

MENGUAK SOSOK MITOLOGI DI KERATON KANOMAN CIREBON DAN KERATON YOGYAKARTA

Buku referensi ini merupakan acuan bagi para akademisi yang akan mengajarkan ataupun mempelajari lebih dalam lagi tentang budaya nusantara yang spesifik yaitu sosok mitologis dari dua keraton besar di Pulau Jawa. Buku ini merupakan hasil penelitian lintas keilmuan, yang melibatkan para dosen yang berada di bawah lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Buku ini merupakan bagian dari luaran hibah yang didanai oleh Universitas Kristen Maranatha dalam menggali budaya Nusantara. Sosok Mitologis masa dulu diimplementasikan ke dalam karya seni dan kini dipadukan dengan teknologi digital. Rancangan tersebut menjadi kebaruan yang diusung ke dalam karya penciptaan. Harapan kami sebagai tim penulis, bahwa buku yang digagas dari kearifan lokal ini dapat menggerakkan insan kreatif Indonesia.



Penerbit Yayasan Lembaga GJMUN Indonesia
Anggota Ikatan Penerbit Indonesia- IKAPI
Telepon : 081312003334
Penerbit@yqi@gmail.com



MENGUAK SOSOK MITOLOGI DI KERATON KANOMAN CIREBON DAN KERATON YOGYAKARTA



Ariesa Pandanwangi
Ismet Zainal Effendi
Belinda Sukapura Dewi
Dewi Isma Aryani
Leonardo
Miky Endro Santosa
Wawan Suryana
Beni Sasmito

**MENGUAK
SOSOK MITOLOGIS DI
KERATON KANOMAN CIREBON
DAN KERATON YOGYAKARTA**

Ariesa Pandanwangi
Ismet Zainal Effendi
Belinda Sukapura Dewi
Dewi Isma Aryani
Leonardo
Miky Endro Santosa
Wawan Suryana
Beni Sasmito



**MENGUAK
SOSOK MITOLOGIS DI
KERATON KANOMAN CIREBON
DAN KERATON YOGYAKARTA**

Ariesa Pandanwangi
Ismet Zainal Effendi
Belinda Sukapura Dewi
Dewi Isma Aryani
Leonardo
Miky Endro Santosa
Wawan Suryana
Beni Sasmito

MENGUAK SOSOK MITOLOGIS DI KERATON KANOMAN CIREBON DAN KERATON YOGYAKARTA

Ariesa Pandanwangi
Ismet Zainal Effendi
Belinda Sukapura Dewi
Dewi Isma Aryani
Leonardo
Miky Endro Santosa
Wawan Suryana
Beni Sasmito



MENGUAK SOSOK MITOLOGIS DI KERATON CIREBON DAN KERATON YOGYAKARTA

Ariesa Pandanwangi, Ismet Zainal Effendi, Belinda Sukapura Dewi, Dewi Isma Aryani, Leonardo, Miky Endro Santosa, Wawan Suryana, Beni Sasmito

Penanggung Jawab:

Sri Wahono (Ketua Yayasan Lembaga Gumun Indonesia)

Penyunting:

Arrie Widhayani, Arika Rini, dan Mila Indah Rahmawati

Tata Letak:

Rohmah Barokah

Desain Sampul:

YLGI

Penerbit:

Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGI)

Fajar Kencana Asri EE 6, Kec. Jaten Kab. Karanganyar, 57731 Jawa Tengah.

Telepon 081312003334 Email: gumunnusantara@gmail.com

Anggota IKAPI

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbit (KDT)

Menguak Sosok Mitologis di Keraton Kanoman Cirebon dan Keraton Yogyakarta/
Ariesa Pandanwangi, Ismet Zainal Effendi, Belinda Sukapura Dewi, Dewi Isma
Aryani, Leonardo, Miky Endro Santosa, Wawan Suryana, Beni Sasmito/Solo:
Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.

vii + 68 hlm., 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-5543-04-8

Cetakan pertama, Agustus 2021

Bekerjasama dengan Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.

Hak cipta dilindungi undang-undang. Sebagian atau seluruh isi buku ini dilarang diperbanyak dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi tulis menjadi tanggung jawab penulis.

Copyright@2021 Ariesa Pandanwangi, Ismet Zainal Effendi, Belinda Sukapura Dewi, Dewi Isma Aryani, Leonardo, Miky Endro Santosa, Wawan Suryana, Beni Sasmito.

All rights reserved

PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam sejahtera untuk kita semua

Kami ucapkan puji syukur, akhirnya buku referensi ini berhasil diselesaikan dengan baik oleh tim dari lintas keilmuan. Buku referensi ini ditujukan untuk kalangan akademisi sehingga diharapkan dapat menjadi acuan referensi dalam mata kuliah yang diajarkan oleh para dosen di kampus serta masyarakat umum dan pecinta kebudayaan Indonesia.

Buku ini menguak sosok mitologis dari dua keraton besar yang masih ada di Pulau Jawa, yaitu Keraton Kanoman Cirebon dan Keraton Yogyakarta terkiat dengan adanya banyak misteri yang terungkap melalui lintas keilmuan. Buku ini semakin menarik ketika membahas bagaimana lintas keilmuan tersebut mengimplementasikannya ke dalam karya penciptaan dari sudut pandang masing-masing penulis.

Terima kasih kepada tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik hingga selesainya buku ini. Tim peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Daerah Cirebon melalui Keraton Kanoman dan Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Keraton Yogyakarta yang telah membantu tim dalam pendataan untuk kelengkapan isi buku ini.

Semoga buku ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas dan memberikan kontribusi yang positif dalam dunia akademik di Indonesia.

Bandung, 20 Agustus 2021

Wassalam
Tim Penulis

DAFTAR ISI

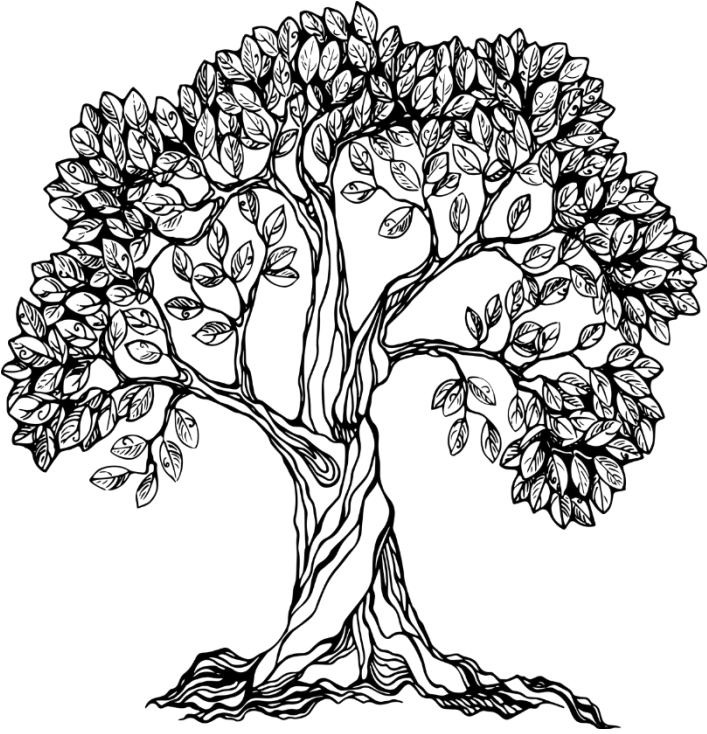
BAB I :	2
PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Keraton Kanoman Cirebon	3
C. Keraton Yogyakarta	4
BAB II	6
DUA KERATON DI PULAU JAWA: KERATON KANOMAN CIREBON DAN KERATON YOGYAKARTA	6
A. Keraton	6
B. Literature Review	6
C. Keraton Kanoman Cirebon	9
Simbol-Simbol pada Keraton Kanoman Cirebon	11
Konsep Trilogi pada Nilai-nilai Tradisi Cirebon	17
Tasawuf pada Seni Tradisi Cirebon	18
D. Keraton Yogyakarta dan Imaji	20
Imaji Mitologi Pada Keraton Yogyakarta	22
Simbol dan Simbolisasi pada Keraton Yogyakarta	22
Makna Imaji-imaji mitologis yang ada di Keraton Yogyakarta	23
E. Spiritualitas dan Religiositas	30
BAB III	28
UNGKAPAN VISUAL SOSOK MITOLOGIS	28
A. Metode	28
B. Tahapan Penelitian.....	29

C. Sampel Penelitian	30
D. Lokasi Penelitian	30
BAB IV	33
UNGKAPAN SOSOK MITOLOGIS	34
DARI KERATON KANOMAN DAN KERATON HADININGRAT	34
A. Sosok Mitologis di Keraton Cirebon: Paksi Naga Liman	36
B. Sosok Mitologis di Keraton Yogyakarta Hadiningrat: Kala Mekara	37
C. Implementasi Sosok Mitologis dalam karya seni rupa kontemporer dan desain.	39
D. Paksi Naga Liman Inspirasi Kehidupan	54
BAB V	71
SIMPULAN	71
GLOSARIUM	72
DAFTAR PUSTAKA	77
BIODATA PENULIS	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Naskah Kuno Tentang Silsilah Sultan Kanoman Cirebon.....	14
Gambar 2.	Naskah Kuno Tentang Silsilah Sultan Kanoman Cirebon.	15
Gambar 3	Pusat Kota Yogyakarta dari Sudut Pandang Bagia dalam Keraton	21
Gambar 4	Detail Kala pada Candi Kidal.....	24
Gambar 5	Detail Kala pada Candi Kalasan.....	25
Gambar 6	Detail Kala (Atas Gapura) dan Makara (Bawah Gapura)	26
Gambar 7	Detail Makara pada Candi Kidal.....	27
Gambar 8	Detail Makara pada Candi Kalasan.....	28
Gambar 9	Lokasi Penelitian di Keraton Kanoman Cirebon.....	31
Gambar 10	Lokasi Penelitian di Keraton Hadiningrat Yogyakarta ...	32
Gambar 11	Kereta Paksi Naga Liman dari Keraton Cirebon.....	36
Gambar 12.1	Kala-Mekara, Sosok Grotesk dari Candi Prambanan.....	37
Gambar 12.2	Kala-Mekara yang Diciptakan Paling Baru di Kawasan Keraton Yogyakarta.	38
Gambar 12.3	Judul: “Kereta Paksi Naga Liman At Pantura” (Juni 2021).....	38

Gambar 13	“Variable Dimension, 2021”, Paksi Naga Liman	39
Gambar 14	“Mitologia Imago”	42
Gambar 15	“Paksi Naga Liman, Joy Among The Clouds”	46
Gambar 16.	“Grotesque Metal-Look Paksi Naga Liman Digital Headsculpt” (Dibuat : Juni 2021)	44
Gambar 17	“Shadow Paksi Naga Liman”.	50
Gambar 18	“The Anti-Traditional Paksi Naga Liman ”.	52
Gambar 19	Karya: Ariesa Pandanwangi.	55
Gambar 20	Karya: Belinda Sukapura Dewi.	56
Gambar 21	Karya: Dewi Isma Aryani	57
Gambar 22	Karya: Ismet Zainal Effendi.	59
Gambar 23	Karya: Leonardo.....	61
Gambar 24	Karya: Miky Endro (Miky Endro Santoso).....	63
Gambar 25	Karya: Wawan Sunarya.	65



BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Eksistensi keraton dianggap meredup seiring dengan perkembangan zaman. Keraton yang pada awalnya dianggap sebagai pusat dari kehidupan masyarakat pada masa kejayaannya kini dianggap sebagai ensiklopedia sejarah (Sucipto, 2010). Kondisi keraton saat ini keberadaannya seolah sebagai penyimpan sejarah yang semakin meredup, ruangan-ruangan yang ada di dalamnya hanya dipakai untuk keperluan upacara, meletakkan benda-benda bersejarah termasuk juga karya-karya seni yang bersejarah. Beberapa dari karya-karya seni rupa tersebut yang dijadikan pedoman hidup telah menarik perhatian banyak peneliti dari berbagai bidang ilmu, termasuk seni rupa dan desain. Sayangnya, masih belum banyak yang tertarik untuk mengungkapkan sosok mitologis dari sisi visual dan budayanya. Oleh karena itu, diperlukan adanya kesadaran untuk membuka kembali ensiklopedia dari ranah seni rupa, karena tanpa membukanya sama artinya dengan membiarkan artefak seni tersebut menjadi monumen bisu (Sucipto, 2010).

Posisi keraton, baik yang ada di wilayah Yogyakarta maupun Cirebon, semakin menempati posisi marginal belakangan ini. Hal ini disebabkan oleh perubahan sikap dan pandangan hidup dari masyarakatnya terhadap dasarnya arus kebudayaan dunia dan lingkungan global. Eksistensi keraton di tengah peradaban global kini semakin menipis. Karya-karya seni rupa yang terdapat di keraton memuat berbagai peristiwa, baik politik, budaya, ekonomi, sosial, agama, maupun hukum. Hal inilah yang akan diungkapkan dalam buku ini yang secara spesifik akan membedah dari sisi budayanya.

Karya seni rupa yang dianggap menarik dan belum banyak dibahas dalam kajian budaya di wilayah seni rupa adalah sosok mitologis seperti Paksi Naga Liman di Keraton Kanoman Cirebon dan sosok *naga* di Keraton Yogyakarta yang menyimbolkan kekuatan, atau sosok Kala Mekara sebagai simbol penolak bala. Sosok-sosok mitologis itu dihadirkan di wilayah keraton untuk media presentasi dari ajaran-ajaran, nilai-nilai, atau pedoman-pedoman tentang kehidupan yang diterapkan lingkungan keraton kepada seluruh anggota kerajaan pada khususnya, dan juga pada rakyatnya secara umum.

B. Keraton Kanoman Cirebon

Keraton Kanoman Cirebon dipimpin oleh seorang sultan, yang secara silsilah merupakan keturunan dari Nabi Muhammad Rasulullah SAW. Itulah sebabnya Keraton Kanoman Cirebon sangat kental nuansa keislamannya, baik dari konsep-konsep perikehidupannya maupun kepada konsep-konsep bangunan yang secara simbolik identik dengan ajaran dan karakteristik Rasulullah. Di dalam lingkungan keraton ini terdapat museum yang mengoleksi benda-benda pusaka peninggalan leluhur Cirebon, termasuk di dalamnya terdapat kereta kencana Paksi Naga Liman.

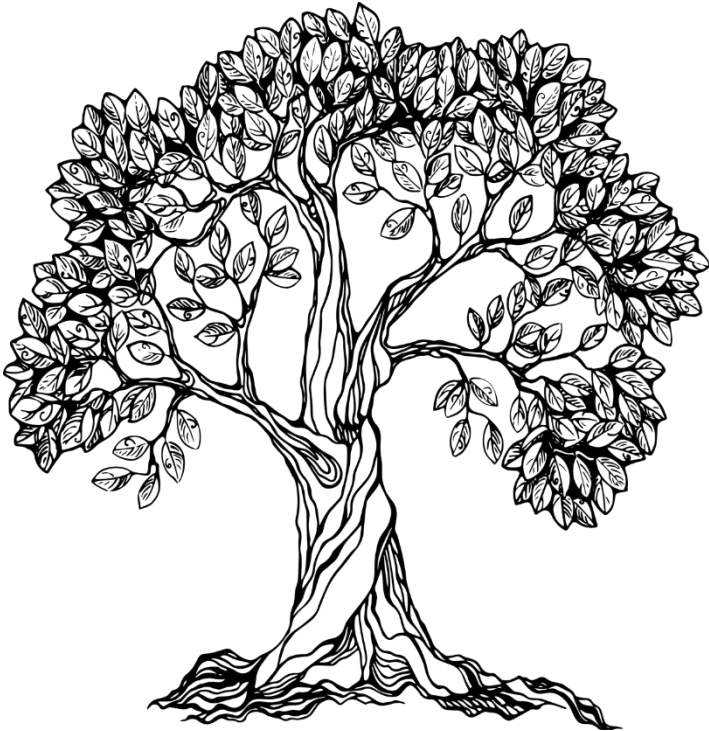
Hampir semua benda yang berasal dari keraton, tersimpan rapi di dalamnya. Selain memperlihatkan nilai artistik dan fungsional sebagai suatu produk seni-budaya, benda-benda tersebut tidak bisa lepas dari nilai-nilai simbolik religio-magis (Yudoseputro, 2008:99) sehingga bisa dipastikan bahwa artefak-artefak yang ada di Keraton Kanoman Cirebon juga memiliki nilai-nilai simbolis yang bersifat magis dan berlatar belakang religi.

C. Keraton Yogyakarta

Keraton Yogyakarta, dikenal dengan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dipimpin oleh seorang sultan. Pada masa pemerintahan Sultan Hamengkubuwono I, Keraton Yogyakarta menjadi pusat kebudayaan Jawa. Di dalam lingkungan Keraton Yogyakarta, banyak sekali dijumpai imaji-imaji mitologis, baik berupa gambar dua dimensi (lukisan, gambar) maupun citraan yang berdimensi

tiga seperti relief, objek, dan patung, imaji-imaji mitologis antara lain misalnya sosok raksasa (buta) yang terdapat di kanan dan kiri gerbang bernama *Bala Upata*, dan *Tingkara Bala*, yang merupakan simbol baik dan buruk pada kehidupan. Atau sosok *naga* yang menyimbolkan kekuatan, atau sosok *kala-mekara* sebagai simbol penolak bala. Sosok-sosok mitologis itu penting dihadirkan di wilayah keraton untuk media presentasi dari ajaran-ajaran, nilai-nilai, atau pedoman-pedoman tentang kehidupan yang diterapkan lingkungan keraton kepada seluruh anggota kerajaan khususnya, dan rakyatnya secara umum.

Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana ungkapan sosok mitologis dari keraton Kanoman dan Yogyakarta. Ungkapan visual ini akan diimplementasikan kedalam kerangka penciptaan karya-karya seni rupa dari lintas disiplin ilmu.



BAB II

DUA KERATON DI PULAU JAWA: KERATON KANOMAN CIREBON DAN KERATON YOGYAKARTA

A. Keraton

Keraton secara etimologis berasal dari kata ke-ratu-an (berarti tempat atau istana raja). Pada masanya keraton merupakan pusat segala pusat adalah arti semua denyut kehidupan hingga pemerintahan berpusat di wilayah keraton. Masyarakat memiliki kepercayaan bahwa keraton dapat memberikan kenyamanan, ketentraman juga kebijakan yang diberikan penguasa dianggap adalah kebijakan yang patut untuk dipatuhi. (Sucipto, 2010). Masyarakat di keraton juga mengembangkan kebudayaan dan mengasah kepekaan rasa seninya, mereka menghasilkan berbagai karya seni dan budaya adiluhung yang bercita rasa tinggi. Budaya keraton memiliki cakupan yang luas, dari seni tari kriya, musik, sastra, ukir, upacara adat, beladiri, makanan, busana, sampai ke seni menjadi pemimpin dan ilmu perang. Beberapa terdokumentasi dalam bentuk buku – buku yang sudah sangat tua dan tersimpan di museum keraton.

B. Literature Review

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya membahas tentang keraton yang dijadikan tempat kediaman raja. Lingkungan ini meliputi ruang luar dan dalam. Pada bagian di dalamnya terdapat beberapa bangunan. Sultan dalam melaksanakan tugasnya sebagai pemimpin berkaitan dengan kegiatan politik dan sosial budaya. Penelitian ini untuk mengetahui sejarah terbentuknya Keraton Kanoman di Cirebon. Metode sejarah dipergunakan dalam penelitian ini meliputi heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Keraton Kanoman didirikan tahun 1510 Saka atau 1588 M oleh Pangeran Muhamad Badrudin Kartawidjaja atau Sultan Anom. Mereka menempati

bangunan Witana yaitu bangunan yang pertama kali ditempati oleh Pangeran Cakrabuana ketika berada di Tegal Alang-alang.

