



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ilusi Kehidupan di dalam Media

Semenjak dahulu manusia sudah memiliki keinginan untuk mencoba mengekspresikan kembali hal-hal yang ia alami ke dalam suatu media tertentu. Hal ini dipaparkan oleh Thomas dan Johnston (1912) dalam bukunya *The Illusion of Life Disney Animation*. Mereka berpendapat bahwa seorang manusia dapat memiliki insiatif untuk menggambarkan ilusi dari kehidupan itu sendiri. Pada awalnya mereka akan mencoba untuk menggambar ulang apa yang mereka lihat. Ketika kemampuan mereka sudah cukup mapan, mereka mencoba hal baru dengan memberikan ilusi pergerakan dari apa yang telah mereka gambar. Mereka masih belum puas, mereka kemudian melanjutkan usaha mereka dengan melakukan berbagai eksperimen untuk bisa lebih menghidupkan apa yang mereka buat.

Williams (2001, hal 11-12) dalam bukunya *Animation Survival Kit* menerangkan bahwa usaha-usaha tersebut tergambar semenjak pra sejarah. Beragam cara telah dilakukan manusia untuk mengekspresikan kembali apa yang mereka alami dan rasakan ke dalam suatu media, mulai dari gambar-gambar hasil buruan manusia purba sampai susunan gambar yang dibuat oleh kaum mesir dan yunani. Pada tahun 1824, Mark Roget berhasil menemukan prinsip *The Persistence of Vision*. Prinsip ini menjelaskan bahwa mata kita bisa mempertahankan gambar apapun yang kita lihat beberapa saat sebelum berganti

ke gambar selanjutnya. Konsep ini kemudian mempelopori rentetan penemuan yang menjurus pada lahirnya Seni Media. Salah satu wujud perkembangan dari seni media ini terletak pada bagaimana memanipulasi sebuah objek menjadi sebuah *props* di dalam pertunjukan.

2.2. Props sebagai media bercerita

Rabiger dan Cherrier (2010) mengutarakan bahwa *props* adalah benda-benda di dalam set film yang digerakan oleh seorang aktor sebagai media menyampaikan pesan. Andrew (2003) menambahkan, di dalam teater, benda yang digerakan ini juga perlu persepsi penonton yang menyaksikannya untuk bisa disebut sebagai *props*. Persepsi ini membuat benda tersebut memiliki tanda. Secara *Substantial*, tanda ini meliputi fakta yang ada pada benda. Secara *Accidental*, tanda ini juga bisa menjadi representasi informasi yang secara fisik tidak ada pada masa itu. Adapun Rabiger dan Cherrier (2010) menjabarkan jenis jenis *props* meliputi:

1. Duplicate Props

Props yang akan dipakai, rusak atau bisa digantikan.

2. Weapons

Props yang dipakai sebagai senjata.

3. Foods.

Props yang dikonsumsi oleh tokoh.

Seperti yang sudah dibahas oleh Andrew (2003), sebuah benda membutuhkan persepsi penonton untuk bisa dikatakan sebagai *props*. Untuk bisa membentuk

persepsi yang sesuai dengan alur cerita, benda tersebut membutuhkan *Continuity*. Michael dan Mick (2013) menjelaskan, *Continuity* atau bisa kita sebut kontinuitas merupakan kesinambungan detail yang diterapkan secara berlanjut dari satu shot ke shot lainnya. Kesinambungan ini akan menciptakan konsistensi yang logis. Untuk mencapai konsistensi tersebut, props yang diletakan di dalam satu shot harus memiliki kesesuaian yang berlanjut ke shot selanjutnya. Peletakan ini berfungsi sebagai petunjuk apakah adegan atau kondisi yang ada di dalam shot ini masih berlangsung ke shot berikutnya. Kontinuitas yang tidak terjaga bisa menimbulkan persepsi yang bereda dan kebingungan dalam memahami alur. Michael dan Mick (2013) menjabarkan kontinuitas menjadi:

1. *Direct Continuity*

Direct continuity adalah kontinuitas adegan yang terbentuk ketika detail suatu shot atau scene dilanjutkan oleh shot atau scene berikutnya.

2. *Indirect continuity*

Indirect continuity adalah kontinuitas adegan yang terbentuk ketika detail suatu shot atau scene dilanjutkan oleh *shot* atau *scene* lainnya walau terpisah oleh jeda waktu tertentu.

2.2.1. Pertunjukan Boneka

Pertunjukan boneka merupakan pertunjukan yang memadukan unsur animasi ke dalam teater. Baraitser (1999) beranggapan di dalam jurnalnya bahwa pertunjukan boneka merupakan *live animation*. Berbeda dengan seorang animator, seorang *puppeteer* akan memerankan secara langsung karakter dari cerita yang sedang

dibawakan. Naskah yang dibawakan bisa berupa naskah yang sudah direncanakan, tetapi seorang puppeteer masih bisa melakukan improvisasi kembali terhadap naskah tersebut. Kemampuan seorang puppeteer menyampaikan cerita bergantung pada bagaimana ia memanipulasi gestur dan suara boneka yang ia mainkan.

