



3rd International Seminar
of Nusantara Heritage 2014

08
DES
2014

Institut
Teknologi Bandung
Bandung, Indonesia

Editor:
Prof. Dr. Setiawan Sabana, MFA
Dr. Ahmad Syarief, S.Sn.,MSD.

PROCEEDING

ISBN 978-602-98150-1-6

3rd International Seminar of Nusantara Heritage
© 2014

Steering Committee :

Dr. Imam Santosa
Prof. Dr. Setiawan Sabana M.F.A
Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, M.A
Dr. Yasraf Amir Piliang
Dr. A. Rikrik Kusmara
Prof. Dr. Ismail Ibrahim

Penanggung Jawab :

Dr. Rikrik A. Kusmara

Editor :

Prof. Dr. Setiawan Sabana M.F.A, Dr. Achmad Syarif

Tata Letak Buku dan Penyunting:

Tatang Abdullah

Penerbit :

Fakultas Seni Rupa dan Desain – Institut Teknologi Bandung
Gedung Seni Rupa FSRD – ITB, Lt.1
Jl. Ganesh No. 10 , 40132
Bandung - Indonesia
www.senirupa.itb.ac.id
www.art.itb.ac.id
senirupa@fsrd.itb.ac.id
© 2014 Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dicetak di Bandung Januari 2015

ISBN 978-602-98150-1-6

Jumlah Cetakan : 100 exp

Susunan Kepanitiaan :

Ketua	:	Dr. A. Rikrik Kusmara
Sekertaris	:	Bintan Titisari, M.Ds
		Aviandari Lestari Susetio, S.Sn
Bendahara	:	Irma Damajanti, M.Sn
Acara	:	Rifda Amalia
		Ganjar Gumilar
Logistik dan Publikasi	:	Zusfa Roihan, S.Sn
Akomodasi dan Transportasi	:	Budi Adi Nugraha, S.Sn, M.Sn
Humas	:	Wily Himawan, M.Sn
Desain Grafis	:	Alvanov Zpalanzani, ST, M.M
Merchandise	:	Patriot Mukmin, S.Sn, M.Sn

ISNHO-53	Kitsch Symptoms in Indonesian TV Commercial „So Nice” Sausage Product	225
ISNHO-58	Drawing Education Method for Autistic Children with Artistic Talent	232
ISNHO-61	Creative Process and Design Studies of Visual Ornaments in the Great Mosque Sang Cipta Rasa, Cirebon	239
ISNHO-69	New Media and the Paradigm that Occurred on the Indonesian Young Women Artists	243
ISNHO-72	The Intergration of Shadow Puppet Art in Art Learning as Aneffort in Improving Children's Creativity and Preserving National Culture	250
ISNHO-78	Puppet Kancil Show as a Medium Learning in Early Childhood Integrated Local Culture	256
ISNHO-81	The Phenomenon of Photography: Visual Cultural Expressions in the Domain of 21st Century Art	264