Pangeran Cakrabuana bekerja sebagai penumbuk rebon. Alat yang digunakan adalah lumpang alu dan pencetak terasi. Kedua alat tersebut disimpan di sebuah cungkup. Keraton Kanoman seperti kota tradisional, yang di dalamnya terdapat alun-alun dengan waringin kurung di tengahnya, pasar, masjid agung dan bangunan lainnya. Keraton Kanoman bukan hanya digambarkan sebagai kota tradisional melainkan juga tempat penyelenggaraan upacara Maulid Nabi, yaitu sebuah upacara yang dilakukan untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad SAW (Lasmiyati, 2013).

Penelitian tersebut di atas tentang Keraton di Ciorebon tetapi difokuskan pada sejarahnya, berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Woodward ini tentang tradisi Islam Jawa yang diselenggarakan di Keraton pada tahun 1970 an, seperti slametan, yang dulunya dinilai sebagai ritual agama, saat ini disebut sebagai kebudayaan. Perubahan ini berperan dalam meminimalisir konflik sektarian, seperti terlihat jelas dalam acara festival “budaya” yang diadakan kraton sebagai respon terhadap pembubaran pementasan budaya oleh kalangan Muslim eksklusif (Woodward, 2011).

Penelitian lain terkait keraton dikaitkan dengan peraturan mengenai keperdulian Pemerintah Indonesia terhadap pelestarian ruang heritage tercantum dalam Undang-undang no 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya. Keraton Kasepuhan merupakan ruang heritage dengan ruang permukiman yang disebut magersari. Akan tetapi ruang magersari mengalami penetrasi perubahan yang mengakibatkan hilangnya “image” kesatuan ruang dengan ruang keraton. Ruang magersari bahkan dianggap tidak menarik wisatawan pengunjung Keraton Kasepuhan. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi simbol-simbol heritage Keraton Kasepuhan agar dapat memberikan “image” yang sama untuk permukiman magersari. Identifikasi dihasilkan dari penelaahan makna fenomena bangunan Keraton Kasepuhan melalui pendekatan fenomenologi Husserl. Fenomenologi Husserl adalah metode penggalian makna yang diperoleh dari pengalaman orang. Manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini adalah memberikan arah kebijakan pembangunan rumah-rumah magersari dengan simbol Keraton Kasepuhan. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya tipologi simbol yang muncul di Keraton Kasepuhan yaitu simbol flora, fauna, geometris dan alam (Agustina dkk., 2017).

Penggambaran ornamen pada kain batik nusantara banyak dipengaruhi oleh budaya asing. Indonesia sebagai negara Islam juga mayoritas negara yang beraneka ragam dengan penduduk Islam terbesar di dunia, namun masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui bagaimana ragam hias batik nusantara bernuansa islami dan bagaimana pengaruh budaya Islam (Alkhalidi, 2013). Alquran tidak secara khusus menyebutkan gambar atau penggambaran hukum. Namun ragam hias batik bernuansa Islam Indonesia dapat didasarkan pada hadis, ragam hias yang memiliki latar belakang sejarah Islam, dan filosofis Islam atau bercerita tentang Islam (Abdullahi, Yahya & Rashid bin Embi, 2013).

Penelitian itu terbatas pada ornamen nuansa Islam keraton Cirebon setelah batik jaman pra Islam. Dengan tujuan dilandasi pelestarian dan penyebarluasan ragam hias bernuansa Islam di nusantara, agar bangsa Indonesia dapat mengenal ragam hias batik bernuansa islami, khususnya ragam hias batik dari keraton Cirebon pra-Islam yang bernuansa islami. Penelitian akan menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka, wawancara ahli dan survei lapangan (Bulan Prizilla, 2017).

Kereta Kencana Singabarong dan Paksi Naga Liman merupakan hasil produksi kebudayaan yang dibuat oleh individu/ sekelompok masyarakat sebagai refleksi dari adanya gagasan dan tindakan yang dihasilkan di tempat dan periode tertentu.

Perupaan kereta kencana tersebut dalam bentuk makhluk hibriditas merefleksikan lingkungan kosmos dan simbol akulturasi budaya yang menghiasi perkembangan kebudayaan dan seni hias di wilayah Cirebon. Kedua karya seni ini memiliki asal usul mirip, termasuk adanya kesinambungan tradisi seni hias yang serupa. Akan tetapi, kedua kereta kencana ini menampilkan perbedaan dalam hal ekspresi gaya ragam hias. Penelitian ini juga melihat gejala peristiwa, kondisi, maupun situasi dalam periodisasi ketika karya seni itu diproduksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui elemen bentuk apa saja yang berubah dan menjadi kekhasan dalam menampilkan ekspresi gaya di antara kedua visualisasi kereta tersebut; mengetahui motivasi, spirit, dan tren yang melatarbelakanginya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif historis dengan pendekatan teori estetika morfologi dan kebudayaan sebagai pendukung. Temuan yang diperoleh berupa karya seni yang terlihat sangat bersifat feodal. Kedua Kereta Kencana Paksi Naga Liman cenderung memiliki pengaruh gaya

Hindu, sedangkan Singabarong didominasi oleh pengaruh Cina. Ketiga, spirit, zaman, dan tren dipengaruhi oleh peristiwa yang terjadi serta pengaruh gaya kepemimpinan sultan dalam konsep Tri-Tangtu dan keempat perupaannya banyak dipengaruhi unsur dan atribut-atribut wayang (Sofiyawati, 2017).

Keraton Yogyakarta adalah istana resmi kesultanan Ngayogyakarta yang kini berada di kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kraton Yogyakarta bukan hanya kediaman raja, tapi juga penjaga api budaya Jawa. Di tempat-tempat tersebut wisatawan dapat belajar dan melihat secara langsung bagaimana arsitektur keraton Yogyakarta serta budaya yang tetap dilestarikan di tengah laju perkembangan dunia. Dari segi bangunan, keraton ini merupakan salah satu contoh arsitektur kraton Jawa yang terbaik (Uniknya Keraton Ngayogyakarta Sebagai Daya Tarik Wisata Sejarah di Yogyakarta, 2019).

Paparan di atas difokuskan pada permasalahan berdirinya keraton, visualisasi artefak, terkait dengan symbol dan pemaknaan, bahkan juga ada yang dikaitkan dengan tumbuhnya kepariwisataan di daerah tersebut. Bedanya dengan penelitian yang dilakukan oleh tim penulis adalah objek yang diteliti difokuskan pada sosok mitologis yang terdapat di dua keraton yaitu Yogyakarta dan keraton Cirebon dan dikaji dengan menggunakan kajian budaya, kemudian dibahas implementasinya pada bidang desain seperti fashion, desain interior, arsitektur ataupun desain komunikasi visual (Othman, Zulkeplee; Aird, Rosemary; Buys, 2015).

C. Keraton Kanoman Cirebon

Berdasarkan hasil wawancara dengan civitas Keraton Kanoman Cirebon, Keraton Kanoman berdiri sejak tahun 1510 Saka, atau tahun 1588 Masehi, Keraton Kanoman artinya Keraton ke-anom-an, anom artinya muda, Keraton Kanoman merupakan Keraton yang didirikan setelah Keraton Kasepuhan (*sepuh* = tua), atau diartikan Keraton Muda, menurut hasil wawancara dengan Pangeran Abdullah, protokol Keraton yang juga adalah pamannya Sultan saat ini, Keraton Kanoman didirikan karena adanya konflik internal antara pangeran-pangeran putra Keraton yang berseteru, Keraton ini didirikan oleh pangeran yang lebih tua, dan adiknya yang menempati Keraton Kasepuhan, tetapi semua properti Keraton yang merupakan warisan leluhur ditempatkan di Keraton Kanoman, sementara peninggalan yang tidak begitu tua berada di Keraton Kasepuhan, dengan

kata lain Keraton Kanoman itu keraton muda namun memiliki koleksi peninggalan leluhur yang berusia sangat tua, termasuk Kereta Paksi Naga Liman, sementara Keraton kasepuhan itu sebaliknya, Keraton tua tapi berisi peninggalan-peninggalan leluhur yang usianya masih muda.

Sejarah berdirinya Keraton Kanoman Cirebon tidak lepas dari teks historis yang tertuang dalam naskah-naskah kuno yang ada di Cirebon sebagai warisan budaya, salah satu naskah kuno yang menceritakan sejarah berdirinya Keraton Kanoman Cirebon adalah naskah *Mertasinga*. Naskah *Mertasinga*, pada mulanya adalah pusaka keluarga M. Argawinata yang merupakan pensiunan asisten wedana *Mertasinga*. Kemudian naskah tersebut oleh cucu beliau, yaitu H.R. Amman. N. Wahyu disebarluaskan dengan cara di alih-aksarakan dan diterjemahkan dari bahasa Cirebon ke Indonesia. Saat ini naskah tersebut dijadikan sebuah buku yang berjudul “Sejarah Wali. Syekh Syarif Hidayatullah. Sunan Gunung Jati-Naskah *Mertasinga*” (Historyofcirebon.id)

Berdasarkan naskah *Mertasinga* pada pupuh LXXVII.17 - LXXVIII.22, yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, pada naskah ini dituliskan sejarah berdirinya Keraton Kanoman Cirebon, sebagai berikut:

“Begitulah kedua anak itu dinobatkan menjadi raja Pakungwati dan lalu diijinkan kembali ke Carbon. Kepulangannya diiringi oleh tiga orang Belanda dari Betawi yang bernama Kapten Karang, Raja Timah dan Raja Godi. Mereka diperintahkan untuk menjaga kedua Sultan itu dari gangguan Mataram.

Setibanya di Carbon, keduanya disambut dan dimuliakan rakyat dan kemudian diangkat menjadi Sultan Sepuh dan Sultan Anom. Di Pakungwati, mulai adanya sultan itu ialah pada babad jaman 1600 (1678 M.). Saat itulah mulai adanya orang Belanda di Carbon yang bernama Kapten Karang yang tugasnya menjaga keberadaan raja. Sejak itu di Carbon mulai berdiri dua negara yaitu Kasepuhan dan Kanoman. Sultan Anom, kratonnya baru yaitu Kraton Kanoman, didirikan sendiri agar supaya dapat diwariskan kepada anak cucunya kelak. Jadi di Carbon pada waktu itu ada dua Kraton di dalam satu daerah. Akan tetapi walaupun ada dua penguasa, tetap mempunyai satu hukum.” (Akinamikaya-01.blogspot.com)

Demikian juga menurut seorang peneliti budaya Cirebon Bapak Uka Tjandrasmita dalam *Studia Islamika*, beliau menulis bahwa penyebutan Kesultanan dimulai sejak Syarif Hidayatullah memerintah, sekitar 1479 M. Meskipun, dalam berbagai sumber naskah kuno, waktu itu penguasa-penguasanya belum digelar sultan, tetapi masih panembahan atau pangeran. Sementara pemberian gelar sultan kepada raja-raja atau penguasa Cirebon baru dilakukan ketika Cirebon dibagi atas dua kesultanan, yaitu Kasepuhan dan Kanoman sekitar tahun 1677 (Lasmiyati, 2013; Suardana dkk., 2020; Sucipto, 2010).

Simbol-Simbol pada Keraton Kanoman Cirebon

Hampir semua benda yang berasal dan tersimpan di keraton, selain memperlihatkan nilai artistik dan fungsional sebagai suatu produk seni-budaya, benda-benda tersebut tidak bisa lepas dari nilai-nilai simbolik religio-magis (Yudoseputro, 2008:99) sehingga bisa dipastikan bahwa artefak-artefak yang ada di Keraton Kanoman Cirebon juga memiliki nilai-nilai simbolis yang bersifat magis dan berlatar belakang religi.

Keraton Kanoman berdiri sejak tahun 1510 Saka, atau tahun 1588 Masehi, hal ini tersurat dalam sengkalan di pintu gerbang Keraton, berupa relief kayu yang menampilkan fragmen antara unsur Matahari (bernilai: 1), Pandawa (bernilai: 5), Bumi (bernilai: 1), dan binatang khayalan Mang-mang (bernilai: 0), bila dibaca terbalik berarti: kalau kita punya tujuan jangan ragu-ragu (mang-mang), tekad kita harus bulat (bumi) dan jangan setengah-setengah, sebagaimana muslim yang juga harus melaksanakan shalat lima waktu (pandawa), demi menuju keridhaan illahi, dan setelah kita menjadi paripurna (makrifat), kita harus menyebarkan kebaikan dan ilmu kita itu seperti matahari, karena Cirebon itu sultannya bukan sultan pemerintahan, tapi sultan 'menata agama' karena penduduknya turunan para wali diantaranya Sunan Gunung Jati yang memimpin umat melalui syiar agama, maka keturunannya pun demikian, sementara pemerintahan Cirebon dilakukan oleh pamannya sunan Gunung Jati yakni Pangeran Cakrabhuwana sehingga Cirebon memiliki dua pemerintahan sebagai simbol dualisme dalam kehidupan dan dua kalimat syahadat dalam Islam.

Keraton ini bila dilihat dari atas membentuk lafadz Allah, dan semua gedungnya berjumlah 20 (sifat Allah). Ruangan depan bernama ruangan Puji Gunem (puji artinya baik, gunem artinya berbicara), artinya di ruangan ini adalah tempat berbicara yang baik-baik, tempat Sultan

menerima tamu dari kalangan menengah ke bawah, gedung ini memiliki lima pasang tiang dan 17 galang penyangga atap, itu simbol dari salat lima waktu, dan 17 rakaat, sama seperti diri manusia, bila ingin kokoh seperti gedung maka harus melaksanakan shalat lima waktu sebanyak 17 rakaat. Ruang tengah di dalam merupakan ruangan khusus Sultan yang diberi nama Purbayaksa, ruangan ini khusus untuk membicarakan hal-hal penting yang sifatnya rahasia, di dalamnya terdapat replika batu karang, sebagai simbol kekuatan dan keteguhan iman, layaknya karang di lautan yang tidak dapat digoyahkan apapun. Lalu di ujung bagian tengah ruangan ini ada tempat yang dinamakan Mande Mastaka, artinya tempat untuk Sultan (mastaka artinya pimpinan), ruangan ini lebih tinggi levelnya dan berfungsi untuk penobatan seorang sultan, tempat ini di bagian kanan dan kirinya dihiasi ornament batu karang dan kolam yang berfungsi sebagai pendingin ruangan, ruangan ini juga memiliki dua pintu di sebelah kanan dan kirinya yang berfungsi untuk keluar dan masuknya penari keraton pada acara-acara khusus. Selain ruangan-ruangan lainnya, di Keraton ini terdapat museum yang mengoleksi benda-benda pusaka peninggalan leluhur Cirebon, termasuk di dalamnya terdapat kereta kencana Paksi Naga Liman.

Keraton Kanoman Cirebon, dipimpin oleh seorang sultan, yang secara silsilah merupakan keturunan dari Nabi Muhammad Rasulullah, itulah kenapa Keraton Kanoman Cirebon sangat kental nuansa keislamannya baik dari konsep-konsep prikehidupannya maupun kepada konsep-konsep bangunan yang secara simbolik identik dengan ajaran dan karakteristik Rasulullah. Berikut adalah silsilah sultan Keraton Kanoman Cirebon hingga ke Rasulullah Muhammad berdasarkan data yang (diambil dari website: ranji.sarkub.com).

