih. Pemaknaan pun berubah sesuai dengan zamannya. Keempat warna itu menjadi bentuk simbol dari nafsu angkara manusia yang terdiri dari *aluamah*, *amarah*, *mutmainah*, dan *supiah* yang menjadi musuh umat manusia (Ki Wahyu Pratista dalam Wiguno, 2004 : 45).

Masih banyak lagi warna-warna yang ada dalam wayang kulit purwa dengan berbagai macam pemaknaan serta fungsi yang berbeda. Bisa dibilang bahwa wayang kulit purwa merupakan seni dekoratif hasil budaya Indonesia merupakan bentuk ensiklopedia kebudayaan Jawa yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungannya.

2.4. Tinjauan Teori Semiotika

Teori semiotika ini digunakan sebagai dasar teori penulis untuk mengkaji unsur rupa pada tatah sungging wayang purwa. Hasil kajian teori semiotika ini nantinya digunakan sebagai dasar konsep visual perancangan Museum Wayang Kekayon yang nantinya dilanjutkan dalam proses metode perancangan yang dipakai oleh penulis untuk memperoleh rekomendasi desain.

2.4.1. Definisi Semiotika

Manusia sebagai makhluk hidup yang bermasyarakat tidak bisa lepas dan luput dari interaksi dengan manusia lainnya. Dalam berinteraksi manusia juga tentu membutuhkan suatu media atau alat komunikasi agar bisa memahami dan mudah dalam menyampaikan pesan atau maksud. Banyak hal yang digunakan manusia dalam mengkomunikasikan maksud dan tujuannya, salah satunya dengan media tanda. Manusia dalam bersosialisasi, berinteraksi, dan berkomunikasi tidak lepas dari tanda.

Pentingnya tanda bagi manusia menjadi salah satu kajian khusus dalam bidang keilmuan bahasa, ilmu komunikasi, dan filsafat. Dalam keilmuan ini, ilmu tanda yang sering disebut semiotika berkembang menjadi teori kajian khusus mengenai tanda. Sebagian besar tanda-tanda yang dimanfaatkan untuk komunikasi antar manusia perlu

dipelajari dan berdasarkan pada konvensi, contoh yang paling jelas adalah penggunaan simbol.

Dalam kajian Semiotika dalam Arsitektur oleh Agus Darma, memaparkan bahwa semiotika (*semiotics*) berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif, mampu menggantikan suatu yang lain (*stand for something else*) yang dapat dipikirkan atau dibayangkan (Broadbent, 1980). Bidang-bidang yang terlibat dalam semiotika cukup luas, mencakup dunia manusia, binatang, dan benda-benda.

Secara umum semiotik, didefinisikan sebagai teori falsafah umum yang berkenaan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi. Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal serta *tactile* dan *olfactory* (semua tanda atau sinyal yang bisa diakses atau diterima oleh seluruh indra yang kita miliki) ketika tanda-tanda terbentuk, sistem kode yang secara sistematis akan menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda (*sign*). Dalam ilmu komunikasi “tanda” merupakan sebuah interaksi makna yang disampaikan kepada orang lain melalui tanda-tanda. Dalam berkomunikasi tidak hanya dengan bahasa lisan saja namun dengan tanda tersebut juga dapat berkomunikasi. Ada atau tidaknya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan semua itu dapat disebut tanda. Sebuah bendera, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, rambut uban, lirik mata dan banyak lainnya, semua itu dianggap suatu tanda (Zoezt, 1993:18, <http://noviyanto-noviyanto72.blogspot.com>).

Para ahli semiotik modern mengatakan bahwa analisis semiotik modern telah diwarnaidengan dua nama yaitu seorang linguist yang berasal dari Swiss bernama Ferdinand deSaussure (1857 - 1913) dan seorang filsuf Amerika yang bernama Charles Sanders Peirce (1839 -1914). Peirce menyebut model sistem analisisnya dengan semiotik dan istilah tersebut telah menjadi istilah yang dominan digunakan untuk ilmu tentang tanda. Semiotologi de Saussure berbeda dengan semiotik Peirce dalam beberapa hal, tetapi keduanya berfokus pada tanda (Ni Wayan Sastrini, Tinjauan Teoritik tentang Semiotika). Beberapa pencetus teori tentang semiotika di atas, dalam penulisan ini

difokuskan pada penggunaan teori semiotika Saussure untuk menjabarkan dan mengkaji mengenai tatah sungging wayang purwa.

