

## **MULTIKULTURALISME IMAJI MITOS PAKSI NAGA LIMAN PADA SENI RUPA KONTEMPORER**

**Oleh: Ismet Zainal Effendi**

Institusi: Universitas Kristen Maranatha  
Alamat: Jl. Suria Sumantri No.65 Bandung  
E-mail: size208@yahoo.com

### **ABSTRAK**

Paksi Naga Liman secara historik-diakronik merupakan simbol akulturasi dalam Kerajaan Cirebon, yakni: Paksi (burung), merupakan pengaruh kebudayaan Islam yang dibawa oleh orang-orang Mesir. Naga, merupakan pengaruh dari Negeri Tiongkok, dan Liman (gajah), dari kebudayaan Hindu. Paksi Naga Liman, secara sinkronik juga merupakan sosok mitos yang memberikan nilai-nilai atau makna simbolik dan filosofis akan pentingnya wilayah kehidupan dalam triloka: "tiga dunia": Dunia Atas (Paksi) yakni wilayah spiritual dan transenden, Dunia Bawah (Naga) yakni wilayah imajinatif dan bawah sadar, Dunia Tengah (Liman) yakni wilayah dunia nyata, materi, atau imanen. Nilai-nilai simbolik dan filosofis yang ada pada sosok imajinatif Paksi Naga Liman, dielaborasi dengan metode penelitian kualitatif, yakni dengan cara mengambil data langsung dari sumbernya yakni civitas Keraton Kanoman, lalu data tersebut dianalisis dan dikaitkan dengan masalah dan tujuan penelitian, lalu hasilnya bisa dikomparasikan dengan hipotesis penelitian, sehingga dapat simpulan atau hasil penelitian. Hasil penelitian tersebut selanjutnya dijadikan pedoman dalam menciptakan karya seni. Konsep-konsep hibriditas dan multikulturalisme dari Paksi Naga Liman diekspresikan dalam karya seni rupa kontemporer sehingga menjadi konsep-konsep estetik dengan tanpa mengubah nilai-nilai simbolik dan filosofis sebelumnya.

Kata kunci: *Hibriditas, Mitos, Multikulturalisme, Posmodernisme, Simbolik*

### **ABSTRACT**

Paksi Naga Liman in historically-diachronic is a symbol of acculturation in the Cirebon Kingdom, namely: Paksi (bird), is the influence of Islamic culture brought by the Egyptians. Naga, is an influence from China, and Liman (elephant), from Hindu culture. Paksi Naga Liman is also a synchronic figure that gives symbolic and philosophical values or meanings to the importance concept of life in the trilogy: "three-worlds": the Upper World (Paksi) symbol of the spiritual world and transcendent regions, the Underworld (Naga) symbol of the region imaginative and unconscious, and the Middle World (Liman) is the reality-world, materialistic-world, or immanent-world. The symbolic and philosophical values in the imaginative figure of Paksi Naga Liman, are elaborated with qualitative research methods, by taking data directly from the source spot the Keraton Kanoman community, then the data is analyzed and linked to the research's questions and missions, then the results can be compared with the hypothesis, so that it can be concluded or researched. The results of the research are then used as guidelines in creating artwork. The concepts of hybridity

and multiculturalism of Paksi Naga Liman are expressed in the work of contemporary art so that they become an aesthetic-concepts, without changing previous symbolic and philosophical values before.

*Keywords: Hybridity, Myth, Multiculturalism, Postmodernism, Symbolic*

## **I. PENDAHULUAN**

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

"Myth is such a world. Thinkers of many different disciplines have found that at all times myth represents an absolute truth, affords insight..." (Ions, 2005).

Mitos bisa dikatakan sangat berperan kuat dalam membentuk peradaban di Dunia ini, termasuk yang terjadi pada peradaban di Nusantara. Eksistensi mitologi pada masyarakat tradisi di Indonesia, terutama pada masyarakat kerajaan yang masih ada, misalnya di Pulau Jawa bagian tengah, mitos memegang peranan penting dalam mengatur sendi-sendi kehidupan masyarakat Keraton, contohnya pada Keraton Surakarta, Keraton Yogyakarta, dan Keraton Cirebon. Mitologi menjadi hal yang fundamental dalam pola kehidupan sosial (*social-society*) pada masyarakat kerajaan di Nusantara ini

"Mitos adalah akar tradisi yang harus

diinsyafi sebagai sesuatu yang diturunkan dari para karuhun/nenek moyang, dan terus berlanjut dalam diri manusia kontemporer. Mitos menyela-matkan manusia dari kepunahan setelah putus asa menghadapi permasalahan-permasalahan di luar rasio. Mitos juga merupakan sudut pandang asali bagai- amana manusia memahami kehidupan". (Deri Hudaya dkk, 2015:377)