Nabi Muhammad SAW

Fatimah Az-Zahra

Al-Husain putera Ali bin Abu Tholib dan Fatimah Az-Zahra binti
Muhammad

Al-Imam Sayyidina Hussain

Sayyidina 'Ali Zainal 'Abidin bin

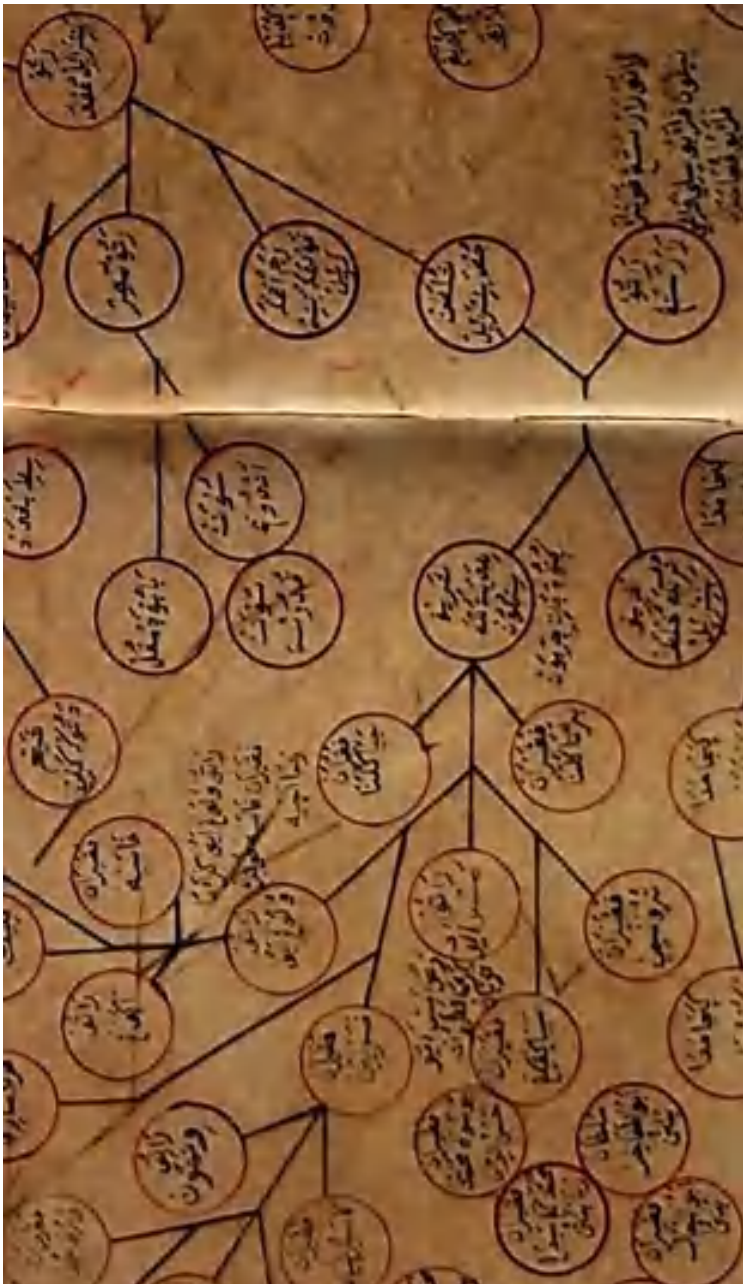
Sayyidina Muhammad Al Baqir bin

Sayyidina Ja'far As-Sodiq bin

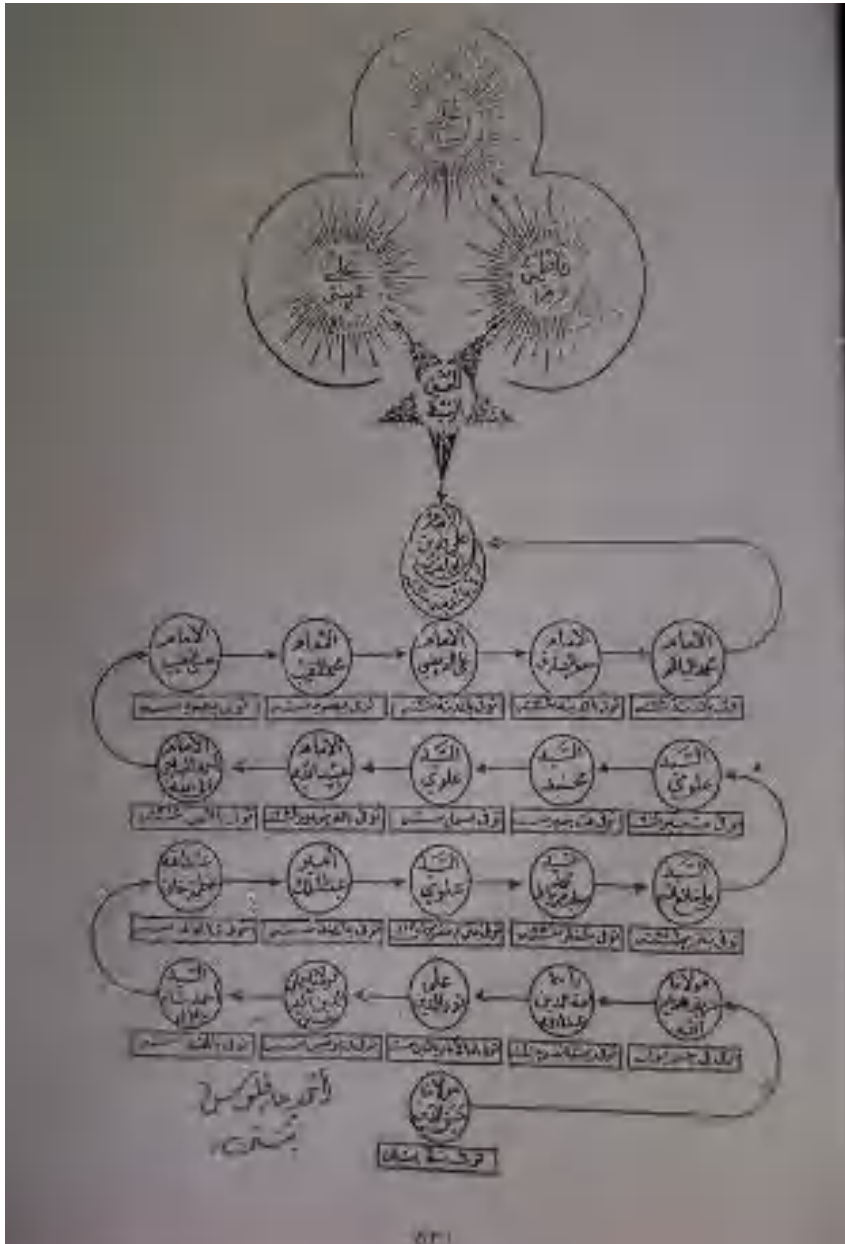
Sayyid Al-Imam Ali Uradhi bin

Sayyid Muhammad An-Naqib bin
Sayyid 'Isa Naqib Ar-Rumi bin

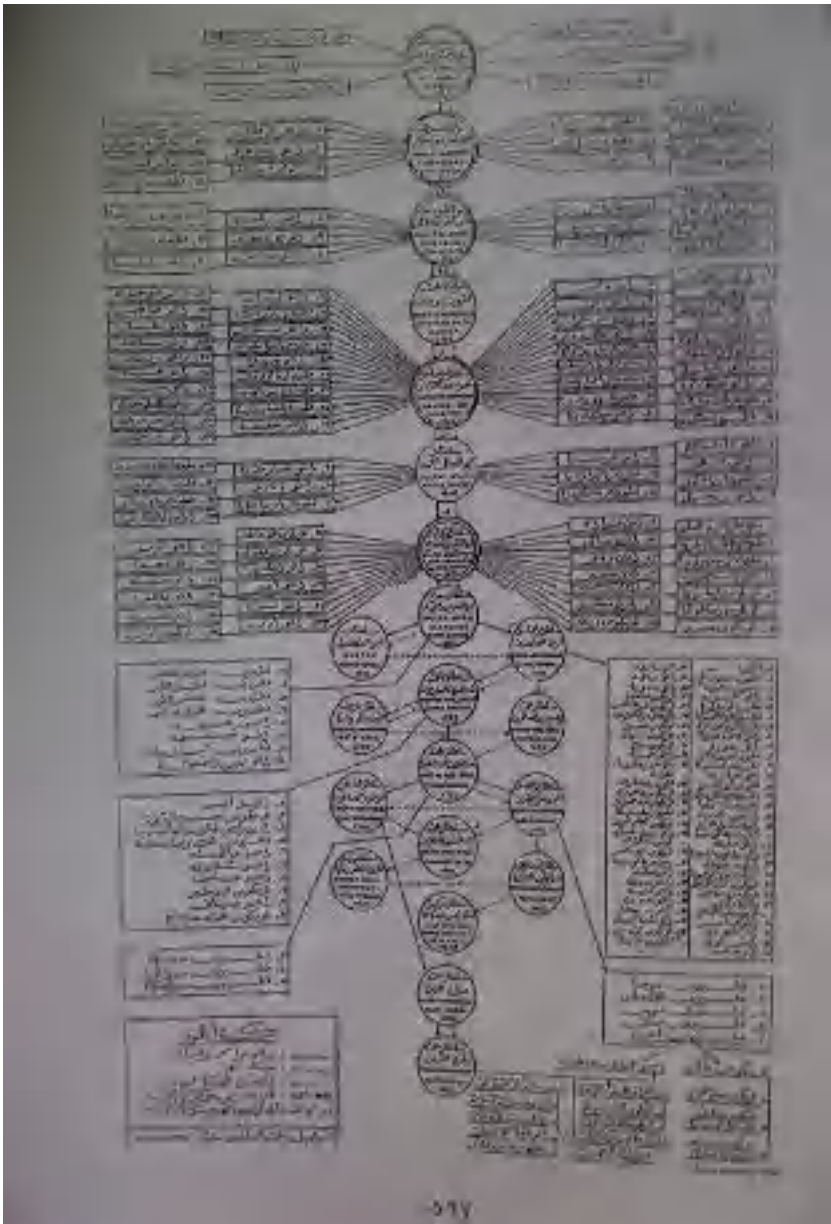
Ahmad al-Muhajir bin
Sayyid Al-Imam 'Ubaidillah bin
Sayyid Alawi Awwal bin
Sayyid Muhammad Sohibus Saumi'ah bin
Sayyid Alawi Ats-Tsani bin
Sayyid Ali Kholi' Qosim bin
Muhammad Sohob Mirbath (Hadhramaut)
Sayyid Alawi Ammil Faqih (Hadhramaut) bin
Sayyid Amir 'Abdul Malik Al-Muhajir (Nasrabad, India) bin
Sayyid Abdullah Al-'Azhomatu Khan bin
Sayyid Ahmad Shah Jalal /Ahmad Jalaludin Al-Khan bin
Sayyid Syaikh Jumadil Qubro /Jamaluddin Akbar Al-Khan bin
Sayyid Ali Nurul Alam /Sayyid Ali Nuruddin Al Khan bergelar Ratu
Baniisrail bin
Sayyid Abdullah Umadtuddin / Sultan Hud Mesir bin
Syarif Hidayatullah / Sunan Gunung Jati Cirebon bin
Panembahan Pasarean / Pangeran Muhammad Tajul Arifin
Panembahan Sendang Kemuning
Panembahan Ratu Cirebon I
Panembahan Mande Gayam
Panembahan Ratu Cirebon II / Panembahan Girilaya
Sultan Kanoman I (Sultan Badridin Kertawijaya)
Sultan Kanoman II (Sultan Muhammad Chadirudin)
Sultan Kanoman III (Sultan Muhammad Alimudin)
Sultan Kanoman IV (Sultan Muhammad Chaeruddin)
Sultan Kanoman V (Sultan Muhammad Imammudin)
Sultan Kanoman VI (Sultan Muhammad Kamaroedin I)
Sultan Kanoman VII (Sultan Muhammad Kamaroedin)
Sultan Kanoman VIII (Sultan Muhammad Dulkarnaen)
Sultan Kanoman IX (Sultan Muhammad Nurbuat)
Sultan Kanoman X (Sultan Muhammad Nurus)
Sultan Kanoman XI (Sultan Muhammad Jalalludin)
Sultan Kanoman XII (Sultan Muhammad Saladin)



Gambar 1. Naskah Kuno tentang silsilah Sultan Kanoman Cirebon.
Sumber: www.ranji.sarkula.com



Gambar 1. Naskah Kuno tentang silsilah Sultan Kanoman Cirebon
Sumber: www.ranji.sarkub.com



Gambar 2. Naskah Kuno tentang silsilah Sultan Kanoman Cirebon
Sumber: www.ranji.sarkub.com

Konsep Trilogi pada Nilai-nilai Tradisi Cirebon

Hasil FGD, dengan para peneliti kacirebonan, dan budayawan Cirebon, yakni Bapak Opan dan bapak Komar, tentang Seni Rupa Tradisi Cirebon, menyimpulkan bahwa seni tradisi Cirebon, baik itu pada seni lukis kaca, relief, wayang, topeng, batik, dan lainnya, semua memiliki konsep trilogi yang diyakini masyarakat Cirebon sebagai fondasi kehidupan dalam menjalani pola hidup mereka sehari-hari.

Konsep trilogi tersebut yakni meyakini bahwa kehidupan itu harus dijalani dalam tiga alam, atau tiga dunia, yakni dunia atas, atau alam atas atau Jabal-Ruh, yakni tempatnya para orang-orang suci, dunia tengah, atau mayapada, yakni tempat hidup manusia biasa, dan alam lahut, tempatnya alam bawah sadar. Konsep trilogi ini juga terdapat pada artefak Paksi Naga Liman, yakni Paksi mewakili alam atas, Liman, mewakili alam tengah, dan Naga mewakili alam bawah. Bukan hanya pada wilayah seni rupa, bahkan pada seni sastra pun konsep trilogi ini juga diaplikasikan, contohnya pada potongan mantra yang berbunyi:

“naga angulu cacing!
cacing angulu naga!
cinokot ing garuda putih!
teka musnah teka ilang”,

Teks tersebut merupakan sebuah mantra pada naskah Kitab Tetamba yang ada di Keraton Kacirebonan, pada teks tersebut terdapat tiga jenis hewan yang disebutkan, yakni: naga, cacing, dan garuda putih. Menurut Isriani Hardini dalam penelitiannya tentang naskah kuno yang berfungsi sebagai mantra, makna yang terkandung pada mantra tersebut memiliki pengertian:

“Hewan naga dan garuda putih di sini diartikan sebagai hewan yang sesungguhnya. Naga di sini digambarkan sebagai sebuah hewan melata yang secara bentuk menyerupai cacing yaitu hidup di darat. Sedangkan garuda putih di sini digambarkan sebagai burung garuda yang berwarna putih yang bukan berarti hewan yang sesungguhnya, namun merupakan sebagai simbol kekuatan. Dalam teks mantra ini yang berhasil membunuh cacing yaitu hewan garuda putih. Hewan ini melambangkan kebajikan, keberanian, kesetiaan, pemelihara dan penjaga tatanan alam semesta.

Warna garudanya yang putih, melambangkan kesucian dan keikhlasan. Jadi, penyakit itu diibaratkan disembuhkan oleh sebuah hewan garuda berwarna putih yang berwujud gaib, yang dapat membunuh hewan cacing yang berada di dalam tubuh manusia.

Kata cacing di sini menggunakan istilah kata yang sebenarnya, yaitu hewan cacing yang ukurannya kecil dan suka hidup dalam usus manusia. Biasanya hal ini terjadi pada anak kecil, di mana mereka akan merasa sakit perut, diare, dan nafsu makan berkurang. Kata musnah di sini terjadi penyimpangan arti, yaitu tidak berarti musnah adalah lenyap; binasa, namun membunuh.”

Bila kita simak, pada naskah kuno tersebut tiga jenis hewan yang disebutkan, dapat diinterpretasikan mewakili tiga dunia pada konsep trilogi Cirebon, Naga mewakili dunia bawah, cacing mewakili dunia tengah, dan garuda putih mewakili dunia atas. Konsep Trilogi juga diaplikasikan pada bentuk kepemimpinan kerajaan Cirebon, terkenal dengan istilah tri-tangtu, yakni pandangan dasar dalam pengelompokan kategori kepemimpinan, yang terdiri dari: Rama, Resi, dan Raja/Punggawa. Menurut Nina Sofiyawati pada tulisan jurnalnya menyatakan bahwa gaya kepemimpinan yang menggambarkan Rama ini merupakan sosok pemimpin yang lebih banyak berurusan dalam menangani langsung masyarakatnya. Sementara itu, Resi lebih cenderung sebagai tokoh spiritual karena sering mendekati diri kepada orang-orang yang dituakan karena pengetahuan spiritualnya yang tinggi. Raja/Punggawa cenderung memegang kebijakan tertinggi, panglima tertinggi pemegang kekuasaan, pemimpin perang, pemimpin kemiliteran, komandan militer, dan sering menunjukkan kepemimpinan kekuasaan/ pemerintahan. Rama dalam hal ini merupakan sosok imajiner, layaknya Naga, rama dapat mewakili dunia imajinasi atau dunia bawah, sedangkan Resi merupakan sosok spiritual atau sosok suci sehingga identik dengan langitan atau bisa kita katakan mewakili dunia atas, dan Raja atau Punggawa merupakan sosok manusia yang memiliki sifat lahiriah, dan mewakili dunia tengah.

Tasawuf pada Seni Tradisi Cirebon

Menurut Suwardi, tasawuf merupakan bentuk peningkatan moral untuk membersihkan bathin. Tujuan tasawuf adalah ketentraman ro-hani, penganut ajaran tasawuf adalah para sufi, sufi artinya suci, artinya manusia-manusia yang selalu mensucikan diri dengan latihan-latihan

kejiwaan atau bathin, manusia-manusia ini berupaya keras untuk selalu mendekatkan diri kepada Tuhan, atau dikenal dengan istilah mistik, manunggaling kawula Gusti, dapat disimpulkan bahwa tasawuf dan mistik sama-sama merupakan upaya pendekatan diri kepada Tuhan, dua-duanya menggunakan metode meditasi untuk mencapai makrifat (dari buku Mistik Kejawaen halaman: 87-88).

Masyarakat Cirebon sebagaimana yang dijelaskan oleh civitas Keraton, merupakan keturunan para wali (Sunan Gunung Jati) sehingga pola pikir dan pola hidup mereka dilandasi oleh fondasi keimanan yang kuat yakni iman Islam. Kebudayaan Islam yang diyakini berasal dari orang Mesir, lalu dibawa ke Cirebon oleh para pedagang, diyakini mereka sebagai ajaran yang sangat relevan dengan kondisi masyarakat Cirebon saat itu sehingga Islam yang dianut oleh mereka adalah Islam dengan ajaran Tasawuf, atau ajaran sufisme sebuah ajaran yang menitikberatkan pada tahapan-tahapan keimanan atau pencapaian seorang pribadi muslim dalam menuju kesucian dan keridhaan Allah. Adapun tahapan Islam tassawuf adalah, Syareat, Tarekat, Hakekat, dan Makrifat, tahapan tersebut harus dijalani seorang muslim, mulai dari akhil baligh hingga ahir hayat. Makrifatullah merupakan tahapan ahir dan paling luhur dalam ajaran ini sehingga orang yang mencapainya memiliki jiwa yang sangat dekat dengan Sang Pencipta, bahkan sampai melebur.

Ajaran tasawuf ini berpengaruh terhadap seni tradisi Cirebon, baik dalam seni rupa, seni tari, seni wayang, dan lainnya, nuansa Islam tasawuf begitu kental terasa dalam setiap hasil karyanya, dari dahulu sampai sekarang. Hal ini diperkuat dengan bukti tertulis pada naskah kuno yang dipaparkan oleh Mahrus eL-Mawa, (seorang dosen Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Pendiri Pusat Studi Budaya dan Manuskrip ISIF Cirebon), dalam penelitiannya beliau menyatakan bahwa Dalam naskah kuno "Syatariyah dan Muhammadiyah" koleksi Mohammad Hilman di Cirebon, Silsilah Syatariyah di Kaprabonan Cirebon sebagaimana dalam naskah Syatariyah dan Muhammadiyah, berbeda dengan silsilah Syatariyah di Keraton Kanoman dan Kacirebonan yang berasal dari Syaikh Abdurrauf as-Singkili dan Syaikh Abdul Muhyi Pamijahan. Pada tahun 1706 Pangeran Raja Kaprabon, saudara kembar Pangeran Raja Madureja (kelak menjadi Sultan Anom II Kadiruddin) dari Kanoman mendirikan Pengguron Kaprabonan di Lemahwungkuk. Selanjutnya, Raja Kaprabon mendapat julukan Rama Guru Pangeran Raja Adipati Kaprabon. Pengguron Kaprabon didirikan dengan tujuan untuk memperkuat ketahanan budaya Cirebon dan melestarikan ajaran tasawuf Syatariyah

(Prawiraredja, 2005: 73-74). Dari situ kita dapat melihat bahwa ajaran tasawuf memang sangat kental dianut oleh masyarakat Cirebon termasuk civitas Keraton Kanoman Cirebon dan masyarakat di sekitarnya.

Buku *Kitab Makrifat* karangan Otto Sukanto, menyatakan bahwa manusia secara hakiki bukanlah benda material semata, sebab dia adalah pribadi. Badan manusia hidup, tidak sebatas objektif semata. Karena manusia memiliki prinsip-prinsip meta-indrawi yang disebutnya sebagai kesadaran roh atau jiwa. Jiwa ini bersifat spiritual yang hakikatnya secara intrinsik (batiniyah) bebas dari materi. Namun bagaimanapun juga, jiwa itu secara intrinsik pula tergantung pada materi karena materi (jasmani) merupakan syarat bagi aktivitas manusia sampai pada taraf yang paling tinggi. Begitulah dijelaskan dalam buku tersebut bahwa manusia harus memiliki keinginan untuk mencapai taraf yang lebih tinggi pada konteks spiritualitas, namun tanpa mengabaikan materialistik pada dirinya untuk menunjang pencapaian tertinggi tersebut.

Tasawuf, mengajarkan bagaimana caranya manusia yang terdiri dari jasmani dan rohani tersebut, dapat mencapai posisi paling tinggi dalam wilayah spiritualitas. Makrifat adalah kondisi seseorang pada level tertinggi pencapaian spiritualitas pada ajaran tasawuf, makrifat juga merupakan pencapaian tertinggi kondisi spiritualitas seseorang sehingga dia hampir berbaur dengan sang khalik, hal itulah yang diajarkan oleh para pendiri Cirebon kepada masyarakatnya, yang saat ini masih diajarkan secara terus-menerus dan turun-temurun secara tradisional oleh intitusi Keraton kepada rakyatnya.

D. Keraton Yogyakarta dan Imaji

Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat berlokasi di hutan Garjitawati, desa Beringin dan Pacetokan, keraton ini mulai dibangun pada tahun 1755, dan terus berlanjut hampir 40 tahun kemudian, selama masa pemerintahan Sultan Hamengkubuwono I dan menjadi pusat kebudayaan Jawa. Luas Keraton mencapai kurang lebih 14.000 m², dan terdiri dari 7 bagian. Hal ini juga sesuai dengan prinsip kosmologi Jawa, bahwa dunia terdiri dari tiga lapisan, yaitu dunia atas, tempat bersemayamnya para dewa; dunia tengah, tempat manusia; dan dunia bawah, tempat dimana kekuatan-kekuatan jahat bersemayam. Dunia atas dan bawah masing-masing terdiri dari tiga bagian sehingga lapisan dunia ini pun menjadi tujuh lapisan.

