

MEMBACA BAHASA RUPA SASTRA VISUAL GAMBAR DINDING KOMUNITAS SUKU DAYAK HINDU BUDHA BUMI SEGANDU INDRAMAYU

Asep Deni Iskandar

Program Pascasarjana-Pengkajian Senirupa

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Surakarta 57126

Email: ade_ahimsa@yahoo.com, adebaonk@gmail.com

ABSTRACT

Representation of teaching in the form of literary visualization of panel wall picture alongside fortress of Padepokan at Suku Dayak Bumi Segandu Indramayu community. The visual form at overall panel wall pictures still be shown the existence of touch by way of drawing typically used by the past ancestors with the system space-time-plane (STP). The use of system STP at wall picture become the evidence that the tradition pattern still exist in the middle of domination of the visual language of the West with the system naturalistic-perspective-moment opname (NPM) that assumed universal and modern.

Keyword : *The wall picture, literary visualization, space-time-plane, naturalistic-perspective-moment opname*

INTISARI

Representasi sebuah ajaran melalui penggambaran berkait kesusasteraan pada lukisan panel dinding di sepanjang benteng Padepokan komunitas Suku Dayak Bumi Segandu Indramayu. Perwujudannya dapat dilihat pada seluruh lukisan dinding yang menunjukkan eksistensi melalui media lukisan yang dahulu digunakan para nenek moyang dengan sistem *space-time-plane* (STP). Pemakaian sistem STP pada lukisan dinding menjadi bukti bahwa pola tradisi masih tersisa di tengah-tengah dominasi bahasa dari Barat yang menggunakan sistem *naturalistic-perspective-moment opname* (NPM) yang dianggap modern dan yang universal.

Kata kunci : Lukisan dinding, visualisasi kesusasteraan, ruang-waktu-*plane* (datar), naturalis-perspektif-*moment opname*

1. Bahasa Rupa Sastra Visunding Komunitas Suku Dayak Hindu Budha sebagai Identitas Lokal.

Sejak jaman prasejarah, nenek moyang kita telah mewariskan suatu ajaran atau cerita dalam bentuk gambar yang dibuat pada berbagai media seperti daun lontar, kain berupa wayang beber, dan yang dipahatkan pada batu dalam bentuk relief. Kalau diamati dengan seksama ada yang menarik dari gambar-gambar warisan para leluhur yaitu cara menggambar pada

semua media menggunakan bahasa rupa khas dengan sistem ruang-waktu-datar (RWD). Imaji yang nampak dengan menggunakan sistem tersebut terlihat dari aneka tampak (aneka arah, aneka waktu, dan aneka jarak). Penggambaran dengan cara aneka tampak akan memperlihatkan suatu rangkaian beberapa adegan dan gambar bergerak dalam ruang dan waktu sehingga imaji mampu bercerita.

Seiring dengan perkembangan jaman, sistem menggambar bahasa rupa khas mulai tergeser bahkan telah dilupakan oleh

masyarakatnya sendiri. Hal tersebut karena pengaruh dari sistem menggambar dari bangsa Barat yang menyebar sejak jaman kolonial. Pengaruh-pengaruh Barat pada gambar di Indonesia dibawa oleh agen Kompani India Timur Belanda (VOC) yang dimulai pada 1637 sebagai hadiah-hadiah kepada para penguasa lokal.¹ Sejak itu sistem menggambar naturalis-perspektif-moment *opname* (NPM) dari Barat ini semakin mengglobal dan dianggap modern. Selain melalui kolonialisme sistem menggambar ini diperkenalkan oleh Raden Saleh Syarif Bustaman ketika kembali ke Indonesia setelah selama 22 tahun belajar di Eropa pada awal abad ke-19 yang karya lukisnya dipengaruhi gaya modern Eropa.²

Berdirinya akademi-akademi seni rupa pada 1947 di Bandung dan awal 1950-an di Yogyakarta semakin melanggengkan bahasa rupa modern ini yang ditandai dengan lahirnya seniman-seniman akademis dengan karya-karyanya hampir sebagian besar bergaya modern. Pendidikan tinggi mempunyai pengaruh yang signifikan pada perkembangan seni rupa modern karena masuknya informasi tentang seni rupa internasional khususnya dari Barat. Para guru menggambar di sekolah-sekolah mulai dari sekolah dasar mengajarkan sistem naturalis-perspektif-moment *opname* dan selalu menyalahkan cara menggambar anak-anak didiknya. Padahal apa yang digambar anak dengan sistem ruang-waktu-datar bukan hanya sebatas gambaran apa yang ditangkap oleh mata anak tetapi pengalaman dalam kehidupannya yang ingin diceritakan. Begitu kuatnya pengaruh sistem menggambar dari Barat, maka kita sendiri dan masyarakat menjadi terbiasa dengan memandang gambar hanya dari satu arah. Imaji sistem naturalis-perspektif-moment *opname* seperti gambar-gambar yang direkam oleh kamera (fotografi) yang menyajikan sebuah adegan berupa gambar mati (*still picture*) sehingga gambar kehilangan matra waktu. Sistem menggambar dari Barat yang dianggap universal ternyata