Bangsa Indonesia memang dibesarkan oleh mitologi, sehingga mitos, baik yang bersifat lisan (cerita rakyat, legenda, etiket), maupun yang bersifat tulisan (manuskrip, ornamen, imaji, patung, lukisan, relief) tersebar dan masih dipakai di seluruh Nusantara. Mitologi sangat berpengaruh terhadap pola hidup masyarakat adat di Indonesia yang unsur tribalisme dan pluralismenya sangat kental, mitos diajarkan dan disampaikan secara regeneratif melalui upacara-upacara (ritual adat), baik secara lisan (oral) maupun secara tulisan (tekstual), sehingga memengaruhi pola kehidupan mereka sehari-hari, dari dahulu bahkan sampai saat ini, dari ujung barat Pulau Sumatera, sampai ujung timur Pulau Papua, ratusan imaji-imaji mitologis terdapat, dan tersebar dalam semua unsur seni rupa tradisi di Nusantara ini, namun entah mengapa sedikit sekali yang meneliti ke arah sana, baik dari sisi visualisasi, filosofi, maupun simbolisasinya yang berkaitan dengan pola kehidupan masyarakat sekitarnya.

Di Nusantara imaji mitologis banyak sekali terdapat di situs-situs sejarah, dan eksotis dari sisi visual, ada Kinara dan Kinari, Kala-Mekara, Garuda Jatayu, Lembhuswana, Naga, Paksi Naga Liman, dan lainnya, sayangnya mereka semua luput dari perhatian para pemerhati budaya, dan para peneliti kebudayaan. Oleh karena itu, penelitian mengenai imaji-imaji mitologis ini sangat penting dan signifikan untuk dilakukan, selain penelitian, perlu juga dibuat suatu lembaga atau institusi yang fokus pada wilayah mitos ini dan merupakan kumpulan, atau bank data mengenai hal-hal terkait lainnya tentang imaji-imaji mitos ini, demi keberpihakkan

terhadap kearifan lokal dan khazanah budaya tradisi Nusantara yang adiluhung ini.

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

Paksi Naga Liman adalah contoh dari mitos yang masih kuat memengaruhi masyarakat (dalam hal ini Cirebon), terbukti dengan masih diaplikasikannya sosok mitos itu pada kehidupan masyarakat baik yang bersifat tradisional maupun modern, hal ini bisa dilihat pada: motif batik, ornamen keris, lukisan kaca, desain prangko, desain poster, bahkan pada wahana mainan anak-anak, menunjukkan betapa penting dan hebatnya pengaruh mitos, dan imaji mitos pada pola kehidupan sosial masyarakat sampai saat ini. Seniman (baik seniman tradisional maupun modern) memegang peranan penting dalam presentasi mitologi ini, seniman yang berupaya menggambarkan segala sesuatunya dalam bentuk karya seni rupa (ilustrasi). Itu makanya dikenal karakter-karakter mitologi yang ada di seluruh dunia ini yang dapat dilihat melalui karya-karya ilustrasi, mulai dari lukisan gua sampai patung-patung atau relief pada situs-situs sejarah.

Hal ini jelas membuktikan, betapa mitologi sangat memengaruhi kehidupan manusia bahkan sampai saat ini, meskipun hanya imajinya saja yang dipentingkan, namun hal-hal inilah yang menggugah gairah untuk menciptakan karya-karya seni kontemporer dengan mengusung imaji-imaji mitos (terutama imaji hibrid) milik bangsa Indonesia sendiri.

## **II. PEMBAHASAN**

### **A. Multikulturalisme dan Hibriditas pada Paksi Naga Liman**

#### **1. Makna Historis-Diakronik Paksi Naga Liman (Makna di balik Paksi Naga Liman)**

Secara historis, Paksi Naga Liman, merupakan sosok makhluk hibrid yang merupakan hibriditas atau simbol akulturasi dari tiga kebudayaan yang memengaruhi pemerintahan Kerajaan Kanoman Cirebon, yakni: Kebudayaan Islam dari Mesir, Kebudayaan Hindu dari India, dan Kebudayaan Konghuchu dari Tiongkok, hal ini tersirat dari bagian anatomi Paksi Naga Liman, yang masing-masing mewakili kebudayaan-kebudayaan tersebut. Sayap, tungkai, taji, dan ekor, merupakan bagian yang diadopsi dari sosok makhluk-imajinatif Bouraq (Burok) dari kebudayaan Islam (peristiwa Isra dan Mi'raj Muhammad), sementara belalai, gading, telinga, dan badan merupakan bagian yang diadopsi dari sosok gajah, yang merupakan ikon penting dari kebudayaan Hindu di India. Bagian kepala bertanduk, geligi, taring, sisik dan cakar pada tungkainya, merupakan bagian yang diadopsi dari sosok imajiner Naga pada kebudayaan Tiongkok. Ketiga kebudayaan tersebut jelas sangat penting dan berpengaruh hebat terhadap pola pikir dan pola hidup masyarakat Cirebon di bawah pemerintahan Keraton, sehingga Paksi Naga Liman secara historis memang sangat berpengaruh kuat terhadap pola hidup dan pola pikir civitas keraton sampai saat ini.