C
Cross-Culture
Cultural Heritage

ISNHO-01	Pasemah Megalithic Sculpture the Past Visual Message for Art Expression Freedom and Diversity of Nusantara	277
ISNHO-08	Jaipongan as an Intangible Cultural Heritage in West Java	287
ISNHO-09	Art Education in Society: Represented by Inheritance of Woven Craft in Kabupaten Kudus	294
ISNHO-10	Socialization Process and Investment in Cultural Values as a Child of Traditional Dolanan Heritage Conservation Efforts Nusantara	300
ISNHO-16	Paksi Naga Liman, a Hybrid Mythic-Creature as a Symbol of Power of Keraton Kasuhunan Cirebon	307
ISNHO-22	Retention of Aesthetical Value of Jepara Wood Carving Through the Education Process	313
ISNHO-32	Mayong Lor Ceramics as Capital Culture: It's Implication in Family Education	320
ISNHO-34	Sukat Depa Hasta Musti as the Basis of Courtyard Measurement in Bali Madya Residential Building	328
ISNHO-46	Tradition Toys and Games with Fingers in Southeast Asia	336
ISNHO-51	The Attractiveness of Tangible and Intangible Mixed-Culture in Banten Great Mosque Complex, Banten Province, Indonesia	345
ISNHO-54	Study of North Bali Art World through Cultural Management Approach in the Cultural Dividend Assessment Context to Support Buleleng Art Festival 2014	348
ISNHO-60	Indramayu Cepak Puppet: History and Development	356
ISNHO-62	Hidden Knowledge in the Walls of Balinese Temples	365
ISNHO-73	Ceramic: Traditional to Modern	377
ISNHO-75	Visualization of Tradition Symbol as Strategy of 'Creative Communication' Toward the 'Ultimate' Design	386
ISNHO-80	Craft Design Development Strategy (Various Decoration) Locality Potential in Perspective: The Art of Study Jepara Carving Retrospective Case Series, Pati Brass, and Batik Pekalongan	395
ISNHO-82	Study of Culture Tradition of Ritual Grebeg in Demak	402

D
Textile & Fashion
Non-Visual Art

ISNHO-11	Impact of Meaning Displacement of Jarit and Sayut Fabrics towards Traditions Existence of Traditional Fabric for Local People of Kerek Sub District – East Java	411
ISNHO-18	The Aesthetic Value of Chinese Lotus Flower on Sinjang Cloth Cirebon Handmade Batik	417
ISNHO-19	Arts-based Scientific Communication for Science Teacher	424
ISNHO-24	Transformation of Visual Relief on Cloth Media (Costumes for the Performing Arts)	429
ISNHO-29	Rame tur Akeh Lucune: The Contemporary Aesthetical Tactic of Ketoprak Pati	439
ISNHO-30	The Music of Lesung in the Village of Ledok Blora Regency	447
ISNHO-31	Identity of Batik Semarangan (The Urban Society Aesthetic Expressions and Culture Eclectic Reflection)	453
ISNHO-35	Mangkunagaran Style Dance in Customs and Traditionsin Pura Mangkunagaran	459
ISNHO-36	Designing "Manékwarna" Digital Content as Inventory Media for the Natural Dye of Classical Batik of Yogyakarta	465
ISNHO-42	Ruk-Ruk Rukmana's Kacapi Indung Pirigan Style (a Development of Tembang Sunda Cianjurian Music)	469
ISNHO-50	The Utilization and Development of Children Songs for Thematic Basis Learning in Kindergarten	481

Paksi Naga Liman
A Hybrid Mythic-Creature As A Symbol of Power of Keraton Kasepuhan Cirebon

Ismet Zainal Effendi
Department of Fine Arts
Universitas Kristen Maranatha
size208@yahoo.com

Prof. Dr. Setiawan Sabana, M.F.A.
Department of Fine Arts
Institut Teknologi Bandung
setiawansabana@yahoo.com

ABSTRACT

Research about images of the mythology in traditional art is so important especially for the art-knowledge. Myth actually has influenced the paradigm of Indonesian traditional-people and also civil society of Indonesian people comprehensively. Myth became the limits, and director of the rule of living that covered values, norms, and etiquettes. Mythology came from non-logic things to very-logic things when many people of a communal-life believe it as well as knowledge.

Symbol is a stronger thing in civilization. In the kingdom-living society, symbol became a media for a significant things that related to strength of the king and his kingdom. Symbolization also a media for presenting about how to live with values, good-ethics, spiritualities, and also traditions.

Paksi Naga Liman is a mythic creature as a symbol of power and strength of Keraton Kasepuhan Cirebon. Paksi Naga Liman is a hybrid-creature of: Paksi, means a predator-bird like Eagle, Falcon or Hawk, it's a symbol of strength of the above-world (about transcendence-life or spirituality-life). Liman is Elephant, the symbol of the strength of the middle-world (social-reality or profane-life), and Naga is giant-serpent, a fantastic-creature who lived at the under-world and also symbolizing its impressions (The Dark-world, or the dark-side of human-soul).

