

**BAHASA RUPA PADA RELIEF
MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Moch Wisnu Ajitama
NIM 10207241025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**BAHASA RUPA PADA RELIEF
MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Moch Wisnu Ajitama
NIM 10207241025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri* yang disusun oleh Moch Wisnu Ajitama ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 19 Januari 2016

Pembimbing,

Dr. Kasiyan M. Hum
NIP.196806051999031002

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri* yang disusun oleh Moch Wisnu Ajitama, NIM. 10207241025 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Februari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.	Ketua Penguji		22-2-2016
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.	Sekretaris Penguji		22-2-2016
Drs. Iswahyudi, M.Hum.	Penguji I		22-2-2016
Dr. Kasiyan, M.Hum.	Penguji II		22-2-2016

Yogyakarta, 22 Februari 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan.



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

SURAT PERNYATAAN


Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Moch Wisnu Ajitama
NIM : 10207241025
Program Studi : Pendidikan Kriya
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Lembar pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 19 Januari 2016

Yang menyatakan,



Moch Wisnu Ajitama
NIM. 10207241025

MOTTO

BERDARAH

hari ini aku berdarah. kapak hitam menakik almanakku.
pecahlah rabuku mengalirlah pecahlah seninku mengalirlah pecahlah
selasaku mengalirlah pecahlah jumatku mengalirlah
darah mengalir dalam denyut dalam debar. darah nyerbu dalam kamus diriku
dalam rongga pustakaku. segalanya terdedah untuk darah segalanya terbuka untuk
luka.

badan tangan jalan bintang zarah kalian berdarah.
hari ini aku berdarah tapi tak satu pun sampai tahu nyeriku.
aku berteriak lengang yang menjawab aku bercakap sepi yang mengucap
aku bertanya duri yang menganga aku bernyanyi sunyi yang menari.
kau kirim anak-anak ke sekolah kau kirim mereka bertahun tahun dalam kelas sampai
tumbuh janggutnya sampai panjang misainya sampai tumbuh jembutnya.
siapa dapat menterjemahkan perih?
siapa kamus yang tahu arus?
tak hijau tak kuning tak biru tak merah tak warna darah mencemplung
dalam diriku membikin laut dan aku ikan dari pedih lautan.
karang kerang tripang udang penyelam kita dari dalam yang sama dari pedih yang
sama. apa yang tersayat dalam diriku ada dalam kalian
hari ini aku berjalan lewat almanakku, aku berteriak koyak aku menggumam demam
aku mengigau risau. aku sangat darah! bahkan kalau hanya bayangku menyentuh
tanah tanah kan menggumpal darah!
pedihku pedih kalian pedih kita
kita dari pedih yang sama. apa yang tersayat dalamku ada dalam kalian
tapi mungkin kalian tak tau. masih tak.

1979

(Sutardji Calzoum Bachri)

PERSEMBAHAN

Tidak henti-hentinya wirid tiap malam dan siang, serta untaian dzikir kepada Tuhan Yang Maha Merdu dan salam kepada balatentara-Nya yaitu para Rosul, maka di tengah-tengah daun yang gugur kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

1. Emak As dan Pak Pri.
2. Kakakku, Siti Nur Mu'alimah dan Mas Heru yang rela memberikan semangat untuk segera menyelesaikan pengembaraan panjang ini.
3. UNSTRAT UNY yang telah memberikan tempat menggembeleng diri.
4. Bapak Suroso atas dongengnya selama penelitian ini berlangsung.
5. Bapak Yunus Sunarto dan Mas Koclok atas sarannya.
6. Bapak Syafi'I dan Mas Sugito HS atas cerita-ceritanya.
7. Bapak Suharjoso Sk. atas diskusinya.
8. Bu Elok dan Mas Eko Prayitno yang membukakan pintu perkenalan dengan narasumber.
9. Bang Fuad selalu mengantarkanku ke stasiun ketika pulang ke rumah.
10. Hizkia Tiwana Kurniari sebagai puisi setiap hari.
11. Angkringan Pak Yono sebagai tempat *menep* dan Yusuf Photo Copy.
12. Finta Nuarita dan Anggyta Ryandika yang membantu edit ejaan.
13. Yusuf Dwi Hadi menjadi teman debat saat penulisan skripsi ini.
14. Semua kawan seperjalanan.

BAHASA RUPA PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Oleh:
Moch Wisnu Ajitama
10207241025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan cara dan tata ungkap *wimba* pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, dan (2) untuk mendeskripsikan cerita dan pesan yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data yang digunakan adalah data deskriptif berupa foto, dokumen resmi, dokumen pribadi, dan wawancara mengenai relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Data primer berupa foto dokumentasi relief yang dipahatkan pada dinding Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, wawancara, dan hasil observasi di wilayah Kabupaten Kediri. Data sekunder berupa buku panduan pariwisata terbitan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri, catatan lapangan peneliti, makalah, jurnal ilmiah, teks-teks lain yang berhubungan dengan relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, penafsiran data, dan pelapor hasil penelitian bahasa rupa pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Teknik analisis data adalah deskriptif kualitatif dengan tahapan proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) cara dan tata ungkap *wimba* pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri menggambarkan waktu, ruang, penggambaran *wimba*, aneka arah, dan jarak dalam bidang gambar dua dimensi, dan (2) pesan yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri berupa nasihat-nasihat untuk mengingat masa lalu, menghadapi masa kini, dan merencanakan masa depan untuk Kediri. Pesan tersebut didasarkan pada mitologi daerah Kediri, sejarah Kerajaan Kadiri, dan dongeng masa Kerajaan Kadiri dengan kata lain relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan sastra visual atau ajaran-ajaran yang divisualkan.

Kata-kata kunci: bahasa rupa, relief, monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri* dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridha yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Kreatif serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., selaku Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memfasilitasi dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kriya yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
5. Bapak Dr. Kasiyan, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan skripsi ini.
6. Kesbanglinmas Provinsi Yogyakarta.

7. Kesbanglinmas Provinsi Jawa Timur.
8. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri.
9. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri.
10. Dinas Kearsipan Kabupaten Kediri.
11. Perpustakaan Kota Kediri.
12. Orang tua yang tiada henti senantiasa mendukung dan mendoakan setiap saat.
13. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan pada khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya. Penulis berharap skripsi ini mampu menjadi salah satu bahan bacaan untuk acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 19 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan	8
D. Manfaat	8
BAB II. KAJIAN TEORI.....	9
A. Bahasa Rupa sebagai Ilmu Tata Rupa.....	9

1. Ruang Lingkup Bahasa Rupa	13
2. Pengertian Bahasa Rupa	15
3. Jenis-jenis Bahasa Rupa	16
4. Perbendaharaan Bahasa Rupa.....	17
B. Semiotika Bahasa Rupa	37
C. Monumen	38
1. Pengertian Monumen	38
2. Skala	40
3. Relief sebagai Unsur Seni	42
D. Relief	44
1. Pengertian Relief	44
2. Jenis-jenis Relief.....	45
E. Simbolisme Budaya Jawa pada Relief.....	47
1. Sikap Hidup Orang Jawa.....	48
2. Tindakan-tindakan Simbolis Orang Jawa	49
F. Penelitian yang Relevan	53
 BAB III. METODE PENELITIAN.....	 56
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Data Penelitian	57
C. Sumber Data.....	57
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	58

E. Keabsahan Data.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	64
1. Reduksi Data	64
2. Penyajian Data	65
3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	65
 BAB IV. LATAR PENELITIAN.....	 67
A. Latar Penelitian	67
1. Sejarah Berdirinya Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ..	69
2. Relief-relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ...	70
3. Karakteristik Monumen Simpang Lima Gumul Kediri	90
4. Mitos Keberadaan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri...	92
 BAB V. CARA DAN TATA UNGKAP WIMBA PADA RELIEF	
MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI.....	95
A. Membaca Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri	
Ditelaah dengan Cara <i>Wimba</i> dan Tata Ungkap	95
1. Penggunaan Cara <i>Wimba</i> pada Relief Monumen Simpang	
Lima Gumul Kediri	97
2. Penggunaan Tata Ungkap pada Relief Monumen Simpang	
Lima Gumul Kediri	98
3. Membaca Bahasa Rupa pada Relief 1	99

B. Analisis Bahasa Rupa Relief Monumen Simpang Lima Gumul

Kediri.....	100
1. Relief 2.....	104
2. Relief 3.....	106
3. Relief 4.....	109
4. Relief 5.....	111
5. Relief 6.....	113
6. Relief 7.....	115
7. Relief 8.....	118
8. Relief 9.....	121
9. Relief 10.....	123
10. Relief 11.....	126
11. Relief 12.....	128
12. Relief 13.....	130
13. Relief 14.....	133
14. Relief 15.....	135
15. Relief 16.....	138

BAB VI. PESAN YANG TERDAPAT PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG

LIMA GUMUL KEDIRI 141

A. Tema Relief pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul

Kediri.....	141
-------------	-----

1. Kesenian Kediri	145
2. Sejarah Kediri	146
3. Keberagaman Budaya Kediri	146
4. Kekayaan Alam Kediri	146
B. Pesan yang Terdapat pada Relief Monumen Simpang Lima	
Gumul Kediri	147
1. Kesenian Kediri.....	147
2. Sejarah Kediri.....	172
3. Keberagaman Agama dan Budaya Kediri.....	184
4. Kekayaan Alam Kediri.....	189
 BAB VII. PENUTUP	 192
A. Kesimpulan.....	192
1. Struktur Komunikasi Relief Monumen Simpang Lima	
Gumul Kediri Ditinjau dari Cara dan Tata Ungkap <i>Wimba</i>	192
2. Pesan yang Terdapat pada Relief Monumen Simpang Lima	
Gumul Kediri	193
3. Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Sebagai	
Identitas Kediri.....	193
B. Saran.....	193
GLOSARIUM.....	197

DAFTAR PUSTAKA	211
LAMPIRAN.....	214

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Cara <i>Wimba</i> 1 Cara Modern.....	19
Tabel 2. Cara <i>Wimba</i> 1 Cara Khas	19
Tabel 3. Cara <i>Wimba</i> 2 Cara Modern.....	20
Tabel 4. Cara <i>Wimba</i> 2 Cara Khas	20
Tabel 5. Cara <i>Wimba</i> 3 Cara Modern.....	21
Tabel 6. Cara <i>Wimba</i> 3 Cara Khas	21
Tabel 7. Cara <i>Wimba</i> 4 Cara Modern.....	21
Tabel 8. Cara <i>Wimba</i> 4 Cara Khas	23
Tabel 9. Cara <i>Wimba</i> 5 Cara Modern.....	23
Tabel 10. Cara <i>Wimba</i> 5 Cara Khas	24
Tabel 11. Tata Ungkapan Dalam 1 Cara Modern	27
Tabel 12. Tata Ungkapan Dalam 1 Cara Khas.....	28
Tabel 13. Tata Ungkapan Dalam 2 Cara Modern	28
Tabel 14. Tata Ungkapan Dalam 2 Cara Khas.....	29
Tabel 15. Tata Ungkapan Dalam 3 Cara Modern	30
Tabel 16. Tata Ungkapan Dalam 3 Cara Khas.....	30
Tabel 17. Tata Ungkapan Dalam 4 Cara Modern	31
Tabel 18. Tata Ungkapan Dalam 4 Cara Khas.....	32
Tabel 19. Tata Ungkapan Luar 1 Cara Modern	33
Tabel 20. Tata Ungkapan Luar 2 Cara Modern	34

Tabel 21. Tata Ungkapan Luar 2 Cara Khas.....	34
Tabel 22. Tata Ungkapan Luar 3 Cara Modern	35
Tabel 23. Tata Ungkapan Luar 3 Cara Khas.....	36
Tabel 24. Tata Ungkapan Dalam 4 Cara Khas.....	36
Tabel 25. Tata Ungkapan Dalam 4 Cara Khas.....	37
Tabel 26. Membaca Cara Wimba Relief 1.....	100
Tabel 27. Tata Ungkapan Relief 1	101
Tabel 28. Cara Wimba Relief 2	105
Tabel 29. Tata Ungkapan Relief 2	105
Tabel 30. Cara Wimba Relief 3	107
Tabel 31. Tata Ungkapan Relief 3	108
Tabel 32. Cara Wimba Relief 4	110
Tabel 33. Tata Ungkapan Relief 4	110
Tabel 34. Cara Wimba Relief 5	111
Tabel 35. Tata Ungkapan Relief 5	112
Tabel 36. Cara Wimba Relief 6	114
Tabel 37. Tata Ungkapan Relief 6	114
Tabel 38. Cara Wimba Relief 7.....	116
Tabel 39. Tata Ungkapan Relief 7	116
Tabel 40. Cara Wimba Relief 8	119
Tabel 41. Tata Ungkapan Relief 8	120
Tabel 42. Cara Wimba Relief 9	121

Tabel 43. Tata Ungkapan Relief 9	122
Tabel 44. Cara Wimba Relief 10	124
Tabel 45. Tata Ungkapan Relief 10	124
Tabel 46. Cara Wimba Relief 11	126
Tabel 47. Tata Ungkapan Relief 11	127
Tabel 48. Cara Wimba Relief 12	129
Tabel 49. Tata Ungkapan Relief 12	129
Tabel 50. Cara Wimba Relief 13	131
Tabel 51. Tata Ungkapan Relief 13	131
Tabel 52. Cara Wimba Relief 14	134
Tabel 53. Tata Ungkapan Relief 14	134
Tabel 54. Cara Wimba Relief 15	136
Tabel 55. Tata Ungkapan Relief 15	136
Tabel 56. Cara Wimba Relief 16	139
Tabel 57. Tata Ungkapan Relief 16	139
Tabel 58. Tema Relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri	141
Tabel 59. Kesenian Kediri.....	145
Tabel 60. Sejarah Kediri	145
Tabel 61. Keberagaman Budaya Kediri	146
Tabel 62. Kekayaan Alam Kediri.....	146

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Segitiga Limas Representatif	11
Gambar 2. Segiempat Limas Representatif.....	12
Gambar 3. Ruang Lingkup Bahasa Rupa.....	14
Gambar 4. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Dilihat dari Maps	67
Gambar 5. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri	68
Gambar 6. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Barat	71
Gambar 7. Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri	72
Gambar 8. Gemah Ripah Loh Jinawi.....	73
Gambar 9. Tokoh Punakawan	74
Gambar 10. Toleransi Antar Umat Beragama	75
Gambar 11. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Selatan	76
Gambar 12. Kesenian Jaranan	77
Gambar 13. Kesenian Tiban	78
Gambar 14. Kesenian Jemblung	79
Gambar 15. Kesenian Ludruk	80
Gambar 16. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Timur	81
Gambar 17. Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air dari Kendi	82
Gambar 18. Tokoh Bhagawanta Bhari	83
Gambar 19. Mpu Sedah dan Mpu Panuluh	84
Gambar 20. Tokoh Perwira	85

Gambar 21. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Utara	86
Gambar 22. Keanekaragaman Adat Budaya di Kediri	87
Gambar 23. Pembacaan Lontar	88
Gambar 24. Kesenian Wayang Krucil	89
Gambar 25. Kesenian Wayang Suluh	90
Gambar 26. Relief 1 Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri	98
Gambar 27. Relief 1 Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri	99
Gambar 28. Relief 1 Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri	100
Gambar 29. Relief Digunakan sebagai Bahan Analisis	103
Gambar 30. Relief 2 Gema Ripah Loh Jinawi, Keseuburan Bumi Kediri Bidang Pertanian dan Pengelolaan Tanah.....	104
Gambar 31. Relief 3 Tokoh Punakawan	106
Gambar 32. Relief 4 Toleransi Antar Umat Beragama di Kabupaten Kediri ..	109
Gambar 33. Relief 5 Kesenian Jaranan sebagai Kesenian Khas Daerah yang Tumbuh dan Berkembang Luas di Kabupaten Kediri.....	111
Gambar 34. Relief 6 Kesenian Tiban yang Tumbuh di Wilayah Selatan Kabupaten Kediri	113
Gambar 35. Relief 7 Kesenian Jemblung yang Merupakan Salah Satu Kesenian Khas Kediri	115

Gambar 36. Relief 8 Kesenian Ludruk yang Tumbuh di Kediri sebagai Salah Satu Identitas Jatim	118
Gambar 37. Relief 9 Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air	121
Gambar 38. Relief 10 Tokoh Bhagawanta Bhari yang Sedang Membangun Dhawuhan/Tanggul Waduk Harinjing	123
Gambar 39. Relief 11 Mpu Sedah dan Mpu Panuluh	126
Gambar 40. Relief 12 Tokoh Perwira Menunggang Kuda Menggambarkan Kejayaan Kerajaan Kediri Masa Lalu Setelah Penyatuan Panjalu dan Jenggala	128
Gambar 41. Relief 13 Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri...	130
Gambar 42. Relief 14 Pembacaan Lontar	133
Gambar 43. Relief 15 Kesenian Wayang Krucil yang Menceritakan Sri Aji Jayabaya sedang Memberi Tugas Kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam Penulisan Kitab Bharatayudha.....	135
Gambar 44. Relief 16 Kesenian Wayang Suluh yang Menceritakan Kisah Perjuangan Trunajaya.....	138
Gambar 45. Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri	147
Gambar 46. Tokoh Punakawan	151
Gambar 47. Kesenian Jaranan sebagai Kesenian Khas Daerah yang Tumbuh dan Berkembang Luas di Kabupaten Kediri	154
Gambar 48. Kesenian Tiban yang Tumbuh di Wilayah Selatan Kabupaten	

Kediri	157
Gambar 49. Kesenian Jemblung yang Merupakan Kesenian Khas Kediri	161
Gambar 50. Kesenian Ludruk yang Tumbuh di Kediri sebagai Salah Satu	
Identitas Jawa Timur	164
Gambar 51. Kesenian Wayang Kruci yang Menceritakan Sri Aji Jayabaya	
Memberikan Tugas Kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh	
dalam Penulisan Kitab Bharatayudha	167
Gambar 52. Kesenian Wayang Suluh yang Menceritakan Kisah Perjuangan	
Trunajaya.....	169
Gambar 53. Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air dari Kendi	172
Gambar 54. Tokoh Bhagawanta Bhari sedang Membangun Dhawuhan atau	
Tanggul Sungai Harinjing	175
Gambar 55. Mpu Sedah dan Mpu Panuluh sedang Bermusyawarah	177
Gambar 56. Tokoh Perwira Menunggang Kuda Menggambarkan Kejayaan	
Kerajaan Kediri Masa Lalu Stelah Penyatuan Panjalu dan	
Jenggala.....	180
Gambar 57. Pembacaan Lontar	182
Gambar 58. Toleransi Antar Umat Beragama di Kabupaten Kediri	184
Gambar 59. Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri	187
Gambar 60. Gemah Ripah Loh Jinawi, Kesuburan Bumi Kediri Bidang	
Pertanian dan Pengolahan Sawah.....	189

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Dokumentasi.....	214
Lampiran 2. Pedoman Wawancara	219
Lampiran 3. Surat Permohonan Wawancara.....	220
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	221
Lampiran 5. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengkaji seni rupa, mempunyai kaitan yang erat dengan bahasa rupa. Bahasa rupa membantu kekuatan berfikir bagi seseorang yang bergerak di dunia visual. Berfikir dengan bahasa rupa sangatlah penting peranannya dalam penciptaan karya seni rupa. Seorang senirupawan haruslah kuat berfikir dalam bahasa rupa untuk menciptakan karya seni yang sarat akan pesan, tanda, makna dan cerita. Tidak hanya karya seni rupa namun semua bidang teknologi yang mempergunakan “desain” memerlukan kekuatan berfikir bahasa rupa. Seorang sastrawan, penulis skrip dan sutradara film atau tv haruslah kuat berfikir bahasa rupa untuk dapat membayangkan sekuen dan adegan yang direncanakan.

Menurut Taswadi (2015:1) dalam tesis yang berjudul *Menilik Perbendaharaan Bahasa Rupa*, bahasa rupa adalah suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Bahasa rupa yang dimaksud adalah karya visual seperti hasil gambar karya lukisan anak-anak, gambar karya manusia primitif, lukisan prasejarah, relief, wayang beber, wayang kulit dan wayang golek, gambar ilustrasi, gambar periklanan, film, sinetron, dan karya seni visual lainnya.

Bila berbicara mengenai bahasa rupa, pada umumnya yang dimaksud adalah bahasa rupa gambar NPM (*Naturalis-Perspektif-Momenopname*). Sistem ini jika disederhanakan seperti ‘menembak’/shot dari satu arah, satu tempat dan

waktu, 'ceklik' seperti memotret. Tidak heran apabila teori Barat mengatakan bahwa lukisan disebut berdimensi dua: panjang dan lebar, sedangkan patung disebut berdimensi tiga: panjang, lebar dan tinggi. Jadi baik karya 2 dimensi atau 3 dimensi di Barat tidak diikutsertakan unsur waktu.

Sistem NPM terbatas pada deskripsi apa yang dilihat oleh kasat mata, sehingga dimensi waktu di'mati'kan. Untuk dapat bercerita lebih banyak diperlukan dimensi waktu seperti pada sastra, drama, tari, dan lainnya. Oleh karena itu teori seni rupa Barat termasuk langka membicarakan bahasa rupa sehingga terjebak untuk mementingkan estetika, simbolik, dan kemudian semiotik.