tidak dengan serta merta merubah cara menggambar di masyarakat. Perubahan cara menggambar pada masyarakat terjadi karena pengaruh pendidikan di sekolah atau akademis sedangkan pada kelompok-kelompok masyarakat cara menggambar khas masih dipraktekan dan dapat ditemui di berbagai daerah. Sistem menggambar khas dapat dilihat pada gaya lukisan Kamasan Bali, lukisan kaca Cirebon, gambar damarkurung Gresik, dan pada komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu banyak terlihat pada gambar-gambar dinding.

Gambar-gambar pada dinding pagar yang mengelilingi padepokan komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu merupakan gambaran cara hidup dan perilaku yang harus dilakukan oleh para pengikutnya dan merupakan ajaran berupa sastra yang divisualkan. Jika diamati lebih seksama gambar-gambar tersebut mirip dengan relief candi Borobudur berupa sastra visual ajaran umat Budha yang dipahatkan dalam bongkahan batu. Secara bentuk tentunya berbeda karena kesan tiga dimensi dibuat dari semen yang diberi warna cat. Persamaan yang dimaksud merupakan wujud ajaran yang divisualkan dengan tujuan agar penyebaran tuntunan bagi masyarakat pendukungnya lebih komunikatif.

Gambar-gambar pada dinding hampir secara keseluruhan seperti lukisan modern bergaya ekspresionis walaupun nampak adanya stilasi dan cenderung dekoratif. Setiap panel gambar dinding mengungkapkan cerita atau pesan yang disampaikan kepada pengikutnya atau dapat juga masyarakat lainnya karena pada bagian luar dapat dilihat langsung oleh siapapun yang lewat. Cara menggambar pada setiap panel mirip dengan pola menggambar pada relief candi, wayang beber, dan gambar anak. Imaji pada setiap panel gambar dinding masih menampakkan penggunaan bahasa rupa khas walaupun berbaur dengan bahasa rupa modern.

Gambar dinding komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu menjadi perhatian untuk dikaji berkenaan dengan keunikan pada setiap panel gambar dan mempunyai ciri khas pada cara menggambar. Keunikan dan kekhasannya menampilkan penggunaan bahasa rupa khas tradisi yang digunakan sejak jaman prasejarah namun pada saat ini sudah dilupakan oleh generasi penerusnya. Kajian tentang bahasa rupa menjadi hal yang menarik karena secara keilmuan masih dianggap baru walaupun secara praksis telah banyak digunakan oleh para kreator pada karya-karya seni berupa: lukisan, desain, iklan televisi, fotografi, dan film.

2. Sekilas tentang Komunitas Suku Dayak Bumi Segandu Indramayu

Bayangan kita tentang suku Dayak tentunya tidak dapat dilepaskan dari etnis yang ada di pulau Kalimantan dan menetap di Indramayu kemudian membuat suatu perkumpulan. Komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu merupakan kumpulan orang yang meyakini suatu ajaran dan dapat dikatakan komunitas kepercayaan. Komunitas yang diklaim oleh para pengikutnya berjumlah ribuan orang, hidup berdampingan dengan masyarakat lainnya di berbagai daerah sekitar Indramayu bahkan pengikutnya berasal dari luar seperti Subang, Cirebon, bahkan sampai daerah Jawa Timur. Pada setiap hari Kamis malam para pengikutnya datang dan berkumpul untuk melakukan ritual di tempat ibadah atau padepokannya bertempat di Desa Krimun, Kecamatan Losarang, Kabupaten Indramayu.

Pemakaian nama Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu yang begitu panjang bukanlah sekedar nama namun menyiratkan makna dari setiap katanya. Suku merupakan kaki pada manusia yang berfungsi untuk berjalan namun kaki menurut pandangan komunitas ini mempunyai makna lain sebagai

media dalam menentukan arah hidupnya sesuai dengan keyakinan dan agama yang dianut oleh setiap manusia. Dayak berasal dari kata *diayak* atau *ngayak* yang berarti saringan yang bermakna menyaring dari setiap tingkah laku dalam hidup. Dayak dapatlah dianalogikan sebagai orang pilihan yang tersaring dalam komunitas karena tidak semua orang sanggup melaksanakan laku dan syarat seperti pengikutnya yang sudah melepaskan pakaian.