#### **2. Makna Sinkronik Paksi Naga Liman (makna filosofis di dalam Paksi**

### **Naga Liman)**

Makna simbolik dari Paksi Naga Liman, terkait akan kebudayaan yang memengaruhinya, Paksi Naga Liman merupakan simbol akan kekuatan dari tiga bagian kehidupan ini. Dalam kehidupan ini, masyarakat Keraton percaya bahwa dunia dibagi menjadi tiga: Dunia Atas, Dunia Tengah, dan Dunia Bawah. Dunia Atas, disimbolkan oleh Paksi, yakni burung yang tempat hidupnya “di atas” atau di langit, hal ini merupakan akan simbol dari kehidupan spiritual, kehidupan transenden yang identik dengan kondisi ilahiah dan keshalehan di wilayah makrifat, itulah juga sebabnya kenapa Paksi diambil dari kebudayaan Islam, karena kondisi Isra dan Mi’raj Muhammad SAW, merupakan kondisi makrifatullah yang puncak dari kerasulan beliau sehingga mencapai sidratul munthaha (langit ketujuh), simbol paksi (sayap, ekor, taji, dan cakar) yang terdapat pada Paksi Naga Liman, merupakan simbol Dunia Atas yang transenden, dunia pencapaian akan kedekatan dengan sang Khalik.

Sementara sosok Liman, merupakan simbol dari Dunia Tengah (middle-world), dunia materi, dunia fisik, atau dunia keseharian tempat berlangsungnya hal-hal duniawi yang bersifat ragawi, itu pula kenapa Dunia Tengah diidentikkan dengan kebudayaan Hinduisme yang memang segenap ajarannya merupakan ajaran-ajaran yang membumi, ihwal perilaku manusia di dunia ini akan pentingnya kasih sayang, tepo saliro, cinta kasih, dan saling menghargai layaknya semua ajaran agama-agama bumi lainnya. Liman juga merupakan makhluk nyata (real), yang memang masih hidup sampai sekarang, berbeda dengan Bouraq, dan Naga yang memang berada di wilayah imajinatif.

Naga merupakan simbol dari Dunia Bawah (under-world), tempat bermuaranya semua hal-hal yang identik dengan ‘sisi gelap’ manusia, atau sisi gelap kehidupan. Naga berada di wilayah spiritual juga layaknya Paksi, namun pada wilayah ‘darkness’, itulah kenapa sosok Naga selalu tampak menyeramkan,

dengan mata melotot, taring terhunus, dan lidah menjulur serta tanduk yang tajam, hal ini simbol dari sisi gelap manusia, seperti dosa, kedengkian, kejahatan, kemunafikan, dan lainnya bermukim, hal ini hadir sebagai penyeimbang dan sebagai sarana ‘self-minder’ bagi si pemilik raga, agar menghindari semua perbuatan tersebut, meskipun eksistensinya tentu sangat manusiawi, ada sisi paradoks yang disisipkan akan simbol Naga tersebut pada kebudayaan Tiongkok, Naga merupakan satu-satunya makhluk imajinatif yang terdapat pada kebudayaan shio dari Tiongkok, Naga secara simbolik hadir di satu sisi dia tampil sebagai simbol kekuatan dan keagungan, di sisi lain dia hadir sebagai penghancur dan kengerian.

### **3. Hibriditas pada Paksi Naga Liman**

Hibriditas adalah proses terjadinya kawin-silang antara entitas satu dengan lainnya yang berbeda jenis dan konteksnya, hibriditas pada wilayah kebudayaan artinya ada perpaduan kebudayaan yang satu dengan kebudayaan yang lain dengan atau tidak disengaja, sehingga lambat-laun terbentuklah kebudayaan baru hasil dari hibridisasi tersebut, contohnya akulturasi pada kebudayaan Cirebon yang merupakan kawin-silang dari kebudayaan Jawa, Islam, Hindu dan Konghucu. Pada makhluk hidup, Hibriditas dilakukan dengan tujuan menghasilkan keturunan yang sempurna dan unggul, itulah kenapa di bidang pertanian, diupayakan perkawinan silang tersebut sehingga mendapatkan bibit-bibit unggul hasil hibridisasi, contohnya kelapa hibrid, beras hibrid, atau lainnya. Begitupula dengan hewan, kawin-silang dilakukan untuk memperkaya varietas dari species tertentu, sehingga satu species bias menghasilkan varietas-varietas yang unggul dan baru, contohnya pada hewan anjing, kucing, kuda, sapi burung dan lainnya. Hibriditas pada konteks kebudayaan Cirebon dipresentasikan oleh imaji tradisonal paksi naga Liman, yang merupakan kawin silang antara Paksi (burung), Naga (ular), dan Liman (gajah) dan secara historis merupakan akulturasi

kebudayaan Islam (burung), Tiongkok (naga), dan Hindu (gajah), hibriditas ini sebagai symbol harmonisasi masyarakat Cirebon meskipun secara historic mereka merupakan masyarakat yang terpengaruh oleh multi-kultur atau berbagai kebudayaan. Hibriditas pada paksi naga Liman merupakan bentuk representasi dari multikulturalisme yang terjadi di Cirebon.