Apabila dalam bahasa kata terdapat "kata" dan "tata bahasa" maka pada bahasa rupa terdapat "wimba" dan "tata ungkapan". Menurut para ahli, dalam bahasa rupa terdapat perbendaharaannya, salah satunya adalah *wimba*. Menurut Tabrani (2015:1), *wimba* yaitu istilah dalam bahasa rupa sama dengan objek gambar. *Wimba* adalah jenis objek yang dicandera atau yang digambar atau yang dideskripsikan melalui bidang gambar. *Wimba* mencakup *image* konkrit sehingga *luwes* digunakan sebagai padanan imaji konkrit. Meskipun ada bahasa lain yaitu *satiran*, namun cenderung matematis. Sedang *wimba* selain bisa bersifat matematis juga mencakup *image* konkrit lainnya. Inilah sebabnya dalam ilmu bahasa rupa, padanan tata bahasa adalah tata ungkapan dan padanan imaji konkrit adalah *wimba*. Teori bahasa rupa dengan perbendaharaan *wimba* dapat digunakan untuk memahami apa yang terdapat dalam relief sebagai bentuk citra atau *image*.

Relief termasuk dalam karya sastra visual yang mempunyai cerita, sehingga relief tentunya mempunyai citra atau imaji yang bisa ditafsirkan.

Menurut Sahman (1993:91) *skulpture* relief atau *rivilio* berasal dari bahasa Italia yang berarti peninggian, dalam arti yang kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya. Ayatrohaedi (dalam Destriani, 2015:6) menambahkan bahwa relief berasal dari Bahasa Latin *relevare* yang artinya pengangkatan atau meninggikan. Dalam kajian arkeologi, relief merupakan bentuk seni rupa pahat yang berada pada dinding bangunan suci yang membantu proses peribadatan dan membentuk nilai kesakralan.

Di dalam penceritaan, relief mempunyai dua gaya bercerita yang berbeda. Munandar (dalam Destriani, 2015:7) relief mempunyai dua macam, yaitu relief hias dan relief cerita. Relief hias adalah berbagai berbentuk ukiran berupa ornamen yang tidak mengandung cerita, misalnya sulur daun, bunga dan lain-lain. Relief cerita adalah relief yang memaparkan suatu cerita dalam bentuk gambar pahatan, misalnya relief Lalitavistara Candi Borobudur atau relief Candi Siva Prambanan. Apabila dibandingkan dengan karya sastra, pada karya novel maupun cerpen tentunya pembaca dihadapkan pada dunia cerita yang dihadirkan oleh susunan cerita melalui teks. Namun apabila membaca relief pada sebuah candi, pembaca dihadapkan pada dunia cerita melalui bentuk-bentuk artistik berupa ukir-ukiran yang dipahatkan pada bebatuan yang mengandung cerita. Sebagai contoh adalah relief Candi Borobudur menggunakan sutra atau cerita berupa sajak yaitu surat Lalitavistara yang berisi cerita-cerita ajaran Budha dan

digunakan sebagai ide penciptaan relief. Melalui bentuk-bentuk artistik berupa ukiran, relief berupaya menyampaikan isi pesan atau isi cerita kepada pembaca.

Apabila melihat perkembangan relief di Indonesia, masa klasik merupakan masa berkembangnya relief secara pesat. Pernyataan tersebut terlihat dari banyaknya relief yang hampir pasti terdapat pada bangunan candi, baik candi yang bernaftaskan agama Hindu maupun agama Budha. Relief pada dinding Candi Borobudur dan Candi Prambanan merupakan salah satu contoh yang digunakan untuk menggambarkan pesatnya perkembangan relief pada masa klasik. Relief bisa berupa ukiran yang berdiri sendiri, maupun sebagai bagian dari panel relief yang lain, membentuk suatu seri atau sebuah cerita. Cerita atau ajaran yang diwujudkan dalam bentuk relief tidak hanya terdapat pada monumen-monumen masa klasik, namun relief dapat dijumpai pada monumen-monumen modern sebagai bentuk pengabdian seseorang atau peristiwa.

Menurut Susanto (2012:330) monumen berasal dari kata *monere* atau *monumentum* yang berarti “mengingat kembali”, atau sebuah bangunan dan tempat yang mempunyai nilai sejarah penting dan diciptakan dengan maksud mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau peristiwa. Monumen sering terlihat sebagai faktor yang menciptakan keagungan dan kelanggengan. Begitu pula halnya dengan idealisasi bentuk, sikap, harmoni dalam struktur serta keselarasan antara massa dan gerak. Artinya monumen didirikan sebagai peringatan peristiwa berupa kejadian maupun perubahan sesuatu yang terjadi pada zamannya.

Pada monumen terdapat tanda-tanda visual yang memiliki makna secara simbolis. Littlejohn (dalam Alfa, 2013:1) menyatakan bahwa suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna ialah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda.

Monumen didirikan dan digambarkan berdasarkan representasi identitas dari seseorang atau sebuah peristiwa. Didirikannya monumen, bahwa seseorang atau peristiwa tersebut telah mengajarkan kepada masyarakatnya secara tersirat. Bahwa masyarakat berusaha mengingat kembali kenangan terhadap peristiwa yang direpresentasikan melalui suatu kesatuan arsitektur berupa monumen yang mempunyai pesan, tanda, makna dan cerita. Sahman (1993:97) menyatakan bahwa, monumental *sculpture* diciptakan dengan maksud mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau peristiwa. Termasuk di dalamnya adalah yang tergabung dalam suatu kesatuan arsitektur, namun skulpturnya tetap menempati kedudukan yang dominan.

Monumen seringkali dihiasi dengan ornamen atau ragam hias. Ragam hias yang sering disajikan adalah berupa ukiran relief. Relief menjadi karya seni yang memperkuat eksistensi dari sebuah monumen. Ukiran atau pahatan pada relief memiliki arti yang mendalam karena pada relief terukir cerita-cerita peristiwa maupun seseorang yang menjadi media penyampaian pesan, tanda, makna dan cerita kepada masyarakat suatu daerah.

Salah satu monumen yang menyampaikan pesan, tanda, makna dan cerita melalui relief adalah Monumen Simping Lima Gumul Kediri. Dinas Kebudayaan Kediri (www.kediri.go.id) menyatakan bahwa monumen yang memiliki luas

bangunan 804 meter persegi, ditumpu 3 tangga dengan tinggi 3 meter dari dasar monumen, dan tinggi monumen 25 meter di atas permukaan tangga, sehingga jika berada di atap monumen pengunjung dapat menyaksikan keseluruhan panorama Kediri dari atas. Proyeksi pengembangan kawasan perdagangan ini secara keseluruhan memiliki luas 37 Ha. Angka luas dan tinggi monumen mencerminkan tanggal, bulan dan tahun hari jadi Kabupaten Kediri, yaitu tanggal 25 Maret 804 Masehi. Di sisi monumen Kediri terpahat relief-relief tentang sejarah Kediri hingga kesenian dan kebudayaan yang ada sekarang.

Relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan representasi dari peristiwa sejarah dan kehidupan masyarakat Kediri. Hal ini ditegaskan oleh Alfa (2011:11), relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri diwujudkan dalam 16 panel. Diantaranya 9 dari 16 relief bercerita tentang kesenian yang terdapat di Kabupaten Kediri, yakni kesenian. Dalam relief kesenian terdapat personel jaranan, wayang (baik wayang kulit maupun wayang orang), campursari, ludruk, qosidah, sebagai wujud dari seni pertunjukan, serta kakawin sebagai wujud dari seni sastra pada zaman kerajaan. Sedangkan 4 dari 16 relief bercerita tentang sejarah Kabupaten Kediri yang dulunya merupakan Kerajaan Kadiri, yaitu kehidupan pada zaman kerajaan Kadiri (yang merupakan cikal bakal dari Kabupaten Kediri) dan pada zaman penjajahan Belanda. Sementara 3 dari 16 relief masih belum teridentifikasi.

Berdasarkan penjabaran paragraf di atas bahwa pembuatan relief dalam sebuah bangunan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri sangatlah penting. Dengan adanya maksud pembuatan relief dalam bangunan tersebut peneliti akan

menekankan penelitiannya pada cerita yang disampaikan oleh relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Penelitian ini dilakukan dengan cara membaca relief pada Monumen Simpang Lima Gumul melalui bahasa rupa dari sudut *wimba*, cara *wimba* dan tata ungkapan relief. Bahwasanya relief di sini tersusun atas beberapa *wimba* dan masing-masing *wimba* dengan cara *wimbanya*. Tata ungkapan adalah cara menyusun berbagai *wimba* dan cara *wimba* agar seluruh relief tersebut mengungkapkan ceritanya. Dengan demikian Monumen Simpang Lima Gumul dianggap sangat penting sebagai simbol representasi masyarakat Kediri yang nantinya akan lebih mudah dimengerti pesan, tanda, makna dan cerita yang terkandung dalam relief bagi masyarakat secara umum melalui pembacaan *wimba*, cara *wimba* dan tata ungkap yang semuanya terkemas dalam bahasa rupa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menunjukkan dan menanamkan kearifan lokal daerah Kabupaten Kediri.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara dan tata ungkap *wimba* pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
2. Apa sajakah pesan yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri yang dikaji dari sudut kajian keilmuan bahasa rupa?

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini sebagaimana rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan cara dan tata ungkap *wimba* pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.
2. Mendeskripsikan pesan yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari sudut kajian keilmuan bahasa rupa.

D. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah memberikan sumbangan untuk perkembangan teori-teori seni rupa dan juga untuk membantu penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan bahasa rupa khususnya mengenai *wimba*, cara *wimba* dan tata ungkapan pada relief.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu masyarakat Kediri untuk mengapresiasi, menginterpretasi, serta memahami pesan pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri serta masyarakat Kediri mampu menangkap pesan yang disampaikan dalam relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

BAB II

KAJIAN TEORI

Kajian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kajian yang berhubungan dengan bahasa rupa. Berdasarkan kajian teori yang diperoleh yang akan dibicarakan dalam bab ini yakni, bahasa rupa sebagai ilmu tata rupa, semiotika bahasa rupa, relief, monumen, simbolisme budaya Jawa pada relief.

A. Bahasa Rupa Sebagai Ilmu Tata Rupa

Menurut Tabrani (1993:5) apabila berbicara bahasa rupa, umumnya yang dimaksud adalah bahasa rupa Barat yang melalui kolonialisme ke seluruh dunia. Gejala ini diperkuat dengan dominasi produksi film dan televisi Barat yang melanda dunia. Bahasa rupa Barat ini memang ada dimana-mana, sehingga umumnya kita mengira bahasa rupa (Barat) adalah universal.

Dalam bahasa kata ada kata dan tata bahasa. Padanannya pada bahasa rupa adalah imaji (*image*) dalam tata ungkapan. Imaji mencakup makna yang luas, baik imaji yang kasat mata maupun yang ada dalam khayalan. Oleh karena itu istilah citra untuk imaji dalam khayalan dan *wimba* untuk imaji yang kasat mata (Tabrani, 2012:18)

Dalam bahasa rupa dibedakan antara isi *wimba* dan cara *wimba*. Isi *wimba* ialah objek yang digambar. Misalnya gambar kerbau menggambarkan objek kerbau, maka kerbau yang digambar adalah isi *wimba*. Cara *wimba* adalah dengan cara apa

objek gambar itu digambar. Gambar tunggal terdiri atas susunan berbagai *wimba*, masing-masing dengan cara *wimbanya*. Cara menyusun berbagai *wimba* termasuk cara *wimbanya* agar dapat bercerita disebut tata ungkapan dalam. Misalnya sebuah komposisi yang memusat, maknanya pusat perhatian pada gambar itu adalah *wimba* yang di tengah. Sebuah gambar seri (relief cerita/komik) sebenarnya merupakan rangkaian sejumlah gambar tunggal. Cara membedakan tata ungkapan dalam yang menceritakan peralihan tertentu antara kedua gambar ini, disebut tata ungkap luar. Misalnya bila pada gambar yang satu lokasinya di dalam ruang dan pada gambar berikutnya di luar ruang, maka telah terjadi peralihan ruang dan waktu.

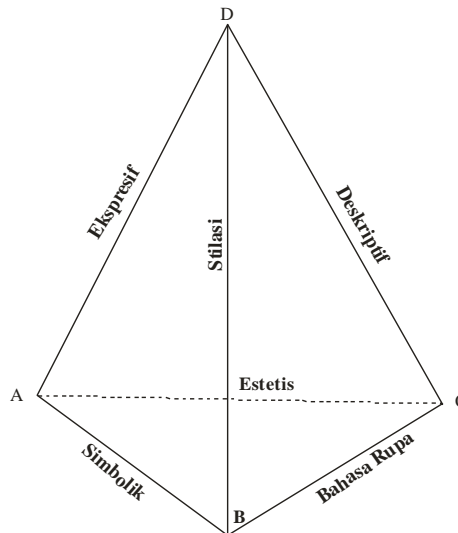
Gambar yang diteliti adalah gambar yang deskriptif, bukan yang abstrak, geometris, ragam hias, dan sebagainya. Dari rumpun bahasa rupa ini, yang paling kompleks bahasa rupanya adalah media sastra visual dwimatra dinamis (*moving audio visual media*), misalnya film, televisi dan wayang kulit.

Pada gradasi menurun yang berikut, bahasa rupa pada gambar media rupa rungu dwimatra statis (*still audio visual media*) misalnya *slide* suara dan wayang beber. Selanjutnya ada bahasa rupa pada gambar seri, misalnya komik dan relief candi. Dan terakhir adalah bahasa rupa gambar tunggal, baik yang benar-benar mandiri sebagai sebuah karya, (lukisan, foto, sketsa, dan sebagainya) maupun sebagai bagian dari gambar seri.

Kajian bahasa rupa selalu dihadapkan pada berbagai persoalan yang berhubungan dengan terminologi bahasa rupanya. Oleh karena itu dalam konstelasi

pemikiran tentang pembacaan rupa dijelaskan lebih lanjut sehubungan dengan pemahaman tentang bahasa rupa itu sendiri (Piliang, 2005:27).

Gambar representatif adalah gambar yang mewakili aslinya hingga dapat dikenali. Menurut Tabrani (2012:132) gambar representatif bisa semata deskriptif, bisa pula ekspresif, stilisasi, simbolis, estetis dan untuk mempermudah penjelasan dari bahasa rupa, Tabrani (2012:132) telah menciptakan segitiga limas gambar representatif sebagai berikut.



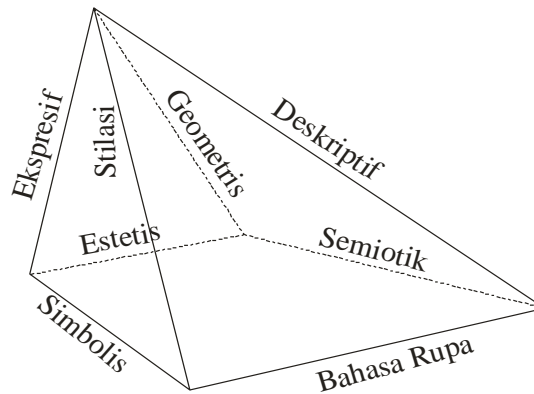
Gambar 1: Segitiga Limas Representatif

(Sumber: Tabrani, 2012:132)

Rusuk-rusuk tegak limas di atas terdiri dari: Ekspresif (A-D), stilasi (B-D), deskriptif (C-D). Sedangkan rusuk alas limas terdiri dari: Estetis (A-C), simbolik (A-B), bahasa rupa (B-C). Bahasa rupa dalam arti luas memiliki enam rusuk, empat segitiga dan empat kombinasi utama. Tiap rusuk memiliki definisi sendiri-sendiri.

Dapat dilihat pada gambar di atas, terdapat empat hubungan sistem kerja, baik dari rusuk-rusuk tegak maupun rusuk-rusuk alas. 1) Estetis-Simbolis-Bahasa Rupa, 2) Estetis-Ekspresif-Deskriptif, 3) Simbolis-Ekspresif-Stilisasi, 4) Deskriptif-Stilisasi-Bahasa Rupa (Tabrani, 2012:132).

Kemudian pada perkembangannya, limas gambar-gambar representatif menjadi luas dengan tambahan rusuk-rusuk.



Gambar 2: **Segiempat Limas Representatif**
(Sumber: Tabrani, 2012:105)

Rusuk-rusuk tegak dari limas tersebut, merupakan ‘teknik’nya atau segi penggambarannya yakni, deskriptif, ekspresif, stilisasi. Sedangkan rusuk-rusuk alas dari limas tersebut merupakan segi pe’makna’anya yakni, estetis, simbolis dan bahasa rupa. Bila diperhatikan pada limas segi empat tersebut, maka secara garis besar sisi tegaknya merupakan teknik menggambar, sedangkan pada sisi alasnya secara garis besar merupakan “makna” dari apa yang digambar. Dari delapan buah rusuk limas tersebut yang disebut oleh Tabrani sebagai bahasa rupa.

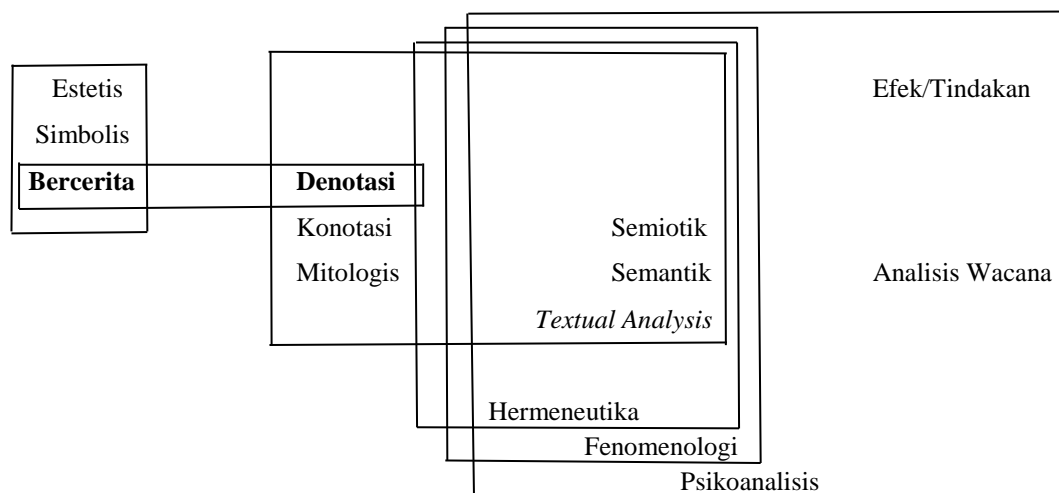
Tabrani menjelaskan (2012:106) berdasarkan gambar dan penjelasan di atas, bahwasanya yang semula segitiga limas representatif kemudian menjadi segiempat limas representatif. Perubahan tersebut ditandakan dengan adanya tambahan rusuk tegak yakni, penggambaran secara teknis geometris dan rusuk alas yakni pemaknaan semiotik. Hal ini dapat dijelaskan bahwa, kajian denotasi dari keilmuan semiotik merupakan bagian dari analisis aspek gambar representasi (bahasa rupa).

Aspek khusus yang dikaji oleh Tabrani yang tidak dikaji oleh keilmuan semiotika adalah aspek bercerita (*story telling*) masih tetap harus mengacu pada teori kajian dasar bahasa rupa. Karena aspek bercerita sudah dilupakan oleh peneliti Indonesia dan Barat. Hal tersebut diperjelas oleh Piliang (2005:27) pada tingkat denotasi, secara khusus dibicarakan relasi antara sebuah tanda (*sign*) dengan apa yang ditandainya (*signification*). Namun aspek khusus yang tidak dikaji oleh semiotika yakni aspek bercerita (*story telling*) (Piliang, 2005:27). Menurut Piliang (2005:27) sebagaimana yang dilakukan Barthes, bahwa kajian denotatif pada kajian semiotika tidak dianggap utama yang hanya dikaji sepintas. Karena yang diutamakan adalah kajian pada tingkat konotatif (*connotative*) yaitu bagaimana sebuah gambar memiliki ‘makna’ dan ‘konsep’ tertentu yang bersifat ideologis.