Hindu Budha bukan berarti sinkretisme keduanya namun hindu bermakna kehidupan manusia pada saat masih janin dalam kandungan ibu dan budha merupakan seorang anak yang lahir dalam keadaan telanjang. Hindu budha dalam pemahaman komunitas Suku Dayak Bumi Segandu dapat dikatakan sebagai jiwa dan raga. Para pengikutnya yang telah mencapai *Bodhisattva* dan sebagai wujud menyatunya diri dengan makrokosmos akan menanggalkan pakaian modern yang selama ini selalu dikenakan. Mereka telanjang hanya mengenakan celana pendek berwarna hitam putih sebagai simbol hidup yang saling berpasangan dan aksesoris yang dibuat dari bambu atau kayu. Kemanapun dan dimanapun pengikut komunitas ini berada akan berpenampilan seperti itu yang dianggap oleh masyarakat modern sebagai orang gila.



Gambar 1. Pakaian yang dikenakan para pengikut komunitas suku Dayak Bumi Hindu Budha Segandu Indramayu.
(Fotografer : Ondi Kuswandi, 2004)

Komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu³ tersebut memperlihatkan

eksistensinya secara terbuka ke masyarakat umum di penghujung tahun 90-an di mana spiritual menjadi dasar pembentukannya. Dengan menyebut Agama Jawa sebagai kepercayaannya merupakan representasi dari penggalian kembali nilai-nilai tradisi spiritualitas masyarakat Jawa. Apa yang dilakukan oleh komunitas Suku Dayak Bumi Segandu merupakan sebuah pemikiran ulang tentang nilai-nilai religi yang dalam pandangan mereka agama-agama besar yang ada sudah terkontaminasi oleh kepentingan individual seperti keserakahan. Penggunaan aktivitas ritual agama menjadi komoditas ekonomi sehingga nilai-nilai spiritual yang membangun harmonisasi dengan alam tereduksi oleh keinginan berkuasa. Atas dasar spiritual inilah menjadi pemikiran komunitas Suku Dayak Bumi Segandu dalam merevitalisasi nilai-nilai spiritual Jawa masa lalu terutama awal prapatrimonial untuk membangun ulang kembali budaya komunal.

Uraian di atas adalah satu potret dari masyarakat di Indonesia, boleh jadi adalah hasil atau ekspresi dari bentuk perenungan akan chaos yang sedang terjadi dari mulai tingkat individu hingga kelompok di masyarakat saat ini atau bias anomali budaya masyarakat yang termarginalisasi oleh derap perkembangan zaman. Penampilan para pengikut komunitas yang *nyleneh* dan ritual yang mereka lakukan kerap dianggap menyimpang namun semua itu tergantung pada masyarakat dari sudut mana melihatnya. Keberadaan komunitas Suku Dayak Bumi Segandu tanpa sadar sudah menjadi bagian dari masyarakat negeri ini terutama di Indramayu. Keberadaannya dapat diterima masyarakat kenyataan ini memunculkan pertanyaan, mungkinkah komunitas ini dipahami masyarakat sebagai fenomena budaya seperti kepercayaan yang dianutnya adalah agama Jawa yang tidak mengutak-atik agama-agama besar yang ada, ataukah suatu eksotika sosial yang lahir dari kalangan masyarakat bawah.

3. Gambar Dinding sebagai Sastra Visual

Gambar sebagai produk budaya yang menjadi sistem nilai suatu masyarakat, maka pemaknaan dan estetikanya harus berdasar pada budaya masyarakatnya. Dalam komunitas Suku Dayak Bumi Segandu gambar berhubungan dengan pokok-pokok yang mereka percayai. Gambar merupakan kisah asal-usul semesta, tatanan organisasi kepercayaan, atau primbon keselarasan dengan alam yang dapat dijadikan pedoman untuk memahami produk budaya mereka.⁴ Bagi komunitas Suku Dayak Bumi Segandu gambar merupakan citraan berupa ajaran atau penuntun yang harus dilaksanakan oleh para pengikutnya atau cerita tentang sejarah kehidupan.

Gagasan awal pembuatan gambar dinding berkenaan dengan anggapan bahwa ajaran-ajaran dalam bentuk gambar dinding bisa bertahan lama dibandingkan dengan tulisan dalam bentuk buku. Gambar menjadi pengganti buku (primbon) yang disarikan dari ajaran *Takmad* sebagai pendirinya atau transformasi dari sastra. Dengan kata lain gambar merupakan sastra yang divisualkan baik dari primbon maupun ucapan langsung dari *Takmad* yang didapat dari hasil *semedinya*. Karya seni yang mengacu atau sebagai bentuk transformasi dari teks ke gambar seperti pada gambar dinding disebut *Sedyawati* sebagai sastra visual⁵. Kreatornya dalam proses pembuatan bentuk visual mengacu pada primbon⁶ dan ajaran yang diucapkan langsung oleh *Takmad*.