2.3. Perwayangan

Wayang merupakan sebutan pertunjukan bayangan khas Indonesia. Pertunjukan ini umumnya dikomando oleh seorang dalang dan isi pementasannya tidak jauh dari kumpulan kisah mitologi India Ramayana dan Mahabharata. Sudjarwo, Sumari dan Wiyono (2010) berpendapat bahwa wayang merupakan kesenian yang memiliki kompleksitas tinggi dan mengandung moral kehidupan. Dalam setiap pertunjukan, disisipkan nasehat dan tutunan hidup masyarakat untuk bisa lebih menghargai lingkungan sekitarnya. Mrazek (2005) memperjelas bahwa wayang merupakan sebuah media representasi dari manusia itu sendiri. Representasi ini membuat wayang dekat dengan masyarakat Indonesia dimasa lampau sehingga kesenian ini sangat digemari di Nusantara. Besarnya minat terhadap wayang kulit ini merupakan alasan media ini gemar digunakan sebagai bahan penyebaran kepercayaan. Bisa dilihat dari bagaimana kisah mitologi India dikemas melalui media ini serta peran walisongo dalam menyesuaikan bentuk wayang untuk menyebarkan agama Islam. (Sena Wengi. 1999)

2.3.1. Sejarah Wayang.

Sudjarwo, Sumari dan Wiyono (2010) berpendapat bahwa bentuk dan rupa wayang terinspirasi dari *Arca*. *Arca* merupakan patung dewa mitologi hindu yang biasa ditemui di dalam candi. Mereka juga menyinggung pendapat I Gusti Bagus Sugriwa bahwa bentuk dan rupa wayang terinspirasi dari *peralingga* (*arca lingga*). *Arca* ini berbentuk manusia kecil yang terbuat dari kayu atau logam dan disimpan di tempat suci yang disebut *pura*.

Sudjarwo, Sumari dan Wiyono (2010) juga mengusung pendapat Suwaji Bastomi (1996) mengenai proses perkembangan wayang kulit purwa. Perubahan bentuk rupa dari wayang bermula ketika kerajaan Kediri dipimpin oleh Prabu Jayabaya. Sang raja mengarang Buku Pusaka Raja Parwa dimana pada Serat Mahadrama, bab VIII dari buku tersebut, terdapat gambar yang meniru relief Ramayana yang ada pada Candi Penataran di Jawa Timur. Gambar ini merupakan cikal bakal dari wayang *beber*, wayang lukisan yang merupakan bentuk wayang tertua.

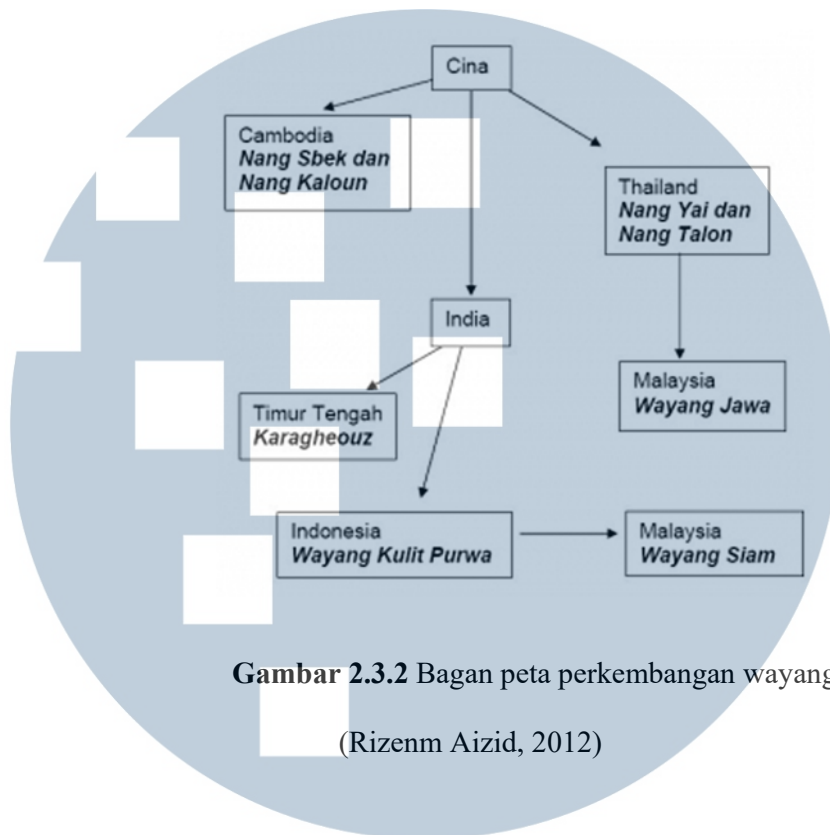
Seiring dengan pergantian zaman, bentuk dan rupa wayang mulai mengalami perkembangan. Pada zaman Majapahit 1378 M, Sunging Prabakara, putra Prabu Brawijaya ditugaskan untuk menyempurnakan pakaian wayang *beber* dengan menggunakan beragam warna cat yang disesuaikan dengan bentuk dan derajat setiap karakter. Ketika kerajaan Majapahit digantikan oleh Kerajaan Demak, bentuk rupa wayang kembali dimodifikasi oleh 9 wali terkenal sebagai penyebar agama islam yang biasa disebut dengan Walisongo. Bentuknya menjadi pipih dengan muka menyamping dan bentuk badan yang dideformasi. Hal ini

mereka lakukan agar tidak menentang ajaran Islam mengenai larangan membuat sesuatu yang serupa dengan ciptaan Yang Maha Kuasa.



Gambar 2.3.1 Proses perubahan style wayang
(Sudjarwo, Sumari dan Wiyono, 2010)

Aizid (2012) memaparkan pendapat Dr W.Rasser dalam bukunya *Over de Oorsprog van bet Java-ansche* bahwa wayang sebenarnya tidak sepenuhnya asli berasal dari Indonesia. Razzar membahas bahwa wayang merupakan gubahan dari pertunjukan bayangan yang sudah ada di India. Selain itu Aizid (2012) juga membahas pendapat Prof, G Schlegel yang beranggapan pada pemerintahan Kaizar Wu Ti, sekitar 140 tahun yang lalu, sudah ada pertunjukan bayangan semacam wayang di Cina. Keberadaan pengaruh Cina tersebut diperkuat dengan gagasan Koloniale Studien bahwa ada kemiripan kata wayang dengan kata-kata berbahasa Cina seperti Wa-yaah (hokian), *Wo-yong* (kanton), dan *Woying* (Mandarin). Kata-kata tersebut merujuk pada definisi serupa yang berarti pertunjukan bayangan.