#### **4. Anatomi Paksi Naga Liman**

Paksi Naga Liman, sebagai imaji figuratif, merupakan sosok hibrid dari tiga makhluk yang memiliki karakteristik yang khas dan memiliki simbolisasi yang kuat dari masing-masing makhluk tersebut. Secara anatomi, Paksi Naga Liman memiliki proporsi sebagaimana layaknya jenis makhluk lainnya, yakni memiliki anatomi yang utama, seperti kepala, badan, serta lengan atau tungkai. Secara anatomis, Paksi Naga Liman memiliki kepala yang menyerupai sosok naga pada umumnya, namun lebih mirip dengan naga dari mitologi Asia daripada naga-naga dari kebudayaan lainnya. Karakteristik naga ini yang khas adalah, memiliki tanduk, berupa hewan reptile (biasanya jenis ular atau kadal) raksasa, mata yang tajam (sorot matanya), geligi yang juga tajam (Paksi Naga Liman memiliki geligi berjumlah 30 buah), dan dilengkapi dua pasang taring-taring yang tajam dan besar, bedanya, Paksi Naga Liman, memiliki belalai dan gading yang mirip belalai dan gading pada gajah (liman), itulah yang membedakan Paksi Naga Liman dengan imaji naga lain yang umum. Selain itu, Paksi Naga Liman memiliki hiasan kepala (head-dress) yakni berupa mahkota dan pada bagian belalainya mencengkram sebilah senjata berujung tiga (trisula) pada bagian ujung dan pangkalnya. Selain itu, Paksi Naga Liman juga memiliki sayap pada kedua belah tungkai depannya, sehingga dimitoskan dan dipercaya kalau Paksi Naga Liman ini dapat atau memiliki kemampuan untuk terbang layaknya seekor paksi (elang). Pada bagian tungkainya, Paksi Naga Liman memiliki natakami tungkai seperti tungkai hewan pemangsa dari keluarga kucing besar yang hidup di darat, seperti harimau,

singa atau macan. Kekhasan dari tungkai mereka adalah memiliki kuku-kuku yang tajam untuk mencengkeram mangsanya saat berburu, namun bedanya, pada tungkai Paksi naga Liman, tungkai tersebut, selain dilengkapi dengan kuku-kuku yang tajam, juga dengan adanya taji (tanduk pada kaki seperti yang terdapat pada ayam jantan), hal ini yang memperkuat bahwa tungkai tersebut sebenarnya merupakan tungkai hewan unggas yang pemangsa (seperti elang, burung hantu, rajawali atau sejenisnya).

Secara anatomi keseluruhan, kesimpulannya Paksi Naga Liman memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Kepala: berupa kepala seekor naga, lengkap dengan tanduknya yang bercabang seperti tanduk rusa, geligi tajam dan lidah yang menjulur, dengan berhiaskan mahkota.
- b. Belalai dan gading: pada bagian wajah (muka), merupakan gading dan belalai yang mirip gajah (liman), dengan mencengkram (lebih tepatnya melilit) sebuah senjata (cakra) yang memiliki tiga ujung runcing (sula), pada bagian ujung dan pangkalnya
- c. Badan: berupa badan seekor hewan yang biasa ditunggangi berkarakter kuat kokoh dan tegap, seperti pada hewan gajah, kuda, ataupun kerbau, hal ini ditunjukkan dengan adanya sadel pada bagian punggungnya.
- d. Tungkai: tungkai depan dilengkapi dengan sepasang sayap, sementara tungkai belakang tidak, masing-masing tungkai memiliki kuku-kuku yang tajam seperti kuku hewan pemakan daging (karnivora), namun pada bagian belakang tungkai dilengkapi dengan sebuah taji (tanduk) yang mirip dengan taji pada hewan unggas karnivora atau paksi (elang, rajawali, burung hantu dan lainnya)
- e. Sayap: sayap pada Paksi Naga Liman, berupa sayap yang dimiliki unggas pada umumnya, yang menunjukkan bahwa makhluk ini

mampu terbang.

f.Ekor: ekor yang dimiliki Paksi Naga Liman, memiliki rambut yang tumbuh lebat pada hamper keseluruhan ekor, mirip dengan ekor seekor kuda.

## **B. Konsep-konsep Estetik**

Konsep Estetik merupakan konsep yang dijadikan acuan atau pedoman penulis untuk menciptakan karya, selanjutnya dijadikan kesinambungan atau relevansi antara karya satu dengan lainnya, adapun konsep-konsep tersebut antara lain:

### **1. Karya Ilustratif-Figuratif**

Karya yang diciptakan merupakan karya ilustratif, artinya karya yang menampilkan imaji-imaji dengan tujuan mengilustrasikan imaji mitos Paksi Naga Liman, sebagaimana fungsinya konsep ilustrasi adalah menerangkan sesuatu dengan menggunakan imaji, sehingga konsep ilustrasi inilah yang dipinjam untuk menciptakan karya seni. Imaji-imaji ini merupakan imaji figuratif, artinya merupakan sosok makhluk, bukan motif hias, imaji-imaji dekoratif, maupun maupun imaji abstrak. Ilustrasi-figuratif ini dipresentasikan pada semua karya sehingga semua karya seni rupa yang diciptakan pada proyek akhir ini merupakan karya seni representasional, memiliki figur berupa ilustrasi.