Sastra yang tertulis dalam primbon seperti merupakan paragraf-paragraf yang sangat panjang pada suatu bab misalnya tentang sejarah pewayangan *Cukule Pendawa Lima*. Gaya bahasa dalam primbon menyerupai gaya yang biasanya dituturkan dalang dalam pementasan wayang atau isinya berupa babak-babak cerita pewayangan. Hal tersebut bisa dilihat misalnya pada penggalan kalimat

sejarah pewayangan *cukule pendawa lima* yang isinya seperti; "*Lah ning kono pendawa lima wujud wis manunggalaken sejarae sira. Lah ingeta waktu inget ning ucapan purwa daksina. Purwa emut ning kawitan, daksina inget ning kawekasan*".⁷ (Dan di situ sifat Pendawa Lima sudah menyatu dengan kehidupanmu, dan ingatlah waktu pada perkataan awal dan akhir. Purwa ingat pada awal, daksina ingat pada akhir). Dapatlah disebutkan bahwa gaya bahasa dalam primbon menggunakan penuturan gaya pewayangan, seperti halnya penggunaan kalimat *Purwa emut ning kawitan, daksina inget ning kawekasan* banyak ditemukan dalam primbon.

Sejarah pewayangan *cukule Pendawa Lima* merupakan primbon yang menceritakan pertemuan Semar dengan Pendawa Lima. Pada cerita ini Semar menjadi tokoh utama yang memberikan petunjuk dan tata laku dalam kehidupan pada Pendawa Lima. Dalam pertemuan tersebut Semar menuturkan pada Pendawa Lima tentang keinginan-keinginan manusia khususnya lelaki dalam mewujudkan kebahagiaan hidupnya dalam bentuk harta, tahta, dan wanita. Ketiganya akan selalu dikejar oleh setiap individu dan untuk memperolehnya adakalanya menghalalkan segala cara bahkan melanggar aturan dan keyakinannya. Jika cara tersebut dilakukan maka akan didapat yang namanya agama hilang dogma Negara hilang hukumnya⁸. Sebagai pengasuh Semar mengingatkan pada Pendawa Lima tentang perilaku yang harus sejalan dengan nurani dan tidak berbuat semaunya dalam memperoleh semua keinginan. Cerita yang begitu panjang tersebut diwujudkan dalam bentuk gambar oleh para pengikutnya pada panel gambar sejarah Pendawa Lima. Citraannya merupakan metafora dari kehidupan sebenarnya yang diwujudkan dalam bentuk visual. Sastra tentang Semar yang mengajarkan tentang budi pekerti divisualkan dalam bentuk gambar sebagai berikut :

Secara keseluruhan sastra Sejarah Pendawa Lima mengungkap tentang Semar yang mengajarkan budi pekerti dengan cara mengendalikan empat sifat dalam diri setiap individu. Pendawa Lima yang divisualkan pada gambar dinding merupakan gambaran empat sifat manusia yaitu; *sabar* merupakan karakter dari Samiaji, *jujur* merupakan watak dari Bima walaupun perangnya yang kasar, *bener* sifat yang ada dalam diri Arjuna, dan *nrima* perwujudan dari sifat anak kembar Nakula dan Sadewa. Dalam gambar Semar merupakan pancer sebagai perwujudan dari ngawula pada diri sendiri dalam mengendalikan keempat sifat tersebut yang dikenal dengan ajaran tentang *keblat papat lima pancer*. Kaitan antara gambar dengan ajaran *Keblat Papat Lima Pancer* dalam realitas kehidupan merupakan perwujudan dari Takmad dalam mengendalikan semua sifat yang ada dalam dirinya dengan cara *ngawula* pada kelima anaknya.⁹



Gambar 2. Reproduksi gambar dinding Sejarah Pendawa Lima.
(Fotografer : Asep Deni, 2008)

4. Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan pada Gambar Dinding

Wimba-wimba yang digambarkan pada gambar 2 tentunya tidak asing lagi bagi masyarakat Jawa khususnya, walaupun gambar terlihat kusam dan sebagian besar warnanya sudah pudar namun tokoh-tokoh yang ada dalam gambar masih dapat dikenali. Pada belahan kanan nampak lima tokoh dalam pewayangan dengan karakter dan bentuk yang

berbeda. Menilik pada mahkota yang dikenakan kelima tokoh bisa dengan mudah dikenali sebagai Pendawa. Di depan kelima tokoh yang ditempatkan di belahan kiri nampak Semar dengan bentuk tubuhnya yang khas.

Dalam gambar nampak semua wimba wayang kulit digambarkan secara utuh dan pada bagian atas masih menyisakan ruang walaupun pada tokoh Bima dengan perawakan yang besar dan tinggi nampak tidak menyisakan ruang sedikitpun. Penggambaran seluruh tubuh wayang dari kepala sampai kaki untuk memperlihatkan *gesture* atau posisi gerak tubuh sehingga telapak kaki Semar yang sedang duduk bersila terlihat dengan jelas. Semua wimba dapat terlihat dari sudut yang wajar dengan maksud memperlihatkan *gesture*. Bentuk tubuh semua tokoh digambarkan dengan skala hampir menyerupai objek sebenarnya.