Gambar 2.3.2 Bagan peta perkembangan wayang.

(Rizenm Aizid, 2012)

Adapun nama-nama pertunjukan bayang-bayang di berbagai negara:

1. *Nang yai & nang talun* (Thailand)
2. *Nang sbek & nang kolom* (Cambodia)
3. *Wayang siam* (Malaysia)
4. *Karagheuz* (timur tengah)
5. *Wayang* (Indonesia)

2.3.2. Jenis-Jenis wayang

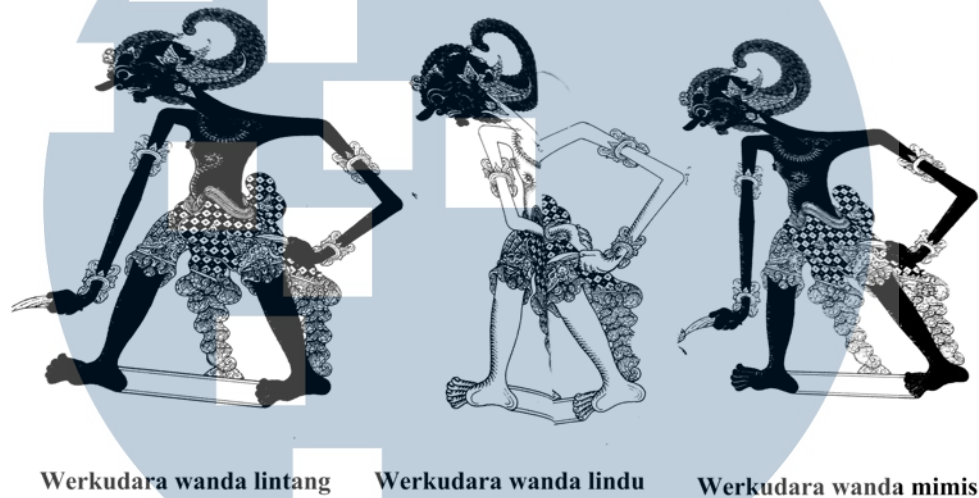
Karena Indonesia memiliki beragam kebudayaan disetiap daerahnya, wayang mengalami perubahan bentuk yang berbeda di setiap daerah penyebarannya.

Sudjarwo, Sumari dan Wiyono (2010) menceritakan pendapat Soemardjan (1981: 74) mengenai perbedaan bentuk dan rupa wayang. Soemardjan menjelaskan Bentuk dan rupa wayang mulai bervariasi akibat adanya perjanjian Giyanti (1755). Dalam perjanjian ini, VOC memisahkan Kerajaan Mataram yang merupakan kelanjutan dari kerajaan Demak menjadi dua kerajaan yaitu Kerajaan Surakarta dan Kerajaan Yogyakarta. Masing-masing masyarakat dari daerah tersebut menginginkan identitas yang berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan ini yang menjadi cikal bakal beragamnya kesenian wayang yang kemudian menyebar dipenjuru nusantara.

2.3.3. Wanda sebagai Variasi Ekspresi Wayang.

Selain bentuk wayang yang beragam sesuai daerah penyebarannya, bentuk wayang juga bisa beragam berdasarkan fungsinya. Sudjarwo, Sumari dan Wiyono (2010) juga membahas mengenai wanda di dalam bukunya. Wanda adalah bentuk wayang dengan penggambaran raut muka atau ekspresi yang berbeda dari jenis wayang yang diambil. Wayang yang cukup populer bisa memiliki lebih dari satu wanda. Pembuatan wanda itu sendiri dimaksudkan untuk menambah kesan estetika serta media eksplorasi yang bisa dimanfaatkan oleh seorang dalang menafsirkan watak. Tokoh Wayang yang sama bisa memiliki penafsiran wanda yang berbeda tergantung dari siapa yang memainkannya. Misalnya saja Ki Manteb Soedarsono, seorang dalang terkemuka di Indonesia beranggapan bahwa tokoh Werkudara memiliki ciri-ciri berwanda jagur. Ia terinspirasi dari pengalaman hidupnya dan melihat keperkasaan seekor jaguar di dalam sosok karakter ini. Karena itulah

wanda dibutuhkan sebagai variasi bentuk penggambaran rauk muka dari suatu karakter wayang.



Gambar 2.3.3 Beberapa wanda yang ada pada Werkudara

(Sudjarwo, Sumari dan Wiyono, 2010)

2.4. Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan salah satu jenis wayang yang tertua di nusantara. Turungan (2015) menjelaskan, wayang kulit merupakan boneka dua dimensi yang terbuat dari kulit dan tanduk kerbau yang diukir dan diwarnai dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Satu wayang membutuhkan sekitar 6-10 hari dengan menjalani setidaknya 10 kali proses. Dalam satu kotak wayang terdapat sekitar 150 hingga 300 wayang kulit yang tersimpan. Gambar wayang kulit bisa berupa manusia, dewa, raksasa dan kondisi alam.