Paksi Naga Liman, absolutely a great traditional image of Nusantara and a local-wisdom of Cirebon, it is a magnificent image to share myth to Cirebon people from their ancestors from the ancient to present time.

Keywords: myth, symbol, local-wisdom, hybrid-creature, traditional-art

1. PENDAHULUAN

Sejak dahulu, mitologi digunakan oleh umat manusia di seluruh dunia yang berkelompok (komunal) sebagai bentuk representasi dalam menyampaikan ajaran, nilai-nilai, pedoman maupun batasan-batasan dalam mengatur pola kehidupan sehari-hari yang disampaikan secara regeneratif dan kontinyu. Mitologi memang memegang peranan penting dalam tatanan kehidupan (masyarakat tradisional terutama), sehingga dengan mitos semua norma, aturan dan nilai itu diciptakan. Mitos dianggap berperan penting dan berpengaruh besar terhadap peradaban di Dunia ini, sebagaimana kita mengenal peradaban Yunani yang sangat dipengaruhi oleh mitologinya akan kehidupan dewa-dewi melalui mite-mite yang dianggap sakral dan bahkan manusiawi, begitu pula peradaban di Babilonia, Mesir, Siria, Timur Tengah, juga masyarakat Indian Amerika. Mitos bisa dikatakan sangat berperan kuat dalam membentuk peradaban di Dunia ini.

1.1. Mitologi di Nusantara

Eksistensi mitologi pada masyarakat tradisi di Indonesia, terutama pada masyarakat kerajaan yang masih ada, misalnya di Pulau Jawa bagian tengah, mitos memegang peranan penting dalam mengatur sendi-sendii kehidupan masyarakat Keraton, contohnya pada Keraton Surakarta, Keraton Yogyakarta, dan Keraton Cirebon. Mitologi menjadi hal yang fundamental dalam pola kehidupan sosial (*social-society*) pada masyarakat kerajaan di Nusantara ini. Bangsa kita memang dibesarkan oleh mitologi, sehingga mitos, baik yang bersifat lisan (cerita rakyat, legenda, etiket), maupun yang bersifat tulisan (manuskrip, ornamen, imaji, patung, lukisan, relief) tersebar dan masih dipakai di seluruh Nusantara. Mitologi sangat berpengaruh terhadap pola hidup masyarakat kita yang unsur tribalisme dan pluralismenya sangat kental, mitos diajarkan dan disampaikan secara regeneratif melalui upacara-upacara (ritual adat), baik secara lisan (oral) maupun secara tulisan (teksual), sehingga memengaruhi pola kehidupan mereka sehari-hari, dari dahulu bahkan sampai saat ini, dari ujung barat pulau Sumatera, sampai ujung timur Pulau Papua, ratusan imaji-imaji mitologis terdapat, dan tersebar dalam semua unsur seni rupa tradisi di Nusantara ini, namun entah mengapa sedikit sekali yang meneliti ke arah sana, baik dari sisi visualisasi, filosofi,

maupun simbolisasinya yang berkaitan dengan pola kehidupan masyarakat sekitarnya. Di Nusantara ini, imaj mitologis banyak sekali terdapat di situs-situs sejarah, dan sangat eksotis dari sisi visual, kita memiliki Kinara dan Kinari, Kala-Mekara, Garuda Jatayu, Lembhuswana, Naga, Paksi Naga Liman, dan lainnya, sayangnya mereka semua luput dari perhatian para pemerhati budaya, dan para peneliti kebudayaan. Oleh karena itu, penelitian mengenai imaji-imaji mitologis ini sangat penting dan signifikan untuk dilakukan, demi keberpihakan terhadap kearifan lokal dan khazanah budaya tradisi Nusantara yang adiluhung ini.