Ketujuh bagian Keraton ini adalah: Alun-alun Utara sampai Siti Hinggil Utara, Keben atau Kemandungan Utara, Srimanganti, Pusat Keraton, Kemagangan, Kemagangan Kidul (Kemagangan Selatan), Alun-alun Selatan sampai Siti Hinggil Selatan.

Selain itu juga, Keraton Yogyakarta memiliki sembilan pintu masuk (gerbang), yang merupakan simbol dari sembilan lubang yang ada pada tubuh manusia (dua lubang mata, dua lubang telinga, dua lubang hidung, satu lubang mulut, dan dua lubang pembuangan yakni organ seksual dan anus) atas dasar itu, masyarakat Keraton meyakini, jika seseorang mampu menutup seluruh lubang yang ada di tubuhnya, maka ia dianggap telah mencapai tingkat meditasi tertinggi. Sembilan gerbang tersebut masing-masing menghubungkan sembilan pelataran yang ada di wilayah Keraton. Adapun kesembilan gerbang itu adalah: Gerbang Pangarukan, Gerbang Tarub Hagung, Gerbang Brajanala, Gerbang Srimanganti, Gerbang Danapratapa, Gerbang Kemagangan, Gerbang Gadung Mlati, Gerbang Kemandungan, dan Gerbang Plengkung Gading.



**Gambar 3. Pusat Kota Yogyakarta dari sudut pandang bagian dalam Keraton, tampak lurus melintasi Jalan Malioboro sampai ke Tugu Yogyakarta.
Sumber: Tim Peneliti. 2020**

Imaji Mitologi Pada Keraton Yogyakarta

Pada Keraton Yogyakarta, banyak sekali dijumpai imaji-imaji mitologis, baik berupa gambar dua dimensi (lukisan, gambar) maupun citraan yang berdimensi tiga seperti relief, objek, dan patung, imaji-imaji mitologis antara lain misalnya sosok raksasa (buta) yang terdapat di kanan dan kiri gerbang bernama Bala Upata, dan Tingkara Bala, yang merupakan simbol baik dan buruk pada kehidupan. Atau sosok naga yang menyimbolkan kekuatan, atau sosok kala-mekara sebagai simbol penolak bala. Sosok-sosok mitologis itu penting dihadirkan di wilayah keraton untuk media presentasi dari ajaran-ajaran, nilai-nilai, atau pedoman-pedoman tentang kehidupan yang diterpkan lingkungan keraton kepada seluruh anggota kerajaan khususnya, dan rakyatnya secara umum.

Simbol dan Simbolisasi pada Keraton Yogyakarta

Simbolisasi, secara harfiah artinya proses penyederhanaan sesuatu menjadi simbol-simbol tertentu atau tanda-tanda tertentu. Misalnya keberanian disimbolkan dengan warna merah, kearifan disimbolkan dengan warna putih, kekuatan disimbolkan dengan banteng atau kuda, perdamaian disimbolkan dengan burung merpati, dan sebagainya. Pada Keraton Yogyakarta, hal ini juga banyak diterapkan melalui gambar atau patung, sebagai contoh, patung Kala mekara yang merupakan simbolisasi dari perlindungan dan kekuatan, disimbolkan dengan sosok monstrous (sosok monster) berupa reptil raksasa dengan gigi taring yang mencuat ke luar dan hidung panjang menyerupai belalai gajah, sosok ini menyimbolkan kekuatan sekaligus perlindungan terhadap hal-hal yang suci, itu sebabnya sosok kala-mekara ini terdapat di pintu gerbang candi-candi, keraton, bahkan pada gunung wayang.

Contohnya Tiang yang ada di keraton semua berjumlah 63, yang diambil dari jumlah atau bilangan umur Rasulullah, atau naga yang menyimbolkan kekuatan dan kekuatan, dipercaya juga sebagai isteri dari Hamengku Bhuwono IX yakni Nyi Roro Kidul. Atau pohon gayam yang ditanam berjumlah enam batang, yang menyimbolkan rukun iman, atau sosok kala mekara yang sangat banyak ditemui di sudut-sudut keraton yang menyimbolkan penolak-bala.

Makna Imaji-imaji mitologis yang ada di Keraton Yogyakarta

Setiap maji mitologis yang terdapat di Keraton Yogyakarta, tentunya masing-masing memiliki maknanya, makna tersebut memiliki unsur-unsur filosofi, nilai-nilai, maupun symbol-simbol tertentu yang diaplikasikan kepada seluruh masyarakat keratin khususnya dan seluruh masyarakat Yogyakarta pada umumnya, bias dikatakan bahwa makna dari imaji-imaji tersebut merupakan ajaran-ajaran kemanusiaan dan kehidupamn social masyarakat Yogya yang dipresentasikan melalui citraan, bukan dengan tulisan. Adapun citraan-citraan tersebut antara lain adalah:

a. Kala Mekara

Kala mekara berasal dari dua kata yakni *kala* dan *mekara*. Kala sendiri merupakan makhluk mitologis berupa raksasa dalam mitologi Jawa, banyak dipresentasikan dengan sosok raksasa dengan mata melotot, serta mulut menganaga yang memperlihatkan geligi taringnya. Sementara makara ialah makhluk mitologis dengan rupa yang janggal (*grotesque*) atau mengerikan yang biasanya terdapat pada ornamen pada candi-candi, tetapi mekara juga berarti makhluk mistis yang berasal dari lautan (*sea-monster*) yang merupakan penjelmaan dari dari Kama atau Dewa Cinta.

Kala mekara ini merupakan ornamen khas yang banyak ditemukan pada candi-candi peninggalan bersejarah Hindu-Buddha di Nusantara. Ornamen kala mekara adalah penggambaran sosok mitologis dari wajah raksasa *kala* dan binatang *makara*. Biasanya ditempatkan pada bagian atas tengah bingkai pintu gapura candi, bermata melotot dan bertaring panjang menjorok keluar, dengan tujuan mengusir keinginan/roh jahat setiap pendaang candi sebagai penolak bala.

di Keraton Kanoman Solo dan Yogyakarta



**Gambar 4. Detail Kala pada Candi Kidal.
(sumber : <https://malang.merdeka.com/kabar-malang/menyusuri-bangunan-candi-kidal-keelokan-purbakala-untuk-anusapati-161006w.html>, diunduh pada 01062021)**



***Gambar 5. Detail Kala pada Candi Kalasan.
(sumber : https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Kalasan_Kala.jpg, diunduh
pada 01062021)***



**Gambar 6. Detail Kala (atas gapura) dan makara (bawah gapura),
pada Candi Borobudur**

(sumber:https://lh3.googleusercontent.com/proxy/Io2Ke0yNFQcSdUUUVWzsRjNaK0HYgE4OC8GdzNqpZq4Gihu7Yc6F4XxbgF641CVxrkdG_aAJ5chJqjhIjXLQo7D90wkr4SjJ4ao_JKaw, diunduh pada 01062021)



Gambar 7.
Detail Makara pada Candi Kidal. (sumber: [https://id.wikipeidia.org/wiki/Berkas:013_Makara,_Candi_Kidal_\(39705645974\).jpg](https://id.wikipeidia.org/wiki/Berkas:013_Makara,_Candi_Kidal_(39705645974).jpg), diunduh pada 01062021)

*Gambar 8. Detail
Makara pada Candi
Kalasan.(sumber:htt
ps://candi.perpusnas
.go.id/uploaded_files
/jpg/normal/Makara
_Kalasan_pyo_7.JPG
G, diunduh pada
01/06/2021*



Kala dalam bahasa Sansekerta diartikan sebagai raksasa, sedangkan dalam bahasa Jawa Kuno dimaknai sebagai raksasa jahat dan menyeramkan. Sosok kala ini erat kaitannya dengan mitos kepala Kala Rahu, penelan matahari dan bulan. Selain itu, berkaitan juga dengan mitos Hindu Kirrtimukha. Sementara itu, sosok makara yang menyertai sosok kala adalah penggambaran makhluk air yang menyeramkan, dan biasanya ditempatkan pada bagian tepi yang mengapit tangga naik menuju candi. Makara dalam bahasa Sansekerta diartikan sebagai naga laut. Penggambaran makara merupakan campuran sejumlah sosok binatang, gajah, naga, buaya, dan ikan.

Kala mekara sendiri merupakan kala yang disimbolkan sebagai satu emanasi dari raksasa Dewa Siwa yang merupakan simbol matahari dan tanda dunia atas. Ia juga sering dikombinasikan dengan simbol dunia bawah (air) yang di dalamnya terdapat makara, yakni makhluk air tadi. Pada masyarakat Keraton Yogyakarta, kala mekara merupakan makhluk mitologis yang dipercaya sebagai simbol dari penolak bala atau penolak hal-hal jahat atau bencana. Hal itu ditunjukkan dengan menempatkan imaji tersebut di hampir setiap gerbang di Keraton Yogyakarta. Kala mekara berwujud monster raksasa yang menyeramkan, dengan gestur mata melotot, mulut terbuka, lidah menjulur ke luar, bergigi taring tajam dan banyak, serta hiasan kepala yang khas dengan rambut ikal terurai. Sosok ini lebih mirip monster yang menyeramkan dan sangat tidak bersahabat dengan manusia. Namun, sebenarnya sosok menyeramkan itu justru simbol dari penolak bala tersebut sehingga ada kesan sosok ini berfungsi untuk menakut-nakuti apapun yang bersifat jahat untuk tidak masuk ke wilayah Keraton Yogyakarta.

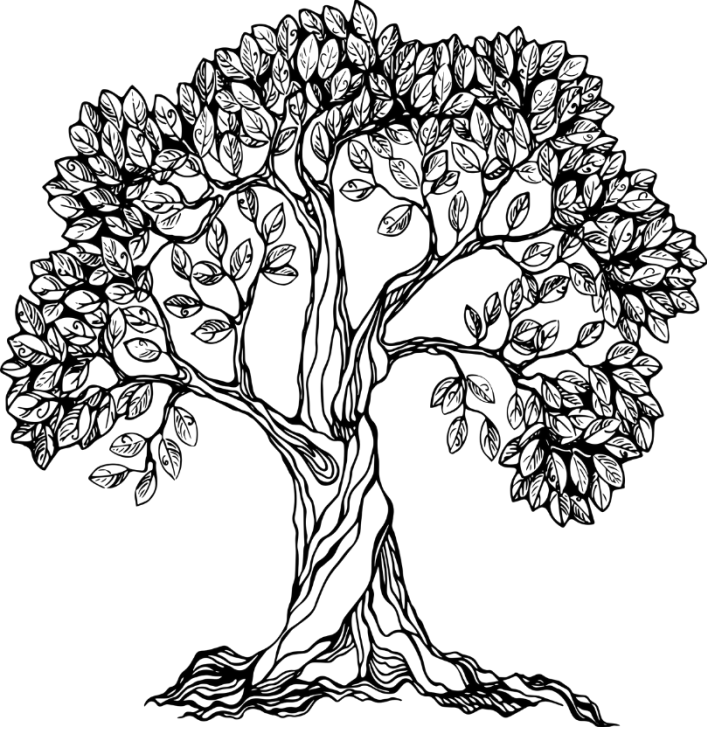
Berbeda dengan kala mekara yang ada pada candi-candi, Borobudur misalnya. Mekara di sana berwujud reptil makhluk air, dengan hidung yang mirip dengan belalai gajah, bermahkota dan bertanduk, fungsi dasarnya pada candi adalah untuk sarana saluran pembuangan akhir air atau persona (istilah arsitektur untuk saluran pembuangan air hujan pada bagian atap bangunan) sehingga air tidak menggenangi badan candi, mirip dengan *gargoyle* pada bangunan gereja Notre-Dame di Paris-Perancis, bedanya, *gargoyle* berwujud manusia setengah kelelawar, yakni sosok berbadan manusia, namun bersayap kelelawar dan bertanduk, mirip ilustrasi sosok Iblis (*lucifer*) pada kebudayaan Katolik.

E. Spiritualitas dan Religiositas

Secara etimologi, kata “spirit” berasal dari kata Latin *spiritus*, yang berarti ‘roh, jiwa, sukma, kesadaran diri, wujud tak berbadan, nafas hidup, nyawa hidup’. Spiritualitas merupakan hubungan personal seseorang dengan sosok transeden. Spiritual merupakan sebuah kebutuhan dasar dan pencapaian tertinggi seorang manusia dalam kehidupannya tanpa memandang suku atau asal-usul. Faktor spiritual berkaitan dengan multidimensi yaitu dimensi eksistensial dan dimensi agama. Dimensi eksistensial yaitu fokus dalam tujuan dan arti kehidupan, sedangkan dimensi agama yaitu fokus pada hubungan seseorang dengan Tuhan-Nya. Spiritual sebagai konsep dua dimensi yaitu dimensi vertikal dan dimensi horizontal.

Sementara itu, *religio* muncul dalam istilah dalam bahasa Inggris, *religion*, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai agama dan religiositas. Studi tentang religiositas berfokus pada multidimensi religiositas yang mencakup konsep subjektif kognitif, dimensi perilaku, sosial, dan budaya. Religiositas dianggap bersifat formal dan institusional karena merefleksikan komitmen terhadap keyakinan dan praktik-praktik menurut tradisi (keagamaan) tertentu, sedangkan spiritualitas diasosiasikan dengan pengalaman personal dan bersifat fungsional, merefleksikan upaya individu untuk memperoleh tujuan dan makna hidup (Amir & Lesmawati, 2016).





BAB III

UNGKAPAN VISUAL SOSOK MITOLOGIS

Pada bagian bab ini akan diungkapkan sosok mitologis. Untuk mengungkapkan hal tersebut dibutuhkan metode yang tepat agar menghasilkan temuan yang valid. Adapun metode tersebut adalah sebagai berikut.

A. Metode

Penelitian ini adalah penelitian sosial-humaniora dengan bidang ilmu seni rupa murni yang bertujuan untuk menginterpretasikan data untuk memahami makna filosofis dan akar budaya dari masing masing Keraton di Cirebon dan Yogyakarta, yang selanjutnya diimplementasikan ke dalam bidang desain. Oleh karena itu, penelitian ini membutuhkan data situasional untuk memahami berbagai situasi di tingkat individu, kelompok atau sosial tertentu (Saddhono dkk., 2014).

Penelitian ini menggunakan pendekatan budaya dalam bentuk kajian budaya (*culture studies*) yang bersumber dari ilmu-ilmu lain (Sumartono, 2017). Kajian budaya adalah sebuah formasi kewacanaan, yaitu sebuah kelompok ide-ide, imaji-imaji, dan praktik yang memberikan cara-cara untuk membicarakan sebuah topik khusus, atau situs sosial di masyarakat dan memberikan bentuk pengetahuan dan perilaku yang diasosiasikan dengan topik khusus (Hall, 1977).

Metode yang digunakan untuk mengungkapkan sosok mitologis adalah metoda kualitatif. Teknik pengambilan data yang dipergunakan adalah studi pustaka (*library research*). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan dengan tahapan (Creswell, 2014): 1) Mengumpulkan catatan lapangan dengan melakukan pengamatan sebagai seorang partisipan, pengamat; 2) Wawancara yaitu dengan melaksanakan wawancara tak-terstruktur, wawancara terbuka dan membuat catatan-catatan wawancara, merekam wawancara, juga menuliskan wawancara

tersebut, melaksanakan beragam jenis wawancara: tatap-muka dengan tokoh masyarakat yaitu Sultan apabila dibutuhkan, abdi dhalem, budayawan; 3) Dokumen yaitu menulis catatan lapangan selama studi riset, memelihara logbook selama riset, membuat foto atau video, juga dokumen dari buku teks, resume dan naskah akademik terkait macam-macam sosok mitologis, objek, bentuk, makna dan pengembangannya (Saddhono dkk., 2014); dan 4) Bahan Audiovisual yaitu mempelajari bukti jejak fisik melalui artefak seni yang akan diteliti, merekam dalam video, mempelajari benda atau objek karya seni.

Penelitian ini akan menginterpretasikan data yang diperoleh dari berbagai macam fenomena sosial dengan membandingkan dan mengklasifikasikan objek penelitian kemudian datanya diidentifikasi melalui proses reduksi data (Creswell, 2014). Teknik triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan data, yang terdiri dari sumber, metode dan teori. Triangulasi sumber berarti sumber akan dibandingkan, dengan tujuan untuk menemukan keabsahan. Sumber diuji menggunakan sumber lain dalam konteks berbeda melalui: (1) membandingkan data hasil observasi dan wawancara, (2) membandingkan data observasi publik dan individu, (3) membandingkan data textual dengan data situasional, (4) membandingkan data argumen individu dan argumen public; dan (5) membandingkan data wawancara dan dokumenter (Sumartono, 2017). Pada prinsipnya metode triangulasi merupakan strategi uji tingkat validitas berbasis perbandingan teknik pengumpulan data dan sumber data yang berbeda.

B. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan penelitian ini secara garis besarnya adalah ajuan proposal, studi literature, survei lapangan, perekaman data yang didapat dari hasil data visual. Data dikumpulkan dan diklasifikasi, selanjutnya data yang ada diolah, dan dipetakan. Selanjutnya dilakukan identifikasi pada artefak seni rupa yang terdapat di keraton dengan kajian budaya. Adapun data dalam penelitian ini berupa sampel/bahan penelitian yang menggunakan objek mitologis yang terdapat di keraton Cirebon dan Yogyakarta. Sumber data pengamatan/penelitian berasal dari Keraton Kanoman di Cirebon dan Keraton Hadiningrat di Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Oktober 2020—September 2021.

Teori yang digunakan adalah teori estetika dengan metode analisis Feldman. Analisis karya menggunakan metode Feldman, yaitu tahap deskripsi, analisis formal dan tahap ke tiga interpretasi. Pada tahapan deskripsi peneliti akan menguraikan objek dari apa yang dilihat secara kasat mata, seperti bentuk, bidang, garis, warna, tekstur tanpa interpretasi dan penilaian (Zainsjah & Damajanti, 2018). Tahap selanjutnya analisis formal dengan cara menganalisis objek secara keseluruhan, yang dianalisis adalah kualitas dari unsur-unsur visual, bagian demi bagian seperti kualitas garis, bidang, warna dan tekstur, komposisi objek secara keseluruhan yang meliputi keseimbangan, irama, *vocal point*, unsur kontras, dan kesatuan. Tahap ketiga adalah interpretasi yaitu menafsirkan apa yang terdapat dibalik sebuah karya, menafsirkan maknanya, apakah ada pesan dibalik objek tersebut. Menginterpretasikan objek berarti peneliti akan mengungkapkan apa yang terdapat dibalik objek tersebut misalnya latar belakang sosial budaya, gagasan apa yang ada, kepercayaan, serta pengalaman tertentu dari pembuatnya. Interpretasi ini merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan, ungkapan, dan nilai yang terdapat dalam sebuah objek (Dharsono, 2016; Kartika, 2018).

C. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah sosok mitologi yang terdapat di dalam keraton kanoman Cirebon yaitu Paksi Naga Liman. Data yang diperoleh berdasarkan data dari studi literatur dan wawancara yang dilakukan antara Bapak Ismet dengan informan yaitu tokoh masyarakat (perwakilan keraton kanoman, dan budayawan Bapak Opan). Sampel penelitian ini kemudian diimplementasikan kedalam karya-karya seni rupa dan desain kontemporer.