2.4.2. Kajian Semiotika Bahasa Rupa

Pada hakekatnya manusia berkomunikasi dan berinteraksi tidak hanya melalui bahasa tulisan, lisan atau bahasa isyarat, akan tetapi komunikasi manusia tidak bisa lepas dengan bahasa rupa yang merupakan tanda komunikasi simbolik atau komunikasi rupa. Salah satu unsur penting dalam komunikasi rupa adalah bahasa rupa (Sachari, 2005: 71).

Dalam bukunya “Beberapa Asas Merancang Trimatra” Wucius Wong (1989: 9) menjelaskan unsur rupa tentu saja dapat dilihat dan menentukan penampilan akhir sebuah rancangan, maksudnya bahwa bahasa rupa merupakan kerangka dasar dalam sebuah desain. Dari teori wucius Wong, Sachari (2005: 71) merangkum bahwa bahasa rupa, seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki apa yang dikenal sebagai kaidah, asas atau konsep. Desain sebagai bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu:

1. **Unsur Konsep**, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume.
2. **Unsur Rupa**, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.
3. **Unsur Pertalian**, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat.
4. **Unsur Peranan**, yang terdiri dari gaya, makna, dan tugas.

Meskipun bahasa rupa susah untuk dipahami dalam penafsirannya, namun demikian bahasa rupa memiliki kaidah yang bersifat universal dan hampir berlaku dimana-mana, seperti pemahaman mengenai geometri dasar: segi empat, segitiga, dan lingkaran yang dipahami sama dalam masyarakat. Demikian pula dengan pemahaman warna primer, seperti merah, kuning, biru, serta pemahaman bentuk dasar yang ada dalam masyarakat yang ditafsirkan memiliki kemiripan pemahaman dan penafsiran dimasyarakat. Secara mendasar, bahasa rupa mengandung tanda-tanda atau simbol yang disamakan sebagai ungkapan bahasa yang sifatnya universal.

Dalam bukunya “ METODOLOGI PENELITIAN BUDAYA RUPA” Sachari (2005 : 71) menuliskan pemikiran Umberto Eco, bahwa komunikasi visual dapat dijadikan sebagai media kajian semiotika, maka bahasa rupa dasar seperti yang diutarakan di atas, merupakan unsur tanda yang cukup penting dalam semiotis. Unsur-

unsur bahasa rupa dasar yang terdiri dari konsep, rupa dan pertalian, dapat dinyatakan sebagai *langue* (fakta sosial) dalam dikotomi de Saussure. Tanda-tanda rupa seolah sebagai sistem kode yang telah diketahui oleh semua masyarakat dan merupakan kesepakatan bersama. Sedangkan unsur peranan (gaya, makna dan fungsi) merupakan suatu hal yang dapat dikatakan sebagai *parole*, yang merupakan ungkapan tanda secara individual atau tanda yang telah diberi makna tertentu.

Konsep *signifiant* (penanda) sebagai bentuk dan *signifie* (pertanda) sebagai unsur konsep yang dibawa oleh Saussure dalam mendalami ilmu tanda atau semiotika, kiranya dapat pula diadopsi pada kajian ataupun penjabaran bahasa rupa. Bahasa rupa yang sifatnya tidak tampak, acak atau tidak berujud sulit mengidentifikasi citra dan maksud ungkapannya. Tetapi jika telah terjadi pemaknaan atau pemberian fungsi tertentu, maka terbentuklah citra dari bahasa rupa itu sehingga terbentuk sebuah konsep rupa (Sachari, 2005: 71).