1.2. Mitologi Saat Ini

Mitologi bagi masyarakat tradisional, merupakan hal yang sangat penting dan menjadi salah-satu bagian dari pola kehidupan mereka, itu sebabnya semua tingkah laku, ucapan, upacara, tatanan pemerintahan, dan berkesenian harus sesuai dengan peraturan atau kearifan lokal (*local wisdom*) yang notabene merupakan hasil dari mitologi yang diterapkan oleh leluhur mereka secara turun-temurun (*regeneration*) dan berkelanjutan sampai sekarang. Untuk saat ini, mitos atau mitologi oleh masyarakat tradisional masih dipegang teguh sebagai batasan-batasan yang mengatur norma, adat, tradisi dan nilai-nilai, namun oleh masyarakat modern, hal ini dianggap ok-olok, sedangkan bagi pemerhati budaya, pengajar seni rupa, profesional di bidang seni, dan sekaligus praktis seni, menganggap hal-hal yang berhubungan dengan mitologi merupakan khazanah kekayaan bangsa kita yang membanggakan, yang patut dilestarikan dan diketahui oleh masyarakat dunia sebagai warisan leluhur Nusantara yang adiluhung.

1.3. Mitologi pada Masyarakat Jawa

Masyarakat Jawa, sangat identik dengan pola kehidupannya yang tradisional, hal ini tentunya dipengaruhi dengan masih adanya sistem pemerintahan kerajaan yang masih aktif di pulau tersebut sampai sekarang, sebut saja Kerajaan Cirebon di Provinsi Jawa Barat, Kerajaan Paku Bhuwono di Provinsi Jawa Tengah, dan Kerajaan Hamengku Bhuwono Ngayogyakarta Hadiningrat di Provinsi D.I. Yogyakarta. Hal ini menjadikan masyarakat di Pulau Jawa yang berada pada wilayah keraton, cenderung memiliki pola pikir yang masih tradisional dan封建的, semi patriarkis, dibandingkan masyarakat yang berada di kawasan lainnya karena tradisi dan pola kehidupannya masih dipengaruhi oleh sistem yang diterapkan oleh kerajaan yang masih berkuasa tersebut. Bisa disimpulkan bahwa, masyarakat Jawa Barat bagian timur, masyarakat Jawa Tengah dan Yogyakarta, lebih kental nuansa tradisinya dibanding provinsi lainnya di Pulau Jawa, hal ini juga didukung oleh sejarah masyarakat kerajaan yang sangat kuat yang terjadi dan terbentuk di Pulau Jawa, ditambah lagi dengan masih berdirinya situs-situs peninggalan sejarah yang adiluhung, dan tentunya masih sangat relevan dan fungsional sampai saat ini, Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Sukuh, Candi Cetho, dan Candi-candi yang lainnya, rasanya sangat tepat untuk menjelaskan hal ini. Peranan kerajaan dalam membentuk karakteristik *orang Jawa* ini sangatlah kuat, hal ini tidak lepas dari adanya pola penyampaian dan penyebarluasan ajaran, nilai-nilai, dan adat-istiadat melalui mitos yang disampaikan secara turun-temurun, regeneratif, dan kontinu sifatnya, bahkan sampai saat ini. Mitos mampu membentuk pola pikir dan pola kehidupan masyarakat kerajaan ini pada awalnya, tentunya sebelum agama *samawiyyah* (agama langit, agama yang dibentuk berdasarkan wahyu Illahi melalui perantara Nabi atau Rasul yakni: Yahudi, Katolik, dan Islam) datang dan memengaruhi karakter kerajaan-kerajaan tersebut. Mitologi secara tidak langsung mampu membentuk karakter masyarakat secara perlakuan, terperinci, dan akulturatif, artinya, mitologi mampu mengubah cara pandang, paradigma, dan cara berpikir masyarakat tidak secara tiba-tiba (revolutif), namun bersifat perlakuan-lahan dan lambat-laun dalam jangka waktu yang lama (evolutif). Sehingga untuk menghilangkan nuansa mitologi pada karakteristik masyarakat Jawa, tentunya tidak mudah karena sifatnya yang radikal dan kuat, tidak heran masyarakat Jawa kebanyakan masih menjadikan hal-hal mitos sebagai acuan untuk menjalani kehidupannya, mulai dari mencari finansial, mencari jenis usaha, sampai mencari jodoh, bahkan mencari waktunya yang baik untuk melakukan sesuatu. Maka terjadilah pola-pola dan karakteristik kebudayaan yang bercampur-baur (*mixed*) antara ajaran lama dengan yang baru dianutnya, misalnya kebudayaan *kejawen* yang menggabungkan kebudayaan Hindu Kuno dengan Islam sehingga memiliki karakter yang berbeda dengan kedua kebudayaan yang sebelumnya. Mitos sangat memengaruhi pola hidup masyarakat Jawa pada umumnya, dari dulu hingga sekarang.