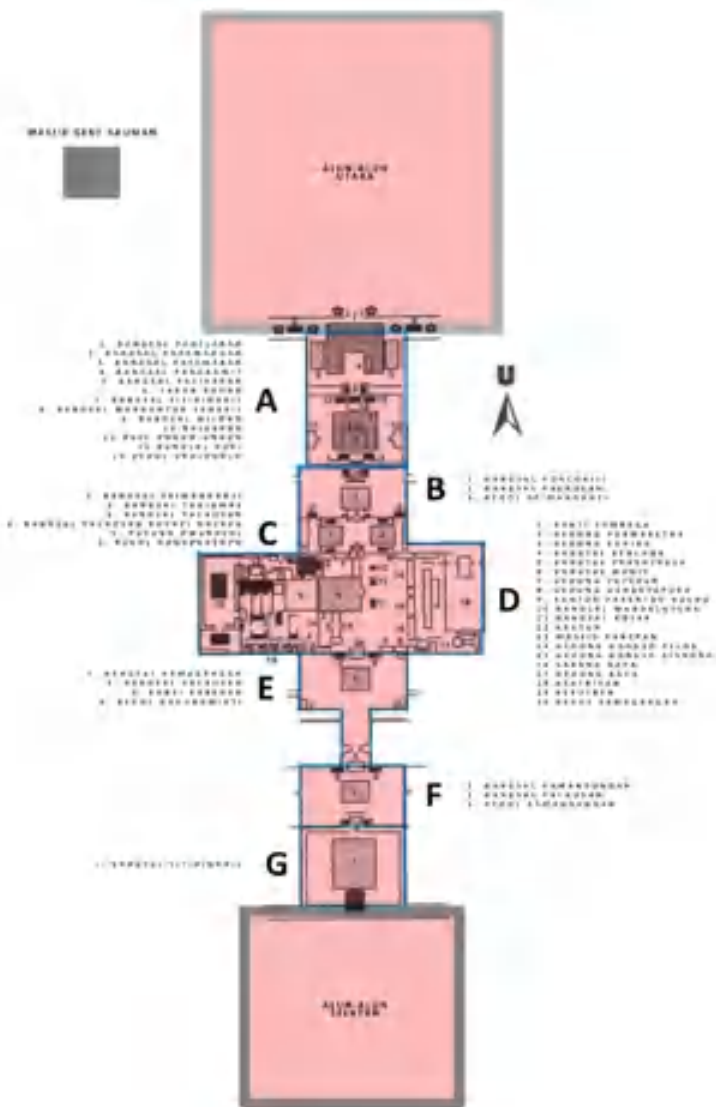
D. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan dilakukan di dua kota yaitu Yogyakarta dan Cirebon. Lokasi pertama yaitu di Cirebon tepatnya di Keraton Kanoman Cirebon.



*Gambar 9 Lokasi Penelitian di Keraton Kanoman Cirebon.
Digambar ulang oleh: Leonardo.
Dokumentasi: Tim Peneliti. 2021*

Lokasi kedua adalah di Yogyakarta, Keraton Hadiningrat Ngayogyakarta.



Gambar 10 Lokasi Penelitian di Keraton Hadiningrat Yogyakarta.
Digambar ulang oleh: Leonardo.
Dokumentasi: Tim Peneliti



BAB IV

UNGKAPAN SOSOK MITOLOGIS DARI KERATON KANOMAN DAN KERATON HADININGRAT



Sosok mitologis kerap diceritakan secara turun temurun oleh para leluhur yang sampai kini masih dipercaya oleh generasi pewarisnya. Mahluk mitologi sendiri sering digambarkan dengan sosok yang mengerikan dan biasanya memiliki rupa yang jelek. Merujuk cerita mitologi ada beberapa yang terekam dalam sejarah dan dianggap pernah ada pada masanya, sekalipun sulit untuk dibuktikan. Diantaranya adalah kisah mitologi Makhhluk raksasa berbentuk gurita atau cumi-cumi banyak diceritakan oleh para pelaut zaman kuno.

Makhhluk mitologi itu disebut Kraken. Kraken pertama kali diceritakan poelh nelayan lepas pantai Norwegia dan Greeland. Salah satu catatan abad ke-18 oleh Uskup Erik Pontoppidan menggambarkannya sebagai binatang seperti cumi-cumi yang begitu besar sehingga ketika ada bagian tubuhnya yang keluar dari air, itu menyerupai pulau terapung. Kraken diduga menggunakan banyak tentakelnya untuk menjerat tiang kapal dan menyeretnya ke kedalaman es, tetapi ia juga bisa menciptakan pusaran air yang mematikan hanya dengan menenggelamkan dirinya di bawah air.

Griffin dikatakan memiliki tubuh dan kaki belakang singa serta sayap, paruh, dan cakar elang. Kisah tentang makhhluk raksasa terbang diperkirakan besar berasal dari Timur Tengah, tetapi kemudian menjadi populer dalam literatur Yunani kuno. Legenda griffin kemudian diambil pada abad ke-14 dari sebuah perjalanan yang dibuat oleh Sir John Mandeville yang sebagian besar fiksi. Mandeville menggambarkan makhhluk itu "lebih kuat dari delapan singa" dan "seratus elang." Griffins disebut-sebut memiliki kecerdasan dan dia merupakan makhhluk monogami. Hewan-hewan itu mencabik daging dengan cakar mereka yang tajam, dan mereka juga dikenal sering menerbangkan korbannya ke tempat yang sangat tinggi sebelum menjatuhkannya hingga mati. Menurut peneliti Adrienne Mayor, legenda griffin bisa jadi terinspirasi oleh pertemuan awal dengan fosil dinosaurus. Pengembara Scythian di Asia Tengah mungkin telah menemukan tulang protoceratop dan mengira mereka makhhluk mirip

burung. Sehingga, menghasilkan mitos binatang terbang yang menakutkan.

Salah satu makhluk mitologi yang paling mengerikan, *manticore*. Ia disebut-sebut memiliki wujud dengan kepala pria bermata biru, tubuh cokelat kemerahan, dan ekor kalajengking yang menyengat. Ia adalah makhluk berkaki empat yang haus darah. Cerita makhluk mitologi hibrida yang mematenkan ini pertama kali dimulai oleh penulis Yunani, di antaranya Ctesias, yang mencatatnya dalam sebuah buku tentang India. Ctesias dan yang lainnya menggambarkan *manticore* memiliki 3 baris gigi seperti hiu dan teriakan merdu yang terdengar seperti terompet. Yang paling menakutkan dari semuanya adalah ia memiliki nafsu makan yang tak terpuaskan akan daging manusia. Setelah menggunakan kecepatan untuk mengejar mangsanya, binatang itu dikatakan akan menebas mereka dengan cakarnya atau menusuk mereka dengan ekornya sebelum melahap tulang dan semuanya, menurut cerita Ctesias.

Bagaimana dengan sosok mitologis di Indonesia? Makhluk mitologi merupakan sebuah makhluk yang keberadaannya belum bisa dibuktikan secara ilmu pengetahuan, akan tetapi kisahnya ramai diperbincangkan masyarakat termasuk di Indonesia. makhluk mitologi yang tak kalah saing dari Yunani, beberapa kisahnya bahkan menjadi legenda yang diagungkan di Indonesia, berikut 7 makhluk mitologi Indonesia yang mampu saingi kisah mitologi dari Yunani.

Makhluk mitologi yang satu ini sudah tentu dikenal di Indonesia, selain sebagai simbol negara burung Garuda diyakini sebagai makhluk mitologi yang gagah berani dan memiliki kekuatan yang hebat. Namun, berbeda dengan lambang Garuda Pancasila di buku sejarah, burung Garuda yang menjadi mitologi ini konon katanya berwujud kepala elang dan memiliki tubuh perkasa layaknya kesatria.

Mitologi tentang Garuda ini berasal dari kisah ajaran agama Hindu di mana Garuda berperan sebagai kendaraan Dewa Wisnu. Ukuran dari tubuh Garuda ini diyakini sangat besar, saking besarnya sayapnya juga bisa menutupi langit dan sinar matahari. Kekuatan utama dari makhluk suci ini diyakini terletak pada sayapnya yang bisa mengendalikan cuaca dan iklim. Kisah lainnya adalah mitologi makhluk mitologi Orang Bati ini lumayan populer di daerah Maluku, konon katanya ia sering menculik anak-anak untuk disantap sebagai sumber kekuatannya. Memiliki wujud manusia yang berwarna merah menyala mempunyai serta sayap lengkap dengan

cakar dan taring, sosok Orang Bati ini diyakini berhabitat di gunung Pirakau.

Meskipun eksistensi dari makhluk ini kian menurun, bukan menjadi alasan masyarakat tidak meyakini keberadaannya. Hingga saat ini masih banyak yang meyakini bahwa Orang Bati sering berekelieran di malam hari dan berteriak kencang ketika sedang beraksi.

Beberapa sosok mitologi yang di atas adalah mitologi yang dituturkan antar generasi dan melekat dalam ingatan kolektif masyarakat setempat. Apakah masyarakat tahu bahwa di balik keraton besar di pulau Jawa juga mempercayai adanya makhluk mitologi? Di bawah ini akan kita bahas sosok mitologi tersebut.

A. Sosok Mitologis di Keraton Cirebon: Paksi Naga Liman



Gambar 11 Kereta Paksi Naga Liman dari keraton Cirebon
Sumber: <https://cultureofcomic.wordpress.com/2016/12/21/kereta-kencana-paksi-naga-liman/> (diakses 7 Mei 2021)

Kereta kencana Paksi Naga Liman adalah kereta kencana milik Keraton Kanoman, Cirebon, Jawa Barat. Dulu, kereta ini digunakan raja Keraton Kanoman untuk menghadiri upacara kebesaran. Selain itu, kereta ini juga digunakan untuk kirab pengantin keluarga Sultan Kanoman. Kereta tersebut diperkirakan dibuat tahun 1608 berdasarkan angka Jawa 1530 pada leher badan kereta yang merupakan angka tahun Saka. Sejak tahun 1930, kereta ini tidak digunakan dan disimpan di museum Keraton Kanoman; sedangkan yang sering dipakai pada perayaan-perayaan merupakan kereta tiruannya.

Kereta ini berukuran panjang 3 meter, lebar 1,5 meter, dan tinggi 2,6 meter dan ditarik oleh enam ekor kuda. Badan kereta terbagi dua bagian, yakni bagian atas dari kayu sebagai tempat duduk penumpang dan bagian bawah dari besi (rangkain empat roda kereta). Bagian atas kereta berbentuk perpaduan tiga hewan seperti namanya, yakni burung garuda (paksi), ular naga (naga), dan gajah (liman), yang melambangkan kekuatan udara, laut dan darat. Tempat duduk penumpang berbentuk badan gajah yang kakinya dilipat, berekor naga, bersayap garuda, dan berkepala perpaduan antara naga dan gajah. Di bagian kepala, wajah gajah berbelalai mencuat ke atas memegang trisula dan tombak

B. Sosok Mitologis di Keraton Yogyakarta Hadiningrat: Kala Mekara



Gambar 7.1 Kala-mekara, sosok grotesk dari Candi Prambanan yang diadopsi dan diaplikasikan pada bangunan Keraton Yogyakarta. Sumber: Ismet Zainal Effendi, diakses 7 Mei 2021



Gambar 12.2 Kala-mekara, sosok grotesk dari Candi Prambanan yang diadopsi dan diaplikasikan pada bangunan Keraton Yogyakarta. Sumber: Ismet Zainal Effendi, diakses 7 Mei 2021



Gambar 12.3. Kala-mekara yang diciptakan paling baru di kawasan Keraton Yogyakarta. Sumber: Ismet Zainal Effendi, diakses 7 Mei 2021

C. Implementasi Sosok Mitologis dalam karya seni rupa kontemporer dan desain.

Di bawah ini adalah karya-karya seni rupa dan desain kontemporer yang digagas dari konsep Paksi Gaga Liman oleh perupa dan desainer Indonesia dari multi disiplin ilmu. Adapaun karya-karya tersebut berjumlah 7 karya yang dianalisis dengan menggunakan teori Feldman.

1) Karya pertama:



**Gambar 13. Judul: "Kereta Paksi Naga Liman at Pantura" (Juni 2021).
Perupa: Ariessa Pandanwangi
Media: Digital Art
Ukuran: 3000 x 3000 pixel (300 dpi)**

- **Konsep karya:**

Paksi Naga Liman yang melekat dalam ingatan masyarakat kolektif dibuat dalam bentuk kereta Paksi naga Liman yang dimetaforakan dengan susunan pola 3 (teori Jacob Sumardjo) yang berulang dan diimplementasikan pada susunan corak kain yang juga berpola 3. Latar motif awan untuk mempertegas atmosfer Kacirebonan.

- **Analisis:**

Paksi Naga Liman merupakan makhluk mitologi yang terdiri dari 3 bentuk yaitu: Paksi mewakili alam atas (burung garuda), Liman mewakili alam tengah(gajah) dan Naga(ular naga) mewakili alam bawah yang berarti melambangkan kekuatan udara, darat dan laut, menjadi ikon di kesultanan Cirebon. Ikon ini banyak diimplementasikan kedalam berbagai media, salah satunya batik.

Pada karya batik Paksi Naga Liman (PNL) penggambaran karya dibagi dalam 3 bagian yaitu: 1. Bagian langit terdiri dari iringan awan awan kuning gradasi ke oranye, dengan latar belakang biru muda bertekstur dan warna oranye pada bagian bawah iringan awan, terdapat lembayung yang berbatasan dengan daratan. 2. Bagian darat diberi warna biru tua bertekstur biru muda, pada bagian darat ini terdapat kereta kereta PNL. 3. Bagian air berwarna biru muda bertekstur biru tua, putih, hijau digambarkan dengan ombak ombak berkesan organik.

Keseluruhan komposisi batik dibuat simetris, bagian tengah merupakan poros yang membagi kedua sisi, kiri dan kanan dengan komposisi simetris. Konsep bentuk 3, diimplementasikan juga pada penyusunan kereta PNL yang membentuk segi tiga sama sisi, hal tersebut dapat dilihat dari susunan ke 9 kereta PNL yang terdiri dari 3 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 3 kereta, dengan posisi 1 kereta pada bagian bawah dan 2 kereta pada bagian atas serta satu sama lain berjarak sama. Hal yang sama juga terdapat pada komposisi virus corona di bagian atas, poros tengah bagian atas, 1 virus corona yang berada di tengah tengah awan membentuk segi tiga dengan virus corona pada kedua sisi yang berdampingan berada di sisi kiri bawah

dan sisi kanan bawah, bentuk segi tiga ini pun diulang kembali pada sisi kiri maupun sisi kanan dengan posisi 1 virus corona yang di atas dan dua virus corona di bagian bawahnya berdampingan sehingga membentuk segi tiga. Komposisi simetris inipun diulang kembali pada bagian paling bawah, yaitu posisi pertama, corona virus terdapat di bawah ombak di tepi kain bagian bawah, kemudian virus corona yang ke 2 di sudut tepi kiri bawah dan di bagian ke 3 disebelah tepi kiri di atas ombak, membentuk segi tiga siku siku. Komposisi inipun diulang pada bagian sebelah kanan.

Komposisi karya batik sangat seimbang, iramanya dinamis yang teratur karena adanya perbedaan komposisi PNL dan Virus Corona yang berlawanan posisi, serta adanya perbedaan warna yang lebih berat di bagian tengah warna komplementer biru dan oranye memberikan kesan yang sangat kontras. Corak pada sisi kiri dan kanan yang simetris, seakan akan membingkai kain batik itu menjadi satu kesatuan. Komposisi batik secara keseluruhan menggunakan konsep pola 3 (teori Jacob Sumardjo) yang diimplementasikan pada susunan corak kain yang berpola 3, seperti pada komposisi batik yang dibagi dalam 3 bagian, PNL dibagi dalam 3 bagian, demikian juga virus corona yang dibagi dalam 3 bagian juga. Pembagian ini membentuk pola segi tiga tertentu yang mempunyai arah berbeda dalam tiap bagian (langit/atas, tengah/bumi dan bawah/air). Arah segi tiga ini yang akan menentukan makna dari simbol ini.

- **Interpretasi:**

Paksi Naga Liman menyiratkan konsep triloka atau Tiga Dunia, yang menjadi pedoman hidup masyarakat Cirebon secara keseluruhan ini diimplementasikan pada karya seni digital art yang mengambil konsep dari Atas, dunia Tengah, dan dunia Bawah. Pewarnaan yang cerah mengisaratkan pola pikir masyarakat pesisir yang terbuka.

2) Karya kedua:



**Gambar 14. "Variable Dimension, 2021", Paksi Naga Liman.
Perupa: Helinda Sulaputra Dewi,
Karya: Seni Batik, Ukuran: 110 x 210 cm (1280 x 594 pixel).
Tahun: 2021**

▪ **Konsep :**

Penciptaan ulang figur dari Paksi Naga Liman dengan situasional bentuk awan dari mega mendung, terdapat juga bentuk khas lainnya dari Cirebon, seperti kereta kencana dengan nama paksi naga liman yang merupakan sosok campuran dari 3 makhluk (gajah, burung, dan naga). Sama seperti mega mendung, corak ini banyak diimplementasikan ke berbagai hal dan salah satunya pada pembuatan karya digital Paksi Naga Liman.

▪ **Analisis :**

Karya 2 dimensi berjudul Paksi Naga Liman yang dibuat dengan teknik digital, diciptakan dalam 3 tahap, yaitu:

1. Pembuatan awan di bagian atas
2. Pembuatan paksi naga liman di bagian tengah
3. Pembuatan corak awan yang bertumpuk di bagian bawah

Pada bagian atas, kelompok awan dibuat dengan tampak samping (tampak khas) dengan warna monokrom gradasi dari putih ke biru. Awan yang digambarkan terdiri dari 3 kelompok beriringan sehingga terkesan bergerak. Hal ini berbeda dengan motif paksi naga liman di bagian tengah yang lebih terkesan statis. Meskipun demikian, paksi naga liman yang dibuat tetap dari tampak samping (tampak khas). Komposisi paksi naga liman yang berada di bagian tengah diapit oleh rumpun bunga tampak atas dengan bentuk simetris dan menggunakan warna-warna komplementer (ungu-kuning serta merah-hijau) sehingga terlihat kontras. Susunan keseluruhan karya diakhiri dengan bagian bawah atau paling akhir yang menggambarkan corak awan bertumpuk. Tumpukan corak awan ini seolah-olah terdiri dari lapisan-lapisan awan yang bergerak. Karya Paksi Naga Liman masih menggunakan pembacaan bahasa rupa (RWD), meskipun teknik yang digunakan adalah teknik digital.

▪ **Interpretasi:**

Paksi Naga Liman di era kontemporer dengan konsep triloka atau Tiga Dunia, yang menjadi pedoman hidup masyarakat Cirebon secara keseluruhan ini diimplementasikan pada karya seni *digital art*.

3) Karya ketiga:



Gambar 16. "Mitologia Imago".

Perupa: Dewi Isma Aryani.

Karya: Poster, Ukuran: A3 (2834 x 4961 pixels).

Tahun: 2021

- **Konsep :**

Reinterpretasi makhluk mitologi Paksi Naga Liman dari Keraton Cirebon ditampilkan dalam format kekinian yaitu ilustrasi digital bergaya Manga (komik Jepang)

- **Analisis :**

Makhluk mitologi Paksi Naga Liman yang ditampilkan melalui kereta kencana Keraton Cirebon berupa sosok gabungan tiga hewan yakni Paksi atau burung (budaya dan filosofi Islam), Naga (budaya dan filosofi Tionghoa), serta Liman (budaya dan filosofi Hindu/India). Makhluk mitologi tersebut digambarkan menyerupai wujud asli setiap hewan yang menjadi figur pada kereta kencana di Keraton Cirebon. Wujud asli dari Paksi Naga Liman tidak dapat diketahui secara pasti sehingga makhluk mitologi ini memiliki kemungkinan besar untuk direinterpretasikan menurut perupa atau seniman dalam berkarya. Pendekatan wujud Paksi Naga Liman sendiri cenderung kompleks dan sulit dipahami, terutama bagi kalangan anak-anak. Oleh sebab itu, melalui

- **Interpretasi :**

Karya "Mitologia Imago" sosok PakSi Naga Liman digambarkan dengan gaya komik Jepang (Manga) dengan warna-warna pastel yang cerah. Inspirasi dari "Mitologia Imago" selain wujud Paksi Naga Liman pada kereta kencana, juga dipengaruhi oleh ilustrasi manga dan anime populer di era 90an yakni Cardcaptor Sakura yang menceritakan tentang makhluk-makhluk imajinasi dalam sebuah kumpulan kartu tarot atau ramalan.