Melalui teori semiotika Saussure dalam ilmu tanda semakin berkembang, teori Saussure sebagai inspirasi dari munculnya teori baru yang lebih luas dan mungkin saja lebih mudah diterapkan. Melalui kajian semiotika, pengamat mampu memilah bahasa rupa secara ‘struktural’ dan bahasa rupa secara ‘maknawi’. Pemilahan ini sangat bermanfaat, karena kemudian dapat mengelompokkan bahasa rupa yang bersifat ‘paradigmatis’, untuk melahirkan ide-ide ungkapan komunikasi rupa ‘baru’ yang bertitik tolak dari unsur dominan paradigma.

Dalam kajian semiotika, bahasa rupa juga dapat diamati sebagai suatu sistem tanda, baik kumpulan tanda ataupun tanda tunggal. Dalam pengamatan tinjauan desain, konteks pengamatan bahasa rupa dapat berupa teks sejarah, gaya desain, karya rupa, artifak, mazhab estetik, jejak proses mendesain maupun figur seorang desainer (Sachari, 2005: 74).

Dalam tinjauan bahasa terdapat dua aspek penting semiotikan, yaitu indeks dan tanda (termasuk ikon, simbol, dll). **Indeks** adalah tanda yang memiliki hubungan ketergantungan eksistensial antara tanda dan ‘yang ditandakan’, atau mempunyai ikatan kausal dengan apa yang diwakilinya. Misalkan indeks sebuah desain mobil itu ada, karena adanya kegiatan proses desain perancangan dan industri pembuatannya. Sedangkan **tanda** adalah unsur dasar dalam semiotika dan komunikasi, yaitu segala

sesuatu yang mengandung arti, yang memiliki dua kategori, yaitu sebagai penanda (bentuk dasar; ikon, simbol, notasi) dan sebagai pertanda (arti) (Sachari, 2005: 74).

Teori semiotika yang lain yaitu teori semiotika dari Pierce. Dalam Sachari (2005: 66) dijelaskan mengenai teori semiotika dari Pierce bahwa semiotika dari segi relasi tanda antara satu tanda dengan tanda lainnya, terdiri atas tiga kelompok utama, yaitu:

1. **Semiotika Sintaksis**, aktivitas yang mempelajari tanda dalam sistem tanda yang lain, yang menunjukkan kesamaan atau kerjasama (berkaitan dengan wujud tanda).
2. **Semiotika Semantik**, mempelajari hubungan antar tanda, denotasi dan penafsiran (berkaitan dengan pemaknaan tanda).
3. **Semiotika Pragmatis**, mempelajari hubungan tanda dengan pemakainya (berkaitan dengan kefungsian tanda).

Dari penjelasan di atas bisa ditarik benang merah bahwa teori semiotika sebagai moda kajian bahasa rupa memiliki unsur penting yaitu dalam pengkajian bahasa rupa harus terdapat wujud rupa dan pemaknaan atau penafsiran bahasa rupa agar mampu dianalisa secara sistematis. Dalam penerapan teorinya bisa dipilah bahwa:

1. Unsur desain rupa yaitu, unsur konsep, rupa dan pertalian merupakan unsur pemahaman semiotika sintaksis dan merupakan icon suatu tanda dalam teori Pierce, dan dalam teori Saussure dapat dikaitkan sebagai Signifiant (Penanda).
2. Unsur desain rupa peranan dalam teori Saussure dapat dikaitkan sebagai Signifie (Petanda) dan dapat dipecah menjadi dua dalam teori Pierce yaitu,
 - a. Sebagai pemahaman semiotika pragmatis (fungsi) atau indeks (penjabaran fungsi tanda)
 - b. Sebagai pemahaman semiotika semantik (makna) atau mengandung pemahaman simbolik

2.4.3. Semiotika Arsitektur

Semiotika pada awalnya merupakan teori kajian dari bidang keilmuan bahasa, ilmu komunikasi, dan filsafat. Dewasa ini semiotika berkembang dan mulai dikenal dalam bidang keilmuan lain, terutama bidang keilmuan desain dan seni yang lekat

dengan pengkomunikasian produk. Semiotika menjadi salah satu teori dan metode kajian yang digunakan dalam kajian dan pendekatan perancangan pada produk seni dan desain seperti pada bidang keilmuan desain produk, desain komunikasi visual dan arsitektur.