### **2. Subject Matter Imaji Hibrid**

*Subject-matter*, merupakan subjek yang signifikan dan memegang peranan penting dalam sebuah karya seni rupa, dengan kata lain merupakan hal inti yang sedang dipresentasikan, atau yang memegang peranan kunci dalam menyampaikan pesan. *Subject-matter* pada setiap karya merupakan imaji sosok makhluk hibrid, yakni figur yang berupa makhluk hibrid gabungan dari berbagai makhluk hidup, sehingga terlihat ganjil, imajinatif, atau surealistis.

### **3. Intertekstualitas**

Konsep intertekstualitas merupakan konsep posmodern yang berarti bergabungnya atau bersatunya antara satu teks dengan teks yang lain sehingga menjadi teks yang baru, teks di sini bukan berarti

tulisan, namun semua entitas, bisa berupa kode-kode, konteks, ikon, imaji, simbol, ataupun tanda-tanda. Intertekstualitas dijadikan pedoman untuk menciptakan setiap karya pada proyek akhir ini, sehingga satu teks hadir bersamaan dengan teks-teks yang lain, dalam satu kerangka, atau satu bingkai, sehingga menjadi teks yang baru.

### **4. Adochism**

Adochism, merupakan salah satu dari konsep intertekstualitas, namun lebih spesifik dengan ditandai oleh digabungkannya teks-teks tradisional dengan teks-teks modern, sehingga menjadikan teks baru yang memiliki jukstaposisi, atau kesejajaran makna, penggabungan ini adalah upaya untuk mencapai novelty (kebaruan) dalam karya seni rupa kontemporer. Semua karya seni yang diciptakan penulis ini merupakan gabungan atau jukstaposisi antara kode-kode (teks) dari seni rupa tradisional (dalam hal ini Cirebon), dengan kode-kode (teks) dari seni rupa modern, sehingga menampilkan bentuk presentasi baru pada setiap karyanya.

### **5. Media Campuran**

Konsep hibriditas (kawin silang), dan konsep multikulturalisme (campuran dari beragam kebudayaan), merupakan konsep-konsep pada konteks kebudayaan, hal ini diterjemahkan oleh penulis sebagai bercampurnya media, dimensi, ataupun teknik dalam penciptaan karya seni, artinya konsep hibriditas dan multikulturalisme dalam konteks kebudayaan diterjemahkan menjadi mix-media dalam konteks penciptaan karya seni, sehingga semua karya seni yang diciptakan menggunakan media-media campuran dalam setiap karya yang diciptakannya

## **C. Proses Penciptaan Karya**

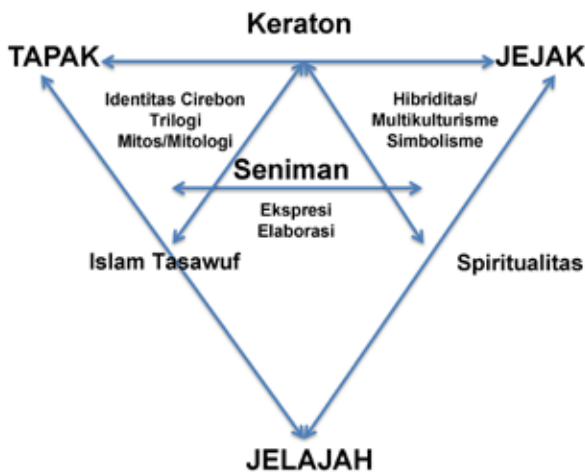
Proses penciptaan karya seni tidak lepas dari metode penciptaan bagi seniman, sehingga masing-masing seniman memiliki metode-metode tersendiri dalam menciptakan karyanya, sesuai dengan pilihan dan kebiasaan proses kreasinya masing-masing.

**1. Metodologi Penciptaan Karya**

Metodologi penciptaan karya pada proyek akhir ini berawal dari dilakukannya penelitian terhadap suatu artefak kebudayaan, dalam hal ini kebudayaan tradisional Cirebon pada Keraton Kanoman, penelitian tentang artefak ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, sehingga suatu artefak dikaji dan dielaborasi mulai dari visualisasinya, sejarahnya, sisi simboliknya, sampai sisi filosofinya.