1. Ruang Lingkup Bahasa Rupa

Pengkajian tentang bahasa rupa telah banyak dibahas oleh para ahli maupun pakar perupa, khususnya dengan yang dimaksud sebagai analisis visual terhadap berbagai wujud rupa. Hal tersebut dijelaskan oleh Piliang (2005:26) yang dimaksud

analisis visual ini antara lain, estetik, kritik seni, linguistik, fenomenologi, psikoanalisis, *proxemics*, semiotik dan hermeneutik. Analisis visual ini biasa disebut pendekatan visual. Sedangkan yang dimaksud dengan kajian kerupaan yang relevan dengan aspek kerupaan adalah hermeneutik, psikoanalisis, *reception theory*, *textual analysis*, *discourse analysis*, dan geneologi (Piliang, 2005:26). Hal ini dapat dilihat dari skema relasi antara bahasa rupa yang ditawarkan oleh Tabrani dengan kajian-kajian analisis visual lainnya:



Gambar 3: **Ruang Lingkup Bahasa Rupa**
(Sumber: Piliang, 2005:26)

Dapat dijelaskan pada gambar tersebut bahwa kajian bahasa rupa yang dikembangkan oleh Tabrani memiliki hubungan jelas dengan kajian semiotika, khususnya persinggungan dengan aspek denotasi dari semiotika sebagai sebuah ilmu. Sebagaimana diketahui, di dalam kajian semiotika ada tingkat kajian/tanda yaitu

tingkat denotasi (*denotation*), tingkat konotasi (*konotation*) dan tingkat mitos (*metalanguage*). Pada tingkat denotasi, digunakan untuk mendeskripsikan makna definisional, literal, gamblang atau *common sense* dari sebuah tanda, secara khusus dibicarakan relasi antara sebuah tanda (*sign*) dengan apa yang ditandainya (*signification*). Pada tingkat konotasi, mengacu pada asosiasi-asosiasi budaya sosial dan personal berupa ideologis, emosional dan lain sebagainya. Pada tingkat mitos, berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

2. Pengertian Bahasa Rupa

Menurut Tabrani (2012:132) sesuatu yang tampak kasat mata (naratif) adalah gambar yang berada pada bidang yang relatif datar seperti foto, gambar, lukisan, relief dan lain sebagainya.

Bahasa rupa adalah teori yang menyatakan bahwa visual yang representatif dapat dirancang untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya dengan struktur tertentu. Artinya, sebuah visual dan bahkan sekuen visual dapat merupakan serangkaian informasi yang bukan sekedar menjelaskan apa yang tergambar secara deskriptif, tetapi juga dapat menceritakan informasi secara naratif (Lukman, 2009:5).

Lukman (2009:4) menyatakan bahwa untuk membantu membaca karya visual yang dapat menceritakan informasi secara naratif dibagi dalam tiga struktur, yaitu:

- a. *Wimba*, merupakan elemen terkecil yang mengandung pesan deskriptif yang paling sederhana dalam sebuah komposisi gambar. Teknik membentuk *wimba* ini disebut, cara *wimba* (*image way*).
- b. Tata ungkap dalam, merupakan sekelompok *wimba* yang membentuk pesan naratif melalui komposisi yang dibentuknya.
- c. Tata ungkap luar, adalah kumpulan sekelompok *wimba* yang membentuk beberapa komposisi yang berurutan.

3. Jenis-jenis Bahasa Rupa

Jenis-jenis bahasa rupa secara garis besar diklasifikasikan berdasarkan bentuk, zaman, dan sifat. Dalam jurnal Taswadi menjelaskan beberapa jenis-jenis bahasa rupa, antara lain:

a. Berdasarkan Bentuk

Bentuk karya seni rupa ada 2 macam, yaitu karya seni rupa 2 dimensi (dwi matra), dan karya seni rupa 3 dimensi (tri matra). Bahasa rupa pun sama yaitu ada bahasa rupa 2 dimensi (dwi matra), dan bahasa rupa 3 dimensi (tri matra).

b. Berdasarkan Zaman

Secara garis besar para ahli bahasa rupa menggolongkan jenis bahasa rupa berdasarkan zaman, terbagi dua kelompok, yaitu bahasa rupa tradisi dan bahasa rupa modern. Bahasa rupa tradisi ialah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari kelompok karya seni rupa tradisi (patung, relief, lukisan, gambar, bangunan, kerajinan/kria), karya seni rupa gambar anak-anak, gambar manusia dan patung, serta

bangunan, dan kerajinan primitif, dan karya seni rupa prasejarah (lukisan, patung, bangunan, dan kerajinan). Bahasa rupa modern adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari karya seni rupa modern (lukisan, gambar, kerajinan/kria, bangunan, desain, gambar poster, periklanan, film, sinetron, dan karya-karya seni rupa modern lainnya).

c. Berdasarkan Sifat

Klasifikasi berdasarkan sifat terdiri dari bahasa rupa statis dan bahasa rupa dinamis. Bahasa rupa statis adalah bahasa rupa yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang tidak bergerak, sedangkan dinamis adalah yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang bergerak.

4. Perbendaharaan Bahasa Rupa

Taswadi (2000:5-7) menyatakan bahwa bahasa rupa seperti bahasa kata, yaitu ada perbendaharaannya. Sejumlah perbendaharaan bahasa rupa, yaitu: *wimba*, cara *wimba*, teknik penghubung, dan tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar. Perbendaharaan bahasa rupa tersebut adalah:

a. *Wimba*

Wimba adalah suatu objek yang dicandera (digambar atau dideskripsikan). Misalkan dalam bidang karya seni rupa berupa gambar, ada objek binatang sapi, maka *wimba* gambar tersebut adalah sapi. Menurut Tabrani (2015:1) dalam artikelnya yang berjudul *Wimba, Asal-usul dan Peruntukkannya*, asal-usul *wimba* berasal dari

kata *Imba* yang artinya tiruan. *Wimba* bisa bersifat matematis, juga mencakup *image* konkrit, lebih *luwes* dan lentur untuk jadi padanan imaji konkrit.

b. Cara *Wimba*

Cara *wimba* adalah bagaimana cara objek atau *wimba* itu digambar, sehingga bercerita. Misalkan dalam bidang gambar terdapat objek seekor burung unta yang digambarkan leher dan kepalanya banyak, itu mengandung isi cerita bahwa kepala burung tersebut sedang bergerak-gerak (Tabrani, 1991:31). Cara *wimba* terdiri dari dua teknik penerapannya, yaitu dengan cara modern dan khas:

a) Cara Modern

Tabrani (2012:194) menjelaskan bahwa cara modern yaitu ukuran pengambilan *wimba* yang memakai bingkai (*frame*) cara khas merupakan ukuran pengambilan *wimba* yang bebas bingkai.

b) Cara Khas

Cara khas merupakan ukuran pengambilan *wimba* yang bebas bingkai (*frame*). Cara khas merupakan hasil penelitian Tabrani terhadap bahasa rupa gambar prasejarah, primitif, relief, gambar tunggal, anak-anak relief Candi Borobudur dan wayang beber (Tabrani, 2012:194).

Berikut adalah cara *wimba* berdasarkan bagaimana objek itu digambarkan:

1) Cara *wimba* 1: Ukuran pengambilan

Ukuran pengambilan ini ialah suatu teknik pengambilan gambar untuk menentukan berapa besar isi *wimba* digambarkan dalam sebuah bidang gambar (Tabrani, 2012:194). Tabrani (2012:194) menerangkan ada 9 cara untuk cara *wimba*

1 ukuran pengambilan dengan cara modern beserta jenis ukuran pengambilan berdasarkan pada ukuran tubuh manusia sebagai patokan di dalam sebuah bingkai (*frame*), lihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. **Cara Wimba 1 Cara Modern**

CARA WIMBA 1 UKURAN PENGAMBILAN CARA MODERN	
<i>Ekstra Close Up</i>	Cara pengambilan dari (<i>shot</i>) dari suatu rinci organ tubuh sehingga terlihat detailnya.
<i>Very Close Up</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau penggambaran salah satu organ tubuh secara tidak lengkap karena ada unsur kesengajaan ingin menghilangkan sebagian.
<i>Big Close Up</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau penggambaran suatu obyek hanya bagian tertentu saja.
<i>Medium Close Up</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau penggambaran obyek sebagian dari obyek yang digambarkan.
<i>Midshot</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau penggambaran suatu obyek tidak secara utuh, sebab ada bagian yang tidak tergambarkan.
<i>Medium Shot</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau menggambar dari sebatas lutut sampai kepala, bagian atas bidang gambar ada sedikit ruang kosong.
<i>Medium Long Shot</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau menggambar obyek dengan sedikit ruang kosong pada bagian atas dan bawah obyek dengan obyek digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki.
<i>Long Shot</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau menggambar tubuh manusia memenuhi sepertiga sampai tiga perempat dari tinggi bingkai, dengan ruang kosong pada bagian atas dan bawah obyek.
<i>Very Long Shot</i>	Cara pengambilan (<i>shot</i>) atau menggambar dengan seluruh obyek gambar dilengkapi dengan latar belakang.

Tabrani (2012:195) menjelaskan cara khas merupakan cara pengambilan objek yang tidak berlaku dalam bahasa rupa modern, tetapi hanya berlaku dalam bahasa rupa tradisi (prasejarah, primitif, anak dan tradisi) yang disebut dengan cara khas yang bebas bingkai. Berikut adalah cara *wimba 1* ukuran pengambilan cara khas:

Tabel 2. **Cara Wimba 1 Cara Khas**

CARA WIMBA 1 UKURAN PENGAMBILAN CARA KHAS	
Ada yang Diperbesar	Cara penggambaran <i>wimba</i> atau bagian <i>wimba</i> yang dibuat lebih besar dari <i>wimba</i> lainnya.
Ada yang Diperkecil	Cara penggambaran <i>wimba</i> atau bagian dari <i>wimba</i> yang dibuat lebih kecil dari <i>wimba</i> lainnya.
Dari Kepala sampai Kaki	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> yang digambarkan dari kepala sampai kaki secara utuh. Tidak ada hubungannya dengan bingkai (<i>frame</i>).

2) Cara *wimba* 2: Sudut pengambilan

Suatu cara pengambilan gambar atau cara penggambaran suatu *wimba*, sehingga suatu objek terlihat dari sudut pandang tertentu (Tabrani, 2012:196). Berikut adalah tabel cara *wimba* 2 sudut pengambilan:

Tabel 3. **Cara Wimba 2 Cara Modern**

CARA WIMBA 2 SUDUT PENGAMBILAN CARA MODERN	
Sudut Bawah	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> seolah-olah dilihat dari bawah
Sudut Wajar	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> tampak wajar sejajar dengan pandangan mata.
Sudut Atas	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> seolah-olah terlihat dari atas.
Sudut Tampak Burung	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> seolah-olah tampak dari atas dengan jarak jauh, sehingga obyek dan lingkungan tampak dari atas (udara).

Tabel 4. **Cara Wimba 2 Cara Khas**

CARA WIMBA 2 SUDUT PENGAMBILAN CARA KHAS	
Aneka Tampak	Cara pengambilan atau penggambaran suatu <i>wimba</i> seolah-olah tampak dari aneka arah, aneka jarak, aneka waktu. Misalnya menggambar manusia terlihat dari depan, samping, belakang dalam satu gambar, baik satu <i>wimba</i> maupun sejumlah <i>wimba</i> .
Sinar X	Cara pengambilan gambar atau penggambaran suatu <i>wimba</i> , seolah-olah tembus pandang (transparan) walaupun obyek sebenarnya tidak tembus pandang. Misalnya menggambar rumah terlihat semua isinya.

3) Cara *wimba* 3: Skala

Skala adalah perbandingan antara tinggi *wimba* yang digambar dengan tinggi objek itu sebenarnya (Tabrani, 2012:196). Berikut adalah tabel cara *wimba* 3 skala:

Tabel 5. Cara *Wimba* 3 Cara Modern

CARA WIMBA 3 SKALA CARA MODERN	
Lebih Kecil dari Aslinya	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> , digambar lebih kecil dari aslinya.
Sama Dengan Aslinya	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> , sama dengan ukuran obyek aslinya.
Lebih Besar dari Aslinya	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> , digambar lebih besar dari obyek aslinya.

Tabel 6. Cara *Wimba* 3 Cara Khas

CARA WIMBA 3 SKALA CARA KHAS	
Ukuran Raksasa	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> dengan perbandingan ukuran antara <i>wimba</i> dengan obyek aslinya jauh sekali perbedaannya. Gambar jauh sekali besarnya seperti 'raksasa', sedangkan obyek aslinya berukuran wajar.

4) Cara *wimba* 4: Penggambaran

Penggambaran adalah cara penggambaran atau penggunaan elemen-elemen seni rupa seperti garis, blabar, warna dan sebagainya untuk menggambar hingga objek

tercandra dalam *wimba-wimba* khususnya, dalam gambar umumnya (Tabrani, 2012:197). Berikut adalah tabel cara *wimba* 4 penggambaran:

Tabel 7. Cara *Wimba* 4 Cara Modern

CARA WIMBA 4 PENGGAMBARAN CARA MODERN	
Naturalis	Cara penggambaran obyek atau manusia sebagaimana adanya. Seperti dilihat dengan mata.
Perspektif	Cara penggambaran <i>wimba-wimba</i> yang terletak baik di latar, muka, tengah, belakang dan sebagainya. Sehingga gambar tampak ruang, yang memberikan kesan trimatra dengan satu tau dua titik hilang.
Stilasi	Cara penggambaran suatu obyek atau manusia hingga pada gambar tampak seakan digambar dengan cara naturalis tapi disederhanakan. Tingkat penyederhanaan bisa sedikit, bisa banyak. Urutannya yaitu, naturalis, stilasi, skematis dan abstrak.
Skematis	Cara penggambaran obyek atau manusia hingga pada gambar tampak disederhanakan menjadi skema-skema dengan cara stilasi hingga tinggal ciri pengenal yang khas atau penting dari obyek atau manusia yang digambarkan.
Ekspresi	Cara penggambaran obyek atau manusia hingga pada gambar tampak <i>wimba</i> yang memberi kesan mengungkapkan perasaan, suasana atau gerak.
Distorsi	Cara penggambaran obyek atau manusia hingga pada gambar tampak bagian-bagian dari <i>wimba</i> obyek atau manusia tersebut dirubah hingga naturalis, misalnya diperpanjang, diperpendek, diperbesar, diperkecil, dan sebagainya.
Dekoratif	Cara penggambaran obyek manusia hingga pada bidang gambar disusun sedemikian rupa sehingga merupakan komposisi yang enak dipandang. Bisa naturalis, tapi umumnya lebih dengan cara stilasi yang sudah mengarah ke bidang datar, termasuk warnanya dan kurang mengarah ke volume.
Blabar	Cara penggambaran dengan menggunakan garis luar hingga pada gambar tampak masing-masing <i>wimba</i> memiliki batas luar yang jelas.
Garis	Cara penggambaran dengan menggunakan garis hingga pada gambar tampak blabar suatu <i>wimba</i> dilengkapi dengan garis-garis sebagai blabar bagian-bagian <i>wimba</i> atau bagian-bagian <i>wimba</i> .
Volume	Cara penggambaran di mana volume digunakan hingga pada gambar tampak masing-masing <i>wimba</i> dan bagian-bagiannya terkesan trimatra.
Siluet (sosok)	Cara penggambaran dengan menggunakan warna rata memenuhi <i>wimba</i> (sistem blok) sehingga gambar terlihat jelas (seperti kesan bayangan).
Warna	Cara penggambaran di mana warna-warna (<i>polychromatis</i>) digunakan hingga pada gambar tampak kesan keseluruhan yang berwarna-warni.

Bidang	Cara penggambaran di mana bidang digunakan hingga pada gambar tampak masing-masing <i>wimba</i> , bagian-bagian <i>wimba</i> serta latar-latar berkesan datar dan sebagai keseluruhan kuat kesan dwimatranya.
Momenopname	Cara penggambaran di mana suatu peristiwa yang bergerak dalam waktu di'abadikan', jadi penggambaran dilakukan pada 'satu' saat, dari 'satu' tempat dan dari 'satu' arah, jadi gambar mati (<i>still picture</i>).

Tabel 8. **Cara Wimba 4 Cara Khas**

CARA WIMBA 4 PENGGAMBARAN CARA KHAS	
Kejadian	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> atau gambar <i>wimba-wimba</i> yang melibatkan perubahan matra waktu.
Aneka tampak	Cara pengambilan atau penggambaran suatu <i>wimba</i> seolah-olah tampak dari aneka arah, aneka jarak, aneka waktu.
Perwakilan	Cara penggambaran suatu <i>wimba</i> atau bagian dari <i>wimba</i> yang tidak digambarkan secara lengkap, cukup diwakilkan dengan satu atau beberapa bagian saja.

5) Cara *wimba* 5: Cara Dilihat

Cara dilihat adalah cara pelihat menikmati gambar sebagai tuntunan agar dapat menangkap isi gambar, untuk itu pelihat harus melihat dari berbagai cara lihat. Sebab gambar diciptakan dengan cara lihat demikian. Cara dilihat lebih diperuntukkan bagi gambar bersifat statis seperti lukisan, relief, wayang beber, komik atau sejenisnya (Tabrani, 2012:199). Berikut adalah tabel cara *wimba* 5 cara dilihat:

Tabel 9. **Cara Wimba 5 Cara Modern**

CARA WIMBA 5 CARA DILIHAT CARA MODERN	
Sudut Lihat Atas	Cara lihat karena letak gambar berada di bawah rata-rata pandangan manusia ketika berdiri, sehingga ketika melihat ke arah gambar tersebut harus melihat ke arah bawah atau obyek gambar seakan tampak dari atas.
Sudut Lihat Wajar	Cara lihat terhadap suatu obyek gambar karena posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, atau cara penggambarannya yang terlihat secara wajar, baik wajar dipandang dari depan, samping maupun belakang.

Sudut Lihat Bawah	Kebalikan dari lihat sudut atas, kedudukan gambar berada di atas rata-rata pandangan manusia, sehingga manusia melihat dari sudut bawah ke atas, atau cara penggambaran obyeknya yang dicarakan terlihat dari bawah.
Daerah Lihat Optimal (DLO)	Untuk layar yang bersinar (TV monitor) atau disinari (layar film, in focus). Daerah lihat optimal antara 4 x lebar layar sampai dengan 6 x lebar layar.
Daerah Lihat Minimal	Daerah lihat minimal di dalam 2 x lebar layar dan di luar 12 x lebar layar, untuk layar yang bersinar (TV, monitor) atau layar disinari (layar film, in focus).
Jarak Lihat Minimal	Jarak lihat minimal lebih bersifat fisiologis, berhubungan erat dengan kesehatan mata. Jarak melihat TV berwarna adalah 180 cm.
Arah Lihat Wajar	Arah lihat secara wajar dengan tanpa mengerling atau memalingkan muka, gambar tampak secara keseluruhan.
Arah Lihat Kiri-Kanan	Di gambar ada hal-hal yang lebih menarik di bagian kiri, dan bagian kanan terdapat <i>wimba-wimba</i> pendukung yang melengkapi <i>wimba</i> kiri, sehingga pelihat melihat secara berurut dari kiri ke kanan. Kebiasaan membaca tulisan latin.
Arah Lihat Atas Bawah	Ada pula yang menempatkan hal yang menarik itu cenderung di atas, hingga ada arah lihat dari atas ke bawah. Kebiasaan membaca tulisan latin.

Tabel 10. Cara *Wimba* 5 Cara Khas

CARA WIMBA 5 CARA DILIHAT CARA KHAS	
Arah Lihat Kanan-Kiri/Kiri-Kanan	Berarti mengikuti arah <i>Pradaksina</i> atau <i>Prasavya</i> pada Candi Borobudur/ Panataran, dan sebagainya. Agar dapat mengikuti ceritanya baik untuk satu gambar maupun rangkaian gambar.
Arah Lihat Bawah Atas	Untuk dapat mengikuti ceritanya gambar dilihat dari bawah ke atas.
Arah Lihat Tengah Pinggir	<i>Wimba</i> yang dipentingkan berada di bagian tengah, sedangkan <i>wimba</i> pendukung sebagai pelengkap berada di pinggir-pinggirnya. Sehingga pelihat akan melihat secara berurutan dari tengah menuju bagian pinggir-pinggirnya.
Arah Lihat Pinggir Tengah	Arah lihat pinggir tengah, terjadi sebaliknya dari arah lihat tengah pinggir. <i>Wimba</i> yang menarik perhatian atau dipentingkan berada di pinggir-pinggir bidang gambar, sedangkan bagian tengah menuju bagian tengah berisi <i>wimba</i> pendukung sebagai pelengkap.
Arah Lihat Berhadapan	Arah lihat yang ditentukan oleh posisi <i>wimba</i> yang digambarkan saling berhadapan, sehingga pelihat melihat gambar silih berganti terhadap <i>wimba</i> yang saling berhadapan.