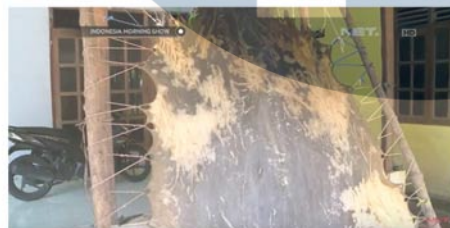
Di dalam panggung wayang biasanya terdapat peralatan meliputi kotak wayang, wayang, gamelan, *gedebog* (batang pisang tempat menancapkan wayang), *kelir* (layar), *blencong* (lampu minyak), *keperak* (kepyak) dan *cemplak*. Adapun perlengkapan yang juga patut dipersiapkan meliputi *tarop*, *genjot*, meja, kursi, *sound system*, penerangan tambahan dan *sajen*. Seorang dalang akan bertindak sebagai pengatur jalannya cerita baik dari sisi wayangnya hingga *gending* yang dipakai. Ia dibantu oleh 18 penabuh gamelan dan lima *sinden*. Pagelaran wayang umumnya dipentaskan semalam suntuk dari pukul 9 malam hingga pukul 5 pagi. (74-75)

Untuk kualitas dari seorang dalang itu sendiri, bisa dilihat dari konsep *Nuksma* dan *Mungguh*. *Nuksma* merupakan proses persatuan manusia dengan realitas transidental. konsep ini menggambarkan bagaimana seorang dalang bisa menjiwai setiap wayang yang ia mainkan. Sementara *mungguh* adalah konsep keselarasan terhadap kehidupan yang pantas. Konsep ini menggambarkan bagaimana seorang dalang bisa memberikan lakon yang sesuai dan dapat diterima oleh masyarakat. (72-73)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4.1. Teknis Pembuatan Wayang Kulit

Pembuatan wayang kulit melalui proses yang tidak mudah. Wayang ini terbuat dari kulit lembu yang dibersihkan, direndam kemudian dikeringkan. Setelah itu, pola wayang akan digambar langsung atau digambar di kertas putih yang baru kemudian ditempelkan. Ketika pola sudah siap, pengrajin wayang akan memahat pola dengan teknis pointillism dengan paku dan palu di atas alas kayu. Sementara gagangnya sendiri terbuat dari tanduk lembu yang draut berkali-kali hingga halus dan lentur. Terkadang, karena tanduk lembu ini sulit didapatkan, biasanya gagang akan digantikan dengan bambu yang diruncingkan.



Proses membersihkan kulit sebagai bahan baku



Proses menatah ornamen-ornamen pada wayang



Proses mewarnai dan sungging pada wayang



Proses membuat gagang dan memasangnya pada wayang

Gambar 2.4.1 Proses pembuatan wayang
(<https://www.youtube.com/watch?v=02juFuu50T0>)

2.4.2. Pola Tatahan pada Wayang

Sugio dan Samsugi (1991) memaparkan tehnik tata pola yang digunakan untuk mengukir wayang. Adapaun jenis-jenis tata pola tersebut meliputi:

1. *Bubukan*

Tatahan sederhana berbentuk Bundar sejajar dengan jarak yang dekat. Tatahan ini memiliki variasi *Bubukan loro-loro* (*Bubukan* berjajar dua) dan *bubukan Telu-telu* (*bubukan* berjajar tiga).



Gambar 2.4.2 Pola tatahan Bubukan

(Sugio dan Samsugi, 1991)

2. *Semut Dulur*

Tatahan berbentuk lubang sempit memanjang berjejer ke samping. Bentuk tatahan ini menggunakan dua macam tatahan yaitu *bubukan* dan *pemilah*.

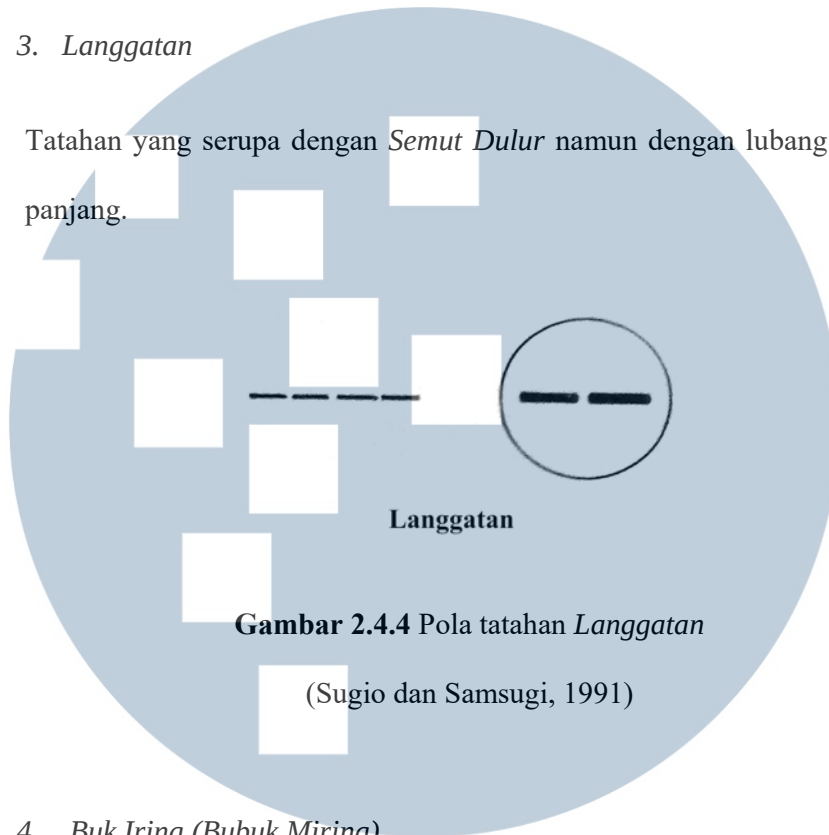


Gambar 2.4.3 Pola tatahan *Semut Dulur*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

3. *Langgatan*

Tatahan yang serupa dengan *Semut Dulur* namun dengan lubang yang lebih panjang.



Gambar 2.4.4 Pola tatahan *Langgatan*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

4. *Buk Iring (Bubuk Miring)*

Tatahan yang menyerupai bentuk *Bubukan* namun berbentuk miring seperti bulan sabit. Tatahan ini memerlukan alat pahat khusus dengan nama yang sama.