**2. Tapak, Jejak dan Jelajah pada Pola Penciptaan Karya Seni**

Istilah “tapak, jejak dan jelajah” ini pertama kali dipopulerkan oleh Prof. Setiawan Sabana dalam forum ilmiah pada tahun 2016 di Kota Makassar untuk menunjukkan fenomena kenusantaraan yang terjadi dalam seni rupa kontemporer di Indonesia, konsep ini selanjutnya digunakan penulis dalam mengelaborasi dan mengkaji imaji-imaji mitos di wilayah seni tradisi Cirebon, dan selanjutnya dijadikan bentuk ekspresi dalam penciptaan karya seni rupa kontemporer, seperti pada diagram di bawah ini



Gambar 1. Diagram konsep Tapak, Jejak, Jelajah hasil interpretasi penulis dari konsep “Tapak, Jejak, dan Jelajah” yang dicetuskan Setiawan Sabana

**3. Refleksi**

Karya seni kontemporer yang diciptakan pada program doctoral ini merupakan karya-karya seni dengan konsep estetik yang meminjam dari konsep estetik seni rupa tradisi Cirebon yang diaplikasikan pada artefak Kereta Kencana Paksi Naga Liman, konsep-konsep estetik ini selanjutnya dimaknai kembali ke dalam konteks seni rupa kontemporer dengan tujuan merespons kondisi masyarakat global saat ini. Pesan-pesan yang disampaikan penulis pada setiap karyanya adalah untuk mengingatkan kembali pentingnya sisi spiritualitas pada diri manusia, (termasuk bagi penulis), sehingga kehidupan di dunia ini diharapkan dapat berlangsung secara harmoni dan balans. Konsep ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram proses kreasi sebagai refleksi dari hasil elaborasi Paksi Naga Liman

Proses penciptaan karya seni rupa pada proyek ahir ini, dilakukan berurutan yakni mulai dari penelitian akan objek (artefak) seni rupa tradisional (dalam hal ini imaji Paksi Naga Liman), kemudian didapatkan hasil penelitian, lalu hasil penelitian tersebut dijadikan pedoman secara filosofis dalam konsep-konsep karya, adapun proses penciptaan atau proses kreasi tersebut berurutan mulai dari gagasan sampai dengan presentasi (pameran)

**a. Gagasan**

Gagasan merupakan proses awal dari pasca perenungan atau pemahaman akan nilai-nilai filosofis dari sebuah artefak tradisional, gagasan ini meliputi: subject-matter, media, jenis karya, unsur-unsur seni rupa, maupun prinsip-prinsip seni rupanya. Gagasan biasanya timbul karena pengalaman estetik, atau karena terlintas begitu saja sebagai sebuah stimuli, namun di era kontemporer ini gagasan lebih banyak tercipta karena seringnya melihat hasil karya orang lain, baik melalui buku, pameran, tayangan di video, film, internet, maupun media sosial seperti instagram, facebook, dan lainnya



Gambar 3: Proses kreasi drawing

**b. Sketsa**

Sketsa adalah langkah berikutnya setelah gagasan-gagasan muncul dalam proses sebelumnya, sketsa dibagi menjadi sketsa kasar, sampai dengan sketsa komprehensif yang sudah meliputi media yang akan digunakan, teknik yang akan dipakai, jenis karya yang akan dipresentasikan, sampai ukuran atau dimensi. Sedangkan sketsa komprehensif pada karya tiga dimensi berupa model atau miniature

**c. Eksekusi**

Proses eksekusi merupakan proses yang cukup lama mengingat inti dari seluruh proses ada pada proses ini, setelah gagasan dibuat dalam bentuk sketsa komprehensif, selanjutnya tahapan eksekusi ini menjadi

hal yang utama sehingga media, teknik, dan keseluruhan visualisasi harus dicapai pada proses ini, pada diri penulis biasanya proses ini dilakukan secara bertahap, artinya setiap karya diciptakan sampai 90% selesai, lalu sebelum menyelesaikan ke tahap berikutnya, penulis biasanya melakukan eksekusi terhadap karya yang lain dahulu, sehingga pada akhirnya didapat karya-karya yang masih dalam proses 'setengah-matang', lalu pada proses finishing, satu-persatu karya tersebut diselesaikan semuanya



Gambar 4. Proses kreasi melukis media cat air tahapan pengerjaan detail

**d. Finishing**

Proses selanjutnya adalah proses penyelesaian akhir (finishing), pada proses ini biasanya penulis melakukan pematangan di san-sini terutama pada bagian detail masing-masing subject-matter, semua unsur-unsur seni rupa baik garis, bentuk, warna, dan tekstur diselesaikan secara detail. Finishing memegang peranan penting dalam setiap visualisasi karya, karena hal itu akan memberikan kesempurnaan pada presentasi karya dan



bagi audiens akan menikmati karya seni tersebut tanpa terhalangi oleh visualisasi yang mengganggu pada wilayah teknis.



Gambar 5. Proses kreasi melukis detail karya pada objek tiga dimensi

**e. Penyajian Karya**

Display merupakan tahapan pasca kreasi, pemajangan suatu karya tentu harus memiliki keserasian dengan konteks karya atau konsep karya tersebut, sehingga pemajangan tersebut jangan sampai menjadikan turunnya atau berkurangnya nilai estetis suatu karya. Pemajangan karya seni tidak lepas dari pemahaman teknis dan konseptual dari seniman ataupun orang-orang di luar seniman, sehingga displaying merupakan kolaborasi antara seniman dengan para teknisi (displayer). Sebagaimana layaknya suatu proses pos-kreasi, display sebuah karya harus memberikan nilai lebih terhadap karya, ini sama halnya dengan sebuah bingkai (frame) pada sebuah lukisan.