Arah Lihat Berkejaran	Arah lihat yang ditentukan oleh adegan <i>wimba</i> dalam keadaan gerak searah baik ke kiri maupun ke kanan.
Daerah Lihat Rata-rata	Arah lihat antara 51 cm <DL<275 cm.
Arah Lihat Berkeliling	Ada pula yang menempatkan hal yang menarik itu cenderung di atas, hingga ada arah lihat dari atas ke bawah. Kebiasaan membaca tulisan latin.
Arah Lihat Dari Mana Saja	Arah lihat yang bisa dimulai dari mana saja. Tidak penting dimulai melihat <i>wimba</i> yang mana, namun setelah semua dilihat tertangkaplah ceritanya.

c. *Wimba* dan Peruntukannya

Tabrani (2015:1) menjelaskan bahwa dalam bahasa-kata, tiap suku bangsa sesuai latar belakang budayanya, memiliki istilah yang berbeda untuk menyebut benda yang sama. Misalnya Kuda (Indonesia), *Uma* (Jepang), *Cavallo* (Itali), *Cheval* (Perancis), *Kabayo* (Tagalog), *Paard* (Belanda), *Horse* (Inggris), *Jaran* (Jawa). Kemudian istilah ini berkembang hingga memiliki beberapa arti. Misalnya kuda bukan hanya gambar kuda, tapi bisa bermakna kecepatan. Kemudian Tabrani (2015: 1) menjelaskan bahwa dalam bahasa rupa keadaannya berbeda. Gambar representatif (yang mewakili aslinya) dari jaman apapun (sejak prasejarah), bisa dikenali oleh bangsa manapun. Karena gambarnya memang mewakili apa yang digambar. Jadi yang menarik pada bahasa rupa bukanlah bangsa apa memakai "gambar" apa, untuk menyebut "objek" apa, tapi cara menggambar. Oleh sebab itu untuk ilmu yang baru ini diperlukan istilah baru pula. Sudah ditemukan istilah *wimba* sebagai padanan imaji konkrit. Selanjutnya istilah *wimba* mendapat peruntukkan khusus dalam ilmu bahasa rupa. Bila pada sebuah lukisan ada gambar kerbau, burung onta dan kuda. Segera kita mendapat kerancuan. Baik kerbau, burung onta maupun kuda bisa disebut

image, objek, gambar maupun lukisan. Begitu pula keseluruhan pigura itu dapat disebut objek, imaji atau lukisan. Untuk dapat memilah ”pengertian” ini, maka dalam bahasa rupa ”gambar di dalam gambar” (kerbau misalnya) disebut *wimba*. Jadi dalam lukisan tersebut ada 3 *wimba* yaitu: *wimba* kerbau, *wimba* burung onta dan *wimba* kuda.

a. Teknik Penghubung

Teknik penghubung itu biasanya jenis perbendaharaan bahasa rupa yang berlaku dalam karya seni rupa yang berseri, atau bersambung, antara satu karya dengan karya lainnya saling berkaitan.

b. Tata Ungkapan

Tata ungkapan adalah cara menyusun *wimba* dan cara *wimbanya* dalam satu bidang gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita (Tabrani, 2012:112). Ada dua jenis tata ungkapan, yaitu tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar. Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun gambar atau cara menggambar dalam satu bidang gambar (relief, komik, dan sebagainya) sehingga bercerita, sedangkan tata ungkapan luar adalah cara Cara membuat perbedaan antara Tata Ungkap Dalam di satu gambar dengan Tata Ungkap Dalam pada gambar berikutnya, agar gambar tersebut menyambung ceritanya.

Dalam menjalankan fungsinya untuk menyampaikan pesan tata ungkap dibagi ke dalam dua jenis tata ungkapan, yaitu:

1) Tata Ungkapan Dalam

a) Tata Ungkapan Dalam 1: Menyatakan ruang

Tata ungkapan dalam menyatakan ruang adalah tata ungkapan yang dapat menyatakan keadaan ruang suatu gambar. Ruang juga bisa berarti dimensi, jarak antar *wimba*, maupun suatu tempat (lokasi) (Tabrani, 2012:201). Berikut adalah tabel tata ungkap dalam 1 menyatakan ruang:

Tabel 11. Tata Ungkapan Dalam 1 Cara Modern

TATA UNGKAPAN DALAM 1 MENYATAKAN RUANG CARA MODERN	
Cara Pengambilan Gabungan	Cara pengambilan antara jenis cara ukuran pengambilan dengan jenis cara sudut pengambilan. Kedua jenis cara tersebut dapat menyatakan ruang. Misalnya suatu <i>wimba</i> dicarakan dengan ukuran <i>medium long shot</i> dan diambil dengan sudut aneka tampak, maka <i>wimba</i> yang dicarakan terlihat secara keseluruhan dari kepala sampai kaki.
Cara Naturalis Perspektif	Cara penggambaran yang dapat mengesankan ruang suatu gambar, ruang belakang, tengah, depan dan sebagainya. Cara naturalis-perspektif juga dapat menyatakan ruang yang berarti volume (dimensi) atau kesan ruang, dengan satu atau dua titik hilang.
Cara Naturalis Stilasi	Cara penggambaran suatu obyek gabungan antara cara naturalis dan stilasi sehingga ruang berkesan ada yang bervolume dan ada yang datar.
Cara <i>Framing</i> dan Skala <i>Nisbi</i>	Cara penempatan <i>wimba-wimba</i> di dalam bidang gambar (<i>framing</i>) serta pengaturan skala <i>nisbi</i> <i>wimba</i> dari setiap obyek, hingga gambar yang berupa <i>wimba-wimba</i> tersebut secara keseluruhan mengesankan obyek-obyek itu berada dalam satu ruang.
Cara Relief dan Barik	Cara pemanfaatan permainan cahaya pada relief obyek-obyek yang digambar dan barik dari permukaan bidang gambar, sehingga gambar <i>wimba-wimba</i> mengesankan obyek-obyek tersebut berada dalam ruang.
Cara <i>Depth of Field</i>	Cara penggambaran naturalis-perspektif: obyek yang di tengah jelas, sedang obyek yang lebih jauh atau lebih dekat dengan kamera digambarkan agak kabur, sehingga kesan secara keseluruhan obyek-obyek tersebut berada dalam sebuah ruang.

Tabel 12. Tata Ungkapan Dalam 1 Cara Khas

TATA UNGKAPAN DALAM 1 MENYATAKAN RUANG CARA KHAS	
Ruang Angkasa	Cara penggambaran seakan <i>wimba</i> atau <i>wimba-wimba</i> terbang dan atau ada yang terbolak-balik.
Digeser	Cara penggambaran <i>wimba</i> (seluruhnya/sebagian) yang digeser horizontal dan atau vertikal, sehingga semua tampak dan dapat diceritakan.
Sejumlah Latar	Cara penggambaran dengan membuat latar lebih dari satu, sebagai ungkapan berbagai ruang dan waktu. Latar belakang biasanya diceritakan lihat dulu, latar depan, dan seterusnya.
Tepi Bawah sama dengan Garis Tanah	Cara penggambaran dengan tepi bawah bidang gambar sebagai garis tanah. Jadi, kaki <i>wimba</i> berada di tepi bawah bidang gambar.
Garis Tanah	Berarti ada 2 latar=latar 1 dengan tepi bawah=garis tanah dan garis tanah dalam bidang sebagai latar ke 2.
Rebahan	Bila tidak direbahkan maka ada <i>wimba</i> yang tertutup.
Identifikasi Ruang	Cara identifikasi ini dapat menyatakan jenis-jenis suatu ruang/lokasi, seperti di dalam atau di luar ruangan seperti jalan, danau, sungai, laut, awan, ruang angkasa dan sebagainya.

b) Tata Ungkapan Dalam 2: Menyatakan gerak

Tata ungkapan dalam menyatakan gerak adalah cara untuk menggambarkan objek dan atau bagian objek yang bergerak, hingga dalam gambar terasa kesan gerak *wimba*, atau bagian *wimba* tertentu (Tabrani, 2012:202). Berikut adalah tabel tata ungkapan dalam 2 menyatakan ruang:

Tabel 13. Tata Ungkapan Dalam 2 Cara Modern

TATA UNGKAPAN DALAM 2 MENYATAKAN GERAK CARA MODERN	
Garis-garis Ekspresif	Cara garis-garis ekspresif dapat menyatakan gerak, sebab dengan menggunakan garis ekspresif <i>wimba</i> seakan bergerak atau dalam keadaan gerak.
Garis-garis Tambahan	Cara penggambaran suatu obyek dengan menambahkan garis-garis sehingga mengesankan gerak, seperti untuk gambar-gambar dalam film kartun dan komik.

Distorsi	Cara penggambaran suatu obyek dengan cara merubah bentuk: diperpanjang, diperpendek dan lain sebagainya, sehingga bentuknya menyimpang dari aslinya. Cara ini dapat menyatakan gerak, sebab seakan obyek berubah bentuknya karena gerak.
Dinamis	Bentuk dinamis dapat menyatakan gerak, sebab bentuk dinamis menandakan bahwa obyek itu tidak statis, karena ada unsur gerak (tidak diam).
Latar Belakang Kabur	Cara latar belakang kabur biasanya untuk gerak melaju suatu obyek dengan latar belakang dibuat kabur (film, foto atau video).
Yang Bergerak Kabur	Cara penggambaran suatu obyek dengan cara dikaburkan, dengan latar belakang jelas sebagai ungkapan bahwa obyek itu bergerak. Teknik ini biasanya digunakan untuk teknik dalam pembuatan film/foto.
Imaji Jamak	Cara ini dapat menyatakan gerak, yang dijamakkan biasanya suatu <i>wimba</i> atau detail bagian <i>wimba</i> , misalkan gambar seorang penari balet, kakinya banyak yang berarti kaki bergerak.

Tabel 14. Tata Ungkapan Dalam 2 Cara Khas

TATA UNGKAPAN DALAM 2 MENYATAKAN GERAK CARA KHAS	
Ciri Gerak	Cara ciri gerak ini sebagai ungkapan bahwa <i>wimba</i> itu dalam keadaan bergerak. Misalkan obyek itu digambarkan dengan garis-garis yang meliuk-liuk, kaki yang berjalan disilang (untuk hewan), kaki melangkah (manusia), kibaran bender dan lain-lain.

2) Tata Ungkapan Dalam 3: Menyatakan waktu dan ruang

Tata ungkapan dalam jenis menyatakan waktu dan ruang adalah suatu cara menyatakan waktu (yang berjalan) sekaligus ruang (yang relatif berubah) hingga gambar mengesankan adanya matra waktu yang berjalan dalam matra ruang yang relatif berubah (Tabrani, 2012:203). Berikut adalah tabel tata ungkapan dalam 3 menyatakan waktu dan ruang:

Tabel 15. Tata Ungkapan Dalam 3 Cara Modern

TATA UNGKAPAN DALAM 3 MENYATAKAN WAKTU DAN RUANG CARA MODERN	
Komposisi	Cara komposisi ini dapat menyatakan waktu dan ruang tertentu, dengan komposisi tertentu dapat menyatakan suatu waktu tertentu dan ruang tertentu pula.
Imaji Jamak	Cara imaji jamak dapat menyatakan waktu dan ruang tertentu, sehingga ada perbedaan ruang dan waktu yang dialami suatu <i>wimba</i> . Misalkan gambar tangan petinju (digambar banyak) yang meninju wajah lawan berulang-ulang dengan cepat.
Belahan/Kisi-kisi	Belahan/Kisi-kisi dapat menyatakan waktu dan ruang, tergantung arah lihatnya <i>wimba</i> di posisikan di sebelah kanan/kiri, atas/bawah dapat sebagai ungkapan beda ruang dan beda waktu.
Campuran (<i>Mix/Super</i>)	Proses pembuatan film dengan memadukan berbagai adegan dalam satu tampilan, dengan berbagai obyek yang asalnya terpisah-pisah. Cara ini jelas menyatakan waktu dan ruang yang berbeda disatukan dalam satu adegan. Di TV disebut <i>impose</i> .

Tabel 16. Tata Ungkapan Dalam 3 Cara Khas

TATA UNGKAPAN DALAM 3 MENYATAKAN WAKTU DAN RUANG CARA KHAS	
Aneka Waktu dan Ruang (<i>dream time</i>)	Cara penggambaran yang terdiri dari berbagai ruang dan waktu, ditampilkan dalam satu bidang gambar. (Bisa terjadi di mana saja dan kapan saja).
Cara Kembar	Dapat menyatakan waktu dan ruang tertentu. Misalnya suatu <i>wimba</i> digambarkan dalam satu ruangan, kemudian di sebelahnya <i>wimba</i> yang sama digambarkan di luar ruangan, maka sebagai ciri adanya pindah ruang dan pindah waktu.
Ciri Waktu dan Ruang	Dapat menyatakan waktu dan ruang, misalnya suatu tokoh digambarkan dua kali atau lebih dalam satu bidang gambar, yang menyatakan tokoh tersebut berpindah tempat dan waktu.
<i>Dismix</i>	Cara mencampurkan berbagai adegan dan berbagai ruang dan waktu yang dialami oleh masing-masing waktu, yang pada saat yang tepat "dibekukan" (<i>freeze</i>) sehingga semua tampak dan dapat diceritakan.
Lapisan Latar	Cara penggambaran yang terdiri dari sejumlah latar berlapis-lapis. Ini sebagai ungkapan berbagai waktu dan berbagai ruang, latar yang jauh diceritakan lebih dahulu baru latar di depannya.

Urutan di Suatu Latar	Urutan di suatu latar sesuai arah lihatnya. Misalnya bila dari kanan ke kiri maka <i>wimba</i> yang ada di kanan diceritakan lebih dahulu sedangkan yang di kiri kemudian.
Garis Tanah Jamak	Garis tanah jamak untuk penggambaran sejumlah <i>wimba</i> dalam berbagai latar di suatu bidang gambar, setiap garis tanah mewakili latar yang mempunyai ruang dan waktu sendiri-sendiri.
Kronologis di Satu Gambar	Kronologis adalah untuk melukiskan suatu waktu yang berjalan dari yang berikutnya dan seterusnya.
Kilas Balik di Satu Gambar	Kilas balik dapat menyatakan waktu dan ruang, sebab bila suatu gambar menceritakan masa lalu dan masa kini yang ditampilkan dalam suatu bidang gambar. Bila yang 'dibaca' masa kini lebih dulu kemudian baru masa lalu.
Kilas maju di Satu Gambar	Kilas maju dapat menyatakan ruang dan waktu, bila yang 'dibaca' masa kini lebih dulu baru masa depan.

3) Tata Ungkapan Dalam 4: Menyatakan penting

Tata ungkapan dalam menyatakan penting adalah suatu cara untuk menggambarkan objek yang dipentingkan di antara objek-objek yang lain hingga pada gambar terasa kesan penting dari *wimba* objek yang dipentingkan itu. Berikut adalah tabel tata ungkapan dalam 4 menyatakan penting:

Tabel 17. Tata Ungkapan Dalam 4 Cara Modern

TATA UNGKAPAN DALAM 4 MENYATAKAN PENTING CARA MODERN	
Pengambilan Gabungan	Cara pengambilan gabungan baik melalui cara ukuran pengambilan maupun cara sudut pengambilan dapat menyatakan penting. Ukuran pengambilan besar dan sudut pengambilan bawah menyatakan bahwa obyek tersebut dipentingkan untuk di'agungkan, dan cara ukuran pengambilan kecil sudut pengambilan atas bertujuan untuk menunjukkan bahwa obyek tersebut tidak penting.
Skala Gabungan	Di dalam sebuah gambar, ada skala diambil yang lebih besar dari obyek aslinya sebagai ungkapan bahwa obyek itu dipentingkan, dan ada obyek tidak penting dengan skala diambil lebih kecil.

Di Tengah	Suatu <i>wimba</i> dianggap penting biasanya diletakkan di paling tengah, sebab penglihatan manusia secara wajar biasanya bagian tengah suatu bidang gambar lebih diperhatikan dibandingkan bagian lainnya.
Di Kiri Atas	Penempatan <i>wimba</i> pada bagian kiri atas biasanya untuk menyatakan bahwa <i>wimba</i> itu penting, sebab kebiasaan manusia membaca secara berurutan dari kiri atas ke kanan bawah. Sehingga bagian pertama yang
Komposisi	Cara menempatkan <i>wimba</i> yang digambar dalam bidang gambar sedemikian rupa, hingga kesan penting dari <i>wimba</i> tertentu itu terasa.
Aksen	Cara aksen juga biasanya dapat menyatakan penting. <i>Wimba</i> yang dipentingkan biasanya diberi aksen tertentu, supaya lebih menonjol, lebih menarik, lebih mencolok dan lebih menyita perhatian pelihat dibandingkan dengan <i>wimba</i> lainnya.
<i>Dept of Field</i>	Cara ini sama dengan cara DOF untuk menyatakan ruang, tetapi untuk menyatakan penting. <i>Wimba</i> yang dipentingkan diletakkan di daerah jelas hingga kesan penting dari <i>wimba-wimba</i> itu diperkuat.

Tabel 18. Tata Ungkap Dalam 4 Cara Khas

TATA UNGKAPAN DALAM 4 MENYATAKAN PENTING CARA KHAS	
Diperbesar	Cara diperbesar dapat menyatakan bahwa <i>wimba</i> /bagian <i>wimba</i> tersebut penting dalam suatu cerita.
Rinci Diperbesar	Cara rinci diperbesar menyatakan bahwa bagian <i>wimba</i> yang rincinya diperbesar penting untuk dapat lebih dikenali sehingga dapat diceritakan dengan baik.
Tampak Khas	<i>Wimba-wimba</i> biasanya ditampakkan secara khas (karakteristik) dari arah yang paling mudah dikenali.
Sinar X	Cara Sinar X menyatakan penting, bahwa dalam gambar tersebut ada bagaian yang tertutup, tetapi perlu diceritakan sehingga digambarkan secara transparan agar dapat diceritakan.
Di Kanan atau Di Bawah	Yang dianggap penting diletakkan di sebelah kanan atau bawah. Ini berlawanan dengan cara Barat, dimana yang penting biasanya di letakkan di kiri atau di atas.
Frekuensi Penampilan	Penampilan bagi tokoh-tokoh yang dianggap penting biasanya dengan frekuensi paling banyak dibandingkan tokoh lainnya.

4) Tata Ungkapan Luar

Tata ungkapan luar adalah bagaimana membuat perbedaan antara tata ungkapan dalam disatu gambar dengan tata ungkapan dalam pada gambar berikutnya (relief, komik, film, dan sebagainya), agar rangkaian gambar tersebut bersambung ceritanya (*continuity*). Tata ungkapan luar yang satu dengan tata ungkap luar yang berikut peralihannya dibantu oleh teknik peralihan seperti *cut*, *dissolve*, *insert*, *fade*, *wipe*, dan sebagainya (Tabrani, 2012:206).

a) Tata Ungkapan Luar 1: Menyatakan ruang

Tabel 19. Tata Ungkapan Luar 1 Cara Modern

TATA UNGKAPAN LUAR 1 MENYATAKAN RUANG CARA MODERN	
Alih Objek Bergerak	Bila gambar sebelumnya TUDnya bercerita adanya obyek yang bergerak, dan di gambar berikutnya TUDnya menunjukkan bahwa dengan latar belakang (ruang) yang relatif sama, obyek yang bersangkutan telah berpindah tempat maka peralihannya disebut alih obyek bergerak.
Alih Gerak Kamera	Bila di gambar sebelumnya TUDnya bercerita adanya obyek yang bergerak dan kamera mengikuti gerak obyek tersebut, hingga pada gambar berikut obyek relatif jelas sedang latar belakang kabur, maka peralihannya disebut alih gerak kamera dan kesan obyeknya bergerak meamasuki ruang.
Alih Pengambilan	Bila pada gambar sebelumnya TUDnya menggunakan ukuran/sudut pengambilan <i>close up</i> dan sudut wajar, sedang pada gambar berikut ukuran/sudut pengambilan berubah, telah terjadi perubahan ruang.
Alih <i>Depth of Field</i>	Bila fokus perhatian dirubah dengan cara <i>depth of field</i> , maka fokus perhatian pindah dan melibatkan perubahan yang jelas dan tidak jelas.

b) Tata Ungkapan Luar 2: Menyatakan gerak

Tabel 20. Tata Ungkapan Luar 2 Cara Modern

TATA UNGKAP LUAR 2 MENYATAKAN GERAK CARA MODERN	
Alih Obyek Bergerak	Alih obyek bergerak, sekaligus melibatkan ruang dan waktu=gerak
Alih Obyek Kamera	Bila pada gambar sebelumnya obyek yang di fokus kamera, berbeda dengan obyek yang di fokus kamera pada gambar berikutnya, maka penonton seakan diajak untuk bergerak dalam ruang.
Alih Gerak Kamera	Juga melibatkan ruang dan waktu=gerak
Alih <i>Slow Motion</i>	Bila kecepatan <i>motion</i> berubah, maka penonton diajak menyaksikan sesuatu yang dianggap penting yang melibatkan waktu dan ruang. Bila yang digunakan <i>slow motion</i> , maka peralihannya disebut Alih <i>Slow Motion</i>
Alih Periodik <i>Motion</i>	Situasinya sama dengan pada nomor 4, alihnya disebut Alih Periodik <i>Motion</i> .
Alih <i>Fast Motion</i>	Situasinya sama dengan pada nomor 4, alihnya disebut Alih <i>Fast Motion</i> .
Alih <i>Stop Motion</i>	Situasinya mirip dengan nomor 4, di mana dengan teknik <i>stop motion</i> penonton menyaksikan ruang, waktu, pindah=gerak.
Alih <i>Freeze</i>	Situasinya mirip dengan nomor 4, kali ini teknik yang digunakan <i>freeze</i> , jadi dari gerak dihentikan, ada ruang, tempat, waktu yang tiba-tiba berhenti, dari gerak jadi berhenti untuk menarik perhatian.