4) Karya keempat:



Gambar 8. “Paksi Naga Liman, Joy Among the Clouds”.
Perupa: Miky Endro (Miky Endro Santoso)
Karya: Maskot (Digital Art), Ukuran: A3 (3508 x 3508 pixels)
Tahun: 2021

▪ **Konsep :**

Penciptaan ulang figur dari Paksi Naga Liman dengan karakter yang gagah perkasa dan sedikit menyeramkan, menjadi sosok figur yang lucu, ceria, dan ramah, agar tercapai visual yang familiar terhadap anak-anak sehingga mereka mudah untuk mengingatnya.

- **Analisis :**

Maskot ini terinspirasi dari Kereta Paksi Naga Liman yang merupakan kereta milik Kesultanan Kanoman – Cirebon. Kereta ini terdiri dari 3 bentuk hewan yang berpadu menjadi sebuah kereta. Bagian badan kereta terdapat sayap burung yang melebarkan sayapnya ke atas. Bagian kepala terdapat tanduknya menyerupai tanduk rusa, namun sebenarnya simbol hewan mitologi dari China yaitu Naga. Pada mulut terdapat belalai yang menyerupai belalai gajah yang mencuat ke atas dengan melilit erat senjata trisula dan gading yang tajam

- **Interpretasi:**

Pada desain maskot yang dibuat ini, saya ingin merubah kesan Kereta Paksi Naga Liman tersebut menjadi sosok figur seperti umumnya sebuah maskot. Maskot yang saya tampilkan ini dibuat sedemikian rupa agar memberi kesan figur imajinatif yang ramah, jenaka, dan ceria agar familiar terhadap anak-anak. Tujuan dari penciptaan kesan tadi agar maskot ini jadi mudah diingat dan dekat dengan anak-anak sehingga diharapkan, secara langsung maupun tidak langsung, turut memperkenalkan Paksi Naga Liman ini dari sudut pandang visual yang agak berbeda dan turut melestarikan budaya kita mulai sejak usia dini. Untuk warna figur maskotnya didominasi warna keemasan karena ingin menunjukkan kesan keagungan, kemakmuran, dan kesuksesan. Harapan lainnya, agar anak-anak yang mengapresiasi karya maskot ini suatu saat dapat meraih kesuksesan dan kemakmuran, dengan tetap menjaga dan melestarikan Budaya Indonesia.

5) Karya kelima:



Gambar 9. “Grotesque metal-look Paksi Naga Liman Digital Headsculpt” (dibuat : Juni 2021).

Perupa : Leonardo

Karya : Digital Collage Art 3000 x 3000 pixel (300 dpi)

- **Konsep:**

Interpretasi kontemporer atas sosok Paksi Naga Liman dengan tampilan metal yang sangar.

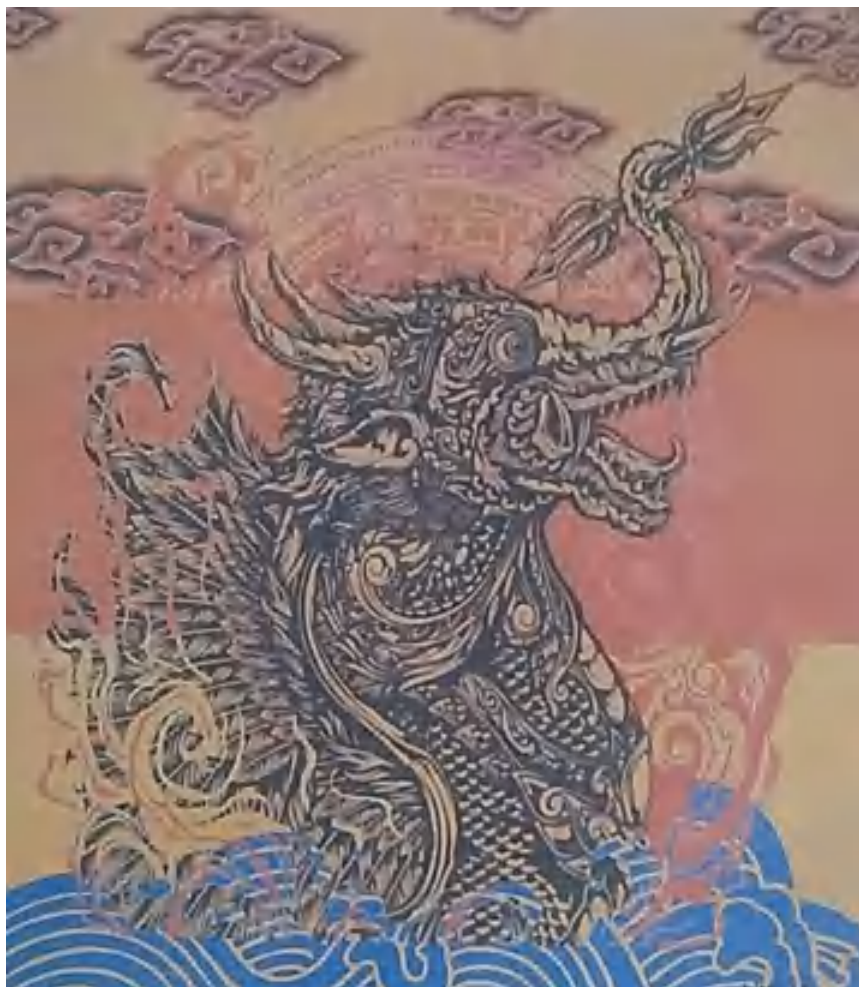
- **Analisis:**

Terinspirasi dari detail bagian kepala kereta kencana kesultanan Cirebon yang mengusung sosok makhluk mitologis Paksi Naga Liman

- **Interpretasi:**

Karya ini bermaksud memberikan penegasan kembali pada rupa Paksi Naga Liman yang fenomenal dengan pendekatan rasa metal yang kuat untuk menghadirkan kesan sangar.

6) Karya keenam:



**Gambar 10. “Shadow Paksi Naga Liman”.
Perupa: Wawan Suryana
Karya: Lukis (Kolase) Print di atas Kanvas. Ukuran: 50 x 50
Tahun: 2021**

▪ **Konsep :**

Lukisan ini tercipta dari Kepala Kereta Paksi Naga Liman dengan tetap menjaga karakter gagah, garang dan perkasa. Proses pembuatan karya menggunakan teknik kolase gambar dan komputer di cetak di atas kanvas kulis.

▪ **Analisis :**

Lukisan dengan judul “Shadow Paksi Naga Liman” terinspirasi dari Kepala Kereta Kencana yang diberi nama Kereta Kencana Paksi Naga Liman. Kereta ini berada di Keraton Kanoman Cirebon yang dipakai oleh Sultan setiap ada upacara tertentu. Kepala kereta ini merupakan penggabungan 3 bintang yaitu:

1. Paksi – Burung
2. Naga – Ular Naga (Tanduk)
3. Liman – Gajah (Belalainya)

Paksi Naga Liman dibuat Tahun 1350 Saka atau 1428 Masehi. Kereta ini milik Eyang Prabu Siliwangi (Raden Pemanah Rasa/ Prabu Jaya Dewata) (Koran Cirebon-Media Online)

▪ **Interpretasi:**

Karya Lukis “ Shadow Paksi Naga Liman” merupakan karya lukis kolase yang di proses lewat komputer dan diprint di atas kanvas lukis, merupakan Inter Prestasi dari karya asli dengan penggabungan ekspresi dan imajinasi Paksi Naga Liman, mega mendung (awan) dan samudra (laut) dan tetap memperlihatkan kegagahan dan keangkeran dari penggabungan ketiga hewan burung, naga dan gajah.

7) Karya ketujuh:



Gambar 11. “The Anti-Traditional Paksi Naga Liman ”.
Perupa: Ismet Zainal Effendi
Media: akrilik dan tinta pada kain cetak motif batik.
Ukuran: 110 cm X 185cm.
Tahun 2018

▪ **Konsep karya:**

Karya ini menampilkan sosok Paksi Naga Liman yang dibuat di atas kain bermotif batik Paksi Naga Liman di wilayah tradisi. Karya ini mempresentasikan masyarakat modern yang melawan tradisi, pola pikir modernisme yang mendekonstruksi konsep pemikiran tradisionalisme, konsep estetik tradisional yang ditimpa oleh konsep estetik modern. Ini adalah symbol dari kondisi masyarakat sekarang yang meremehkan filosofi-filosofi hasil pemikiran para leluhur yang disepelekan dan dilawan dengan pola-pola pikir modern yang ditunjukkan dalam pola hidup keseharian.

▪ **Analisis:**

Karya yang mempresentasikan satu sosok imaji hibrid dalam hal ini Paksi Naga Liman ditampilkan secara utuh dari mulai kepala, tungkai, badan, ekor, serta sayap, dengan pewarnaan natural didominasi oleh warna primer kuning dan nuansanya, serta warna tertier merah marun.

Sosok tersebut lengkap dengan geligi dan tanduk yang menandakan pengaruh secara visual dari sosok naga dari negeri Tiongkok, lalu penampilan anatomi belelai dan gading serta telinga yang lebar menunjukkan pengaruh visual dari hewan gajah yang khas secara anatomis, sedangkan sayap dan ekor serta cakar pada keempat tungkainya (beserta taji) menunjukkan pengaruh dari hewan berupa elang atau rajawali, dalam konteks ini adalah pengaruh dari imaji mitos Buraq, yang dijadikan kendaraan Rasulullah Muhammad dalam peristiwa Isra' dan Miraj. Hibridas inilah yang menjadikan sosok Paksi Naga Liman ini menjadi karakter yang khas simbol dari akulturasi dan multikulturalisme. Sosok visual yang mewakili bercampurnya unsur-unsur kebudayaan secara visual dengan konsep-konsep estetis yang menunjukkan konteks multikulturalisme yang terjadi di kebudayaan Keraton Cirebon ataupun masyarakat Cirebon pada umumnya.

▪ **Interpretasi:**

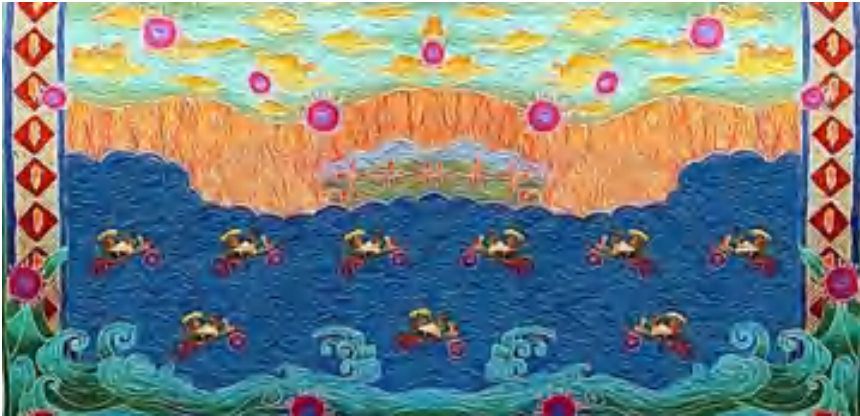
Sosok Paksi Naga Liman dengan visualisasi yang baru (berbeda dengan yang aslinya berupa kereta kencana kerajaan), lalu disandingkan dengan latar belakang kain bermotif batik tradisional dengan menampilkan Paksi Naga Liman yang distilasi sehingga tampil abstrak dan berupa grafis. Hal ini menyiratkan akan adanya upaya mensejajarkan (jukstaposisi) konteks seni rupa modern dengan seni rupa tradisi Cirebon, konteks ini dalam paradigma seni rupa post-modernisme disebut dengan “adochism”, hal ini juga menunjukkan implementasi dari multikulturalisme yang ditampilkan karena banyaknya ikon-ikon kebudayaan dan visualisasi yang khas dari Cirebon. Paksi Naga Liman menyiratkan konsep triloka atau Tiga Dunia, yang menjadi pedoman hidup masyarakat Cirebon secara keseluruhan yang meyakini bahwa dunia dibagi 3 Tiga yakni: 1. Dunia Atas, diwakili oleh Paksi (burung), 2. Dunia Tengah (diwakili oleh Liman) dan 3. Dunia Bawah (diwakili oleh sosok Naga) yang ketiganya harus disadari dan diimplementasikan dalam pola pikir dan pola hidup keseharian.

D. Paksi Naga Liman Inspirasi Kehidupan

Kehadiran seni tidak hanya berkaitan dengan kenyataan kehidupan. Seni nyatanya berkaitan langsung dengan hal-hal nyata serupa terkait dengan kehadiran bangunan kerangka pengetahuan tentang kehidupan. Melalui kehadiran karya seni, ekspresi dan termasuk konsepsi yang berada di dalamnya terbuka dan sangat mungkin untuk menggali lebih jauh kenyataan lain yang berhubungan dengan sesuatu yang berharga, yaitu kesadaran dan nilai. Kehadiran karya-karya seni, ekspresi, dan konsepsi-konsepsi yang terlibat di dalam kenyataan kehidupan, terutama kesadaran dan nilai dalam konteks keindonesiaan yang bersifat khas dan istimewa, tentu tidak dapat dibandingkan dengan hal serupa yang dibangun melalui perspektif khas Barat.

Contoh dari sifat khas dan istimewa itu dapat ditemui dari kehadiran seni yang memiliki kaitan secara erat dengan kelompok ras, suku dan agama tertentu secara spesifik lahir tumbuh dan berkembang pada satu daerah di Indonesia dan beroperasi dengan cara-caranya yang sungguh berbeda, bahkan dalam ruang gerak seni yang universal. Berikut ini adalah upaya kreatif untuk memperjelas posisi istimewa dan khas dalam menginspirasi masyarakat multikultur dengan contoh kasus penggunaan gagasan karya Paksi Naga Liman, kereta kesultanan Cirebon yang terdapat di Keraton Kanoman Cirebon. Upaya ini dilakukan melalui eksperimen penciptaan karya, mengapresiasi karya yang dihasilkan, serta menganalisis dan menginterpretasikan gagasan baru yang hadir untuk tujuan kehidupan yang lebih baik.

Ariesa Pandanwangi menggambarkan dinamika perkembangan nilai-nilai masyarakat Cirebon yang multikultur, dinamis dan terbuka terhadap berbagai kebaruan dan perubahan melalui karya batik “ *Kereta Paksi Naga Liman at Pantura* ” 3000 x 3000 pixel (300 dpi), *digital art*. 2021 Dengan berpegang pada konsep pola tiga (teori Jacob Sumardjo) Ariesa Pandanwangi secara liris menggambarkan kereta-kereta Paksi Naga Liman yang melintas di jalur Pantai Utara (Pantura) di bawah langit biru dan awan yang berarak beriringan disertai lembayung dan ombak yang bergulung. Ada gambaran yang lain yang hadir dalam karya ini. Gambaran itu adalah gambar-gambar virus corona.

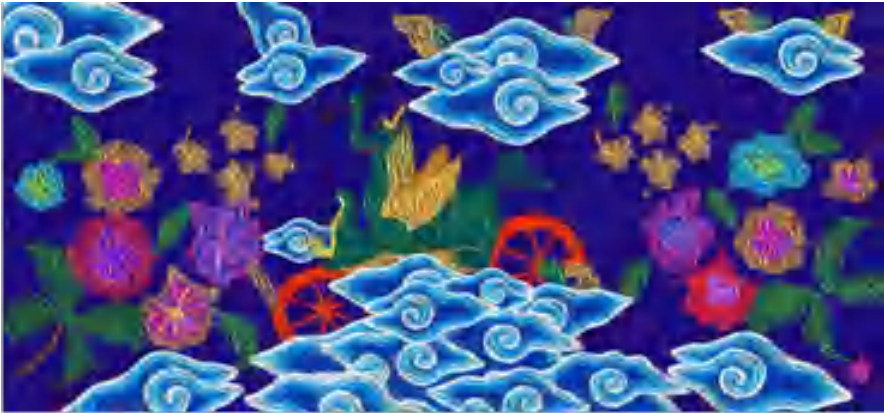


Gambar 12. Karya: Ariesa Pandanwangi.

“Kereta Paksi Naga Liman at Pantura ” 3000 x 3000 pixel (300 dpi), digital art. 2021

Menggabungkan tuturan mengenai masyarakat Pantai Utara dengan tuturan lain mengenai pandemi Covid-19 pada karya ini adalah sebuah upaya kreatif yang sangat berharga mengingat konteks kehadiran seni selalu terkait dengan suatu kondisi yang dirasakan penting untuk diungkapkan. Mungkin di sinilah seni menjadi oase bagi beragam tuturan yang berharga dan bernilai. Hingga pada akhirnya, realitas yang paling mempengaruhi kehidupan macam pandemi Covid-19 pun hadir dalam karya seni ini.

Karya ini mengingatkan tentang hakikat hubungan manusia dengan sesamanya. Nilai itu dalam sistem nilai budaya orang Indonesia mengandung konsep bahwa manusia tidak hidup sendiri di dunia ini, tetapi dilindungi oleh komunitasnya, masyarakatnya, dan alam semesta sekitarnya. Di dalam sistem makro kosmos tersebut manusia merasakan dirinya hanya sebagai unsur kecil saja yang ikut terbawa oleh proses peredaran alam semesta yang maha besar itu.



Gambar 13. Karya: Belinda Sukapura Dewi.
“Paksi Naga Liman” Seni Batik 110 x 210 cm (1280 x 596 pixel), 2021

Belinda Sukapura Dewi menggambarkan figur Paksi Naga Liman bersama bentuk awan mega mendung dengan bentuk yang khas pada batik Cirebon “*Paksi Naga Liman*” seni batik 110 x 210 cm (1280 x 596 pixel), 2021. Karya Paksi Naga Liman menggunakan pembacaan bahasa rupa ruang waktu datar (RWD) yang menghadirkan ilusi perjalanan waktu yang dapat dilihat dalam satu kesatuan momentum.

Karya ini sepenuhnya mengasosiasikan pemikiran kita pada imaji Cirebon dalam pengertian sempit, yaitu pada seni batik dan dalam pengertian luas adalah konsepsi kebudayaan masyarakat Cirebon bahkan dunia. Karya ini seolah mengajak kita untuk fokus mempelajari kebudayaan yang bernilai dalam hal ini adalah kebudayaan masyarakat Cirebon, khususnya keberadaan keraton yang turut menjadi pusat perkembangannya. Seperti yang diungkapkan para ahli ilmu sosial bahwa pemerian konsep kebudayaan dalam arti yang amat luas ialah mencurahkan seluruh pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar dari nalurnya semata, tetapi hal itu hanya dapat dihadirkan oleh manusia dalam kehidupannya melalui suatu proses belajar.