Semiotika sebagai ilmu kajian tentang tanda mulai bersinggungan dengan bidang arsitektur ketika mulai disadari bahwa arsitektur juga merupakan serangkaian tanda dan bahasa yang memiliki pesan dari arsiteknya. Hal ini diperkuat ketika semiotika dalam arsitektur menjadi perbincangan serius pertamakali pada debat arsitektur di Italia tahun 1950, ketika itu para arsitek mulai mempertanyakan tentang *International Style*. Pada tahun berikutnya 1960-an di Perancis, Jerman, dan Inggris semiotika juga menjadi bahan diskusi untuk membentuk kembali pengertian arsitektur dan dijadikan alat normatif untuk menyerang teori-teori fungsionalisme yang berlebihan. Mulai sejak itu pada tahun berikutnya hingga sekarang semiotika mulai populer dalam kajian dan perancangan arsitektur.

Dikutip dari Hersy Yamanto pada tesisnya yang berjudul “ TEKTONIKA DALAM SEMIOTIKA ARSITEKTUR, Studi Karya YB Mangunwijaya” (2003: 13), Juan Pablo Bonta menjelaskan bahwa semiotika dalam arsitektur adalah ilmu yang mempelajari sistem ekspresi, suatu sistem linguistik atau bahasa. Arsitektur merupakan sebuah sistem ekspresi dari sekumpulan tanda-tanda (Bednar, 1979: 146). Dari penjelasan tersebut nampak jelas bahwa arsitektur dan semiotika saling berhubungan dalam suatu ranah sistem bahasa dalam penyampaian pesan melalui tanda.

Ratna Amati dalam jurnalnya “TRANSFORMASI MAKNA DALAM TAMPILAN VISUAL ARSITEKTUR THEME PARK” (2008) menuliskan bahwa, secara umum tanda-tanda arsitektural adalah sebagai sebuah sistem dalam menghasilkan objek dan membatasi ruang-ruang yang mengomunikasikan fungsi-fungsi dalam dasar system konvensi. Tanda-tanda tersebut terangkum dalam komponen-komponen makna yang meliputi indikatif, komunikatif, dan komponen ekspresif (Bonta, 1973).

Berkembangnya semiotika dalam ranah arsitektur memperkuat bahwa arsitektur bukan hanya suatu karya seni atau bangunan yang hanya sekedar memiliki guna. Lebih dari itu arsitektur merupakan media komunikasi berwujud bangunan yang dibuat dalam rangka mewadahi segi-segi keindahan dan pesan-pesan sosial-religius didalamnya.

Untuk itu bangunan harus mempunyai “jiwa” dan jiwa terwujudkan dalam bentuk “citra” (Hersy, 2003: 7).

Semiotika dalam arsitektur berkeinginan mengajak masyarakat untuk lebih mendalami berbagai hal yang berkaitan dengan bentuk dan tataruang dalam arsitektur. Melalui karyanya, arsitek berkeinginan untuk mengajak berkomunikasi dengan masyarakat, oleh sebab itu diperlukan pemahaman dan pemakaian semiotika dalam perancangan arsitektur sebagai media untuk memperkuat hubungan antara *sign* (tanda) yaitu arsitektur itu sendiri dengan manusia dalam memberikan *meaning* (arti). Berdasarkan semiotika, arsitektur dapat dianggap sebagai “teks” yang memiliki pesan-pesan sosial, budaya, serta religius yang sering sekali menyentuh hingga pemahaman filosofi yang berkembang sebagai “jiwa” dan “citra” dalam kebudayaan masyarakat setempat.

Melalui pendekatan semiotika, arsitek dapat terbantu dalam perancangan bangunan sebagai media komunikasi pesan yang diinginkan, terutama mengenai citra suatu kebudayaan masyarakat setempat. Hal ini dipertegas pula oleh Agus Dharma dalam kajiannya berjudul “SEMIOTIKA DALAM ARSITEKTUR”, ia menyimpulkan bahwa adanya pendalaman konsep semiotik dalam arsitektur mampu menghasilkan arsitektur yang transformatif yang merangsang kreativitas arsitek agar bisa menciptakan karya arsitektur kontemporer, tetapi sekaligus juga menimbulkan getaran-getaran budaya (*cultural resonances*) yang menyiratkan kesinambungan dengan keadiluhungan warisan masa silam. Melalui unsur komunikasi dalam Arsitektur arsitek menjadi lebih dekat dengan konteks geografis dan budaya setempat sehingga masyarakat tidak merasa asing dengan lingkungan binaannya sendiri.