Adapun bentuk mitologi pada masyarakat Jawa dibagi menjadi dua bentuk, yakni: Mitologi yang terucap (*oral*) dan tidak tampak (*non-representatif*), dan mitologi yang terasa oleh indera (*empirik*), sehingga dapat terdengar, terdengar, dan tersentuh (*representatif*). Mitologi non-representatif, ialah mitologi yang berupa *narrative* dan disampaikan melalui ucapan, atau perkataan, bisa melalui dongeng, *fabel*, cerita *epik*, cerita rakyat, legenda, *mitos* (cerita tentang dewa-dewi), syair lagu tradisional, pantun, dan lainnya. Sementara mitologi yang representatif ialah mitologi yang disampaikan melalui hal-hal yang bisa dirasakan oleh indera kita, misalnya berupa *artefact*, musik, pertunjukan, ornamen hiasan, topeng, patung, lukisan, gambar, relief, ataupun situs-situs buatan manusia (*artifact*). Mitologi tentunya membahas hal-hal yang fundamental, mulai dari tatanan sosial, adab kesetiaan, adab istiadat, sampai bentuk-bentuk pemujaan terhadap dewa-dewi yang bersifat transendental. Mitologi disampaikan terutama untuk menciptakan batasan-batasan sehingga semua tingkah laku yang terjadi di masyarakat secara sesuai dengan kaidah-kaidah, nilai-nilai, norma-norma, adab, dan etika, atau kesusastraan (*ethic*).

1.4. Imaji Sebagai Media Penyampaian Mitos

Salah satu bentuk penyampaian pesan dan ajaran mitologi yang representatif pada wilayah seni rupa ialah melalui imaji-imaji visual, baik berupa tulisan, ornamen hiasan, gambar, lukisan, patung, relief atau bangunan adat, hal ini bertujuan agar mudah dipahami dan dihayati oleh masyarakat sebagai penerima pesan (*receiver*), imaji visual ini dibagi menjadi empat kategori, yakni: Pertama, imaji visual berupa atau berwujud manusia atau hewan yang *realistik* (yang memang ada di dunia ini); Kedua, imaji visual yang bersifat *surrealistis* (imajinatif dan khayali, artinya sosok (figur) yang sama sekali fantastis dan sebenarnya tidak pernah ada di Dunia ini); Ketiga, ornamen hiasan (biasanya berupa garis-garis atau bentuk-bentuk geometris); Keempat berupa tulisan atau huruf kuno (tipografi). Hal ini tentunya disesuaikan dengan mitologi sebelumnya yang berupa *lisan* melalui oral, dan bentuk visual merupakan ilustrasinya saja, sehingga maksud dari pesan yang disampaikan cepat diterima dan bersifat langgeng karena beberapa mitos digambarkan berupa relief dan patung atau bangunan adat yang sangat permanen sehingga sifatnya yang tahan lama. Namun ada pula mitos berjenis legenda, di mana sesuatu yang sudah ada (bahkan terjadi atau terbentuk karena fenomena alam), namun karena untuk menerapkan ajaran kecintaan terhadap hal-hal yang transcendental, untuk menerapkan nilai-nilai sosial, dan demi sakralitas suatu tempat atau situs, maka diciptakan mitos untuk memperkuat eksistensi situs tersebut, misalnya legenda *Sangkuriang* di Jawa Barat, legenda *Si Malin Kundang* di Sumatera Barat, legenda *Jaka Tarub*, legenda *Roro Mendut*, dan lainnya. Namun kebanyakan imaji-imaji itu diciptakan secara ilustratif dengan tujuan untuk menerangkan hal-hal yang sebelumnya bersifat *cerita* (narasi) sehingga bersifat *rupa* (visual).