Semua wimba yang digambarkan dengan cara naturalis baik pada wayang kulit maupun pot bunga sebagai pemisah antara Semar dan Pendawa atau mengisi ruang kosong yang ditempatkan di tengah bidang. Penempatan bunga beserta pot di tengah bidang dan awan yang berada di atas tubuh Semar menyatu dengan wimba wayang dalam suatu panel menjadikan gambar terkesan dekoratif. Tubuh tokoh Pendawa digambarkan menumpuk pada bagian kanan namun masing-masing wimba nampak terlihat jelas yang dibentuk dengan garis luar (*blabar*). Garis luar yang tegas terlihat juga pada wimba bunga beserta potnya dan *blabar* membentuk tubuh semar yang gendut dan pendek.

Kesan trimatra pada gambar diperlihatkan dengan cara penggunaan warna pada bagian tubuh wayang dan latar yang berada di bagian belakang, walaupun gambar sudah terlihat kusam namun masih menyisakan bidang yang datar dan bervolume. Volume terlihat dengan jelas terutama pada lipatan-lipatan sarung yang dikenakan setiap tokoh. Penggunaan cara penggambaran volume dapat memperlihatkan

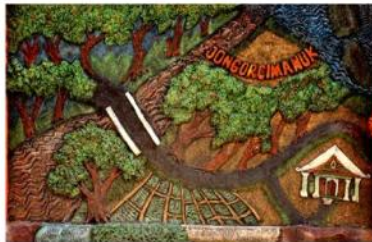
gesture tubuh pada wayang dan pada pot beserta bunganya sangat terasa adanya dimensi. Secara kasat mata semua peristiwa yang terjadi atau terekam merupakan gambar mati (*still picture*) dengan cara menggambarkan dari satu ruang, satu tempat, dan satu waktu.

Sastranya menerangkan bahwa adegan dalam gambar merupakan peristiwa ketika Semar sedang memberikan wejangan pada Pendawa. Untuk menjelaskan peristiwa tersebut maka di atas tubuh semar digambarkan seperti gumpalan awan dengan warna putih. Awan putih yang menggumpal sekaligus menjadi pusat perhatian mata dalam membaca isi cerita. Pada saat yang sama Pendawa yang berada di belahan kanan digambarkan dengan kepala agak menunduk sedang memperhatikan Semar yang *gesture*nya terlihat duduk bersila. Warna putih yang berada di atas kepala Semar dan penggambaran *gesture* Pendawa menjadi petunjuk bagi sipelihat dalam membaca cerita. Secara berurut sipelihat akan membaca urutan cerita dari arah kiri ke kanan seperti halnya membaca kalimat dengan menggunakan huruf latin.

Warna kulit hitam kelam dengan wajah putih, bentuk tubuh yang gendut, gigi tonggos, dan bagian-bagian tubuh lainnya akan terlihat jelek merupakan ciri khas tokoh Semar.¹⁰ Bentuk tubuh Semar ditempatkan di belahan kiri dengan warna putih menaungi tubuhnya yang jelek memberi kesan tokoh yang penting untuk diceritakan dalam gambar. Warna putih yang berada di atas kepala Semar sekaligus menjadi aksentuasi supaya lebih menonjol dibandingkan dengan wimba lainnya sehingga kesan penting pada wimba bisa diperlihatkan. Semua tokoh Pendawa yang berhadapan dengan Semar berada di belahan kanan merupakan tokoh penting. Penempatan tokoh wayang di belahan kanan dalam pertunjukan wayang kulit yang dilihat penonton di bagian dalam merupakan tokoh yang berkedudukan tinggi dan berperangai baik. Semua wimba yang penting untuk diceritakan dalam gambar

ditempatkan pada bagian latar yang jelas sedangkan bagian belakang sengaja dibuat kabur. Kesan penting dengan menempatkan wimba yang berada pada latar yang jelas digambarkan dengan cara *depth of field*. Penggambaran pada semua wimba ditampilkan secara khas (karakteristik) sehingga bentuk tubuh wayang kulit bisa terlihat dengan jelas yang digambarkan dari arah samping.