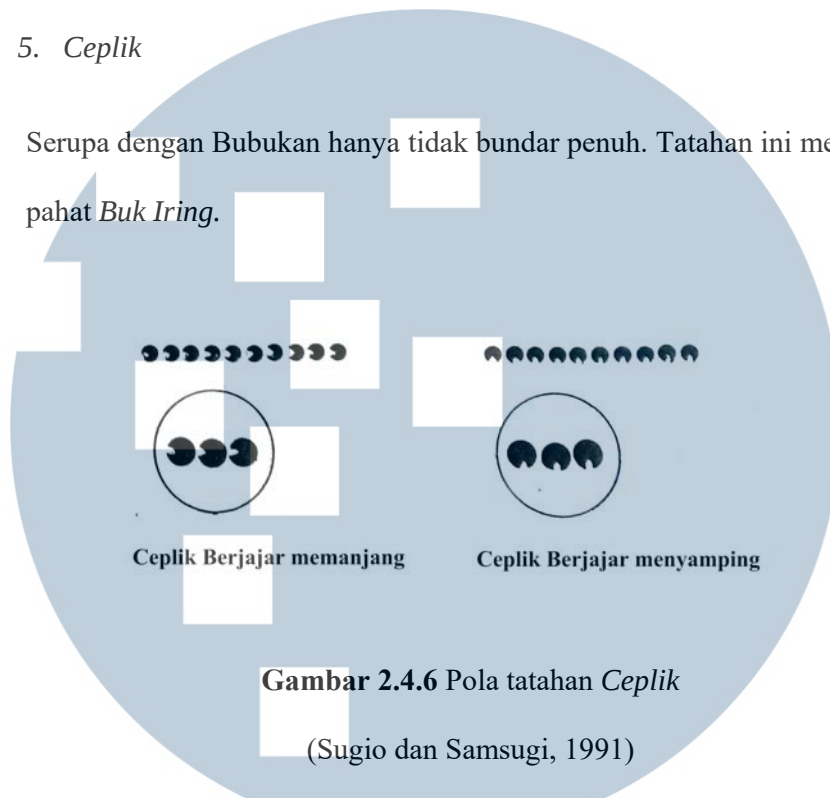


Gambar 2.4.5 Pola tatahan *Buk Iring*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

5. *Ceplik*

Serupa dengan *Bubukan* hanya tidak bundar penuh. Tatahan ini menggunakan pahat *Buk Iring*.



Gambar 2.4.6 Pola tatahan *Ceplik*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

Selain pola tatahan dasar, Sugio dan Samsugi (2001) juga memaparkan kombinasi dari tatahan-tatahan dasar tersebut meliputi:

1. *Langgat Bubuk*

Kombinasi *Langgatan* dan *Bubukan*.



Langgat Bubuk

Gambar 2.4.7 Pola tatahan *Langgat Bubuk*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

2. *Mas-Mas Puncuk Ceplik Inten-Inten*

Kombinasi yang sering digunakan pada mahkota wayang.



Mas mas Pucuk Inten

Gambar 2.4.8 Pola tatahan *Mas-mas pucuk inten*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

3. *Srunen Kawatan*

Kombinasi yang beberapa pola dasar yang melengkung membentuk motif floral.





Serunen Kawatan

Gambar 2.4.9 Pola tatahan *Kawatan*

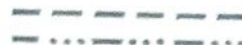
(Sugio dan Samsugi, 1991)

4. *Bubukan Semut Dulur* dan *Langgat Bubuk Semut Dulur*.

Kombinasi dua pola dasar yang dipahat dengan alat yang sama (*Buk Iring*).



Bubuk semut dulur



Langgat bubuk semut dulur

Gambar 2.4.10 Pola tatahan kombinasi

(Sugio dan Samsugi, 1991)

5. *Mas-Mas Inten Wjikan*

Bentuk yang cukup kompleks dengan menggabungkan *Buk Iring* dengan motif-motif melengkung. Terdapat dua jenis *Inten* yakni *Inten Biasa* dan *Inten Kembang*. Biasa digunakan di perhiasan leher wayang.



Gambar 2.4.11 Pola tatahan *Mas-Mas Inten Wajikan*
(Sugio dan Samsugi, 1991)

6. *Mas-Mas Cemplik Wajikan*

Bentuk kombinasi yang serupa dengan *Inten Wajikan* tetapi lebih tebal tanpa ekor melengkung yang panjang dan hanya menggunakan *ceplik*.



Mas-mas ceplik wajikan

Gambar 2.4.12 Pola tatahan *Semut Dulur*
(Sugio dan Samsugi, 1991)

2.4.3. **Tenik Sungging**

Setelah wayang selesai dipahat dan diwarnai, wayang masih akan diberikan motif-motif dan arsiran khusus sebagai ornament tambahan dalam hisan. Motif ini sering disebut dengan istilah sungging. Adapun jenis-jenis tehnik sungging yang dijabarkan Sugio dan Samsugi (2001) meliputi:

1. *Tlacapan*

Motif lancip berbentuk segitiga dan biasa digunakan pada busana wayang.



Gambar 2.4.13 Pola sungging *Telacapan*
(Sugio dan Samsugi, 1991)