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, imaji-imaji yang diciptakan oleh masyarakat tradisi akan mitologi tersebut, ada yang berupa citraan realistik (sosok hewan atau manusia secara utuh) dan ada yang bersifat surrealistic (sosok imajinatif non-manusia, non-hewan), jenis yang kedua ini secara teksual, memang merupakan makhluk atau sosok yang tidak ada di dunia, fiktif, imajiner dan khayali, sosok mitologis ini biasanya merupakan makhluk yang mempresentasikan simbol-simbol tertentu dalam satu visualisasi sehingga sosok tersebut terkesan *absurd*, ganjil dan menyeramkan. Sebut saja sosok raksasa, naga, atau sosok dewa-dewi, contohnya *Ganesha* (yang berupa sosok manusia berkepala gajah, dan bertangan empat). Atau dari cerita pewayangan seperti *Rahwana* yang berkepala sepuluh, *Jatayu* yang merupakan manusia setengah elang, *Antareja* manusia setengah reptil, atau *Hanoman* yang berupa sosok manusia setengah monyet. Sosok-sosok itu secara visual memang sangat menggerikan dan ganjil sekali, namun, bila kita menelaah filosofinya, sosok-sosok itu tidak melulu mempresentasikan hal-hal yang jahat atau negatif, namun sebaliknya, di sana tersirat filosofi-filosofi yang agung dan suci yang disampaikan secara simbolik dengan tujuan kontemplasi (sarana perenungan) dan sarana penyadaran bagi siapa saja yang melihatnya. Hal ini sangat penting diketahui, karena sosok-sosok mitologis yang ada di masyarakat *Jawa* ini memiliki keunikan yang luar biasa dibandingkan dengan sosok-sosok imajinatif-mitologis yang ada pada kebudayaan lain.

2. KERATON KASEPUHAN CIREBON

Keraton Kasepuhan didirikan pada tahun 1452 oleh Pangeran Cakrabuana.. Keraton Kasepuhan dulunya bernama *Keraton Pakungwati*, yang berasal dari nama Ratu Dewi Pakungwati binti Pangeran Cakrabuana yang menikah dengan Sunan Gunung Jati. Ia wafat pada tahun 1549 dalam Mesjid Agung Sang Cipta Rasa. Nama beliau diabadikan dan dimuliakan oleh Sunan Gunung Jati sebagai nama Keraton yaitu Keraton Pakungwati yang sekarang bermama Keraton Kasepuhan.