Dari penjelasan di atas arsitektur juga bisa dibilang sebahai cermin budaya bangsa, karena arsitektur sangat erat kaitannya dengan hasil budaya lainnya seperti seni rupa. Bahkan arsitektur juga bisa dikatakan artefak hasil budaya suatu bangsa yang memiliki kandungan pesan filosofi simbolik didalamnya. Unsur-unsur arsitektural, seperti dalam bentuk, warna, tata ruang, hingga material seringkali digunakan sebagai transformasi pesan yang terkandung dalam hasil budaya lain seperti seni ukir, seni batik, seni pewayangan dan lain sebagainya. Disinilah arsitektur sangat berperan penting sebagai media komunikasi “citra” hasil budaya bangsa yang berkembang dan lestari pada masa yang akan datang.

Arsitektur sebagai media komunikasi hasil budaya, kerap kali terlihat dari hasil arsitekturnya, seperti bangunan ibadah yang ingin menyampaikan pesan suasana sakral, bangunan transportasi sebagai bangunan penerimaan yang menunjukkan citra kota dan kawasan, serta museum yang dibangun dengan upaya menyampaikan pesan tentang kekhasan isi dari museum itu sendiri, dan masih banyak lagi bangunan-bangunan yang memiliki pesan simbolik dari arsiteknya. Arsitektur bisa dibilang sebagai penanda suatu kawasan dengan kekhashan potensi hasil budaya kawasan atau bangsa yang beragam. Contohnya kekhashan suatu kawasan di Indonesia yang lekat dengan batik, arsitek melalui media tanda berupaya mentransformasikan batik pada bagian-bagian atau unsur arsitekturnya agar bisa terkomunikasikan potensi budaya lingkungan tersebut.

2.5. Tinjauan Transformasi

Tinjauan tentang transformasi ini digunakan sebagai acuan metode perancangan arsitektur dari penulis. Secara urutan proses perancangan transformasi ini digunakan setelah kajian semiotika dilakukan. Metode transformasi ini digunakan sebagai pemicu kreatifitas desain visual dalam perancangan museum yang menekankan simbolik museum.

2.5.1. Transformasi Arsitektur

Definisi transformasi dalam sisi bahasa, dapat diartikan sebagai perubahan bentuk. Apabila di-Indonesia-kan kata transformasi dapat disepadankan dengan kata “pemalihan” (Josef Projotomo, 1992) dalam Amanati (2008), yaitu perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahannya yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukkan petunjuk-petunjuk benda asalnya.

Dari pandangan lain mengenai gagasan dan cara mencapai kreativitas desain yang ada dalam “*Poetic of Architecture, Theory of Design*”, Antoniades (1990) menjelaskan, bahwa transformasi didefinisikan sebagai perubahan bentuk dimana sebuah bentuk dapat mencapai tingkat tertinggi dengan jalan menanggapi banyaknya pengaruh-pengaruh eksternal dan internal. Dalam pengertian tersebut disiratkan bahwa transformasi hanyalah merupakan perubahan sebuah bentuk kepada bentuk lain.

Antoniades (1990) dalam buku yang sama juga memaparkan bahwa arsitektur merupakan wadah kehidupan. Arsitektur atau suatu bangunan mempunyai penentuan pengaruh bagi penghuninya setelah bangunan dibangun dan pada waktu-waktu yang akan datang, walaupun bangunan itu diubah dan diadaptasi dalam maksud untuk menggairahkan imajinasi arsitektural, mengkaji bentuk-bentuk nyata atau untuk membuat pemikiran-pemikiran wadah dan struktur arsitektur. Dikutip dalam Amanati (2008) memaparkan bahwa dalam masa sebelum konstruksi, masa-masa desain, selama itu bangunan menerima transformasi besarnya. Mulai dari ide atau konsep, hingga akan memberikan gambaran makna kelangsungan hidup komunikasi, bangunan itu akan berubah dan berubah, dimodifikasi oleh seluruh faktor-faktor dan alasan yang selektif yang pada akhirnya dikristalkan ke dalam “kenyataan yang membantu”.