**D. Karya**



Gambar 6. Object art, polymer resin dan cat akrilik

*Judul: "The New Model of The Hybrid Figure"*

Media: resin, cat minyak, tinta

Ukuran: 75cm X 30cm x 40cm

Konsep karya: Sosok hibrid dalam karya ditampilkan mengerikan, erotis, dan suram, merupakan bentuk representasi dari kondisi masyarakat saat ini yang lebih mengekspose tubuh lahiriah untuk eksistensi dibanding sisi spiritualitasnya, tubuh yang erotis ditonjolkan dengan hiasan tato untuk menunjukkan identitas diri, sementara sisi spiritualitas justru disembunyikan dan bahkan hanya sekedar hiasan dalam kehidupan.



Gambar 17. Karya Cat air di atas kertas

Judul: *“The New Species ”*

Media: Cat air pada kertas

Ukuran : 150 cm X 200cm

Konsep karya: Karya ini merupakan bentuk dua dimensi dari karya ke-4, sehingga konsep kekaryannya sama dengan karya ke-5, namun pada karya ini ditampilkan dengan menggunakan cat air, karena selain mengesankan nuansa kusam sebagai bentuk representasi ‘dunia gelap’, juga terilhami dari naskah-naskah kuno yang merupakan kertas-kertas yang tua dan lusuh, hal ini sebagai symbol dari pola piker materialistic yang menurut penulis merupakan hal yang kuno atau kolot dalam merespons kondisi kehidupan di Dunia saat ini.

### **III. KESIMPULAN**

Nusantara merupakan wilayah yang memiliki sejumlah khazanah serta kekayaan estetika yang tinggi, artefak-artefak peninggalan nenek moyang dan kebudayaan tradisi Nusantara tersebar di seluruh Nusantara secara menyeluruh. Masyarakat Nusantara merupakan masyarakat dengan latar belakang kerajaan, sehingga seluruh pola pikir, dan pola hidup masyarakat Nusantara dipengaruhi oleh pakem dan aturan-aturan, norma-norma serta nilai-nilai yang diajarkan oleh civitas kerajaan

secara sporadis, komprehensif dan turunturun. Salah-satu bentuk penyebaran ajaran-ajaran suci tersebut yakni dengan melalui pendekatan mitologi, sehingga cerita, sajak, pantun, nyanyian, tarian dan seni rupa tradisional sarat dengan mitos-mitos sebagai bentuk penyampaian pesan-pesan atas nilai-nilai luhur kemanusiaan, sehingga dengan kata lain, mitos memegang peranan sangat penting dalam membentuk karakter masyarakat Nusantara secara umum.

Salah satu bentuk mitos yang diterapkan pada artefak seni rupa tradisi Nusantara adalah Paksi Naga Liman, yakni sebuah artefak Kereta Kencana yang terdapat di Keraton Kanoman Cirebon Jawa Barat. Paksi Naga Liman yang merupakan kekayaan seni rupa tradisi Nusantara, eksistensinya dapat menghadirkan nilai-nilai luhur akan pola hidup dan pola pikir masyarakat Nusantara pada umumnya dan khususnya civitas Keraton Kanoman Cirebon. Paksi Naga Liman secara historik-diakronik merupakan simbol akulturasi dalam Kerajaan Cirebon, sehingga pengaruh dari kebudayaan luar disimbolkan dengan sosok tersebut, yakni: Paksi, merupakan pengaruh kebudayaan Islam yang dibawa oleh orang-orang Mesir ke Cirebon. Naga, merupakan pengaruh dari Negeri Tiongkok yang masuk ke wilayah Cirebon, dan Liman, merupakan pengaruh dari kebudayaan Hindu yang dibawa oleh orang-orang India ke Cirebon, hal ini dibuktikan dengan banyaknya artefak-artefak peninggalan kebudayaan-kebudayaan tersebut yang disimpan di Gedung Pusaka Keraton Kanoman Cirebon.

Paksi Naga Liman, secara sinkronik juga merupakan sosok mitos yang memberikan nilai-nilai atau makna simbolik dan filosofis akan pentingnya wilayah kehidupan dalam “tiga dunia”: Dunia Atas (Paksi) yakni wilayah spiritual dan transenden, Dunia Bawah (Naga) yakni wilayah imajinatif dan bawah sadar, Dunia Tengah (Liman) yakni wilayah dunia nyata, materi atau imanen. Hal ini diperkuat oleh paradigma yang dipegang teguh oleh civitas Keraton sebagaimana diungkapkan

oleh Sultan, bahwa Paksi itu perlambang akan petualangan, pencarian, eksplorasi, penelusuran, keingintahuan atas misteri dan enigma di dunia ini. Naga adalah simbol akan semangat pantang menyerah, sehingga dalam kondisi apapun manusia itu harus tetap menunjukkan karisma dan jiwanya untuk melakukan sesuatu demi menjawab tantangan kehidupan. Liman adalah simbol kekuatan, kesederhanaan, dan kebijaksanaan, Liman juga adalah sosok yang gagah dan berwibawa serta berkuasa, namun kondisi tersebut janganlah dijadikan alasan untuk hidup mewah, tinggi hati, dan semena-mena terhadap orang lain, harus tetap rendah hati dan mengayomi orang lain yang derajatnya lebih rendah. Maka Paksi Naga Liman merupakan karakter yang harus dimiliki oleh manusia seutuhnya, terutama seorang Sultan dan civitas Keraton Kanoman Cirebon seluruhnya.