2. *Sawutan*

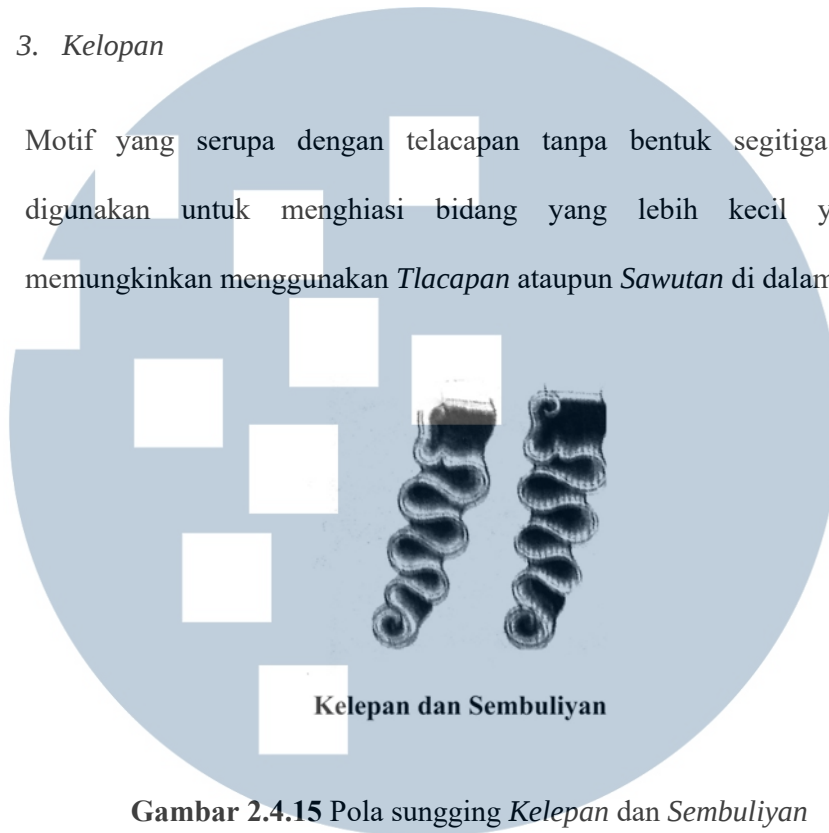
Motif lancip serupa dengan *Tlacapan* namun dengan jarak dan ketebalan segitiga yang lebih tipis.



Gambar 2.4.14 Pola sungging *Sawutan* dan *Sembuliyen*
(Sugio dan Samsugi, 1991)

3. Kelopan

Motif yang serupa dengan telacapan tanpa bentuk segitiga. Biasanya digunakan untuk menghiasi bidang yang lebih kecil yang tidak memungkinkan menggunakan *Tlacapan* ataupun *Sawutan* di dalamnya



Gambar 2.4.15 Pola sungging *Kelepan* dan *Sembuliyon*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

4. Cawen

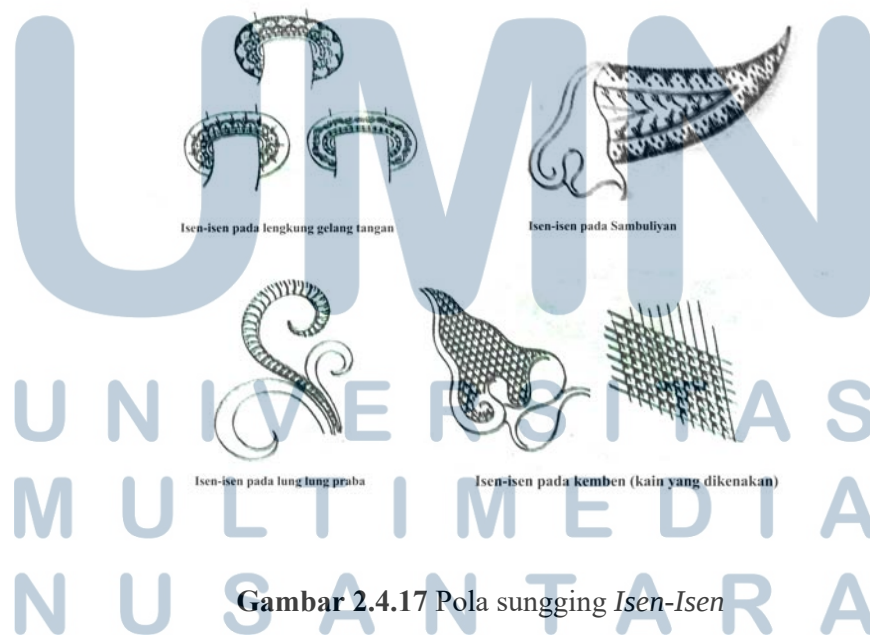
Cawen memiliki arti ganda. Motif ini digunakan sebagai motif pelengkap pada motif *tlacapan* dengan mengadakan segitiga pada motif tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



5. *Isen-Isen*

Ornamen berupa arsiran penghias yang mengisi warna-warna sungging. *Isen-Isen* ada yang melengkung seperti sisik, ada pula yang lurus bergaris-garis.



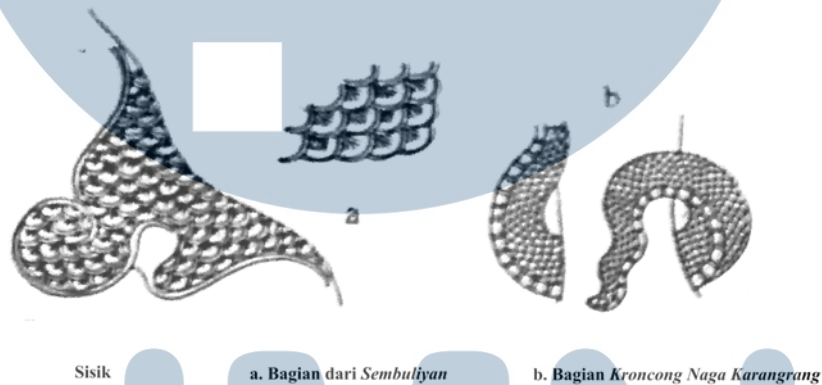
(Sugio dan Samsugi, 1991)

6. *Bluduan*

Ornamen garis floral yang dijadikan sebagai penghias baju dan kain pada wayang.

7. *Sisik*

Merupakan ornament arsiran yang menyerupai sisik. Serupa dengan *Isen-isen lengkung* namun lebih berbuku-buku.