2.1. Mitologi Pada Masyarakat Cirebon

Seperi halnya pola kehidupan pada sistem kerajaan-kerajaan lainnya di Nusantara, Kehidupan Keraton Kasepuhan Cirebon juga didominasi oleh pola hidup yang patriarkhis,封建的 dan mitik. Mitos sangat kental dan berperan kuat dalam setiap pola kehidupan civitas Keraton, mulai dari adab, tatakrama, adat-istiadat, upacara ritual, dan peribadatan. Mitos memang sangat berpengaruh terhadap kehidupan Keraton, sehingga hal ini tentunya menyebar kepada seluruh lapisan masyarakat yang berada di wilayah kerisidenaan Keraton Kasepuhan Cirebon, hal ini terus berlanjut, turun temurun, dan bersifat sacral, tidak heran sampai saat ini, kehidupan bersifat mitik masih banyak dijumpai pada masyarakat tradisi di Cirebon meskipun masuknya berbagai pengaruh dari kebudayaan dari luar Cirebon.

2.2. Paksi Naga Liman

Paksi Naga Liman, merupakan sosok *jejaden* yakni sosok makhluk hybrid jadi-jadian yang bewujud ganjil, yakni, berkepala naga, berbelalai dan berbadan gajah, bersayap dan beracak burung pemangsa, bertaring, dan belalasnya melilit sebuah senjata tradisional berupa 'cakra'. Sosok ini mirip figur imajinatif mitologis yang ada di Kalimantan yaitu Lembuswana, satu sosok mitologis kuda bersayap dengan kepala mirip naga, bertanduk dan bertaring namun berbelalai seperti gajah, masyarakat Kalimantan meyakini sosok ini sebagai penjaga Sungai Mahakam. Paksi Naga Liman juga mirip dengan sosok yang terdapat di Keraton Kasuhuman Surakarta di Solo, bedanya, yang ada di Solo ditempatkan di depan, pada bagian ujung perahu, sementara yang di Cirebon bersatu dengan kereta kencana kerajaan. Paksi Naga Liman juga secara anatomis mirip dengan imaji mitos Mekara, yang terdapat di lantai dasar Candi Borobudur, yang berfungsi sebagai persona, yakni saluran pembuangan air.



Figure #3. Artefak-artefak yang menghiasi perahu-perahu peninggalan Kerajaan Mataram, yang disimpan di Museum Keraton Kasuhunan Surakarta, memiliki anatomi kepala mirip dengan Paksi Naga Liman. Sumber: dokumentasi pribadi.

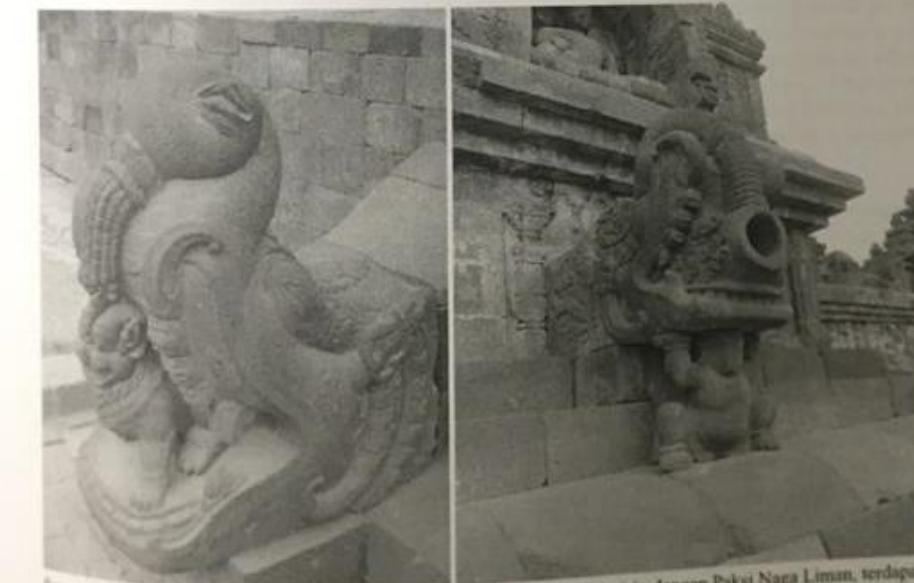


Figure #4 Mekara, makhluk mitos hidup di perairan, memiliki kepala yang mirip dengan Paksi Naga Liman, terdapat pada Candi Borobudur, berfungsi sebagai persona, yakni saluran pembuangan air hujan. Sumber: dokumentasi pribadi