Banyak pemahaman mengenai transformasi dalam perancangan arsitektur, selain Antonides pada penjelasan sebelumnya juga terdapat Broadbent (1980) yang merumuskan pemikiran tentang transformasi. Dalam Amanati (2008) memaparkan bahwa ide atau konsep merupakan makna yang ingin ditampilkan yang dapat dikaji pada struktur-dalamnya (*deep structure*). Bukan sekedar yang terlihat pada permukaan tampilannya. Sehingga maksud transformasi ini adalah perubahan dari makna pada struktur-dalam (*deep structure*) tersebut ke dalam tampilan struktur permukaan (*surface-structure*). Ada empat rumusan dari Broadbent untuk mencapai transformasi, yaitu:

1. Desain Pragmatic

Suatu desain akan mengalami transformasi pragmatik ketika desain tersebut menggunakan bahan material sebagai dasar pengolahan bentuk atau sebagai *raw material*-nya. Contohnya adalah shelter-shelter dari kulit Mammoth di Rusia Selatan pada 40.000 SM hingga *plastic air house* dan struktur suspension. Moda ini dapat meliputi saluran:

Material, bertema material, transformasi yang digunakan adalah penggunaan teknologi eksploitasi sifat bahan, alat yang digunakan adalah bidang permukaan, tampak, dan massa, tampilan yang dihasilkan berupa penonjolan tekstur bahan, penonjolan sistem konstruksi, dan penampilan fisik bahan.

2. Desain Typologic

Suatu desain akan mengalami transformasi tipologi ketika desain tersebut memiliki kaitan budaya suatu daerah, memberikan image tentang daerah atau

budaya tertentu. Seperti bangunan igloo bagi orang Eskimo atau teepee bagi orang Indian. Moda ini meliputi saluran:

- a. Pemalihan, bertema fungsi dan bentuk, transformasi yang digunakan evolusi tradisional seperti pemecahan (*break*), pengirisan (*cut*), pembagian (*segment*), penambahan (*addition*), penggeseran (*friction*), pengumpulan (*accumulation*), penumpukan (*stacking*), penembusan (*penetration*), pelapisan (*superimposition*), penjalinan (*interlacking*), pertautan (*meshing*) begitu juga dengan peminjaman, pemindahan rupa, dan dekonstruksi. Alat yang digunakan adalah massa, bentuk permukaan, detail. Sedang tampilan fisik yang dihasilkan berupa simetri – asimetri, regular – irregular.
- b. Exotik dan Multikultural, bertema keganjilan fenomena, pertautan budaya dan sejarah, transformasi berupa peniruan atau perpaduan, alat yang digunakan adalah site, material, detail. Tampilan visual yang dihasilkan adalah suasana dan simbol.
- c. Kompleksitas dan Kontradiksi, bertema elemen bangunan sejarah atau seni populer, transformasi berupa pembauran atau pengironian. Alat yang digunakan adalah elemen-elemen bangunan konvensional atau elemen-elemen yang telah biasa dikenal. Tampilan visual yang dihasilkan adalah simbolik.

3. Desain Analogical

Suatu desain akan mengalami transformasi analogik ketika desain tersebut memiliki kriteria penggambaran tentang sesuatu hal, baik itu benda, watak, atau kejadian. Desain ini memerlukan beberapa medium sebagai sebuah gambaran untuk menerjemahkan keaslian ke dalam bentuk-bentuk barunya, baik gambaran personal maupun konsep abstract philosophical. Beberapa desain seperti gambar, model, dan program komputer akan mengambil alih dari desainer dan mempengaruhi jalan desainnya. Moda ini meliputi saluran:

- a. Historicism dan Preseden, bertema bangunan sejarah atau artefak, transformasi evolusi. Alat yang digunakan adalah denah, tampak dan suasana. Tampilan visualnya berupa eklektik, kontekstual, dan primordial.
- b. Imagery, Mimesis, dan Literality, bertema elemen morfologi, atau style, transformasi peniruan, peminjaman, atau derivasi. Alat yang digunakan

adalah massa dan tampak. Tampilan visualnya adalah kemiripan visual dan penonjolan makna harfiah.