Tabel 21. Tata Ungkapan Luar 2 Cara Khas

TATA UNGKAPAN LUAR 2 MENYATAKAN GERAK CARA KHAS	
Alih <i>Dismix</i>	Bila ada gambar yang <i>didismix</i> berbeda dengan gambar berikut maka telah terjadi peralihan waktu dan tempat=gerak.

c) Tata Ungkapan Luar 3: Menyatakan waktu dan ruang

Tabel 22. Tata Ungkapan Luar 3 Cara Modern

TATA UNGKAP LUAR 3 MENYATAKAN WAKTU DAN RUANG CARA MODERN	
Alih Pengambilan	Alih pengambilan, sekaligus menyatakan ruang, gerak, dan waktu. Jadi alih pengambilan juga digunakan untuk alih menyatakan ruang dan waktu.
Alih <i>Slow Motion</i>	Peralihan kecepatan <i>motion</i> , bisa mengesankan gerak, berarti ada ruang dan waktu, jadi juga menyatakan waktu.
Alih Peridoik <i>Motion</i>	Ini juga termasuk alih kecepatan <i>motion</i> , menangkap gerak berarti ada ruang dan waktu, jadi juga menyatakan waktu dan ruang.
Alih <i>Fast Motion</i>	Ini juga termasuk alih kecepatan <i>motion</i> , bisa menangkap gerak berarti ada ruang dan waktu, jadi juga bisa menyatakan waktu dan ruang.
Alih <i>Slow Motion</i>	Ini juga termasuk alih kecepatan <i>motion</i> , bisa menangkap gerak dan berarti waktu, jadi juga bisa menyatakan waktu dan ruang.
Alih <i>Freeze</i>	Termasuk perubahan kecepatan <i>motion</i> , menangkap gerak, berarti ada ruang dan waktu, jadi juga bisa menyatakan waktu dan ruang.
Alih Waktu	Bila waktu di gambar sebelumnya menunjukkan siang, sedang di gambar berikutnya, dengan tempat relatif sama menunjukkan malam, maka telah terjadi perubahan waktu dan ruang sedikit.
Alih Waktu dan Ruang	Bila bukan hanya siang dan malamnya yang berubah tapi juga tempatnya, maka telah terjadi perubahan waktu dan ruang
Alih Komposisi	Bila pada gambar sebelumnya komposisi letak <i>wimba-wimbanya</i> berbeda dengan gambar berikutnya, maka kita diajak menangkap waktu yang berbeda dan konfigurasi ruang yang berbeda.
Alih <i>Fade in/out/to/from</i>	Teknik <i>fade</i> memang membutuhkan waktu dan selalu berhubungan dengan pindah dari waktu/ruang yang satu ke yang berikutnya.
Kronologis	Tidak perlu disebut alih kronologis, sebab kronologis sudah berjalan runut waktu atas peristiwa yang terjadi dalam ruang.
Alih Kilas Balik	Kilas balik memang penonton berpindah dari masa kini ke masa lalu.
Alih Kilas Maju	Kilas maju kebalikan dari kilas balik, dari masa kini meloncat ke masa depan.

Tabel 23. Tata Ungkapan Luar 3 Cara Khas

TATA UNGKAP LUAR 3 MENYATAKAN WAKTU DAN RUANG CARA KHAS	
Alih <i>Dismix</i>	Pada media rupa-rupa tradisi (relief Candi Borobudur, wayang beber, dsb) selain teknik penghubung <i>dissolve</i> , <i>insert</i> , dsb. Ada teknik <i>dismix</i> , di mana semua <i>wimba</i> dengan cara <i>wimbanya</i> di suatu gambar pada suatu saat yang tepat di <i>freeze</i> hingga kelihatan dan bisa diceritakan sejak awal-akhir cerita di suatu sekuen.

d) Tata Ungkapan Luar 4: Menyatakan penting

Tabel 24. Tata Ungkapan Luar 4 Cara Modern

TATA UNGKAPAN LUAR 4 MENYATAKAN PENTING CARA MODERN	
Alih Pengambilan	Obyek yang penting dibuat bergerak, maka disini kamera membuat perubahan pengambilan (bisa ukuran/sudut pengambilan) dalam pengambilan obyek penting tersebut, hingga penonton seakan diajak mengamati obyek tersebut dari berbagai arah.
Alih <i>Depth of Field</i>	<i>Depth of Field</i> bisa memindahkan fokus dari obyek penting ke 1 ke obyek penting ke 2, dan seterusnya hingga jalan cerita mudah ditangkap.
Alih <i>Slow Motion</i>	Alih perubahan kecepatan <i>motion</i> tentu ada maksudnya, artinya ada yang penting untuk diceritakan.
Alih Waktu	Alih waktu bukan hanya menyatakan waktu dan ruang, tapi juga menyatakan penting bila dalam cerita penting diketahui waktu kejadiannya yang berbeda pada gambar yang satu dengan gambar berikutnya.
Alih Waktu dan Ruang	Bila bukan hanya perubahan waktu kejadian yang penting, tapi pula perubahan tempat kejadian.
Alih Periodeik <i>Motion</i>	Sama dengan alih <i>slow motion</i> .
Alih <i>Stop Motion</i>	Sama dengan alih <i>slow motion</i> dan alih <i>periodik motion</i> .
Alih <i>Fast Motion</i>	Sama dengan alih <i>stop motion</i> .
Alih <i>Freeze</i>	Sama dengan alih <i>fast motion</i> .
Alih Skala	Alih skala dilakukan dengan <i>zoom in/out</i> . Bila penting untuk diketahui detailnya, maka di <i>zoom in</i> hingga skalanya jadi lebih besar. Sedang bila penting untuk diketahui bahwa obyek itu tidak penting, maka di <i>zoom in</i> hingga skalanya jadi kecil dan jadi tidak penting.

Alih Komposisi	Bila komposisi obyek-obyek di gambar terdahulu tidak sama dengan komposisi di gambar berikut, maka ada suatu konfigurasi obyek-obyek yang penting untuk ditangkap penonton.
Alih Aksen	Bila objek yang jadi aksen di gambar terdahulu berbeda dengan objek yang jadi aksen di gambar berikut, pemirsa dipandu untuk memperhatikan berbagai obyek yang penting dalam cerita.
Frekuensi Penampilan	Bila di sebuah gambar ada obyek yang dian/bergerak, sedang di gambar berikut obyek tersebut berubah kecepatan/arrah gerakannya, maka obyek itu akan menarik perhatian, memang obyek itu penting dalam ceritanya.

Tabel 25. Tata Ungkapan Luar 4 Cara Khas

TATA UNGKAPAN LUAR 4 MENYATAKAN PENTING CARA KHAS	
Arah Lihat Kiri-Kanan <i>Pradaksina</i>	Bila penting bagi penonton untuk dapat mengikuti jalannya cerita, maka pada candi-candi di Indonesia perlu diikuti cara melihat <i>Pradaksina</i> : badan candi selalu ada di sebelah kanan penonton. Jadi relief pada langkan candi dilihat dari kiri ke kanan.
Arah Lihat Kanan-Kiri <i>Pradaksina</i>	Relief pada badan candi bila penting untuk dapat diikuti ceritanya perlu dilihat dari kanan ke kiri.
Arah Lihat Kanan-Kiri <i>Prasavya</i>	Selain <i>Pradaksina</i> ada cara <i>Prasavya</i> , kebalikannya <i>Pradaksina</i> , yaitu badan candi selalu di kiri penonton. Jadi relief di langkan candi dilihat urutannya dari kanan ke kiri.
Arah Lihat Kiri-Kanan <i>Prasavya</i>	Relief pada badan candi dilihat urutannya dari kiri ke kanan.

B. Semiotika Bahasa Rupa

Alat komunikasi manusia, pada hakikatnya tidak hanya berupa bahasa tulisan, lisan atau bahasa isyarat, melainkan juga bahasa rupa atau bahasa visual yang merupakan tanda komunikasi simbolik atau komunikasi rupa. Menurut Sachari (2003:71) bahasa rupa, seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki apa yang dikenal sebagai kaidah, asas atau konsep. Bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu:

- a. Unsur konsep, yang terdiri dari titik, garis, bidang dan volume.

- b. Unsur rupa, yang terdiri dari bentuk, ukuran, wara dan tekstur.
- c. Unsur pertalian, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya dan berat.
- d. Unsur peranan, yang terdiri dari gaya, makna dan tugas.

Sachari (2003:71) menambahkan bahwa bahasa rupa tidak memiliki kaidah gramatika seperti halnya bahasa lisan atau bahasa tulisan, sehingga komunikator kadang memiliki pendapat dan penafsiran yang berlainan. Namun demikian, bahasa rupa juga memiliki kaidah yang sifatnya universal, dan hampir berlaku di mana saja, seperti halnya tanda-tanda alfabet, meskipun cara melafalkannya berlainan.

C. Monumen

1. Pengertian Monumen

Menurut Susanto (2012:330), monumen berasal dari kata *monere* atau *monumentum* yang berarti “mengingat kembali”, atau sebuah bangunan dan tempat yang mempunyai nilai sejarah penting dan diciptakan dengan maksud mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau peristiwa. Monumen sering terlihat sebagai faktor yang menciptakan keagungan dan kelanggengan. Begitu pula halnya dengan idealisasi bentuk, sikap, harmoni dalam struktur serta keselarasan antara massa dan gerak. Artinya monumen didirikan sebagai peringatan peristiwa berupa kejadian maupun perubahan sesuatu yang terjadi pada zamannya. Rahman (1993:97) menambahkan agar monumen bisa berfungsi sebagai memorial/*monument* maka relief monumental harus permanen dan mengekspresikan “perangai pesona” atau “peristiwa” yang ditampilkan secara jelas.

Monumen yang dibuat dengan skala besar dan penuh kesederhanaan adalah faktor yang menciptakan keagungan dan kelanggengan, maka terdapat adanya idealisasi bentuk dan sikap, harmoni dalam struktur serta keselaran antara massa dan gerak sehingga fungsi mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau peristiwa lebih terasa efektif. Berbeda dengan monumen yang diciptakan dengan teknik realistik, pikatural, romantik atau simbolik yang terasa kurang efektif. Artinya di dalam pembuatan monumen terdapat suatu kesatuan arsitektur.

Suatu bangunan monumen dapat digambarkan sebagai perwujudan suatu relief. Suatu struktur apabila berdiri sendiri cenderung menjadi relief. Bila ada dua struktur maka diantara dua struktur tersebut timbul daya pengaruh yang saling timbal balik. Apabila terdapat banyak struktur dalam satu grup, maka perencanaan menjadi kompleks, dan ruang luar di antara struktur-struktur tersebut cenderung menjadi ruang.

Bangunan monumen terbagi dalam dua jenis, yaitu:

a) Bangunan Monumen Tunggal

Bangunan monumen tunggal, yaitu monumen yang dicapai dengan memencilkan suatu objek atas objek-objek yang lain. Kesan monumen terjadi atas kesan vertikal. Monumen tersebut terjadi bila antara objek dan ruang tidak saling mengalami perembesan dan penembuasan ruang. Selain itu monumen menjadi semakin unik dan semakin tinggi kualitasnya apabila terdapat keseimbangan antar

objek dan ruang. Tetapi apabila ada objek lain yang mengganggu “ruang bayangan” monumen, maka keseimbangan tersebut juga akan terganggu dan nilai monumennya akan turun drastis.

Monumen jenis ini mempunyai ciri-ciri sederhana, bersih dan polos, tanpa perembesan atau penembusan.

b) Bangunan Monumen Kompleks

Bangunan monument kompleks yaitu, bangunan monumental yang terjadi dari suatu desain bangunan-bangunan yang dikelompokkan membentuk *cluster*. Apabila ada dua objek misalnya X dan Y berdiri membentuk *cluster*. Maka diantara X dan Y terjadi daya mengeruang yang saling timbal balik, memberi nilai ruang terkait diantara ruang X dan Y. Bangunan monumen ini mempunyai ciri ciri kompleks, permainan tegas dan jelas, merembes dan menembus dan menyangkut nilai-nilai kemanusiaan.

2. Skala

Utomo (2004:108) memaparkan bahwa skala dalam monumen menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan manusia. Ada tiga macam skala, yaitu sebagai berikut:

a) Skala Manusia

Skala ini penekanan diarahkan pada penggunaan ukuran dimensi manusia atau gerak ruang manusia terhadap objek atau benda yang dirancang.

b) Skala Generik

Skala ini perbandingan diarahkan pada penggunaan suatu elemen atau ruang terhadap elemen lain yang berhubungan di sekitarnya.

c) Skala Gambar/Skala Peta

Perbandingan perbesaran atau perkecilan antara gambar atau peta yang dikerjakan dengan mempergunakan satuan ukuran angka/*numeric* atau grafik.

Utomo (2004:113) menjelaskan bahwa sudut pandang manusia secara normal pada bidang vertikal adalah 60° , namun bila melihat secara lurus ke depan atau menuju ke titik objek secara intensif maka sudut pandangnya menjadi 1° . Ashiara (dalam Utomo, 2004:113) menuliskan tentang perbandingan antara jarak antarbangunan (D) dan tinggi bangunan (H), sebagai berikut:

$D/H=1$, ruang terasa seimbang dalam perbandingan jarak dan tinggi bangunannya.

$D/H<1$, ruang yang terbentuk akan terlalu sempit dan memberikan rasa tertekan.

$D/H>1$, ruang terasa agak besar.

$D/H>2$, pengaruh ruang tidak akan terasa.

Sedangkan menurut Spriegen (dalam Utomo, 2004:113-114), bahwasannya perbandingan antara tempat dan seseorang berdiri (D) dengan objek tinggi bangunannya (H), bila:

$D/H=1$, cenderung memperhatikan detail daripada keseluruhan bangunan.

$D/H=2$, cenderung untuk melihat bangunan sebagai sebuah komponen keseluruhan bersama dengan detailnya.

$D/H=3$, bangunan terlihat dalam hubungan dengan lingkungannya.

D/H=4 , bangunan dilihat sebagai pembatas ke depan saja.

Dalam modul *Tugu Monumen Nasional sebagai “Landmark” Kawasan Silang Monas* (Ir, 2004:6) menjelaskan bahwasanya pada perencanaan bangunan monumental, ada beberapa unsur yang berperan yaitu sebagai berikut;

- a) Fisik Bangunan: 1) bentuk bangunan relatif tinggi, 2) dominasi unsur-unsur vertikal, 3) perwujudan bangunan biasanya dikaitkan dengan makna simbolis dan filsafatis.
- b) Perancangan Tapak: 1) kesan yang ditampilkan mencakup nilai-nilai keagungan, kewibawaan, resmi terarah dan seimbang, 3) pencapaian biasanya langsung menuju bangunan utama, pola sirkulasi utama cenderung monoton dan statis sehingga menguatkan bangunan penunjang, 4) pengelompokan ruang dan fungsi berdasarkan hirarki dan ditampilkan dengan tegas, 5) tapak cenderung relatif luas.

3. Relief sebagai Unsur Seni

Dalam modul *Tugu Monumen Nasional sebagai “Landmark” Kawasan Silang Monas* (Ir, 2004:1) dijelaskan peranan relief pada bangunan monumental, relief dan karya seni dimaksud antara lain *fountain*, dinding relief dan lain-lain. Relief merupakan elemen penting yang mampu meningkatkan kualitas lingkungan kota. Sehingga elemen-elemen ini mempengaruhi kualitas penginderaan di tempat dan memunculkan suasana kreatif di mana masyarakat berada.

Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penampilan relief pada sebuah bangunan yaitu, penempatan, skala, bentuk, massa dan warna. Relief yang

berada di luar (*out door*) harus mengaitkan antara massa yang berdiri dengan latar belakangnya (*back ground*) dengan mempertimbangkan ukuran dan volume relief yang akan berpengaruh terhadap pengamat yang melihatnya.

a) Ukuran, Skala, dan Bentuk

Dalam modul *Tugu Monumen Nasional sebagai “Landmark” Kawasan Silang Monas* (Ir, 2004:1) menjelaskan ukuran dan skala suatu relief akan terkait dengan penempatannya di dalam suatu area, antara gedung/bangunan dan ruang yang akan menjadikannya sebagai bagian yang integral. Relief harus berada pada suatu tempat yang luas dan dapat terlihat. Mengenai bentuk, Sahman (93:97) berpendapat bahwa pendekatan bentuk secara realistik, pikatural, romantik dan simbolik terasa kurang efektif, namun apabila pendekatan bentuk secara arsitektural yang terfokus pada massa dan struktur.

Sangat banyak bentuk-bentuk yang dapat dikreasikan dalam perancangan sebuah relief monumental dan bentuk-bentuk ini dapat diekspresikan dengan material yang berbeda-beda. Sahman (93:97) menjelaskan agar relief monumental bisa berfungsi sebagai memorial maka relief monumental harus permanen dan mengekspresikan perangai persona atau peristiwa yang ditampilkan secara jelas.

b) Material dan Warna

Dalam modul *Tugu Monumen Nasional sebagai “Landmark” Kawasan Silang Monas* (Ir, 2004:1) menjelaskan material untuk relief luar haruslah kuat dan tahan polusi misalnya batu, beton, marmar, plastic dan lain-lain. Warna untuk relief terkait dengan tipe material yang dipakai misalnya perak, granit, logam, dan lain-lain.

Relief akan dapat langsung diamati dengan pandangan langsung berikut latar samping maupun latar belakang yang akan terkait penempatannya. Disamping itu sinar matahari dan variasi pola pembayang dari waktu yang berbeda-beda setiap hari dan perubahan cuaca akan sangat mempengaruhi orientasi relief.

c) Pencahayaan

Pencahayaan sangat berpengaruh terhadap kehadiran dan keindahan pada sebuah relief. Sehingga relief menampakkan keagungan dan kewibawaanya bagi setiap masyarakat yang melihat. Kualitas pencahayaan dipengaruhi oleh jenis-jenis lampu dan peletakan posisi lampu, bisa dari atas, samping kanan kiri atau selaiknya.

D. Relief

1. Pengertian Relief

Menurut Susanto (2012:330) relief sepadan dengan kata “peninggian”, dalam arti kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya karena apabila dikatakan relief memang senantiasa “berlatar belakang”, serta karena peninggian tersebut ditempatkan pada suatu dataran. Jenis lukisan timbul yang berada pada dinding ini menggunakan teknik pahat maupun teknik tempel dengan alat khusus dalam pembuatannya.

Susanto (2012:330) menambahkan ada beberapa jenis relief menurut peninggiannya, yaitu sebagai berikut:

- a. *High relief*
- b. *Low relief*

c. *Middle relief*

d. *Flat relief*

Menurut Sahman (1993:91) relief atau *rivilio* berasal dari bahasa Italia yang berarti peninggian, dalam arti yang kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya. Ayatrohaedi (dalam Destriani, 2015:6) menambahkan bahwa relief berasal dari Bahasa Latin *relevare* yang artinya pengangkatan atau meninggikan. Dalam kajian Arkeologi, relief merupakan bentuk seni rupa pahat yang berada pada dinding bangunan suci yang membantu proses peribadatan dan membentuk nilai kesakralan.

2. Jenis-jenis Relief

Menurut Munandar (2012:56-57) relief terdiri dari tiga macam, yaitu relief cerita dan relief hias. Relief cerita adalah relief yang memaparkan suatu rangkaian cerita dalam bentuk gambaran pahatan, misalnya relief pada Candi Siva Prambanan yang dihiasi dengan relief cerita Ramayana. Berikutnya relief hias adalah relief yang dipenuhi dengan bentuk-bentuk ornamen yang tidak mengandung cerita, misalnya sulur daun, untaian bunga dan lain-lain. Serta relief sinopsis, yaitu relief yang dipahatkan pada panil-panil berbeda dengan bermacam-macam adegan yang diambil dari satu cerita yang mengacu pada kisah-kisah pendidikan dengan sosok manusia dan hewan yang lazim dinamakan Jataka atau Awadana. Contoh di Candi Mendut, adegan-adegan relief dipahatkan dalam panil empat persegi panjang. Tabrani (2012: 210) menerangkan pembacaan cerita pada relief bisa secara *pradaksina* (arah lihat kiri ke kanan) dan *prasavya* (arah lihat kanan ke kiri).

Munandar (2012:15) menambahkan dua macam gaya relief, yaitu:

a) Gaya Klasik Tua

Berkembang pada abad ke 8-10 M, dengan tinggalan arkeologi banyak dijumpai di wilayah Jawa bagian tengah, baik berupa candi, *petirthaan*, arca-arca, maupun sisa pondasi candi (Munandar, 2012:15). Munandar (dalam Destriani, 2009: 7-8) menjelaskan ciri-ciri relief gaya klasik tua, yaitu:

- 1) Bentuknya naturalis.
- 2) Bentuk relief tinggi.
- 3) Ketebalan pahatan setengah atau tiga perempat dari media (balok batu).
- 4) Pada panil relief masih terdapat bidang-bidang yang dibiarkan kosong.
- 5) Figur manusia dan hewan wajahnya diarahkan kepada pengamat (*enface*).
- 6) Cerita acuan berasal dari kesusastraan India.
- 7) Cerita dipahatkan lengkap, dari awal sampai akhir.

b) Gaya Klasik Muda

Berkembang pada abad ke 11-15 M, dengan banyak tinggalan arkeologi di wilayah Jawa bagian timur. Munandar (dalam Destriani, 2009:7-8) menjelaskan ciri-ciri relief gaya klasik muda, yaitu:

- 1) Bentuknya simbolis.
- 2) Bentuk relief rendah.
- 3) Dipahatkan hanya pada seperempat ketebalan media (batu bata).