Sastra visual pada gambar dinding bukan hanya tentang melulu tentang ajaran-ajaran yang harus diimplementasikan oleh para pengikutnya dalam kehidupan namun menceritakan tentang peristiwa yang sudah dan akan terjadi misalnya pada gambar *Jongor Cimanuk*. Secara garis besar sastranya mengungkapkan tentang sejarah kemunculan kerajaan baru yang konon dinanti oleh seluruh umat manusia bertempat di *Jongor* (muara) Cimanuk. Sastra yang isinya tentang cerita kerajaan Diantipura divisualkan dalam bentuk gambar dinding sebagai berikut :



Gambar 3. Panel cerita sejarah alam Jongor Cimanuk
(Fotografer : Ondi Kuswandi, 2005)

Panel gambar Jongor Cimanuk nampak seperti lukisan modern gaya surealis walaupun unsur-unsur figuratifnya sangat menonjol. Secara intuitif kreatornya memadukan cara menggambar dengan sistem NPM dan RWD memberi kesan banyaknya kejadian ingin diceritakan dalam gambar seperti halnya pada gambar anak-anak. Komposisi setiap unsur

sangat diperhitungkan dengan cermat sehingga imaji dapat menggambarkan banyak peristiwa atau terdiri dari rangkaian adegan dengan waktu yang berbeda menyatu dalam satu bidang gambar. Semua wimba termasuk cara wimbanya pada gambar merupakan citraan sebenarnya bukan hanya yang dilihat oleh anak-anak namun integrasi semua indera-inderanya yang terimajinasi dalam benaknya kemudian dipresentasikan dalam bentuk gambar. Banyaknya cerita yang tersaji maka imajinya akan nampak dari aneka waktu, aneka jarak, dan aneka ruang hanya dalam satu bidang gambar.

Secara kasat mata imajinya memperlihatkan ketidakkajiman dalam cara menggambar, terkesan asal-asalan, penyusunan wimba tidak teratur, dan bentuknya terasa aneh. Walaupun wimbanya disusun tidak teratur namun imajinya menjadi menarik dan setiap wimba dalam gambar terlihat digambarkan dari sudut pengambilan yang berbeda-beda. Rumah megah yang berada di belahan kanan digambarkan dari sudut yang wajar sehingga rinci di bagian depan rumah dapat terlihat dengan jelas. Penggambaran dari sudut wajar terlihat pada pohon-pohon yang menyebar di sepanjang jalan dan aliran sungai agar kelihatan bentuk pohon secara keseluruhan.

Sebagian besar wimba digambarkan dari sudut atas sehingga semuanya bisa diperlihatkan dengan jelas. Laut yang hadir di pojok kanan yang airnya menyatu dengan sungai digambarkan dari sudut atas sehingga titik pertemuan antara kedua wimba bisa terlihat dengan jelas. Aliran sungai yang digambarkan dari sudut atas dimaksudkan untuk memperlihatkan lebar sungai dan pada bagian ujungnya mengecil sebagai gambaran tentang muara yang mengalami penyempitan. Penggambaran dari sudut atas ternyata bisa memperlihatkan jalanan yang panjang dan berkelok-kelok termasuk jembatan yang menghubungkan daratan yang terbelah aliran sungai. Luasnya pesawahan dengan petak-

petak yang dibentuk oleh tanah tebal diperlihatkan dari sudut atas. Rumah yang hadir dalam gambar beserta seluruh panorama yang membentang luas terkesan hanya dapat dilihat dari atas dengan jarak yang jauh atau dengan cara penggambaran dari sudut tampak burung. Keempat cara sudut pengambilan dalam sistem menggambar modern yang digunakan merupakan cara aneka tampak dalam sistem menggambar tradisi.

Cara penggambaran dari aneka tampak seperti pada panel gambar Jongor Cimanuk secara sudut pandang orang dewasa atau perspektif Barat dianggap tidak wajar. Ketidakwajaran pada panel gambar bukan saja dari cara sudut pengambilan namun terlihat dari skala penggambaran pada setiap wimbanya. Secara sekilas penggambaran skala pada setiap wimba memperlihatkan kewajaran atau sama persis dengan aslinya, namun bila dilihat dengan teliti pada setiap wimba akan terlihat penggambaran skala yang tidak semestinya. Pohon-pohon yang berjajar terlihat ukurannya lebih pendek dari aslinya atau seperti pohon yang dibonsai. Kecilnya pohon bisa dilihat dari perbandingan skala lebar sungai yang digambar lebih besar padahal pohon yang berada di pojok kiri jaraknya lebih dekat dengan sipelihat.

Sungai yang besar diperlihatkan dengan warna coklat memberi kesan tercemarnya air dengan tanah dan lumpur. Warna-warna yang digunakan dan perpaduan antar warna membentuk garis luar yang tegas sehingga memperlihatkan bentuk setiap wimba. Pada gambar *blabar* (*outline*) terlihat dengan jelas pada setiap wimba terutama pada pembatas petak sawah yang digambarkan tebal. Ketebalan garis pada pembatas sawah bukan saja menjelaskan petak sawah secara rinci. Ketebalan garis seolah memperlihatkan perspektif jirus¹¹ dengan garis-garis seakan menuju satu titik hilang. Perspektif yang hadir dalam gambar tidak digunakan secara utuh namun prinsipnya saja. Garis-garis tergambarkan merupakan cara pergeseran

sehingga terkesan seperti perspektif.