- c. Metaphor, dapat bertema apa saja, transformasinya pengkiasan (metaphora). Alat yang digunakan berkemungkinan tidak dapat diraba (ide, konsep, kondisi manusia), yang dapat diraba berupa tampilan visual dan material atau dapat kombinasi keduanya. Tampilan visual yang dihasilkan adalah kemiripan visual dan simbolik.
- d. Paradoks, bertema pemikiran atau prasangka, transformasinya berupa pembalikan, pembelokan, atau dekonstruksi. Alat yang digunakan adalah massa, tampak, dan denah. Tampilan visual yang dihasilkan di luar pandangan umum manusia.
- e. Poetry dan Literatur, bertema cerita, struktur, bahasa suatu poetry atau literature, transformasinya berupa penggambaran dan pengkiasan. Alat yang digunakan tampak, massa, situasi. Tampilan visual yang dihasilkan adalah penekanan wujud dan bentuk.

4. Desain Canonic

Suatu desain akan mengalami transformasi canonic ketika desain tersebut menggunakan pendekatan geometrical sebagai raw materialnya baik itu dalam system konvensional ataupun system komputasi. Moda ini adalah Geometri. Dengan bertema bentuk-bentuk geometri, transformasinya berupa peningkatan dimensi, pemejalan, pengosongan. Alat yang digunakan adalah massa. Tampilan visual yang dihasilkan berupa grid monotonic, *blank box*, bidang dan volume, "*arbitrary romantic*".

Dalam rumusan di atas untuk mencapai desain berkarakter visual yang kuat dari perancangan arsitektur museum, sangat diperlukan rumusan desain analogi terutama pada strategi desain metafora dan mimesis. Sebab keduanya lebih menitik beratkan pada tampilan visual yang berkarakter kuat melalui cara yang mudah dipahami dan dimengerti orang, yaitu melalui kemiripan visual objek inspirasi desain dengan hasil desain yang ada.

2.5.2. Prinsip Transformasi

Menurut Antoniades dalam Muhammad Ridho (2012), ada tiga cara dalam melakukan transformasi, yaitu :