- 4) Adanya ketakutan pada bidang kosong, jadi seluruh panil diisi dengan hiasan yang penuh sesak.
- 5) Wajah pada figur manusia dan hewan dibuat menghadap ke samping (*enprofil*) seperti wayang kulit.
- 6) Cerita acuan dari kepustakaan Jawa Kuna, disamping beberapa saduran dari karya sastra India.
- 7) Cerita dipahatkan dalam bentuk relief yang bersifat fragmentaris.

Menurut Pusat Arkeologi Nasional (dalam Destriani, 2009:8-9) apabila ditinjau dari “pesan” penggambarannya yang dipahatkan, relief dapat dibagi dalam beberapa jenis, yaitu:

- 1) Relief naratif yaitu relief yang memvisualisasikan suatu cerita.
- 2) Relief hiasan tanpa cerita, dapat berarti suatu simbol dari konsep keagamaan tertentu.
- 3) Relief candrasengkala yang mengandung angka tahun.

E. Simbolisme Budaya Jawa pada Relief

Setiap panil relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, memiliki ciri khas hidup orang Jawa atau hubungan orang Jawa dengan Sang Kuasa. Diantaranya adalah tradisi kesenian Jemblung, Jaranan, Rebana sebagai bentuk pendekatan diri kepada-Nya. Sehingga kiranya perlu kajian bahasa rupa ini mengulas sikap hidup orang Jawa yang disimbolkan melalui kesenian-kesenian tradisi tersebut.

1. Sikap Hidup Orang Jawa

Herusatoto (2008:139) menjelaskan bahwa dalam tradisi atau tindakannya orang Jawa selalu berpegang pada dua hal. Pertama, kepada pandangan hidupnya yang religius dan mistis. Kedua, pada sikap hidupnya yang etis dan menjunjung tinggi moral atau derajat hidupnya. Pandangan hidup orang Jawa selalu menghubungkan segala sesuatu dengan Tuhan yang serba rohaniah, dengan menghormati arwah nenek moyang/leluhur serta kekuatan-kekuatan yang tidak tampak oleh indra manusia. Maka orang Jawa memakai simbol-simbol kesatuan, kekuatan dan keluhuran. Simbol-simbol tersebut dijelaskan oleh Herusatoto (2008: 139) sebagai berikut:

- a) Simbol yang berhubungan dengan kesatuan roh leluhurnya, seperti sesaji, menyediakan bunga, membakar kemenyan, menyediakan air putih, *selamatan* dan *ziarah*.
- b) Simbol yang berhubungan dengan kekuatan, seperti *nenepi*, memakai keris, tombak, jimat atau *sipat kandel*.
- c) Simbol yang berhubungan dengan keluhuran, seperti pedoman-pedoman laku utama dalam *Hasta-Sila* (Delapan Sikap Dasar: *eling, pracaya, mituhu, narima, rila, temen, jujur lan budi luhur*). *Asta-Brata* (Delapan Macam Tindakan: *wanita, garwa, wisma, turangga, curiga, kukila, waranggana, pradangga*) dan *Panca-Kreti* (Lima Perbuatan: *trapsila, ukara, sastra, susila lan karya*).

2. Tindakan-tindakan Simbolis Orang Jawa

Bentuk-bentuk simbolisme dalam budaya Jawa sangat dominan dalam segala hal dan dalam segala bidang. Hal ini terlihat dalam tindakan sehari-hari orang Jawa, sebagai realisasi dari pandangan dan sikap hidupnya yang berganda. Bentuk-bentuk simbolis tersebut dikelompokkan oleh Herusatoto (2008:154) dalam tiga macam tindakan simbolis yaitu sebagai berikut:

a) Tindakan Simbolis dalam Religi

Kepercayaan orang Jawa terhadap roh yang berdasarkan pada peranggapannya. Untuk menghindarkan diri dari roh-roh tersebut maka orang Jawa memuja-muja dengan mengadakan upacara. Upacara yang dilakukan seperti upacara memperingati hari kematian, pertunjukkan tari-tarian tradisional dan pertunjukan wayang. Kemudian Herusatoto (2008:154) menjelaskan tindakan simbolis yang lain yaitu pemberian sesaji atau *sesajen* bagi *sing mbahureksa*. Serta tindakan simbolis dalam religi berikutnya adalah usaha menambah kekuatan batinnya sendiri agar dapat mempengaruhi kekuatan alam semesta sehingga segala kekuatan alam mempengaruhi kehidupan diri dan keluarganya dapat dikalahkan.

b) Tindakan Simbolis dalam Tradisi

Koentjaraningrat (dalam Herusatoto, 2008:164) membagi adat tata kelakuan menjadi empat tingkatan, yaitu 1) tingkat nilai budaya, 2) tingkat norma-norma, 3) tingkat hukum, 4) tingkat aturan khusus.

c) Tindakan Simbolis dalam Seni

Alam seni terdiri dari beberapa unsur yaitu seni rupa, seni sastra, seni suara, seni tari, seni musik dan seni drama. Alam seni merupakan salah satu dari aktivitas kelakuan berpola dari manusia yang dalam pengungkapannya penuh dengan tindakan-tindakan simbolis. Menurut Herusatoto (2008:178) hal itu disebabkan karena melalui alam seni, rasa budaya manusia yang tidak dapat diungkapkan dalam pergaulan sehari-hari antar manusia, dicurahkan dalam bentuk-bentuk simbol di dalam alam seninya.

Orang Jawa merangkum ke enam unsur seni tersebut pada sebuah seni pedalangan wayang kulit purwa. Herusatoto (2008:179) menyebutkan bahwa tindakan simbolis dalam persiapan permainan wayang kulit yang pertama adalah orang yang menanggung wayang atau orang yang memiliki hajatan atau memiliki *ujar* atau *kaul*. Sebelum pagelaran wayang dilaksanakan si empunya hajat berkewajiban melaksanakan persiapan mengadakan selamatan/*kenduri*, *sesajen*, dan *ubarampe*.

Tindakan simbolis yang kedua dilakukan oleh dalang, seperti lakon cerita, kode atau aba-aba bagi para penabuh gamelan, mempercepat dan memperlambat serta memainkan irama. Kemudian tindakan simbolis yang ketiga dilakukan oleh para penabuh gamelan dan sinden yang mengumandangkan lagu-lagu dan iringan gendinh yang sesuai permintaan dalang.

Apabila ditelisik kembali bahwa 16 panil relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ditemukan 2 panil relief yang mengadopsi bentuk manusia yang kemudian ditransformasikan dalam bentuk wayang. Bentuk wayang yang

dipergunakan adalah wayang krucil dan wayang suluh. Relief wayang krucil yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri tersebut mengangkat cerita Sri Aji Joyoboyo memberikan tugas kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam penulisan kitab Bharatyudha. Sehingga kiranya perlu kajian bahasa rupa ini mengulas simbolik bentuk manusia yang ditransformasikan dalam bentuk wayang krucil dan wayang suluh dari sudut pandang pewayangan Jawa.

Wayang dalam bahasa Jawa mempunyai beberapa arti. Poedjawijatna (1983: 118) menjelaskan bahwa wayang pada umumnya semacam boneka berupa manusia atau binatang; adakalanya bukan boneka melainkan hanya berupa gambar. Menurut Susanto (2012:436) wayang merupakan bentuk tiruan manusia atau hewan yang dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisiaonal dan biasanya dimainkan oleh orang yang disebut dalang.

Wayang mempunyai kaitan dengan seni rupa, hubungan yang terjalin adalah soal pembuatan wayang. Artinya dalam pembuatan wayang dibutuhkan teknik, bahan dan alat, konsep penggambaran tokoh maupun ergonomisnya saat wayang dimainkan. Susanto (2012:436) menjelaskan bahwa wayang dalam seni rupa berkaitan pada bagaimana keindahan bentuk tokoh itu diwujudkan. Sehingga yang muncul adalah penggolongan wayang berdasarkan bahan maupun ceritanya.

Sebagai ilmu baru yang ditemukan oleh Tabrani, bahasa rupa mempunyai peranan penting dalam penafsiran simbol yang digambarkan oleh *wimba* dalam sebuah visual yang representatif dan dirancang untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya. Salah satu visual representatif yang terdapat pada panil relief Monumen

Simpang Lima Gumul Kediri adalah manusia. Salah satu contoh panil relief tersebut adalah penggambaran manusia dalam cerita kesenian Tiban. Tiban yang artinya “minta hujan”, merupakan tradisi saling mencambuk menggunakan lidi *enau/aren* dengan cara selamatan sebagai pendahulunya. Tradisi ini dilakukan saat kemarau panjang melanda. Bahkan dipercaya apabila darah menetes ke bumi akibat cambukan lidi *enau/aren* ini akan mengundang hujan turun.

Maka pantaslah diteliti arti dan struktur simbolik dari aktivitas manusia yang tergambar pada panil relief tersebut. Seperti yang diungkapkan Bakker (1983:95) bahwasanya simbolisme begitu umum meresapi hidup manusia, pastilah berakar pada hakekatnya sendiri. Secara filosofis dapat diselidiki pula dasar dan kedudukannya. Tetapi untuk mencapai pemahaman tentang simbol religius, harus diselidiki terlebih dahulu arti dan kedudukan simbol dalam pergaulan manusia dengan orang lain dan dengan dunia sekitarnya.

Kenyataan simbolis menjadi masalah inti dalam rangka hidup religius. Namun segi religius dalam simbol-simbol menambahkan dimensi baru. Seperti halnya dalam simbolisasi manusia, soal pokok bukanlah hubungan antara perwujudan lahiriah dan kepercayaan batiniah, melainkan relasi antara komunikasi *human-cosmis* dan komunikasi religius, kedua-duanya lahir-batin (Bakker, 1983:116-117).

F. Penelitaian yang Relevan

Dalam mempersiapkan penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang diteliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, hasil kajian Alfa (2007) yang berjudul “Representasi Identitas Kab. Kediri Pada Monumen Simpang Lima Gumul”. Penelitian ini berfokus pada representasi identitas Kabupaten Kediri pada Monumen Simpang Lima Gumul, dengan mendeskripsikan identitas Kabupaten Kediri melalui analisis semiotik. Sebagai identitas, Monumen Simpang Lima Gumul menyajikan relief-relief yang bercerita mengenai kesenian, sejarah daerah, religi, serta kehidupan sosial masyarakat. Kesimpulan tersebut diperoleh dari analisis yang dilakukan terhadap masing-masing relief dan bagian-bagian dari monumen. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan bahwa Kabupaten Kediri direpresentasikan sebagai kota yang sangat mengapresiasi kesenian namun tetap melestarikan sejarahnya. Hal ini diwujudkan dalam 9 dari 16 relief bercerita tentang kesenian yang ada di Kabupaten Kediri, yakni seni pertunjukan yang berupa kesenian jaranan (yang didalamnya terdapat personel jaranan), wayang (baik wayang kulit maupun wayang orang), campursari, ludruk, qosidah, serta karya seni sastra yang berupa kakawin. Serta 4 dari 16 relief bercerita tentang sejarah Kabupaten Kediri yang dulunya merupakan Kerajaan Kadiri dan pada zaman penjajahan Belanda.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, bahwasanya penelitian yang pertama menggunakan objek relief pada Monumen Simpang Lima Gumul sebagai bahan utama untuk mengetahui representasi identitas Kabupaten Kediri pada

Monumen Simpang Lima Gumul, dengan mendeskripsikan identitas Kabupaten Kediri melalui analisis semiotik.

Kedua, hasil penelitian Indafa (2006) yang berjudul “Perencanaan dan Perancangan CDB Simpang Lima Gumul di Kabupaten Kediri dengan Penekanan pada Pemanfaatan dan Pengolahan Tata Guna Lahan”. Perencanaan dan perancangan *Central Business District* (CBD) Simpang Lima Gumul di Kabupaten Kediri dengan penekanan pada pemanfaatan dan pengolahan tata guna lahan, merupakan perencanaan dan perancangan daerah pusat kegiatan komersial di bidang perdagangan dan jasa di Kabupaten Kediri yang tepatnya terletak pada Ibukota Kabupaten Kediri dengan Simpang Lima Gumul sebagai pusatnya yang dalam tata guna lahan kawasan daerah sekitar Simpang Lima Gumul merupakan daerah perdagangan. Kondisi lahan yang ada berupa lahan perkebunan dengan pemanfaatan tata guna lahan kawasan berupa perdagangan tersebut memacu pengolahan tata guna lahan untuk kawasan perdagangan grosir atau CBD. Secara umum metoda yang digunakan adalah metoda analisis dan sintesa dengan mengkaitkan permasalahan untuk mencapai tujuan dan sasaran.

Sedangkan pada hasil penelitian yang relevan kedua, penelitian tersebut meneliti objek lahan Simpang Lima Gumul dengan penekanan pada pemanfaatan dan pengolahan tata guna lahan, merupakan perencanaan dan perancangan daerah pusat kegiatan komersil di bidang perdagangan dan jasa di Kabupaten Kediri.

Ketiga, hasil penelitian Iskandar (2008) yang berjudul “Membaca Gambar Dinding Suku Dayak Bumi Segandu Indramayu”. Penelitian tersebut dilakukan untuk

menelaah representasi sebuah ajaran melalui penggambaran berkait kesusteraan 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.

Pada hasil penelitian yang relevan ketiga, bahwasanya aspek yang diteliti yaitu aspek membaca gambar pada dinding Suku Dayak Bumi Segandu Indramayu merupakan telaah mengenai representasi ajaran pada gambar dinding.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, peneliti mendapatkan rujukan penelitian sebagai bahan referensi mengenai Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dan bahasa rupa. Hingga akhirnya hasil penelitian tersebut dikatakan berbeda. Perbedaan penelitian tersebut adalah objek relief tersebut yang nantinya akan diteliti dari segi bahasa rupa yang mengungkapkan pesan dan cerita yang terdapat pada relief.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Data yang dihasilkan berupa uraian tentang interaksi simbolik relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Metode penelitian kualitatif menekankan analisis pada bagaimana peneliti melihat runtutan isi secara kualitatif, bagaimana peneliti memaknakan isi komunikasi, membaca simbol-simbol, memaknakan isi interaktif simbolik yang terjadi dalam komunikasi (Bungin, 2007:41). Adapun tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama adalah memperoleh gambaran umum tentang daerah penelitian, artinya peneliti melakukan observasi untuk mengenal daerah penelitian dan untuk menguraikan tujuan penelitian.
2. Tahap kedua adalah pengumpulan data, yaitu:
 - a. Wawancara.
 - b. Pengamatan lapangan.
 - c. Pengecekan dan pemeriksaan keabsahan data.

Lokasi penelitian ini berada di wilayah Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan observasi di Kabupaten Kediri, Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terletak di Kabupaten Kediri dan relief yang dimaksud oleh peneliti terdapat pada monumen tersebut yang sekaligus difungsikan sebagai subjek penelitian.

B. Data Penelitian

Data yang dipakai dalam penelitian ini ialah data deskriptif. Data deskriptif berupa foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya (Moleong, 1990:6). Data tentang relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri adalah berwujud foto pada setiap relief yang diambil pada tanggal 29 Maret-10 Desember 2015, wawancara tentang makna simbolik tentang relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dilakukan pada 31 Maret 2015 dengan Eko Prayitno seorang yang bekerja di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri yang menjabat sebagai Kepala Bidang Khusus Sejarah dan Kepurbakalaan Kabupaten Kediri. Kemudian pada 20 Mei 2015 wawancara dilakukan bersama Ibu Elok istri dari almarhum Muhammad Hasyim seorang pelukis Gudang Garam, dimana Muhammad Hasyim sebagai pembuat sket relief bersama Yunus Sunarto dan Syafi'i. Pada 26 Mei 2015 wawancara dengan Syafi'i seorang pelukis Paguyuban BIAS (Bersama Ingin Abadikan Seni) sekaligus pensiunan mandor di PT. Gudang Garam. Pada 24 Juli 2015 wawancara dengan Yunus Sunarto seorang pensiunan PNS. Kemudian pada 6 Desember 2015 wawancara dengan Suroso seorang pegiat seni tradisi sekaligus budayawan Kediri dan Sugito H. S yang bekerja sebaga wiraswasta, serta wawancara dengan Drs. Suharjo Sk, M. Sn. seorang seniman dan budayawan.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data, yaitu data primer dan data skunder. Berikut adalah sumber data yang digunakan:

1. Data primer merupakan data utama yang berupa foto dokumentasi relief yang dipahatkan pada dinding Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Pada dinding Monumen Simpang Lima Gumul Kediri tersebut terdapat 16 panel relief yang terdiri dari 9 panel relief yang menggambarkan kesenian, 4 panel relief menggambarkan tokoh, 2 panel relief menggambarkan kemakmuran Kediri. Data berikutnya berupa hasil rekaman wawancara terhadap informan dan hasil observasi di wilayah Kabupaten Kediri.
2. Sumber data skunder merupakan data literatur seperti data kepustakaan seperti buku panduan pariwisata terbitan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri yang memuat tahun pembangunan dan keterangan mengenai relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri beserta letak geografis Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Dari buku panduan pariwisata tersebut diketahui bahwa Monumen tersebut didirikan pada tahun 2003 dan Monumen Simpang Lima Gumul memiliki luas 804 m². Data kepustakaan lainnya berupa, catatan lapangan peneliti, rekaman wawancara, makalah, jurnal ilmiah, teks-teks lain yang berhubungan dengan relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri, artinya peneliti yang melakukan seluruh kegiatan mulai dari perencanaan sampai melaporkan hasilnya

(Moleong, 2007:121). Peneliti sendiri di sini sebagai instrumen utama sekaligus sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, penafsiran data, dan pelapor hasil penelitian. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua kategori yaitu sebagai berikut:

1. Data primer, data yang diperoleh secara langsung dari informan atau objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan wawancara kepada informan yang terkait dengan bahasan peneliti yang dilengkapi dengan catatan tertulis atau menggunakan alat bantu rekam, seperti *handphone*.
2. Data skunder, data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang menunjang data primer. Dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai data skunder adalah lembaga pemerintah maupun lembaga atau institusi non-pemerintah yang mempunyai hubungan dengan pihak Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Data skunder lain yang digunakan bersumber dari buku, jurnal ilmiah, laporan tahunan, dan dokumen lain yang menunjang penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data primer dan data skunder adalah berikut:

a. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan dari peneliti. Beberapa informasi

yang diperoleh dari hasil observasi antara lain ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan (Noor, 2011:140).

Observasi dilaksanakan pada 24 Maret-10 Desember 2015 di tempat Monumen Simpang Lima Gumul Kediri yang terletak di Kabupaten Kediri, Kecamatan Ngasem, Desa Tugurejo. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti berupa catatan lapangan mengenai jumlah relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dan peneliti mengamati dan membaca setiap adegan yang tergambarkan pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

b. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2012:221). Noor (2011:141) menambahkan bahwa, sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di masa silam. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak dan foto.

Data yang diperoleh melalui teknik dokumen pribadi berupa catatan harian peneliti atau catatan lapangan peneliti yang diambil pada 24 Maret-10 Desember 2015 selain itu data berupa foto Monumen Simpang Lima Gumul Kediri tampak secara keseluruhan, foto seluruh sisi monumen, dan per panel relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima pribadi Gumul Kediri. Selain catatan harian peneliti, peneliti mendapatkan dokumen resmi berupa buku-buku tentang relief

Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, buku panduan wisata Kabupaten Kediri, dan buku hasil statistika Dinas Kabupaten Kediri tahun 2014.

c. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan yang lain (Noor, 2011:138). Penentuan sumber data pada orang yang diwawancarai dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberi jawaban. Hubungan pewawancara dengan yang diwawancarai adalah dalam suasana informal. Pertanyaan yang diajukan seperti pembicaraan sehari-hari.

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan antara peneliti dengan subjek penelitian, akan tetapi juga dipandang sebagai pengumpulan data dengan cara Tanya jawab secara sepihak yang dilaksanakan secara sistematis dengan berdasar pada tujuan penelitian. Dalam wawancara ini peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan nara sumber sebagai responden data. Wawancara dilaksanakan pada 21 Mei 2015 sampai 10 Desember 2015. Responden tersebut adalah Eko Priatno seorang arkeolog bidang keurbakalaan dari Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kediri. Wawancara dengan Eko Priatno yang dilaksanakan pada 31 Maret 2015 berfokus pada sejarah Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, jumlah relief dan makna relief dari Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, dan para seniman yang terlibat dalam pembuatan desain relief

Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Wawancara berikutnya dengan Elok yang dilaksanakan pada 20 Mei 2015 yang berfokus pada informasi seniman-seniman yang terlibat dalam pembuatan desain relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Wawancara dengan Syafi'i anggota Paguyuban BIAS (Bersama Ingin Abadikan Seni) yang dilaksanakan pada 26 Mei 2015 berfokus pada makna, cerita dan desain relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Pada 24 Juli 2015 wawancara dengan Yunus Sunarto berfokus pada desain relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Pada 6 Desember 2015 wawancara dengan Suroso, fokus terhadap legenda pada setiap relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Sedangkan wawancara kepada Sugito pada 10 Desember 2015, fokus kepada kebermaknaan kesenian dan kebudayaan yang terkandung dalam cerita pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri serta Drs. Suharjoso, M. Sn, berfokus pada kritik simbolik identitas wilayah Kediri pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

Penelitian masalah bahasa rupa yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terbagi menjadi beberapa hal berkaitan dengan cara mendapatkan hasil yang objektif. Langkah-langkah mendapatkan data dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang didapat dari buku, artikel, internet, diskusi, dan sumber data yang berhubungan dengan masalah. Bahan kemudian diolah dengan teknik deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data bahasa rupa. Pembacaan yang dilakukan secara berulang-ulang terutama sumber data penelitian. Pencatatan data berdasarkan sejumlah aspek yang berhubungan dengan bahasa rupa. Pemilihan data kemudian ditetapkan berdasarkan asumsi peneliti.