Sisik

a. Bagian dari Sembuliyen

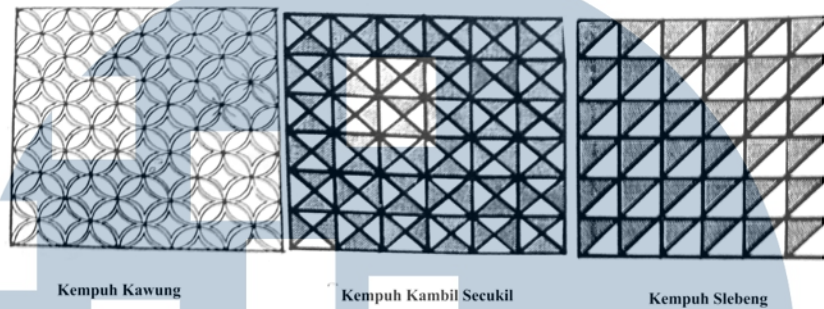
b. Bagian Kroncong Naga Karangrang

Gambar 2.4.18 Pola sungging Sisik

(Sugio dan Samsugi, 1991)

8. *Kampusuh*

Merupakan motif batik yang sering digunakan sebagai penghias bagian bawah wayang. *Kampusuh* bisa berupa *Kambil secukil*, *slobong*, *kawung*, *semen gedhong*, *poleng*, dan *parang rusak*.



Kempuh Kawung

Kempuh Kambil Secukil

Kempuh Slebeng

Gambar 4.5.6. Pola sungging *Kempuh*

(Sugio dan Samsugi, 1991)

9. *Patran*

Merupakan motif dedaunan yang sering digunakan sebagai penghias bagian tengah gunungan.



Patran

Gambar 2.4.19 Motif *Patran*

2.4.4. Warna tradisional yang digunakan dalam pembuatan

Untuk tata warna sendiri, Sumarno (1983) memaparkan macam-macam makna dari beberapa warna yang sering dipakai sebagai pakem dalam pembuatan wayang. Adapun warna-warna tersebut meliputi:

1. Warna coklat melambangkan bumi, mahluk hidup, dan kesederhanaan.
2. Warna kuning melambangkan matahari,kekayaan,keagungan dan keduniawian.
3. Hijau melambangkan dedaunan, tumbuh-tumbuhan, gunung, kesegara, kemudaan dan kesuburan.
4. Biru melambangkan angkasa, samudra, sorga, agama, kepercayaan, kesetiaan, kehormatan dan kewibawaan.
5. Hitam melambangkan kematian, berkabung, ketakutan dan misterius
6. Ungu melambangkan langit, senja, kejayaan, dan kemegahan.
7. Abu-abu melambangkan kebimbangan dan tidak adanya pendirian yang tetap

2.4.5. Wayang Gunung

Gunungan merupakan wayang kulit yang penting di dalam perwayangan. Gunungan dipakai sebagai awal dan akhir, pergantian babak dan simbolisasi elemen – elemen yang ada di alam seperti api, air, angin, hutan, dsb. Selain itu, gunungan juga berfungsi sebagai komando *dalang* dengan penabuh *gamelan*. Misalnya, pada tempo tinggi, seorang dalang akan mengangkat gunungannya sambil memukul *cempala* lima kali. Komando ini berfungsi sebagai tanda penabuh *gamelan* untuk merubah tempo menjadi *ayak-ayakan*.

Menurut Susetya (2015) *wayang* ini juga disebut dengan istilah *kayon* dalam perwayangan. Dalam bahasa jawa, *kayon* bisa berarti *karep* yang sama

maknanya dengan karsa atau suatu keinginan. *Kayon* juga bisa diartikan sama seperti kayu. Definisi ini merujuk pada simbol pohon yang ada di tengah gunung. Pohon tersebut adalah pohon *Kalapataru* yang merupakan pohon kehidupan dalam mitologi hindu. Semua makna dari gunung ini merujuk pada kesimpulan bahwa gunung ini merupakan simbolisasi dari suatu kehidupan.

Notopertomo (2010) mengungkapkan di dalam bukunya mengenai gunung dalam mitos yang berkembang di masyarakat jawa. Menurutnya gunung juga menganut filosofi *sangkan paraning dumadi* yang berarti selama kita hidup di dunia, kita tidak boleh melupakan pencipta kita. Pohon besar yang terdapat di tengah gunung melambangkan pohon kehidupan. Pohon tersebut adalah pohon *Kalapataru* bercabang delapan. Konon gambar pohon di dalam gunung ini juga merupakan pohon *Dewandaru*, pohon keabadian yang dipercaya hidup di khayangan

Makna gunung sebagai lambang dunia ini merujuk pada fungsi gunung itu sendiri di dalam perwayangan. Susetya juga memaparkan pendapat Murwanto, Kar dan Moehanto (2000) mengenai fungsi dari gunung meliputi:

1. Sebagai awal dan akhir suatu cerita.
2. Sebagai tanda pergantian waktu. Dari pathet nem, pathet sanga dan pathet manyura.
3. Menjadi pengganti cerita dimana wayangnya tidak ada. Misal gapura, kedaton, rumah, hutan, air, sungai, jurang.

Fungsi pertama dari Kayon sama seperti tirai dalam pertunjukan. *Kayon* harus dimainkan terlebih dahulu sebelum wayang-wayang yang lain dimainkan. *Kayon* merupakan lambang dimulainya suatu kehidupan atau cerita sebelum ada makhluk yang hidup. Ketika pembukaan pentas wayang, dalang akan memberikan ajiian tertentu di depan gunung kemudian mengambil dan memijitnya. Setelah itu sang dalang akan memainkan dua buah gunung untuk menggambarkan dimulainya suatu cerita. Hal ini ia juga lakukan sesuai suatu lakon berakhir. Dalang akan kembali memainkan gunungannya yang kemudian ditancapkan kembali di tengah kelir sebagai symbol penutup kehidupan.