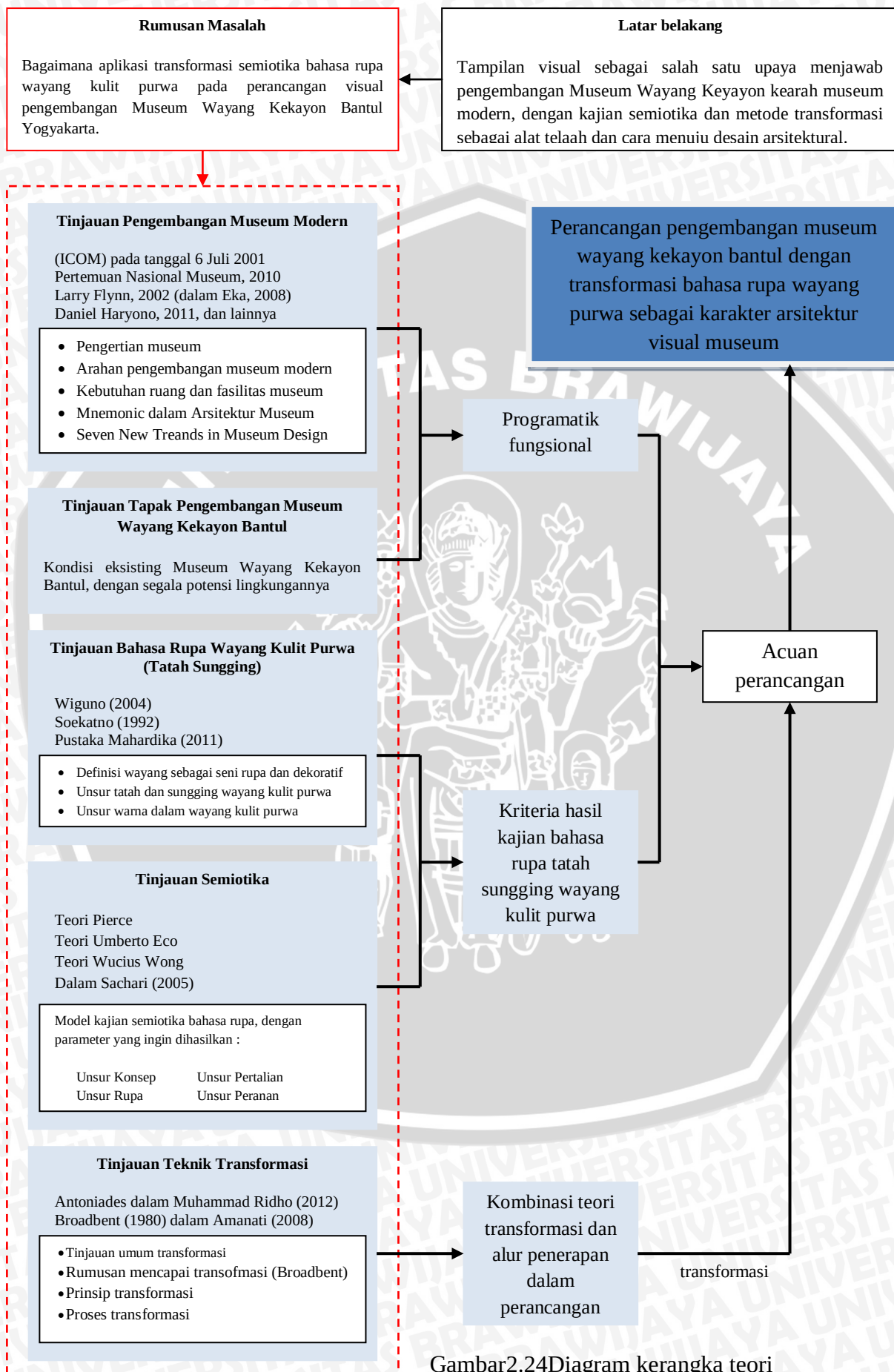
1. Tradisional, suatu perubahan bentuk melalui tahapan yang terjadi karena penyesuaian batas-batas yang ada seperti :
 - a. Batasan eksternal (*site, view, orientasi, angin, dll*)
 - b. Batasan internal (fungsi program ruang)
 - c. Artistik (kemampuan, kemauan, dan sikap arsitek)
2. *Borrowing*, yaitu mengambil suatu objek, seperti patung, lukisan dan lainnya, dan kemudian mempelajari sifat-sifat dua dan tiga dimensinya dan menginterpretasikannya ke dalam bentuk arsitektural.
3. Dekonstruksi/dekomposisi, yaitu memecah unsur-unsur yang dimiliki suatu objek baru dengan struktur dan komposisi berbeda.

2.5.3. Proses Transformasi

Dalam Muhammad Ridho (2012), Antoniades menjelaskan bahwa dalam aliran transformasi dengan cara transformasi tradisional dapat dilakukan dengan empat langkah yang dapat dilalui, yaitu :

1. Pernyataan visual dengan pendekatan konseptual terhadap permasalahan dengan menggunakan gambar tiga dimensional.
2. Evaluasi terhadap ide-ide dan memiliki ide yang paling memuaskan semua pihak sebagai alternatif maksimal, ide ini kemudian menjadi dasar dari proses transformasi.
3. Melakukan transformasi yaitu dengan cara pergeseran, perputaran, pencerminan, penarikan, pemampatan, skala, dan memutar (*translation, rotation, reflection, stretching, shrinking, scale, twisting*).
4. Penyampaian informasi kepada pihak luar sehingga bisa diterima, dibangun, dan dinikmati.

2.6. Kerangka Teori



Gambar2.24Diagram kerangka teori