Paksi Naga Liman, merupakan sosok mitologis yang simbolik, masing-masing bagian memiliki simbol-simbol yang kuat dan berpengaruh terhadap civitas Keraton khususnya dan masyarakat Cirebon pada umumnya. Paksi Naga Liman, merupakan makhluk mitos yang hibrid, yakni gabungan dari berbagai makhluk sehingga menjadi satu organisme yang baru. Paksi Naga Liman, terdiri dari makhluk bernama Paksi, Naga, dan Liman. Paksi yakni makhluk atau hewan yang merupakan sosok burung pemangsa, burung yang kuat dan perkasa, burung yang menguasai wilayah udara, ini disimbolkan sebagai dunia atas, kekuatan pada wilayah spiritual, kethohanian, atau dunia transenden. Iri mirip dengan agkatan udara pada dunia militer. Liman dikenal juga sebagai Gajah, merupakan

sosok atau karakter binatang berkaki empat yang besar, kuat dan gagah pekasa, Liman simbol kekuatan yang ada di bumi, di darat atau dunia tengah, yakni dunia realitas, wilayah imanen atau kebendaan (fisik, dunia jasman manusia). Liman bersifat kokoh dan tidak terkalahkan, pada kenyataannya gajah memang satu-satunya spesies binatang darat dengan ukuran badan terbesar saat ini. Liman sama halnya dengan angkatan darat di dunia militer, yang siap menjaga dan melindungi wilayah fisik Keraton beserta isinya dengan segenap kekuatannya. Sementara Naga, merupakan makhluk imajiner, makhluk mitos yang diyakini ada dan hidup oleh masyarakat tradisional, Naga berada di dunia bawah, dunia gelap, dunia tempat bersemayamnya segenap sifat-sifat yang buruk, atau sisi gelap dari jiwa dan raga. Naga melindungi Keraton dari kekuatan atau pengaruh jahat atau buruk tersebut yang berasal dari dunia bawah, kekuatannya meliputi dunia bawah tanah dan bawah air, Naga dipercaya sebagai penguasa 'dunia bawah', setara dengan angkatan laut di dunia militer.

Paksi Naga Liman merupakan sosok hibrid yang memiliki *multi-power* tersebut, sosok ini merupakan akumulasi dari semua kekuatan yang mampu melindungi Keraton dari semua bentuk ancaman dan serangan. Paksi Naga Liman merupakan simbol dari kekuatan dan kewibawaan juga ketahanan lahir dan bathin dari Keraton Kasepuhun Cirebon. Paksi Naga Liman, tentunya merupakan kekayaan khazanah Nusantara yang patut dilindungi dan dibanggakan oleh bangsa kita, sebagai warisan leluhur Nusantara yang harus dilestarikan eksistensinya.

Daftar Pustaka

- [1] Bertens, K. Prof. Dr. (1999), *Sejarah Filsafat Yunani*, Kanisius, Yogyakarta.
- [2] Campbell, Joseph, (1988) *The Power of Myth*, Anchor Books, New York
- [3] Cotterel, Arthur & Rachel Storm, (2007), *The Ultimate Encyclopedia of Mythology*, Hermes House, London
- [4] Ions, Veronica, (2005), *The World's Mythology in Color*, Octopus Publishing, London
- [5] Susanto, Mikke. *Diksi Rupa-Kumpulan Istilah dalam Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab & Djagad Art House, Yogyakarta, 2011
- [6] Tresidder, Jack (2004). *The Complete Dictionary of Symbols, In Myth, Art and Literature*, Chronicle Books, San Francisco
- [7] www.cirebonku_jaya.blogspot.com
- [8] www.4bp.blogspot.com