Data yang berhasil didapatkan tidak langsung digunakan tetapi dicek dengan referensi dan rujukan. Pengecekan data yang dilakukan dengan membaca kembali referensi di perpustakaan dan melakukan diskusi.

E. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbarui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri (Moleong, 2007:321). Data yang diambil setelah dicatat secara keseluruhan diuji kembali keabsahan data yang akan dipakai. Data yang berupa kata-kata itu diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya agar temuan data berupa aspek bahasa rupa benar-benar layak dan tepercaya. Penentuan keabsahan data penelitian dilakukan dengan menekankan pada ketepatan, keakuratan, konsistensi, dan uji keandalan data agar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Kriteria keabsahan data lebih lanjut dipaparkan Moleong (2007:324) yang mengikuti hasil reformulasi Lincoln dan Guba (1981) dan Patton (1987) yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Teknik yang digunakan untuk memeriksa, menguji, dan menentukan keabsahan data pada penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

- a. Ketekunan pengamatan, menurut Bungin (2007:254) bertujuan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan permasalahan kemudian memusatkan perhatian secara lebih rinci. Hal ini dilakukan dengan memperdalam pengamatan melalui penambahan atau

memperlama keterlibatan dalam observasi. Relief-relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ditelaah dan selanjutnya hasil yang didapat diuji keajegan, kemunculan kembali dan keakuratan data-data hasil penelitian aspek bahasa rupa.

- b. Triangulasi, menurut Bungin (2007:256) adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yaitu dengan cara mencari data lain di samping sumber utama yang telah ada dan dipergunakan sebagai pembanding untuk mencapai tingkat keakuratan data. Dalam hal ini peneliti memeriksa keabsahan data melalui pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa teknik pengumpulan data dan beberapa sumber data mengenai penelitian bahasa rupa dan penelitian mengenai Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.
- c. Kecukupan referensial, menurut Bungin (2007:255) digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan membaca berbagai referensi yang berkaitan dengan objek yang diteliti sehingga memperoleh pemahaman secara referensial atas objek penelitian tersebut. Referensi tersebut berupa buku, artikel, jurnal ilmiah, majalah, yang membahas mengenai seni rupa khususnya mengenai bahasa rupa dan bidang arkeologi berupa kajian relief. Serta kajian mengenai arsitektur khususnya mengenai monumen dan kajian sejarah Kota Kediri.

F. Teknik Analisis Data

Metode penelitian kualitatif menekankan analisis pada bagaimana peneliti melihat runtutan isi secara kualitatif, bagaimana peneliti memaknakan isi komunikasi, membaca simbol-simbol, memaknakan isi interaktif simbolik yang terjadi dalam komunikasi (Bungin, 2007:41). Kegiatan analisis data kualitatif terdiri dari tiga alur yang terjadi secara bersamaan, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan jalan membuat abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap di dalamnya (Moleong, 2007:30). Reduksi data terus berlanjut sesudah penelitian lapangan sampai laporan akhir yang tersusun lengkap. Proses reduksi data ini dengan menelaah hasil data dari sumber data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Apabila data tersebut dianggap masih kurang, maka data diambil kembali melalui wawancara ulang

2. Penyajian Data

Menurut Almansur (2012:308) penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, dengan melihat penyajian data, peneliti akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman yang didapat peneliti dari penyajian tersebut.

Menyajikan data agar mudah dipahami, data terlebih dahulu disusun

sedemikian rupa, sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan. Penyajian data sebagai awal mengadakan perubahan dari data mentah termasuk data yang direkam secara elektronik, catatan lapangan tertulis, dokumentasi, foto dan lain-lain. Menuju pada pemanfaatan data atau mengolahnya sehingga dapat terlihat kaitan antara data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi tentang relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan di sini, dimaksudkan peneliti sebagai salah satu langkah peneliti dalam mencari makna secara menyeluruh (*holistic meaning*) dari apa yang diperoleh selama penelitian di lapangan. Dan tidak berhenti sampai disini saja, melainkan dari kesimpulan yang diambil masih membutuhkan adanya verifikasi ulang pada catatan lapangan atau diskusi dengan teman sejawat untuk kepentingan terbangunnya “*kesepakatan intersubjektif*”, dan dari hasil tersebut dapat dianggap bahwa data tersebut bernilai valid atau *reliable* (Idrus, 2007:152).

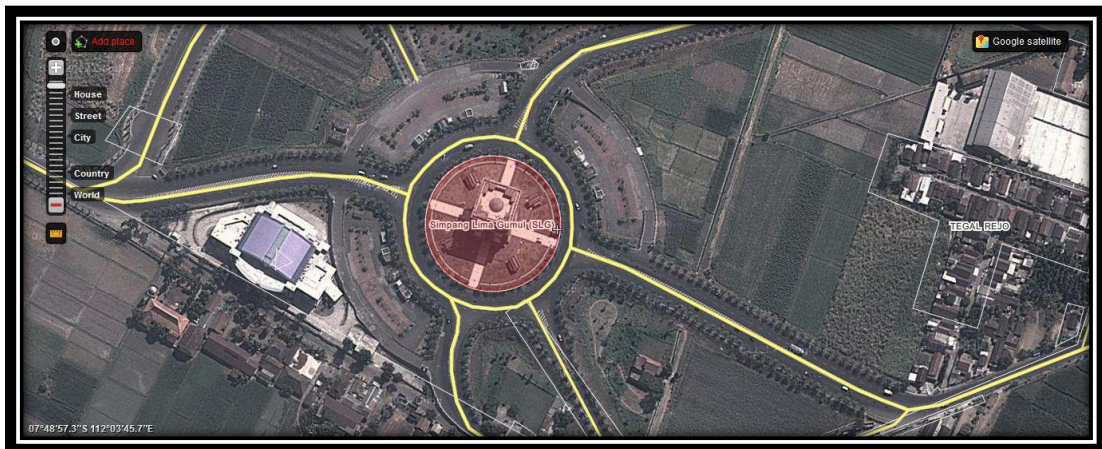
Adapun alasan penulis dalam memilih metode ini adalah penulis ingin memaparkan, menjelaskan dan menguraikan data-data yang terkumpul kemudian disusun secara sistematis dan dianalisis untuk kemudian diambil kesimpulan.

BAB IV

KEBERADAAN MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Secara geografis, Monumen Simpang lima Gumul Kediri berada pada dua wilayah administrasi kecamatan, yaitu Kecamatan Ngasem; Desa Tugurejo (sebelah selatan), Desa Sumberejo (sebelah utara), Desa Paron (sebelah barat) dan Kecamatan Gurah; Desa Ngrancangan (sebelah timur), dengan titik koordinat -7.815814-112.062171. Monumen Simpang Lima Gumul sendiri terletak tepat pada titik 0 kilometer dari luas seluruh Kabupaten Kediri. Apabila dilihat dari peta Kabupaten Kediri, Monumen Simpang Lima Gumul Kediri berada pada titik koordinat $7^{\circ}48'50''\text{S}$ dan $112^{\circ}03'45,7''\text{E}$.



Gambar 4: Monumen Simpang Lima Gumul dilihat dari Maps
(Sumber: tarunalaut.blogspot.com)



Gambar 5: **Monumen Simpang Lima Gumul Kediri**
(Sumber: Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kediri, 2015)

Pembangunan Monumen Simpang Lima Gumul dimulai pada tahun 2003 dan diselesaikan pada tahun 2006. Monumen Simpang Lima Gumul memiliki luas 804 m² dengan tinggi monumen 25 meter, memiliki 8 lantai dengan 3 buah lorong *basement*.

1. Sejarah Berdirinya Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Menurut Priatno dalam wawancara pada 31 Maret 2015, pembuatan relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan hasil musyawarah dari para seniman dan budayawan Kediri. Seniman dan budayawan yang terlibat diantaranya adalah Pak Yunus (perupa) yang berasal dari Pare, pelukis PT. Gudang Garam, Pak Suroso yang berasal dari Badas, Pak Karji yang berasal dari Beringin dan Pak Kamsuri. Pada mulanya, Pemerintah Kediri mengajak seluruh seniman dan budayawan untuk bermusyawarah dan menyempurnakan bersama bangunan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Para seniman dan budayawan mengusulkan agar tema yang tercantum pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri sesuai dengan kebudayaan dan sejarah Kediri dimana monumen tersebut harus mencerminkan hal-hal tersebut. Sehingga pemerintah meminta kepada seluruh seniman dan budayawan untuk memilah, mendesain, menyeleksi dan mem-*finishing* sket yang diusulkan oleh para seniman dan budayawan. Sehingga dipilihlah relief untuk menghiasi Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

Priatno menambahkan, Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dibangun pada era pemerintahan Bupati Ir. H. Sutrisno. Bupati Sutrisno mempunyai pandangan bahwa pada masa yang akan datang, Kediri akan menjadi kota wisata baru di Jawa Timur dan menjadi ikon kota baru di Indonesia. Pandangan Bupati Sutrisno tersebut berdasarkan pada ramalan Sri Aji Jayabaya yang tertulis dalam kitab Jangka Jayabaya. Sri Aji Jayabaya meramalkan bahwa Kediri akan menjadi kota yang maju apabila Kediri mempunyai “pagupon” atau sarang burung. Pada nantinya Kediri

menjadi tempat berkumpul manusia dari belahan daerah domestik maupun mancanegara. Erat kaitannya dengan bangunan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri yang merupakan bentuk simbolik dari “pagupon” yang diyakini sebagai tonggak awal kemajuan Kediri.

2. Relief-relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Monumen Simpang Lima Gumul ini mempunyai empat sisi yang menghadap barat, utara, selatan, dan timur. Pada setiap sisi terdapat empat panel relief, dua panel relief berada di atas dengan posisi *landscape* dan dua dengan posisi potret. Berikut adalah gambar Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri berjumlah 16 buah. Dalam visualisasinya, relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri diwujudkan dengan teknik *landscape* dan teknik potret. Adapun keenambelas relief yang tampak dari empat sisi yaitu, sisi barat, sisi selatan, sisi timur, dan sisi utara dari Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dengan disertai keterangan yang diambil berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada 29 Maret sampai 10 Desember 2015 adalah sebagai berikut:

a. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Dilihat dari Sisi Barat

Relief yang terdapat pada dinding monumen sisi barat terdapat empat buah panel relief. Masing-masing panel relief tersebut yaitu, relief kesenian rebana, relief tokoh punakawan, relief *gemah ripah loh jinawi*, dan relief toleransi antar umat beragama. Berikut gambar panel relief monumen tampak dari sisi barat:



Gambar 6: **Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Barat**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Keterangan relief monumen sisi barat adalah sebagai berikut:

1) Panel relief kiri atas

Pada panel relief kiri atas, terdapat relief kesenian rebana yang mencerminkan kebudayaan Islam di Kediri. Rebana merupakan salah satu alat musik yang digunakan sebagai pengiring shalawat kepada Nabi Muhammad SAW. Alat musik ini terbuat dari kulit kambing dan kayu nangka.



Gambar 7: "**Kesenian Rebana yang Mencerminkan
Kebudayaan Islam di Kediri**"

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

2) Panel relief kiri bawah

Pada panel relief kiri bawah, terdapat relief yang menggambarkan kesuburan tanah Kediri di bidang pertanian dan pengolahan tanah. Kesuburan bumi Kediri merupakan bagian dari kekayaan Indonesia yang dikenal *gemah ripah loh jinawi*.



Gambar 8: "**Gemah Ripah Loh Jinawi,
Kesuburan Bumi Kediri Bidang Pertanian dan Pengolahan Tanah**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

3) Panel relief kanan atas

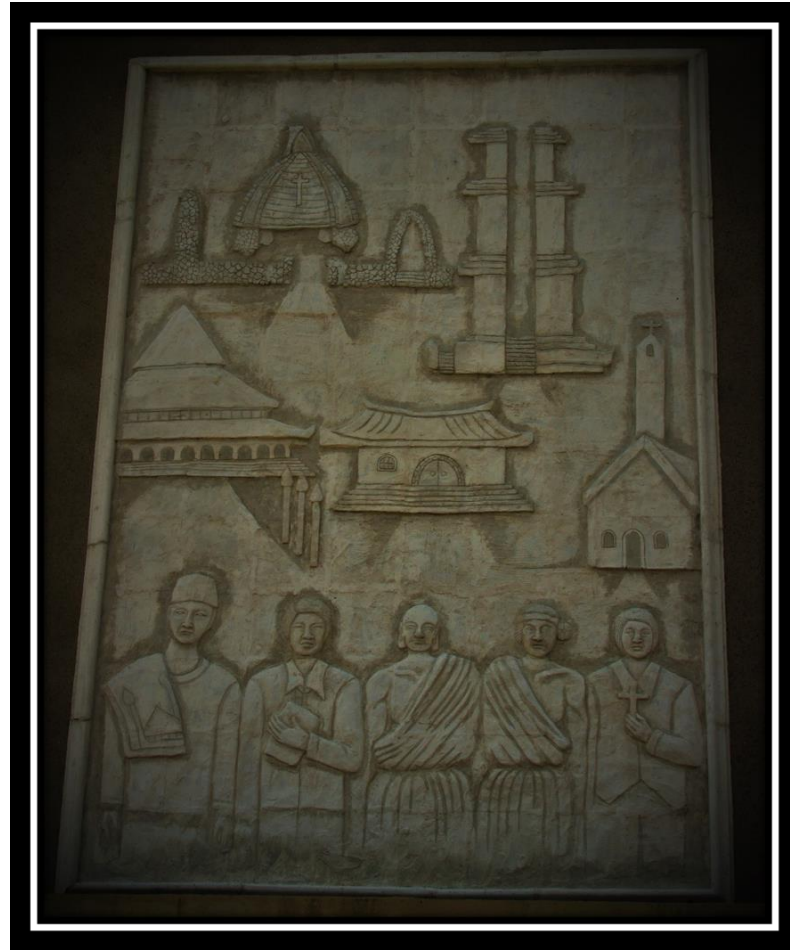
Pada panel relief kanan atas, terdapat relief yang menggambarkan tokoh punakawan. Tokoh punakawan tersebut adalah Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.



Gambar 9: "**Tokoh Punakawan**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

4) Panel relief kanan bawah

Pada panel relief kanan bawah, terdapat relief yang menggambarkan toleransi antar umat beragama di Kediri. Umat beragama yang digambarkan pada relief ini ada lima agama yaitu, Islam, Kristen Protestan, Budha, Hindu, dan Kristen Katolik serta rumah ibadah dari pemeluk masing-masing agama tersebut.



Gambar 10: **Relief 4, "Toleransi Antar Umat Beragama di Kabupaten Kediri"**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

b. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Dilihat dari Sisi Selatan

Relief yang terdapat pada dinding monumen sisi selatan terdapat empat buah panel relief. Masing-masing panel relief tersebut yaitu, relief kesenian jaranan, relief kesenian jemblung, relief kesenian tiban, dan relief kesenian ludruk. Berikut gambar panel relief monumen tampak dari sisi selatan:



Gambar 11: **Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Selatan**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Keterangan relief monumen sisi barat adalah sebagai berikut:

1) Panel relief kiri atas

Pada panel relief kiri atas, terdapat relief kesenian jaranan sebagai kesenian khas daerah yang tumbuh dan berkembang luas di Kabupaten Kediri. Jaranan yang juga juga disebut kuda kepeng atau dengan nama lain kuda lumping ini berakar kuat dalam kehidupan masyarakat di Kabupaten Kediri. Seni jaranan merupakan bentuk kesenian yang menggambarkan tentang kegagahan pasukan berkuda masa kerajaan yang bertugas membasmi keangkaramurkaan.



Gambar 12: "**Kesenian Jaranan sebagai Kesenian Khas Daerah yang Tumbuh dan Berkembang Luas di Kabupaten Kediri**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

2) Panel relief kiri bawah

Pada panel relief kiri bawah, terdapat relief yang menggambarkan kesenian tiban. Kesenian tiban merupakan kesenian yang berkembang di wilayah selatan Kabupaten Kediri. Kesenian tiban menampilkan atraksi saling mencambuk bagi para penrainya. Kesenian tiban ditampilkan sebagai media untuk meminta hujan dikala kemarau panjang melanda yang dipercaya apabila darah para penari tiban membasahi bumi maka akan hujan akan segera turun.



Gambar 13: "**Kesenian Tiban yang Tumbuh
di Wilayah Selatan Kabupaten Kediri**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

3) Panel relief kanan atas

Pada panel relief kanan atas, terdapat relief yang menggambarkan kesenian jemblung yang merupakan salah satu kesenian khas di Kediri. Kesenian jemblung digunakan sebagai media dakwah bagi para Wali namun, pada saat ini kesenian jemblung telah beralih fungsi sebagai pengisi acara-acara hajatan, syukuran dan

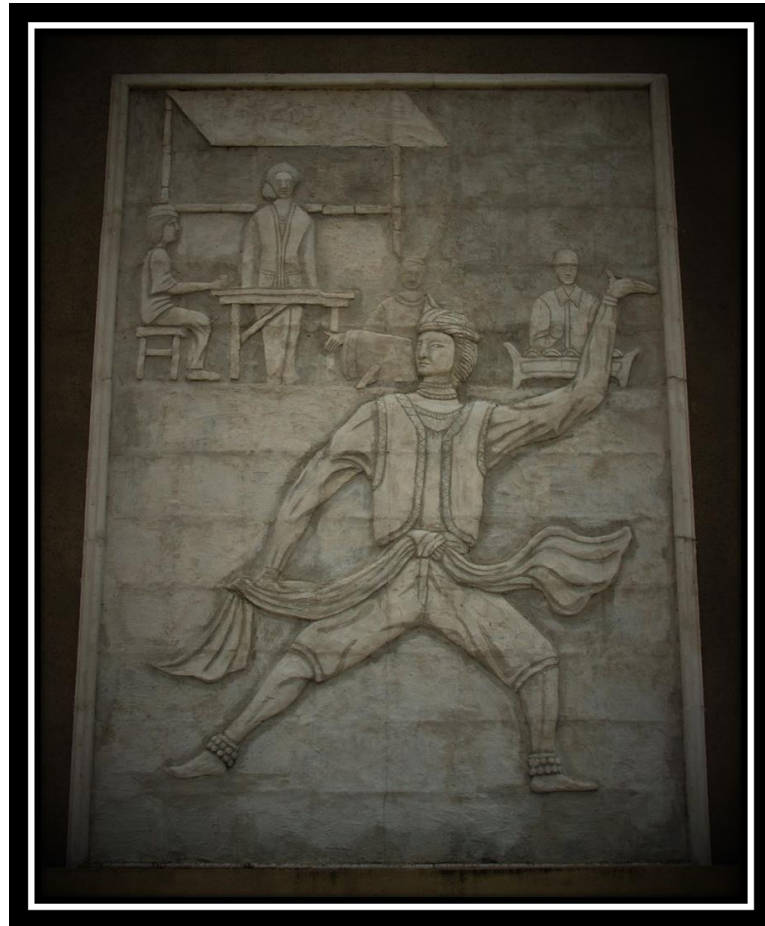
peringatan hari besar Maulid Nabi Muhammad SAW dan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.



Gambar 14: **"Kesenian Jemblung yang Merupakan Salah Satu Kesenian Khas Kediri"**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

4) Panel relief kanan bawah

Pada panel relief kanan bawah, terdapat relief yang menggambarkan kesenian ludruk di wilayah selatan Kabupaten Kediri. Pada masa perjuangan, kesenian ludruk digunakan sebagai motor penggerak perjuangan dengan menyampaikan misi-misi dari pemimpin-pemimpin kemerdekaan.



Gambar 15: "**Kesenian Ludruk yang Tumbuh di Wilayah Selatan Kabupaten Kediri**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

c. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Dilihat dari Sisi Timur

Relief yang terdapat pada dinding monumen sisi timur terdapat empat buah panel relief. Masing-masing panel relief tersebut yaitu, panel relief Mpu Bharada menuangkan kendi untuk membelah Kediri menjadi dua bagian (Panjalu dan Jenggala), panel relief penggambaran Bhagawanta Bhari yang sedang membangun dhawuhan/tanggul sungai Karinjing, panel relief penggambaran Mpu Sedah dan Mpu

Panuluh sedang bermusyawarah tentang penyelesaian kitab Bharatayudha yang menandai kemenangan Panjalu terhadap Jenggala, dan panel relief yang menggambarkan Perwira menunggang kuda menggambarkan kejayaan Kerajaan Kediri masa lalu setelah penyatuan Panjalu dan Jenggala. Berikut gambar panel relief monumen tampak dari sisi timur:



Gambar 16: Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Timur
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Keterangan relief monumen sisi barat adalah sebagai berikut:

a) Panel relief kiri atas

Pada panel relief kanan atas, terdapat relief yang menggambarkan sejarah dari Mpu Bharada yang sedang menuangkan kendi untuk membelah Kediri menjadi dua bagian yaitu Panjalu dan Jenggala.