Penggambaran dengan menggunakan sistem ruang-waktu-datar justru terlihat sangat menonjol, hal ini nampak pada satu bidang gambar yang dapat dilihat dari aneka tampak seperti: semua pohon digambarkan dari arah samping sehingga terlihat secara keseluruhan dari akar sampai daun, wimba bangunan terlihat tampak samping, sungai, sawah, jalan dan jembatan, batu karang dan laut nampak dari atas. Secara visual penggambaran aneka tampak dengan maksud dapat menceritakan banyak hal atau kejadian. Peristiwa-peristiwa yang tergambar sekaligus menjelaskan adanya pergantian ruang dan waktu yang berubah. Kesan berubahnya waktu nampak pada air sungai yang terus mengalir menuju ke samudera luas terlihat bergelombang membentuk riak air dan ombak di laut yang digambarkan dengan cara kejadian. Dalam sistem menggambar khas banyaknya pohon-pohon yang berada di sepanjang aliran sungai dan jalan cukup digambarkan dengan jumlah yang bisa terhitung, dengan kata lain pohon yang ada dalam panel gambar merupakan representasi dari banyaknya pohon yang tumbuh di lingkungan sekitarnya.

Penempatan rumah di pojok bawah dengan menggunakan warna putih menyatu dengan wimba-wimba lain yang melingkupinya merupakan kesatuan cerita dalam panel dan sekaligus memperjelas keberadaan suatu tempat atau lokasi. Ruang yang terbentuk dengan cara penggambaran wimba sawah di mana cara penggambaran memperlihatkan dengan tegas tentang area pesawahan yang luas. Wimba pohon seolah-olah nampak tidak wajar dan terkesan tidak teratur. Penggambaran tersebut merupakan cara ruang angkasa sehingga sebagian pohon seakan-akan rebah terutama pada pohon di bagian depan. Pohon yang berjajar seolah dipaksakan mengikuti bentuk jalan untuk menjelaskan bahwa semua pohon berada di sepanjang jalan.

Latar-latar yang terbentuk bukan saja mengungkapkan ruang dan waktu yang berbeda namun merupakan cerita yang berbeda. Pada belahan kiri atas menceritakan peristiwa pada muara sungai Cimanuk, sedangkan belahan kanan bawah merupakan cerita tentang bangunan megah seperti suatu keraton dan sastranya mengungkap tentang kerajaan Diantipura. Peristiwa-peristiwa dalam ruang dan waktu yang berbeda dipadukan dalam satu bidang gambar dengan cara penggambaran *dismix*. Penggambaran ruang waktu berbeda yang terpadu pada satu bidang gambar dalam bahasa rupa khas merupakan cara aneka ruang dan waktu (*dream time*).

Kesan perubahan ruang dan berjalannya waktu yang nampak pada sungai dan laut digambarkan dengan cara imaji jamak pada air yang terlihat bergelombang menjadi penegas bergeraknya air menuju lautan lepas kemudian menyatu membentuk samudra dengan gelombang yang selalu menghantam daratan. Berubahnya ruang dan waktu sekaligus memberi kesan gerak diperlihatkan dengan cara penggambaran garis-garis bentuk dinamis dan ekspresif sehingga memberi kesan adanya gerak yang berlebihan. Imaji jamak pada sungai terkesan seperti air yang mengalir sedangkan pada wimba laut seperti gelombang ombak.

Kesan gerak dicapai dengan menggambarkan objek yang bergerak pada momen yang sedikit berbeda hingga diperoleh sejumlah *moment opname* yang berbeda dari satu waktu ke waktu berikutnya. Pengulangan garis-garis yang membentuk kesan gerak nampak telah terjadi perubahan bentuk (*distorsi*) pada riak air yang bergelombang seolah-olah menyimpang dari aslinya dan terkesan menjadi lebih besar terutama pada bentuk ombak terlihat tidak teratur. Garis-garis yang dibentuk untuk memberi kesan gerak pada setiap wimba menjadikan gambar terlihat dinamis yang menandakan bahwa sungai atau laut tidak statis tetapi airnya terus bergerak. Garis-garis ekspresif dan imaji jamak pada

penggambaran cara modern dalam bahasa rupa khas merupakan penggambaran ciri gerak.

Uraian hasil telaah pada panel gambar Jongor Cimanuk menunjukkan adanya percampuran dua sistem yang sebenarnya paradoks. Percampuran kedua sistem menjadikan bentuk visual yang tidak lajim dan pengaturan setiap wimbanya nampak menjadi tidak teratur. Ketidaklajiman bentuk visual justru menunjukan kekhasan bentuk yang masih berkembang pada masyarakat tradisi. Berpadunya kedua sistem merupakan kekuatan dalam menuturkan cerita. Berbagai peristiwa dalam rentang waktu yang berbeda berupa sekuen adegan dipadu dalam satu bidang gambar.