Selanjutnya, untuk bisa menggambarkan fungsi kedua Gunung sebagai tanda pergantian waktu, Sumarno (1983) memaparkan teknik penancapan dari wayang tersebut. *Kayon* akan diambil dan dimainkan menutupi layar kemudian ditancapkan sesuai dengan babak apa yang sedang berlangsung. Ketika *Pathet nem* (babak awal), *Kayon* akan condong ke sebelah kiri sebagai simbol masa kanak-kanak. Masa dimana seorang baru tumbuh, masih penuh dengan kesalahan dan belum mengerti apa-apa. Pada babak ini biasanya akan diceritakan bagaimana kondisi suatu kerajaan beserta aktifitas didalamnya. Seiring pertunjukan berlangsung, ketika *Pathet Sanga* (babak pertengahan), *Kayon* akan ditancapkan tegak lurus sebagai lambang pertengahan dari pertunjukan. Biasanya babak ini digambarkan dengan “goro-goro” yang merupakan adegan kemunculan punakawan disaat konflik sedang memuncak. Sesuai babak tersebut, *kayon* akan kembali diambil dan di tancapkan condong ke kanan sebagai tanda *Pathet*

Manyura (Babak Akhir). Babak ini melambangkan kehidupan tua dimana seorang sedang mempersiapkan diri untuk kembali kepada yang kuasa.

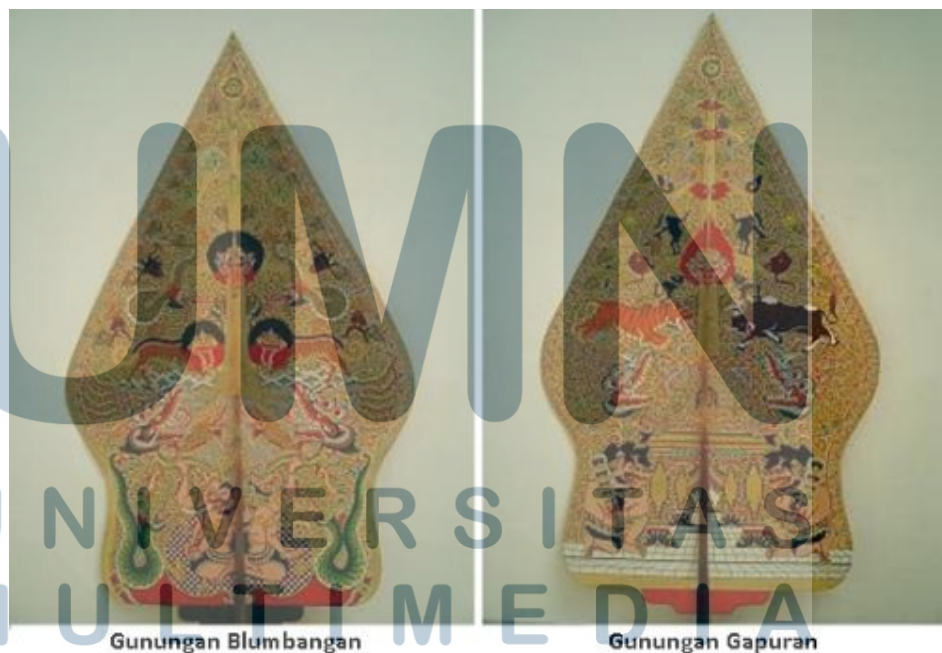
Fungsi terakhir dari gunungan merupakan lambang dari elemen-elemen alam. Fungsi ini memiliki keterkaitan terhadap ragam hias yang terdapat di dalam wayang ini. Adapun makna dari gambar-gambar tersebut meliputi:

1. Gapura melambangkan tujuan hidup.
2. Dua raksasa melambangkan pentingnya hati yang teguh untuk bisa melewati cobaan menuju tujuan hidup.
3. Dua garuda berkepala naga melambangkan pentingnya kebijaksanaan dalam menghadapi cobaan.
4. Harimau melambangkan nafsu ammarah, nafsu untuk kesal dan marah pada orang lain.
5. Kera melambangkan nafsu lauwamah, nafsu Ketamakan dan Kerakusan.
6. Banteng melambangkan nafsu supiyah, nafsu untuk mengendalikan diri.
7. Burung merak melambangkan nafsu muthmainnah, nafsu untuk ketenaran.

Beberapa sumber mengatakan bahwa Sunan Kalijaga atau Raden Patah yang menemukan wayang gunungan pada masa kerajaan Majapahit. Pada tahun 1737 Maschi, Susuhunan Paku Buwana II di Kertasura menyuruh seniman keratin untuk membentuk gunungan baru yang bernama Gunungan gapuran. Gunungan ini adalah jenis gunungan yang paling sering kita lihat. Sama seperti namanya,

cirikhas dari gunungan ini adalah gambar gapura yang ada di tengah bawah gunungan. (Sena wengi. 1999)

Gunungan gapuran sendiri juga memiliki dua jenis. Yang pertama adalah gunungan lanang, gunungan yang melambangkan laki laki. Dalam gunungan ini terdapat gambar pohon hayat di tengah gunungan, gerbang dengan lima pilar, seekor harimau dan banteng, dua raksasa penjaga pintu bersenjatakan perisai dan gada, serta gambar hewan-hewan penghuni hutan. Dibalik gunungan ini terdapat gambar kepala Makara dengan api yang membara. Jenis kedua dari gunungan gapuran adalah gunungan Blumbungan. Gunungan ini melambangkan wanita. Perbedaannya dari gunungan Lanang adalah dengan adanya sepasang sayap dan sepasang jlarang (musang atau rase) yang menggantikan harimau dan banteng . (Sena wengi. 1999)



Gambar 2.4.20 Perbandingan Gapuran Blumbungan (kiri) dan Gapuran Lanang (kanan)