Nilai-nilai simbolik dan filosofis yang ada pada sosok imajinatif Paksi Naga Liman, dielaborasi dengan metode penelitian kualitatif sehingga hasilnya bisa dijadikan pedoman dalam menciptakan karya seni, dengan kata lain nilai-nilai simbolik dan filosofis tersebut diekspresikan dalam karya seni rupa kontemporer sehingga menjadi nilai-nilai estetik dengan tanpa mengubah nilai-nilai simbolik dan filosofis sebelumnya. Karya seni rupa kontemporer tentunya merupakan bentuk ekspresi dan pengejawantahan gagasan dan nilai-nilai estetik yang kemudian dihubungkan dengan paradigma seni rupa postmodern, dan dikaitkan dengan kondisi sosial saat ini, sehingga karya seni rupa kontemporer yang diciptakan pada program doktoral ini merupakan bentuk ekspresi hasil elaborasi dari imaji mitos Paksi Naga Liman dengan menggunakan metode-metode dan wacana seni rupa postmodern seperti: adochism, parody, pastiche, atau intertekstualitas. Ikon-ikon dan simbol-simbol yang terdapat pada imaji Paksi Naga Liman selanjutnya dijadikan sarana untuk mengungkapkan gagasan dalam karya seni rupa yang diciptakan pada program doktoral ini, sehingga nilai-nilai yang terdapat pada

imaji Paksi Naga Liman, masih diusung dan dihadirkan pada konsep penciptaan karya-karya, misalnya ikon “sayap” pada karya berarti menyimbolkan atau mendeskripsikan wilayah spiritual dalam konsep karyanya karena mengambil dari nilai-nilai “paksi”, atau ikon “tanduk” pada karya berarti mewakili dunia imajinasi atau alam bawah sadar yang terjadi pada kehidupan manusia, karena tanduk mengambil dari konsep filosofi “naga”, demikian seterusnya.

Dengan demikian, Paksi Naga Liman merupakan salah satu contoh wilayah seni rupa tradisi Nusantara yang mampu memengaruhi aspek-aspek estetika pada seniman tradisi maupun seniman kontemporer (modern), dengan kata lain, mitos pada wilayah filosofi sangat memengaruhi pola-pikir, pola-hidup dan bahkan ekspresi estetis pada masyarakat sejak dahulu sampai sekarang, pada perkembangan seni rupa posmodern, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya seniman kontemporer yang mengangkat citarasa estetika seni tradisi ke dalam karya seninya sebagai media ekspresi dan bentuk keberpihakan akan kearifan lokal, untuk mendapatkan posisi di dunia seni rupa nasional maupun internasional.

## **KEPUSTAKAAN**

### **Buku**

- Bertens, K. 1999. *Sejarah Filsafat Yunani*, Yogyakarta: Kanisius
- Campbell, Joseph. 1988. *The Power of Myth*. New York: Anchor Books.
- Cotterel, Arthur & Rachel Storm. 2007. *The Ultimate Encyclopedia of Mythology*. London: Hermes House.
- Endaswara, Suwardi. 2014. *Mistik Kejawaen- Sinkretisme, Simbolisme, dan Sufisme dalam Budaya Siritual Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Ions, Veronica. 2005: *The World's Mythology in Color*. London: Bounty Books.
- Sukatno, Otto CR. 2017. *Kitab Makrifat*.

- Yogyakarta: Narasi.
- Parekh, Bhikhu. 2008. *Rethinking Multiculturalism–Keberagaman Budaya dan Teori politik-*, Yogyakarta: Kanisius.
- Yudoseputro, W. 2008. *Jejak-jejak Seni Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia, IKJ, Jakarta.
- Atja. 1986. *Carita Purwaka Caruban Nagari*. Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman Jawa Barat

**Jurnal:**

- Hudaya, Deri. Rahayu, Lina Meilinawati. Hazbini. 2015. Aktualisasi Mitos “Sangkuriang” dan “Lutung Kasarung” dalam Novel “Déng” Karya Godi
- Suwarna. *Panggung*, 25 (4), 377.  
Kudiya, Komarudin,. Sabana, Setiawan. Sachari, Agus . 2015. Revitalisasi Ragam Hias Batik Keraton Cirebon dalam Desain Baru Kreatif, *Panggung* 25 (4)
- Sofiyawati, Nina. 2017. Kajian Gaya Hias Singabarong dan Paksi Naga Liman Dalam Estetika Hibriditas Kereta Kesultanan Cirebon, *Sosioteknologi*,