5. Simpulan

Pergeseran cara menggambar dari tradisi ke modern tidak terjadi dengan serta merta namun melalui proses yang cukup panjang sejak jaman kolonial Belanda sampai pada abad sekarang yang disebut postmodern. Cara menggambar dari Barat yang dianggap modern dan berkembang sejak lama namun tidak begitu saja merubah sistem menggambar di masyarakat. Di tengah perkembangan seni rupa yang mengacu ke negara-negara Barat, komunitas Suku Dayak Bumi Segandu seolah menjadi paradoks karena cara menggambar pada panel gambar yang ditorehkan di sepanjang dinding padepokan masih mencirikan identitas lokal. Gambar-gambar pada dinding tempat ibadah komunitas Suku Dayak Bumi Segandu menggunakan sistem menggambar dan cara membaca gambar yang telah tua usianya, sejak jaman prasejarah, jaman dinasti Syailendra ketika Borobudur dibuat dalam bentuk relief sampai wayang beber.

Pengolahan rupa pada setiap panel gambarnya nampak sederhana dan terkesan seperti hiasan namun citraannya banyak menyuguhkan makna yang bisa dibaca dan ditelaah. Bentuk visual yang sederhana mampu

membebaskan diri dari kungkungan perspektif ruang dan perspektif waktu yang selama ini membatasi setiap wimba dalam suatu bingkai seperti pada sistem menggambar modern yang sifatnya *moment opname*. Pada sistem menggambar NPM ruang yang berubah dan waktu yang sedang berjalan dihentikan dalam sebuah bidang gambar, sedangkan penggambaran dengan menggunakan cara khas (sistem RWD) ruang dan waktu terbebas. Imajinya bukan gambar mati (*still picture*) namun penggambaran dari aneka waktu, aneka jarak, dan aneka arah walaupun gambar dua dimensi. Hampir secara keseluruhan panel gambar dinding Suku Dayak Bumi Segandu merupakan pencampuran dari kedua sistem menggambar baik cara khas maupun modern. Kedua sistem terintegrasi pada setiap panel gambar sehingga membentuk citraan yang menarik dan adakalanya visual menjadi aneh bahkan terkesan seperti gambar anak yang ingin memperlihatkan semua cerita dalam satu panel.

Catatan Akhir

¹ Lihat Claire Holt, *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, Bandung: MSPI, 2000, hal. 270-271

² Lukisan Raden Saleh memperlihatkan pengaruh Romantisme Eropa, terutama pada kecenderungannya kepada gerak, drama, dan kehidupan binatang liar. Lihat Sanento, *Dua Seni Rupa*, Bandung, Kalam, 2001, hal. 57

³ Untuk selanjutnya komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu akan disingkat menjadi komunitas Suku Dayak Bumi Segandu.

⁴ Sri Mulyono, *Ibid*, hal. 54.

⁵ Sastra visual merupakan suatu wujud karya seni yang bersumber pada karya sastra sebagai acuan pada proses pembuatannya. Karya sastra dalam hal ini dilihat dalam arti luas meliputi baik karya sastra tertulis maupun karya sastra lisan. Lihat Edi Sedyawati, *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*, 2006, hal. 212.

Lihat juga *Sastra Jawa (Suatu Tinjauan Umum)*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001, hal. 487.

⁶ Primbon dalam komunitas Suku Dayak Bumi Segandu merupakan sebuah buku yang berisi tentang ajaran-ajaran terdiri dari bab-bab. Setiap ajaran dalam setiap babnya berbentuk cerita atau sejarah yang berbeda.

⁷ Dikutif dari primbon sejarah pendawa lima dalam bentuk tulisan tangan pada hal. 4.

⁸ *Ibid*. hal. 3

⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Takmad pada 10 Desember 2007 di Padepokan

¹⁰ Uraian tersebut berdasar pemahaman penulis pada pendapat Hardjowirogo, *op.cit*. hal. 221

¹¹ Jirus pada gambar akan memperlihatkan objek-objek gambar semakin ke ujung semakin jauh.

Daftar Pustaka

Aldrich, C. Virgil. 1963. *Philosophy of Art*, New York, Prentice Hall Inc.

Hausser, Arnold. 1974. *The Sociology Of Art*, Chicago and London: The University of Chicago Press.

Hendrowirogo. 1982. *Sejarah Wayang Purwa*, Jakarta: Balai Pustaka,

Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Terjemahan R.M. Soedarsono. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Iskandar, Asep Deni. 2002. *Bahasa Rupa Sastra Visual Relief Lalitavistara Borobudur sebagai Model Alternatif Esai Fotografi*, Bandung: Skripsi Universitas Pasundan.

Sedyawati, Edi. 2006. *Budaya Indonesia (Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah)*, Jakarta: Rajawali Pers.

Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Yuliman, Sanento, 2001. *Dua Seni Rupa*, Bandung: Kalam.