**Gambar 14. Karya: Dewi Isma Aryani.
“Mitologia Imago” 2834 x 4961 pixels, A3, poster, 2021**

Komunikasi antar budaya merupakan proses pertukaran pikiran dan makna antara orang-orang yang berbeda budaya kesebandingan tanpa dibatasi oleh konteks ras dan etnik, agama, keyakinan, dan memprioritaskan relativitas kegiatan berbasis kebudayaan. Proses menghilangkan sikap curiga pada ras lain dihadapkan pada ketidakpastian dan ambiguitas dalam bersosialisasi. Sikap membuka diri dapat dilakukan melalui atribusi dan pengembangan implisit. Adapun juga dapat dilakukan dengan bersikap terbuka terhadap orang lain. Tidak semua kegiatan komunikasi ditempuh dengan menggunakan pendekatan sosial politik,

tetapi dapat juga ditempuh melalui pendekatan budaya yang kadang-kadang menghasilkan komunikasi yang relatif lebih efektif. Sejak pertama kali, karya Paksi Naga Liman diapresiasi melalui cerapan indera, terutama saat dilihat oleh mata. Oleh sebab itu, kita akan langsung menyadari hadirnya kompleksitas bentuk dan makna. Integrasi imajinasi dan bisosiatif, karya Dewi Isma Aryani “*Mitologia Imago*“, 2834 x 4961 pixels, A3, poster, 2021 mengintegrasikan imaji komik Jepang (Manga) dengan imaji Paksi Naga Liman pada kereta kencana, Cirebon, Indonesia, juga budaya populer manga dan anime era 90-an *Cardcaptor Sakura* di Jepang yang menceritakan tentang makhluk-makhluk imajinasi dalam sebuah kumpulan kartu tarot/kartu ramalan. Karya ini memunculkan lebih dari satu persepsi, yaitu terbacanya kemunculan gaya, idiom, dan makna.

Visualisasi pada karya ini menghadirkan percampuran lebih dari satu identitas kebudayaan. Paksi Naga Liman sendiri telah mengadopsi setidaknya tiga identitas kebudayaan, yaitu kebudayaan yang terpengaruh oleh nilai Islam, Tionghoa, dan Hindu (India). Lalu karya ini dengan sengaja menggunakan pendekatan kebudayaan Jepang. Proses tersebut merupakan sebuah eksperimen yang cukup berani dan menantang. Karya ini Dewi Isma Aryani menggabungkan nilai kebudayaan yang sakral ke dalam idiom kebudayaan populer yang profan. Dengan demikian, karya ini membuka dimensi baru terhadap proses pemahaman nilai-nilai kebudayaan yang diharapkan dapat disebarkan melalui komunikasi yang lebih masal dan luas.

Eksperimen penggunaan idiom populer seperti animasi, komik, hingga kartu tarot dari Jepang dapat dimanfaatkan untuk memperluas makna karya Paksi Naga Liman dari Cirebon sehingga perlu diapresiasi sebagai kemampuan menghadirkan bisosiatif pada karya ini. Menghadirkan suatu hal dan hal-hal lainnya secara bersamaan merupakan pengalaman paling konkret saat menciptakan karya ini, terlebih lagi referensi karya ini adalah karya Paksi Naga Liman yang merupakan penggabungan beberapa bentuk makhluk hidup beserta makna filosofisnya.

Bercermin pada keberhasilan penciptaan karya ini harus kita sadari pentingnya penguasaan kemampuan untuk menggabungkan antara yang ada dengan yang tak ada, kenyataan dengan fiksi, rasio dengan imajinasi, privat dengan publik, statis dengan dinamis, instrumen dengan symbol. Dengan demikian, sebagai studi, semua hal yang penting tersebut menjadi bagian yang direncanakan dengan baik dalam sebuah studi. Pendidikan

tinggi seni rupa secara khusus harus mencari upaya untuk mengembangkan kemampuan tersebut secara baik. Caranya adalah dengan mengubah paradigma pendidikan yang sektoral menuju paradigma pendidikan yang lebih integral. Pengembangan tersebut selain harus mengatasi aturan dan norma dari bagian yang akan diubah, ia harus mampu mengatasi tantangan lingkungan, situasi, dan kondisi tempat perubahan tersebut terjadi.



**Gambar 15. Karya: Ismet Zainal Effendi.
“The Anti-Traditional Paksi Naga Liman”
110 X 185 cm, akrilik dan tinta pada kain cetak motif batik, 2018**

Ada perkembangan yang menarik terkait dengan cara pandang sifat universal saat ini. Sebagaimana orang menganggap jika dunia saat ini sedang dianggap bergerak jauh memasuki era distopia. Akibatnya, ada beberapa cara pandang yang dianggap ‘ideal’ terhadap suatu sifat. Hal ini secara mendalam dikiritisi hingga menyentuh pada prinsip yang serba tidak ideal, serba tidak mungkin hingga tergambarlah bayangan atas masa depan dunia yang serba suram dan serba muram.

Dalam konteks tumbuh dan berkembangnya, seni yang mengusung nilai dan kesadaran kelompok (ras, suku, dan agama tertentu yang lahir, tumbuh, dan berkembang) di Indonesia, distopia menghadirkan pemikiran tentang kemustahilan pencapaian keadaan untuk saling memahami antarmanusia Indonesia yang berbeda itu.

Dalam gempuran pemikiran distopia itu masihkah dapat kita berharap pada praktik seni yang mengedepankan idealisasi kehidupan? Seni saat ini telah berada dalam masyarakat yang agresif, saling serang atau setidaknya terpecah belah karena berbenturan dan bergesekan. Bila manusia gagal memberikan gambaran yang optimistik tentang masa depan dan terjebak dalam semangat agresif pertentangan dan perpecahan, maka dapatkah kita mengatakan bahwa manusia telah gagal untuk kembali kedalam kesadaran yang bernilai? Terlebih jika sifat distopia tersebut telah menyentuk berbagai aspek kehidupan yang sekular. Mungkinkah tantangan lain bagi sifat optimistik manusia Indonesia yang menyentuk kesadaran manusia Indonesia dapat kita katakan sebagai gangguan kejiwaan dan gangguan spiritual?

Paksi Naga Liman berhadapan dengan tantangan terhadap perkembangan kelangsungan nilai-nilai tradisi di tengah modernitas masyarakat yang cenderung meremehkan nilai-nilai tradisi dalam kehidupan-sehari hari. Hal tersebut memunculkan konsepsi karya sebagai pernyataan sikap seorang perupa. Ismet Zainal Effendi, melalui karyanya “*The Anti-Traditional Paksi Naga Liman*” 110 X 185 cm, akrilik dan tinta pada kain cetak motif batik, menghadirkan diskursi tentang kemunculan ideologi yang cenderung pesimistik terhadap tradisi.

Ismet menegaskan dengan menyebutkan istilah dekonstruksi yang kerap digunakan kaum kritis saat berupaya membongkar pola pikir yang telah lama diyakini berharga dan bernilai pada masa sebelumnya dalam masyarakat. Alih-alih melakukan perbaikan dalam transformasi kebudayaan yang tengah berkembang, Ismet melihat kondisi dekonstruksi tersebut sebagai suatu kondisi yang pantas untuk balik dikritik. Ismet menyematkan kata “anti” pada judul karyanya untuk menyindir betapa dekonstruksi seringkali bertujuan untuk men-*downgrade* nilai hingga menjadi tidak berharga bahkan tidak bernilai. Kata “anti” tersebut tampak telah menjadi *fashion* atau tren semata.

Karya Ismet secara jelas memperlihatkan posisi Ismet sebagai perupa dalam bersikap. Karya ini adalah semacam pernyataan sikap yang tegas pada sisi pembelaan nilai tradisi yang berharga mengingat manusia pada hakikatnya tergantung dengan segala aspek kehidupannya dengan sesamanya yang juga dihidupkan dalam tradisi. Oleh karena itu, kita harus selalu berusaha untuk sedapat mungkin memelihara hubungan baik dengan sesama dalam semangat kesetaraan.



**Gambar 16. Karya: Leonardo.
“Grotesque metal-look Paksi Naga Liman Digital Headsculpt”
3000 x 3000 pixel (300 dpi), kolase digital, 2021**

Bagi umat beragama persoalan hidup dan mati merupakan persoalan yang diyakini berasal dari kehendak Sang Pencipta. Keyakinan mengenai awal dan akhir kehidupan bagi manusia yang beriman adalah sebuah konsepsi yang terjadi dalam proses dinamis menuju keadaan yang lebih baik. Melalui pemahaman tersebut para seniman apapun agamanya dapat memperoleh wawasan yang dalam untuk berproses melakukan perubahan sejak ia melakukannya diawal hingga berakhir. Pencipta karya seni dapat memahami dan menghayatinya dalam kesadaran untuk mencapai batas dan kemungkinan yang berubah-ubah sedari awal hingga akhir menjadi lebih baik.

Sebagai proses kreatif penciptaan karya seni dapat di-”refresh” diperbaharui, dan diinterpretasi ulang. Tampilan kayu pada kereta Paksi Naga Liman adalah tampilan umum yang secara kuat menghadirkan kesan karya yang natural dan organis, tetapi bagi Leonardo inspirasi dari tampilan umum tersebut dapat dilihat sebagai peluang untuk mencoba menghadirkan tampilan yang baru. Melalui karya “*Grotesque metal-look Paksi Naga Liman Digital Headsculpt*“, 3000 x 3000 pixel (300 dpi), kolase digital, 2021, menawarkan sebetulnya gagasan segar yang mengubah kesan ukiran kayu bagian kepala Paksi Naga Liman menjadi tampilan metal yang terlukiskan bagai seni digital pada subkebudayaan kontemporer.

Pada karya ini observasi untuk kemampuan estetis seperti yang dilakukan dalam proses penciptaan karya penting dilakukan untuk mengetahui kondisi psikologisnya seperti semangat yang dimiliki dalam mengembangkan pemikiran tentang toleransi terhadap perbedaan. Dorongan niat dan tekad yang berkelebat dalam hati yang tidak diketahui oleh orang lain dan baru diketahui bila diekspresikan secara verbal atau ditunjukkan dalam bentuk tindakan. Perdamaian, persahabatan, dan kerja sama.



Gambar 17. Karya: Miky Endro (Miky Endro Santoso)
“Paksi Naga Liman, Joy Among the Clouds” (3508 x 3508 pixels), Maskot, 2021

Miky Endro Santoso mencipta ulang gambaran figur Paksi Naga Liman dengan karakter yang gagah perkasa dan sedikit menyeramkan, menjadi sosok figur yang lucu, ceria, dan ramah, agar tercapai visual yang familiar terhadap anak-anak sehingga mereka mudah untuk mengingatnya pada karya “*Paksi Naga Liman, Joy Among the Clouds*” (3508 x 3508 pixels), Maskot, 2021. Karya ini mempergunakan idiom desain komukikasi visual sebagai inspirasi penciptaan karya yang sangat kreatif.

Penciptaan karya seperti ini mengingatkan kita pada pola penciptaan identitas dalam metode komunikasi yang dilakukan oleh institusi resmi semacam pemerintah daerah. Maskot yang mewakili karakter khas dan istimewa dari suatu daerah diciptakan untuk kepentingan komunikasi.

Mendekatkan kesebandingan antara kereta Paksi Naga Liman dan Paksi Naga Liman sebagai maskot sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan yang berkaitan dengan berbagai kepentingan masyarakat luas dilingkungan keraton Cirebon adalah sesuatu langkah penting yang patut dicoba.

Kereta Paksi Naga Liman dipergunakan dalam peristiwa kunjungan pemimpin dari satu tempat menuju tempat lain terjadi untuk memperluas penyebaran nilai-nilai kebaikan yaitu memecahkan masalah-masalah hubungan antar masyarakat keraton, antar budaya, etnik, agama dan keyakinan. Dalam metode komunikasi visual hal tersebut dapat dilakukan dengan menduplikasi imaji Paksi Naga Liman dalam sebaran media, salah satunya adalah dengan menghadirkannya dalam bentuk maskot.

Karya ini secara kreatif menemukan cara-cara untuk memelihara dan meningkatkan kesejahteraan dunia. Mungkin kelak maskot Paksi Naga Liman dapat terus melanjutkan kunjungan kereta Paksi Naga Liman ke daerah-daerah di seluruh pelosok menyampaikan pesan-pesan dalam kegiatan-kegiatan yang berlatar belakang politik perdamaian antar-kebudayaan. Sikap suatu pemerintahan mencakup segala macam hubungan antara kebudayaan etnis, suku bangsa, agama dan keyakinan, kekuatan dan tekanan, proses-proses yang menentukan cara hidup, bertindak dan berpikir sehingga tercapai pemeliharaan keseimbangan hubungan antarmanusia yang berbeda.



**Gambar 18. Karya: Wawan Sunarya.
“Shadow Paksi Naga Liman”
50x50 cm, lukisan dengan teknik kolase dicetak di atas kanvas, 2021.**

Pada awalnya penciptaan seni baik berupa kehadiran benda dan peristiwa sangat erat hubungannya dengan berbagai kegiatan ritual keagamaan, kegiatan pendidikan, penataan lingkungan, pada masa tersebut seni sebagai bentuk cerapan indra terikat erat dengan etika dan kemampuan kreatif kehidupan sehari-hari. Pada masyarakat multikultur seni yang relatif erat hubungannya dengan unsur keagamaan tersebut seringkali digunakan untuk mendorong kondusivitas perkembangan sosiokultural yang akomodatif terhadap perbedaan dalam kelompok-kelompok dalam masyarakat yang berbeda suku, ras, dan agama. *“Shadow Paksi Naga Liman”* 50x50 cm, lukisan dengan teknik kolase dicetak di atas kanvas, 2021.

Karya lukis Wawan Sunarya ini merupakan karya lukis yang mengolase beberapa *image* yang sudah ada sebelumnya ke dalam komposisi baru. Karya ini diciptakan melalui komputer dan dicetak di atas kanvas lukis, Wawan menyatakan nilai-nilai karya Paksi Naga Liman Keraton Kanoman Cirebon adalah nilai yang secara khas dan istimewa melekat membayangi masyarakat Cirebon, tetapi secara universal dalam perspektif ruang dan waktu yang lebih luas lagi nilai itu terdapat pada masyarakat manusia di dunia.

Ide karya ini mengambil kerangka pemikiran mengenai “bayangan“, ”bayang-bayang“ sebagaimana dijelaskan oleh kamus sebagai 1) ruang yang tak terkena sinar matahari karena terlindung/ terhalang oleh suatu benda; 2) wujud hitam yang tampak dibalik benda yang terkena sinar atau; 3) rupa wujud yang kurang jelas dalam gelap. Makna lainnya adalah 4) gambar pada cermin, air, dsb; 5) yang juga berarti sebagai gambaran dalam pikiran, angan-angan, khayal; 6) atau sesuatu yang seakan-akan ada, namun sesungguhnya tidak ada; serta 7) sesuatu yang telah siap dilakukan bila mana diperlukan.

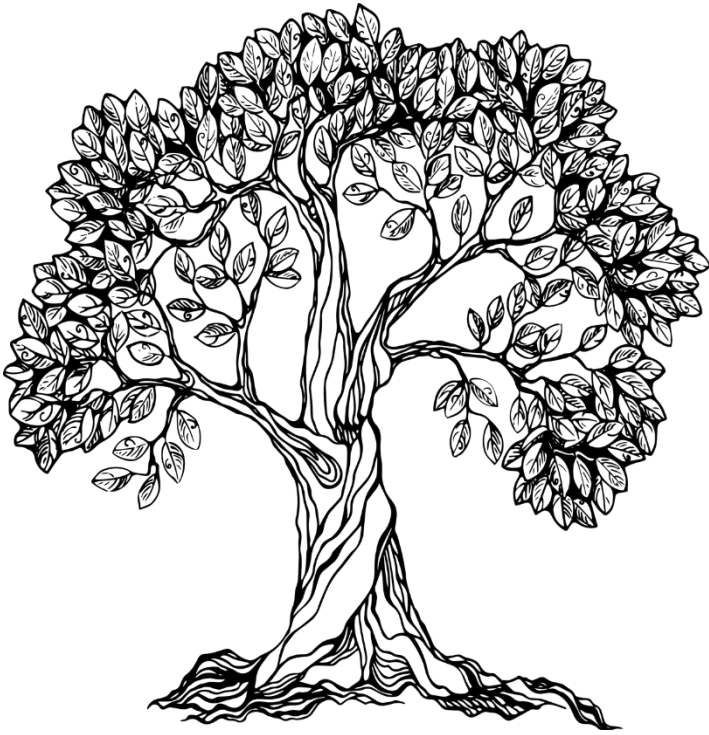
Gagasan “bayang-bayang“ pada karya ini tampaknya lebih mengarah pada gagasan mengenai bayang-bayang sebagai pantulan atau refleksi atas diri. Kehadiran karya ini seperti kehadiran sebuah pesan untuk menggali lebih jauh lagi kemampuan mengenali diri sendiri melalui pantulan cahaya pengetahuan yang berasal dari cahaya Ilahi. Kaum sufi memperoleh pengetahuan tersebut melalui sensitivitas jiwa dengan cara terus-menerus membersihkan cermin (kalbu/hati) yang memantulkan cahaya Ilahi itu dari perihal yang kotor dan senantiasa terus menerus menambahkan cahaya terang-Nya.

Caranya dengan terus menjaga perasaan atas kehadiran-Nya. Melalui karya ini Wawan Sunarya menghadirkan pesan lain selain permasalahan keberagaman kebudayaan, toleransi atas perbedaan kebudayaan bahkan permasalahan tentang kreativitas penggabungan bentuk-bentuk yang bersifat fisik kebendaan dari wujud karya Paksi Naga Liman Keraton Kanoman Cirebon. Perihal lain yang melekat pada Paksi Naga Liman itu adalah sesuatu yang tidak berwujud fisik, yaitu kesadaran atas adanya hal yang berharga dan bernilai, yaitu kehadiran jiwa-jiwa yang sensitif yang tercerminkan melalui perilaku manusia yang baik sesuai petunjuk-Nya.

Secara keseluruhan melalui karya-karya yang divisualisasikan merupakan ekspresi visual dalam perkembangan seni, pasar meyakini perubahan seni seperti misalnya perubahan-perubahan gaya, perubahan ekspresi yang dimunculkan dari perubahan gaya tersebut dan perubahan pola apresiasi yang terjadi di dalamnya adalah sebuah proses yang tidak terhindarkan dari persoalan kebutuhan dan keinginan.

Bagi pasar perubahan-perubahan yang dinamis pada seni adalah perkara tren, seperti spirit perubahan *fashion* pada masyarakat pada umumnya. Perubahan-perubahan pada seni selalu terjadi dalam kondisi di mana suatu keadaan pada seni telah dianggap. Perubahan-perubahan pada seni selalu terjadi dalam kondisi di mana suatu keadaan pada seni yang telah dianggap lama berakhir dan sesuatu yang baru telah hadir. Pemikiran mengenai perubahan demi perubahan yang terjadi tersebut bahkan telah memunculkan. Dalam konteks tersebut idealnya seni yang bernilai tinggi seperti pada karya seni Paksi Naga Liman dan berbagai perluasan ciptaan baru yang terinspirasi dari Paksi Naga Liman dapat menghindarkan diri dari ketidakterkontrolan nilai yang materialistis.

Sangat penting untuk terus memelihara kandungan nilai spiritualitas yang terkandung di dalamnya. Sangat penting untuk terus mengomunikasikan, menyebarluaskan nilai-nilainya dalam cara-cara yang memudahkan berbagai kalangan dalam masyarakat untuk dapat meneladaninya tanpa merusak isi terbaiknya. Semoga dengan demikian maka lestarilah seni dan inspirasinya dalam kehidupan manusia.



