

Penggambaran makhluk hidup : studi kasus kesenian Cirebon

Nasution, Isman Pratama, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=76521&lokasi=lokal>

Abstrak

Kehadiran dan keberadaan bentuk-bentuk penggambaran makhluk hidup pada sejumlah kepurbakalaan Islam di berbagai kota di pesisir pantai utara Jawa dan Madura, seperti Cirebon, Demak, Jepara, Lamongan, Gresik dan Sumenep, cukup menarik sebagai bahan kajian. Didalam Islam, terdapat sejumlah larangan mengenai penggambaran dan perwujudan dari makhluk yang sifatnya hidup atau bernyawa. Kenyataannya justru sebaliknya, pada sejumlah kepurbakalaan di dunia Islam, khususnya di Cirebon, terdapat banyak sekali penggambaran makhluk hidup dalam berbagai bentuk.

Masalah penelitiannya adalah seberapa jauh bentuk-bentuk penggambaran makhluk hidup tersebut dapat dideteksi dan diidentifikasi melalui penelitian kepustakaan dan lapangan. Makhluk apa saja yang digambarkan dan bagaimana cara atau tehnik penggambarannya. Selain itu, seberapa jauh faktor non-muslim dan budaya pra-Islam ikut berperan dalam penggambaran makhluk bernyawa tersebut. Tujuan penelitian ini, adalah mengidentifikasikan dan menginventarisir karya seni rupa Islam Cirebon yang menggambarkan makhluk hidup, bentuk, tehnik dan fungsi dari penggambaran tersebut. Lokasi penelitiannya di kota Cirebon yaitu di keraton Kasepuhan, keraton Kanoman, mesjid Panjunan dan Taman Gua Sunyaragi. Media penggambaran pada monumental yang diteliti di keraton Kasepuhan adalah bangunan Siti Inggil, bangunan Pringgandani, bangunan Prabayaksa, bangunan Kaputren, bangunan Pamburatan, atap bangunan, pintu buk, pintu Gedung Dalem Panembahan Pakungwati, patung Macan All, area nandi di Taman Bunderan; di keraton Kanoman adalah di tembok keliling keraton, bangunan Siti Inggil, pintu masuk bangunan Pendopo, patung Macan Ali; dinding mesjid Panjunan, dan Taman Gua Sunya Ragi. Media artefak yang diamati adalah kereta Singa Barong, kereta Paksi Naga Liman, kereta Jempuna, tandu Garuda Mina, hiasan dinding, tempat lampu, vas bunga, tempat surat, tempat keris, peralatan gamelan, patung, topeng, hiasan lengan, tameng, kaki meja, kaki kursi, kaki meja singgasana, meriam, wayang, keramik, tegel porselen, panil gunung, dan artefak pintu.

Hasil penelitian menunjukkan ada tiga jenis makhluk hidup yang digambarkan yaitu makhluk hewan, makhluk hibrid, dan manusia. Jenis hewannya adalah banteng, lembu, macan, gajah, burung, rasa, ikan, naga, singa, ayam, srigala, katak, kerbau, anjing, kuda, garuda, dan burung phonik. Jenis makhluk hibridnya adalah ganesha, singa barong, naga, garuda mina, putri duyung, dan paksi naga liman. Sedangkan manusia digambarkan dalam bentuk utuh, dan berupa wajah atau mukanya saja. Selain itu, terdapat juga penggambaran makhluk malaikat. Dari segi tehnik penggambarannya, ada empat tehnik yaitu 1) naturalis, 2) stilistik/denaturalis, 3) hibridasi, dan 4) wayang. Dari segi fungsinya, ada enam yaitu: 1) mengingatkan kepada Tawhid; 2) tranfigurasi bahan, 3) transfigurasi struktur, 4) pengindahan, 5) titiwangsa, dan 6) simbolis. Dari penggambaran makhluk hidup dapat ditelusuri kehadiran pengaruh dari budaya luar, baik dari yang non muslim seperti India, Cina, dan Eropa, maupun muslim seperti Mesir. Selain itu, tentunya pengaruh budaya dari pra-Islam atau Hindu Buddha. Hal ini memperlihatkan kearifan penguasa maupun seniman yang membuat karya seni rupa Islam di Cirebon.

Dari penelitian ini, dapat terlihat bahwa penggambaran makhluk hidup pada sejumlah media kepurbakalaan

di Cirebon menunjukkan kehadiran maksud-maksud tertentu dari si pembuatnya, dan tanpa meninggalkan pesan-pesan Islami yang ingin disampaikan kepada pemirsa karya seni Islam kuna tersebut. Di samping itu, pada karya-karya artefak masa kini, memperlihatkan adanya kontinuitas penggambaran makhluk hidup yang secara tradisi dilanjutkan dan menjadi ciri khas dari karya seni Cirebon seperti motif macan ali.