BAB V SIMPULAN



Ungkapan sosok mitologis yang terdapat di Keraton Cirebon dan Keraton Yogyakarta merupakan ungkapan dari spiritualitas yang diusung dari nilai kehidupan yang selalu ada dalam diri manusia. Spiritualitas ini merupakan energi dari nilai religius yang berorientasi horizontal (*imanensi*) dan vertikal (*transendensi*). Nilai religiositas ini sebagai penyeimbang antara nilai budaya, etnik, religi, dan nonspiritual yang wujudnya ditentukan oleh ruang dan waktu. Sosok mitologis kini tidak hanya diyakini sebagai nilai spiritual, tetapi juga memiliki kekuatan dalam menginspirasi ungkapan visual dalam bentuk karya seni rupa kontemporer ataupun ke dalam desain seperti dalam *fashion*, arsitektur ataupun dalam bidang desain komunikasi visual. Karya -karya yang diwujudkan mengusung sosok Paksi Naga Liman dengan sentuhan teknologi digital.



GLOSARIUM

Akulturas	Percampuran budaya antara budaya yang dibawa oleh pedagang dari tempat asalnya dan dengan budaya lokal sehingga menghasilkan budaya yang khas.
Bala Upata	Saudara kembar dari Cingkra Bala (dalam cerita pewayangan) atau disebut juga patung tolak bala. (sumber https://id.m.wikipedia.org).
Cingkra Bala	Saudara kembar dari Bala Upata, sering disebut dewa raksasa penjaga pintu surga. (sumber https://id.m.wikipedia.org)
Flora	Dari bahasa Latin yang artinya alam tumbuhan atau nabati. (sumber https://id.m.wikipedia.org)
Fauna	Dari bahasa Latin yang artinya alam hewan (sumber https://id.m.wikipedia.org)
Hibriditas	Hubungan persilangan dua kebudayaan yang terpisah dengan identitas berbeda (sumber: https://en.wikipedia.org)
Hakikat	Hakikat merupakan kata benda yang berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata <i>Al-Haqq</i> , dalam bahasa Indonesia menjadi kata pokok, yaitu kata <i>hak</i> yang berarti milik (kepunyaan) kebenaran atau yang benar-benar ada hakikat menunjukkan makna yang sebenarnya, makna paling dasar dari sesuatu seperti benda, kondisi atau pemikiran. (sumber: https://www.definisi.pengertian.com)
Kosmos	Kosmos berasal dari bahasa Yunani yang berarti keteraturan, susunan yang teratur dalam pengertian

secara umum adalah suatu sistem dalam alam semesta yang teratur atau harmonis.

(sumber: <https://id.wikipedia.org>)

Kala Makara Hiasan masuk pintu candi yang memiliki fungsi sebagai pengusir roh jahat sumber: sumber.

(<https://www.wikipedia.org>)

Keraton Daerah atau tempat seorang penguasa memerintah atau tempat tinggalnya istana penguasa di Nusantara.

(sumber: <https://id.wikipedia.org>)

Naga Sebutan umum untuk makhluk mitologi yang berwujud reptil dan berukuran raksasa. Makhluk ini muncul dalam berbagai kebudayaan.

(sumber <https://id.wikipedia.org>)

Multikultural Pandangan terhadap keanekaragaman kehidupan di dunia atau kebijakan kebudayaan yang beragam.

(sumber: <https://binus.ac.id>)

Magis Kepercayaan terhadap hal-hal gaib, kepercayaan terhadap roh halus dan roh nenek moyang.

(sumber <https://www.wikipedia.org>)

Makrifat Makrifat adalah sifat berani melawan syahwat amarah dan mampu meninggalkan berbagai hal buruk yang dilarang agama.

(sumber: <https://m.merdeka.com>)

Ornamen Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk sebagai hiasan dan dipergunakan untuk kegiatan sehari-hari, keagamaan, seni dan budaya.

(sumber:<https://jurnal.isi.dps.ac.id>)

Paksi Naga Liman	<p>Paksi Naga Liman merupakan nama kereta kencana milik Keraton Kanoman Cirebon untuk menghadiri upacara kebesaran dan digunakan untuk kirab pengantin keluarga sultan kanoman.</p> <p>(sumber:https://www.wikipedia.com)</p>
Pariapura	<p>Pariapura adalah lengkap, penuh, sempurna, menyeluruh, komplit. (sumber:https://lektur.id)</p>
Pandawa	<p>Istilah dalam bahasa Sansekerta yang secara harfiah berarti anak Pandu. Pandawa terdiri dari lima nama yaitu: 1. Yudistira, 2. Bima, 3. Arjuna, 4. Nakula, 5. Sadewa</p>
Syari'at	<p>Adalah hukum dan aturan Islam yang mengatur seluruh sendi kehidupan umat manusia, baik muslim maupun nonmuslim. Selain berisi hukum dan aturan, syari'at Islam juga berisi penyelesaian masalah seluruh kehidupan ini. (sumber https://www.wikipedia.org)</p>
Singabarong	<p>Tokoh dan penari berkepala macan dengan hiasan merak dan paling dominan dalam kesenian Reog Ponorogo.</p> <p>(sumber https://www.wikipedia.org)</p>
Tarikat	<p>Aliran dalam paham tasawuf jalan yang ditempuh oleh seorang sufi untuk mendekatkan diri kepada Tuhan.</p> <p>(sumber https://ad.garuda.ristekdikti.go.id)</p>
<i>Tritangtu</i>	<p>Adalah cara berpikir masyarakat tradisional Sunda Tritangtu yang berasal dari bahasa Sunda. Kata <i>tri</i> atau <i>tilu</i> artinya 'tiga', sedangkan kata <i>tangtu</i> artinya 'pasti atau tentu'</p> <p>(sumber. https://www.wikipedia.org)</p>

INDEKS

A

Agama Hindu, 40
Akulturasi, 73
Alam Atas, 21, 44
Alam Bawah, 21
Alam Tengah, 21, 44

B

Bahasa Jawa Kuno, 30
Bala Upata, 10, 27, 73

C

Candi, 27, 28, 29, 30, 31, 73, 78, 79
Cingkra Bala, 73
Cirebon, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12,
13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,
22, 23, 24, 25, 33, 35, 36, 41, 44,
45, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 54, 55,
56, 57, 58, 60, 61, 67, 69, 70, 72,
74, 79, 80, 81, 82
Culture Studies, 33

D

Dewa Wisnu, 40

E

Ekspresi, 14, 54, 56, 70

F

Fauna, 73
Flora, 73

G

Garuda, 39, 40
Garuda Putih, 21, 22
Gerbang Danapratapa, 26
Gerbang Kemagangan, 26
Gerbang Pangarukan, 26
Gerbang Plengkung Gading, 26
Gerbang Srimanganti, 26
Griffin, 38

H

Hadiningrat Ngayogyakarta, 36
Hakikat, 24, 73
Hamengkubuwono, 9, 25
Heritage, 12
Hibriditas, 14
Hibriditas, 73, 81

I

Imaji-Imaji, 9, 27, 28, 33
Interpretasi, 35, 45, 47, 49, 51, 52,
54, 55
Intrinsik, 25

K

Kala Makara, 28, 73
Kala Mekara, 4, 9, 10, 42
Kanoman, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,
11, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 24, 35,
36, 38, 41, 50, 53, 74, 78, 80, 82
Kebudayaan Jawa, 9, 25

Keraton, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,
12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22,
23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 33,
35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 48, 53,
55, 72, 73, 74, 78, 79, 80, 81, 82

Keraton Kanoman, 9, 12, 15, 16,
19, 24, 41

Kitab Tetamba, 22

Konsep Trilogi, 21

Kosmos, 73

Kraken, 38

L

Legenda Griffin, 38

M

Magersari, 12

Magis, 74

Makripat, 74

Mande Mastaka, 18

Manticore., 39

Manunggaling Kawula Gusti, 23

Masjid Agung, 12

Maulid Nabi, 12

Mitologis, 9, 27, 34

Mitologis, 2, 3, 4, 5, 33, 38, 41, 42,
43

Multikultural, 74

N

Naga, 4, 7, 8, 9, 14, 15, 18, 21, 22,
23, 35, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48,
49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57,
58, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68,
69, 70, 72, 74, 79, 81, 82

Naskah Mertasinga, 16

Nyi Roro Kidul, 27

P

Pakungwati, 16

Pandawa, 17, 74

Pangeran Cakrabuana, 12

Penolak-Bala, 27

Puji Gunem, 18

Purbayaksa, 18

R

Rebon, 12

S

Sejarah Islam, 13

Sejarah Wali, 16

Sembilan Gerbang, 26

Singabarong, 14, 74, 81

Sir John Mandeville, 38

Slametan, 12

Spiritual, 23, 25, 32, 63, 72

Sufi, 23, 69

Sultan Anom, 12, 16, 24

Sunan Gunung Jati, 16, 17, 20, 23

Syari'at, 74

T

Tarekat, 74

Tasawuf, 23, 24, 25, 74

Trisula, 42, 51

Tritangtu, 74, 75

Y

Yogyakarta, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,
11, 14, 15, 25, 26, 27, 28, 30, 31,
33, 35, 36, 37, 42, 43, 72, 73, 79,
80, 82

Yunani Kuno, 38

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Y., & Lesmawati, D. R. (2016). Religiositas Dan Spiritualitas: Konsep Yang Sama Atau Berbeda? *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris*, 2(2), 67–73.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset* (S. Z. Qudsy (ed.); 3 ed.). Pustaka Pelajar.
- Dharsono, D. (2016). *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Citra Sains. Lembaga Pengkajian dan Konservasi Budaya Nusantara,.
- Hall, S. (1977). *Culture, the media and the ideological effect*. Arnold.
- Kartika, S. D. (2018). Karya Seni Sanggit: Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 2(1), 216–228. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol2.no1.a1715>
- Lasmiyati. (2013). Keraton Kanoman di Cirebon (Sejarah dan Perkembangannya). *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 5(1), 128. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v5i1.184>
- Saddhono, K., Widodo, S. T., Al-Makmun, M. T., & Tozu, M. (2014). The study of philosophical meaning of Batik and Kimono motifs to foster collaborative creative industry. *Asian Social Science*, 10(9), 51–61. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n9p52>
- Suardana, W., Fikriyati, I., & A, D. M. (2020). Naga Liman Pencana Kencana Train Caruban Nagari's Multicultural Symbols: Inculturalization Of Nusantara Art in Cultural Arts Education. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(02), 3378–3384. <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i2/pr200651>
- Sucipto, T. (2010). Eksistensi Keraton Di Cirebon: Kajian Persepsi Masyarakat terhadap Keraton-Keraton di Cirebon. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 2(3), 472. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i3.240>
- Sumartono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Seni Rupa*. Universitas Trisakti.
- Zainsjah, A. B., & Damajanti, I. (2018). Kajian Simbol Arketipal Diri pada Karya Rupa Ay Tjoe Christine. *Journal of Visual Art and Design*, 10(1), 52–73. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2018.10.1.4>

BIODATA PENULIS



Ariesa Pandanwangi. Penulis lahir di Bandung. Penulis pernah berkuliah dan berprofesi sebagai dosen di Program Studi Seni Rupa Murni, FSRD, Universitas Kristen Maranatha, Bandung. Aktivitas yang dilakukan penulis ialah sebagai peneliti, narasumber, pemakalah di forum ilmiah, menulis di jurnal, pengabdian masyarakat ke berbagai pelosok Nusantara, dan memenuhi undangan ke luar negeri sebagai trainer batik lilin dingin. Selain itu, penulis kerap berpameran di Nusantara dan juga luar negeri. Kegiatan lainnya ialah sebagai *founder* “Komunitas 22 Ibu”, yaitu sebuah komunitas yang menyinergikan energi kreatif perempuan Indonesia dan juga membangun ASEDAS bersama rekan-rekannya. Beberapa bukunya terkait dengan pengembangan motif batik sudah diterbitkan.



Ismet Zainal Effendi, lahir di Cianjur 20 April 1976, lulusan Sarjana Studio Seni Lukis, FSRD, ITB, pada tahun 2002. Lulus program pascasarjana Magister Seni Rupa pada tahun 2010 dan program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain tahun 2018 di fakultas dan institusi yang sama. Penulis menggeluti seni lukis dan cabang seni rupa lainnya sejak 1994 sampai sekarang. Penulis juga kerap berpameran di dalam dan luar negeri, baik tunggal maupun kelompok. Beberapa kali mendapatkan *awards* sebagai finalis kompetisi seni rupa, baik tingkat nasional maupun internasional. Selain itu, penulis juga kerap menjadi pembicara di seminar-seminar kebudayaan, menulis kuratorial pada pameran-pameran seni rupa, dan menulis esai-esai pada media massa. Penelitiannya terfokus pada kajian simbol, filosofi, dan nilai-nilai estetika pada imaji-imaji mitos di Nusantara. Sejak tahun 2006 sampai saat ini, penulis bekerja sebagai pengajar seni rupa di Program Studi Seni Rupa Murni, FSRD, Universitas Kristen Maranatha. Saat ini penulis menjabat sebagai Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, U.K. Maranatha.



Belinda Sukapura Dewi. Saat ini bekerja sebagai staf pengajar di Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas Kristen Maranatha, Bandung. Aktif mengikuti pameran sejak di bangku kuliah di ITB. Aktivitasnya selain menjalankan Tridharma sebagai dosen, juga bersinergi kreatif bersama perempuan dari lintas institusi melalui wadah “Komunitas 22 Ibu”. Penulis juga aktif meneliti dan berkarya seni. Karyanya kerap dipamerkan di dalam dan luar negeri. Selain itu, beberapa bukunya juga sudah terbit.



Dewi Isma Aryani. Lulus dari Program Sarjana Desain Produk, Institut Teknologi Bandung pada tahun 2005. Penulis sempat menjadi praktisi sebagai desainer produk di sebuah perusahaan eksportir di bidang kerajinan tangan berbahan alam. Pada tahun 2007, penulis memulai karir akademiknya sebagai dosen di Universitas Kristen Maranatha dan menjadi bagian dari Fakultas Seni Rupa dan Desain. Penulis melanjutkan studi magister ke Institut Teknologi Bandung pada 2010 dan berhasil lulus dengan mempertahankan tesisnya yang berjudul “Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V” pada tahun 2012. Ketertarikan penulis dalam bidang seni dan desain kontemporer, desain produk, desain dan gaya hidup, tertuang dalam beberapa karya seni dan juga tulisan-tulisannya di beberapa jurnal nasional. Riset yang saat ini sedang digarap adalah tentang batik Semarang dan telah memasuki tahun kedua dari *roadmap* penelitiannya. Beberapa karya seni yang dibuatnya dapat dilihat di akun instagram @dewi_isma2001 dan tulisan-tulisannya dapat dilihat di Google Scholar: h30NuscAAAAJ.



Leonardo. Penulis menempuh Pendidikan S-1 Teknik Arsitektur di Universitas Katolik Parahyangan pada tahun 1995 dan lulus pada tahun 1999. Lalu melanjutkan pendidikan pada jenjang Magister Arsitektur Alur Riset SAPPK di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015. Sejak tahun 2007, penulis aktif mengajar di Program Studi S1-Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha. Kemudian tahun 2019, penulis aktif mengajar di Program Studi S1 -Arsitektur, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha. Pada karir profesionalnya, penulis juga mendirikan BOX 3D Architecture (1999 – kini) yang bergerak pada kursus privat dan jasa presentasi digital arsitektur-interior. Selain itu, ia juga pernah bekerja paruh waktu di biro arsitektur Tiga Reka Persada, Bandung, pada tahun 2002. Selanjutnya, penulis juga bekerja mendesain resto Jujuen-Cihampelas Walk (2007), Shinmen PVJ (2007), rumah tinggal privat Tegal (2010), dan membantu proses redesain interior gedung barat GKI Kebonjati 100 (2010-2011).



Miky Endro Santosa lulus dari S-1 Jurusan Seni Murni, Studio Seni Patung, di ITB tahun 1998. Penulis melanjutkan studi Magister Arsitektur di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2001 dan lulus pada tahun 2003. Penulis memiliki ketertarikan pada Nirmana 3 Dimensi (Komposisi 3 Dimensi), *Public Art*, Elemen Estetik Ruang Interior, Menggambar Bentuk, Menggambar Interior, Patung dan Monumen. Selain itu, penulis juga memiliki usaha di bidang desain *artworks* dengan *branding* Mikyartworks-Designer & Maker. Penulis juga sering mendapatkan penghargaan tingkat nasional, seperti Penghargaan Beasiswa Yayasan Seni Rupa Indonesia (YSRI) untuk Program Regenerasi Seniman dan Pengembangan, Jakarta; Juara 1, Sayembara Patung Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas), Jakarta; Juara 5, Sayembara Patung Ancol Ecopark, Ancol-Hardscape Invitation Competition, Jakarta; Nominasi 8, Sayembara Desain Logo dan Maskot PON XIX/2016 di Jawa Barat, Bandung; dan Nominasi 1, Kompetisi Patung Nasional, Kategori Street Art Furniture, Tema Eco-culture, Anugerah Adipura Citraraya IV 2014, Jakarta.



Wawan Suryana lahir di Bandung, 24 September 1964. Lulus D-3 Teater ASTI/ISBI-Bandung. Pendidikan Sarjana Seni Lukis dilaluinya di STSI/ISI Denpasar, Bali, dengan spesialisasi Pedalangan Bali, tetapi tidak selesai. Pendidikan S-2 penulis pada bidang Seni Murni di Program Magister Seni, FSRD, ITB, Bandung. Aktivitas lainnya sebagai *Art Director* untuk teater dan film. Penulis juga aktif pameran lukisan, baik di dalam maupun luar negeri. Sekarang, penulis sebagai dosen tetap di Program Studi Seni Rupa Murni, FSRD Universitas Kristen Maranatha. Penulis tinggal di Jalan Gunung Kinibalu No. 1, Pondok Fadent, Cimahi Utara. Penulis dapat dihubungi melalui *email*: .2464wskodrat@gmail.com.



Beni Sasmito M.Sn. Dosen program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha. Penulis aktif meneliti dan hasil penelitiannya dimuat dalam jurnal. Salah satu penelitian penulis berjudul *Integrasi Ilmu Pengetahuan Seni Rupa dan Desain pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Tingkat Dasar*, LPPM, Universitas Kristen Maranatha tahun 2019. Penulis juga melakukan pengabdian implementasi kepakaran pada tahun 2018, yakni dengan membuat mural bertema lingkungan yang dilakukan bersama masyarakat di wilayah Kecamatan Sukajadi, Kelurahan RW.05, Jalan Cihampelas, Gg Mamawinata, Cipaganti, Kelurahan Cipaganti, Kecamatan Coblong, Bandung. Tahun 2020, penulis menciptakan *Virtual Backdrop, Virtual Background ECOCAMP Bandung*. Selain itu, penulis juga eksis melakukan beberapa pameran dalam berbagai tema, di antaranya: 1) *Earth Object* di Galeri Soemardja, Bandung (tahun 2000); 2) *Manifesto* di Galeri Nasional pada (tahun 2008); 3) *Deep in Store* di CG Art Space, Jakarta (tahun 2010); 4) *What do Picture Want?* di Art:1, Jakarta (tahun 2012); 5) *Today and Tomorrow* di Yallay Gallery, Hongkong, dan *Neo Ikonoslast*, di Langgeng Gallery, Magelang (tahun 2014); 6) *Now: Here There Everywhere* di Semarang Gallery, Semarang (tahun 2015); 7) *@Benzigeist* di Orbital Dago, Bandung (tahun 2019); 8) *Etalase* di Rumah Proses, Bandung (tahun 2020); dan *Maritime Spice Trading Routes and Cultural Encounters in Indo-Pacific 2021*, di Space Route 2021 Art Gallery, Bandung (tahun 2021).