Gambar 17: **"Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air dari Kendi"**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

b) Panel relief kiri bawah

Pada panel relief kiri bawah, terdapat relief yang menggambarkan tokoh Bhagawanta Bhari sedang membangun tanggul di sungai Karinjing.



Gambar 18: **"Tokoh Bhagawanta Bhari yang Sedang Membangun
Dhawuhan/Tanggul Sungai Karinjing"**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

c) Panel relief kanan atas

Pada panel relief kanan atas, terdapat panel relief yang menggambarkan Mpu Sedah dan Mpu Bharada yang sedang bermusyawarah untuk menyelesaikan kitab Bharatayudha yang diperintahkan oleh Sri Aji Jayabaya.



Gambar 19: “Mpu Sedah dan Mpu Panuluh Sedang Bermusyawarah Tentang Penyelesaian Kitab Bharatayudha Yang Menandai Kemenangan Panjalu terhadap Jenggala”

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

d) Panel relief kanan bawah

Pada panel relief kanan bawah, terdapat relief yang menggambarkan perwira yang menunggang kuda dan beberapa prajurit dari Kerajaan Kediri setelah penyatuan Panjalu dan Jenggala.



**Gambar 20: "Tokoh Perwira Menunggang Kuda
Menggambarkan Kejayaan Kerajaan Kediri Masa Lalu
Setelah Penyatuan Panjalu dan Jenggala"**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

d. Monumen Simping Lima Gumul Kediri Dilihat dari Sisi Utara

Relief yang terdapat pada dinding monumen sisi utara terdapat empat buah panel relief. Masing-masing panel relief tersebut yaitu, relief keanekaragaman adat dan budaya di Kabupaten Kediri, relief pembacaan lontar oleh Sri Aji Jayabaya, relief

kesenian wayang krucil yang menceritakan Sri Aji Joyoboyo sedang memberi tugas kepada mpu sedah dan mpu Mpu Panuluh dalam penulisan Kitab Bharatayudha, dan relief kesenian wayang suluh yang menceritakan kisah perjuangan Trunojoyo.



Gambar 21: **Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dari Sisi Utara**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Keterangan relief monumen sisi barat adalah sebagai berikut:

a) Panel relief kiri atas

Pada panel relief kiri atas, terdapat relief yang menggambarkan kekayaan dan keanekaragaman adat dan budaya di Kabupaten Kediri.



Gambar 22: "**Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

b) Panel relief kiri bawah

Pada panel relief kiri bawah, terdapat relief yang menggambarkan pembacaan lontar oleh Sri Aj Jayabaya yang disaksikan oleh Mpu Bharada di ruang Kerajaan Kediri.



Gambar 23: "**Pembacaan Lontar**"
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

c) Panel relief kanan atas

Pada panel relief kanan atas, terdapat relief yang menggambarkan kesenian wayang krucil yang menceritakan Sri Aji Jayabaya memberikan perintah kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh untuk menyelesaikan Kitab Bharatayudha.



Gambar 24: "**Kesenian Wayang Krucil yang Menceritakan Sri Aji Joyoboyo Sedang Memberi Tugas Kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam Penulisan Kitab Bharatayudha**"

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

d) Panel relief kanan bawah

Pada panel relief kanan bawah, terdapat relief yang menggambarkan kesenian wayang suluh yang menceritakan perjuangan Trunojoyo dalam menghadapi penjajah. Wayang suluh sendiri merupakan jenis wayang kontemporer yang merupakan jenis wayang baru yang digunakan sebagai media penyampai misi-misi sosial kemasyarakatan.



Gambar 25: "**Kesenian Wayang Suluh yang Menceritakan Kisah Perjuangan Trunojoyo**"

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

3. Karakteristik Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Menurut buku *Guide Book* yang diterbitkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri (2014:20) bahwasannya Monumen Simpang Lima Gumul Kediri memiliki luas bangunan 37 hektar secara keseluruhan, dengan luas bangunan 804 m² dan tinggi mencapai 25 meter yang terdiri dari 8 lantai, serta

ditumpu 3 tangga setinggi 3 meter dari lantai dasar. Angka luas dan tinggi monumen tersebut mencerminkan tanggal, bulan dan tahun hari jadi Kabupaten Kediri, yaitu 25 Maret 804 Masehi.

Di setiap sisi Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terpahat relief-relief yang menggambarkan tentang sejarah Kediri, kesenian Kediri dan kebudayaan Kediri yang ada pada saat dahulu sampai saat ini. Pada empat sudut Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terdapat sebuah arca (patung) Ganesha, salah satu dewa yang banyak dipuja oleh pemeluk agama Hindu dengan gelar sebagai dewa pengetahuan dan kecerdasan, dewa pelindung, dewa penolak bala dan dewa kebijaksanaan.

Di dalam Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terdapat ruang-ruang yang digunakan untuk pertemuan yaitu, ruang utama dan ruang auditorium yang berada di lantai atas dengan desain atap menyerupai kubah (*dome*), ruang serba guna berada pada ruang bawah tanah (*basement*), diorama terdapat pada lantai atas, dan minimarket yang menjual berbagai souvenir berada pada lantai dasar. Monumen Simpang Lima Gumul Kediri juga memiliki tiga akses jalan bawah tanah untuk menuju Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

Kawasan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini tidak pernah sepi pengunjung di malam hari, karena di sekitar Monumen Simpang Lima Gumul Kediri banyak terdapat pedagang kaki lima yang berjajar di area Pasar Tugu. Pada hari Sabtu dan Minggu pagi, kawasan ini juga ramai oleh pengunjung yang berolahraga lari pagi (*jogging*), pengunjung yang rekreasi, maupun pengunjung pasar Sabtu-Minggu di Pasar Tugu. Pemerintah juga telah merencanakan akan membangun hotel, mall,

pertokoan, pusat grosir, dan pusat produk-produk unggulan dan cinderamata di kawasan Monumen Simpang Lima Gumul.

4. Mitos Keberadaan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Di balik megahnya dan agungnya bangunan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri yang menjadi pusat kunjungan pariwisata saat ini, Monumen Simpang Lima Gumul Kediri menyimpan banyak cerita mitos yang menyertai keberadaannya. Pertama, menurut Priatno dalam wawancaranya pada 31 Maret 2015 monumen ini konon dibangun di atas tanah bekas Kerajaan Kadiri dan di bawah bangunan monumen ini terdapat harta karun peninggalan Kerajaan Kediri. Namun, apabila ditilik kembali dari letak geografis, wilayah Kerajaan Kadiri (Panjalu) berada di tepi sungai Brantas, Kediri Jawa Timur. Sedangkan Monumen Simpang Lima Gumul Berada ± 7 km dari sungai Brantas. Meskipun wilayahnya semakin luas setelah Kerajaan Jenggala dapat dikuasai sehingga membuat Kadiri sebagai satu-satunya kerajaan terbesar di Jawa Timur yang kala itu dipimpin oleh Raja Jayabaya pada tahun 1135 M-1159 M. Menurut Priatno, dalam wawancaranya pada 31 Maret 2015 ketika peletakan batu pertama oleh Bapak Sutrisno pada tahun 2003 yang pada saat itu merupakan Bupati Kabupaten Kediri, tidak ada bekas petilasan ataupun artefak dari Kerajaan Kediri.

Kedua, pembangunan Monumen Simpang Lima Gumul didirikan berdasarkan ramalan dari Raja Jayabaya yang berasal dari Kitab Jangka Jayabaya. Menurut

Priatno, dalam wawancaranya pada 31 Maret 2015 menyebutkan bahwa Kediri akan menjadi pusat berkumpulnya manusia, artinya Kediri akan menjadi kota tujuan wisata apabila di Kediri terdapat *Pagupon* atau rumah burung dara. Di mana *Pagupon* tersebut merupakan tempat burung dara berkumpul. Sehingga Kediri mempunyai daya magnet untuk menarik wisatawan berkunjung ke Kediri khususnya di Kabupaten Kediri. Sekarang Monumen Simpang Lima Gumul telah ramai dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara.

Ketiga, kemiripan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri dengan L'Arc de Triomphe di Perancis menjadi pokok pembicaraan publik. L'Arc de Triomphe didirikan untuk mengenang para pahlawan Revolusi Perancis dan perang Napoleon. L'Arc de Triomphe secara fisik jauh lebih detail dan lebih besar dari Monumen Simpang Lima Gumul. Sedangkan Monumen Simpang Lima Gumul didirikan atas dasar memperingati hari lahirnya Kabupaten Kediri yang jatuh pada 25 Maret 804 Masehi dan pengembangan wisata Kabupaten Kediri, hal tersebut dapat dilihat pada setiap relief yang terpahat di setiap sisi monumen yang merupakan kekayaan budaya dan kesenian Kabupaten Kediri dan juga beberapa cerita mengenai sejarah Kediri. Priatno menjelaskan dalam wawancaranya pada 31 Maret 2015, bahwasannya pendirian Monumen Simpang Lima Gumul untuk memperingati hari jadi Kabupaten Kediri sekaligus pengembangan wisata Kabupaten Kediri.

Keempat, mitos yang paling kuat menurut warga Kediri adalah para Presiden tidak akan berani melintasi atau berkunjung ke Kediri. Menurut warga, apabila ada Presiden yang berkunjung ke Kediri, tidak akan lama setelah berkunjung dari Kediri maka akan lengser dari kursi jabatannya. Ada beberapa fakta menyebutkan Presiden Soekarno, Habibie dan Gus Dur tidak lama setelah kunjungannya dari Kediri lengser dari kursi jabatannya.

Menurut koran Tempo edisi Senin, 17 Februari 2014 mengatakan bahwa rombongan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono mengubah jadwal kunjungannya di Kediri. Semula Presiden dijadwalkan mendengarkan pemaparan tentang bencana letusan Gunung Kelud di Simpang Lima Gumul, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, hari ini. Namun rencana itu dibatalkan. Presiden beserta Ani Yudhoyono dan sejumlah menteri akhirnya mengunjungi Masjid An-Nur di Pare dan Posko Basarnas di Wates, Kediri yang keduanya merupakan tempat pengungsian korban letusan Gunung Kelud.

BAB V

CARA DAN TATA UNGKAP WIMBA PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Pada bab ini akan dijelaskan cara ungkap *wimba* dan tata ungkap dari relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri berdasarkan keilmuan bahasa rupa. Dalam pembahasan analisis visual ini akan dijelaskan pemanfaatan cara *wimba*, tata ungkap dan membaca bahasa rupa.

A. Membaca Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Ditelaah dengan Cara dan Tata Ungkap *Wimba*

Bahasa rupa sistem RWD (Ruang Waktu Datar) dan NPM (Naturalis Perspektif *Momenopname*) telah dipergunakan pada gambar-gambar tradisi dan gambar-gambar modern dari penelitian-penelitian bahasa rupa sebelumnya. Seperti contoh “cara membaca” bahasa rupa pada gambar tunggal yang dilakukan oleh Primadi dan pada gambar dua dimensi pada bahasa rupa tradisi (relief dan gambar primitif pada dinding goa).

Pembahasan analisis visual ini menggunakan pendekatan dalam teori bahasa rupa khas pada gambar tunggal dengan menggunakan model matrik dari Tabrani (2012:112) yang berupa pemanfaatan cara *wimba*, tata ungkap dan membaca bahasa

rupa. Analisis ini dilakukan dalam bentuk matrik dan diperlihatkan tentang pemanfaatan cara *wimba*, tata ungkapan dan membaca bahasa rupa dengan cara khas.

Cara *wimba* adalah bagaimana cara obyek atau *wimba* itu digambar, sehingga bercerita. Misalnya, dalam sebuah bidang gambar terdapat obyek seekor burung unta yang digambarkan leher dan kepalanya banyak, itu mengandung isi cerita bahwa kepala burung tersebut sedang bergerak-gerak (Tabrani, 1991:31). Sedangkan tata ungkapan adalah cara menyusun *wimba* dan cara *wimbanya* dalam satu bidang gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita (Tabrani, 2012:112).

Pada bahasa kata ada “kata” dan “tata bahasa”, padanannya pada bahasa rupa adalah “kata=*wimba*” dan “tata bahasa=tata ungkapan”. Dalam sebuah gambar (lihat relief 1) digambarkan orang sedang bermain rebana (*terbang*), pada gambar tersebut terdapat isi *wimba* yaitu “orang bermain rebana”. Kemudian cara *wimba*, cara *wimba* adalah cara bagaimana “orang bermain rebana” itu digambarkan. Misalkan, *wimba* “orang bermain rebana” digambarkan dengan garis yang relatif dinamis maksudnya *wimba* “orang bermain rebana” tersebut menimbulkan kesan sedang bermain *terbang*. Penggambaran “orang bermain rebana” dengan cara naturalis dan dengan skala yang besar. Kemudian isi *wimba* dan cara *wimba* ini disusun menjadi sebuah gambar yang mempunyai unsur cerita, yaitu dengan menggabungkan isi *wimba* dengan cara *wimba*. Penggabungan tersebut menggunakan tata ungkapan, fungsinya adalah agar *wimba* dapat teridentifikasi pada ruang, waktu, gerak dan *wimba* tersebut penting dalam sebuah gambar. “Orang bermain rebana” digambarkan sedang duduk di atas karpet dengan komposisi letak duduk perspektif kedalam, *wimba* karpet akan

membentuk sebuah ruang bermain bagi *wimba* “orang bermain rebana” sekaligus pembaca gambar akan menangkap pesan bahwa “orang bermain rebana” tersebut berada di atas karpet. Hal ini dinamakan identifikasi ruang kaitannya dalam tata ungkapan.

1. Penggunaan Cara Wimba pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Istilah *wimba* mendapat peruntukan khusus dalam ilmu bahasa rupa. Bila pada sebuah relief ada gambar manusia, *terbang* Jawa dan karpet segera kita mendapat kerancuan baik manusia, *terbang* Jawa maupun karpet bisa disebut *image*, objek, gambar maupun lukisan. Tabrani (2009:44) menjelaskan bahwasannya keseluruhan panel itu dapat disebut objek, imaji atau relief, untuk dapat memilah ”pengertian” ini, maka dalam bahasa rupa ”ada gambar di dalam gambar”. Sebagai contoh panel relief 1 (lihat gambar 27) pada relief tersebut ditunjukkan ada empat *wimba*: *wimba* manusia, *wimba terbang* Jawa, dan *wimba* karpet.

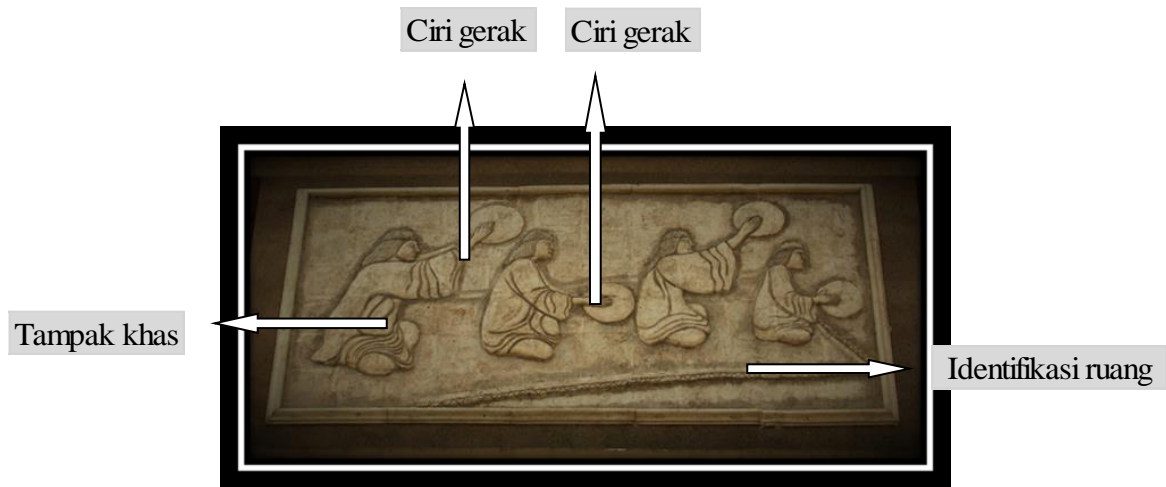


Gambar 26: **Relief 1, Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

2. Penggunaan Tata Ungkap pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Tata ungkap adalah cara menyusun berbagai *wimba* dengan cara *wimbanya* agar sebuah gambar tunggal bisa bercerita. Pada relief ini, objek manusia, *terbang* Jawa dan karpet skalanya diperbesar (cara diperbesar) karena dianggap penting. Sebagai contoh pada panel relief (lihat gambar 28), pembuat relief ingin bercerita bahwa ruang terbentuk dengan adanya karpet yang dibuat perspektif dan susunan komposisi manusia yang sedang bermain rebana dengan gerakan tarian yang dilakukan oleh tangan naik turun menggunakan alat musik *terbang* Jawa. Penggambaran semua *wimba* dibuat tampak khas, penonton bisa mengenali langsung melalui kostum dan instrumen musik bahwa panel tersebut merupakan penggambaran pemain rebana.



Gambar 27: **Relief 1, Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

3. Membaca Bahasa Rupa pada Relief 1

Membaca bahasa rupa adalah deskripsi analisis dari cara *wimba* dan tata ungkapan untuk mempermudah pembaca yang belum mengerti simbolik, estetik, semiotik dan antropologinya atau kata lainnya “tanpa teks” pembaca dapat memahami *wimba* yang digambarkan dengan cara *wimba* dan *wimba* menjadi sebuah gambar yang dapat ditangkap ceritanya (Tabrani, 118:2012).



Gambar 28: **Relief 1, Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 1, terdapat tiga *wimba*, masing-masing *wimba* tersebut adalah *wimba* manusia, *wimba terbang* Jawa (instrumen), dan *wimba* karpet. Seluruh *wimba* digambarkan dengan menggunakan empat cara *wimba* yaitu dengan cara sudut pengambilan, skala, cara dilihat dan cara penggambaran (lihat tabel 26).

Tabel 26: **Membaca Cara Wimba Relief 1**

Cara <i>Wimba</i>	Membaca Bahasa Rupa
<u>Sudut pengambilan:</u> • Aneka tampak	Pemain rebana digambarkan tampak samping, jumlah pemain dan alat rebana yang digunakan tampak lebih jelas.
<u>Skala:</u> • Ukuran	Semua <i>wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya. Sehingga <i>wimba</i> berbeda ukurannya dengan objek aslinya
<u>Dilihat:</u> • Arah lihat kiri kanan	Untuk melihat atau menimbulkan kesan bahwa <i>wimba</i> bergerak atau sedang bermain, dilihat dari arah kiri ke kanan.
<u>Penggambaran:</u> • Naturalis-perspektif (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya dan nampak beberapa <i>wimba</i> memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.

Tata ungkapan pada relief 1, menggunakan tiga cara menyusun gambar yaitu dengan cara menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan penting (lihat tabel 27).

Tabel 27: Tata Ungkapan Relief 1

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang:</u> • Identifikasi ruang	Ruang yang digambarkan <i>wimba</i> manusia yang duduk di atas karpet, membentuk sebuah ruang bermain untuk pemain rebana.
<u>Menyatakan gerak:</u> • Ciri gerak	<i>Wimba</i> digambarkan sedang bermain rebana, komposisi tangan dan letak duduk menimbulkan imaji bahwa <i>wimba</i> sedang bergerak seperti melakukan gerakan menabuh <i>terbang</i> Jawa dan melakukan gerakan naik turun yang dilakukan dengan tangan pemain rebana.
<u>Menyatakan penting:</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> pemain rebana dan <i>terbang</i> Jawa ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali. Sehingga kostum dan alat rebana mampu dikenali oleh penonton.

B. Analisis Bahasa Rupa Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Pemanfaatan cara *wimba*, tata ungkap dan membaca bahasa rupa akan diterapkan pada relief tunggal yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Relief yang akan diteliti berjumlah 16 buah dengan dua teknik visualisasi, yaitu teknik *landscape* dan teknik potret. Adapun keenambelas relief tersebut adalah sebagai berikut (lihat gambar 30):



Relief 1



Relief 3



Relief 2



Relief 4



Relief 5



Relief 7



Relief 6



Relief 8



Gambar 29: **Relief Digunakan sebagai Bahan Analisis**
 (Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Analisis membaca bahasa rupa pada relief Monumen Simpang Lima ini dimulai dari relief 2 sampai relief 16, berikut adalah hasil analisis tersebut:

1. Relief 2



Gambar 30: **Relief 2, Gemah Ripah Loh Jinawi, Kesuburan Bumi Kediri Bidang Pertanian dan Pengolahan Tanah**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 2, terdapat 14 *wimba* diantaranya, *wimba* sawah, *wimba* gunung, *wimba* lumbung padi, dan *wimba* manusia (cangkul, caping, padi, topi sekolah, tas

sekolah, buku, keranjang, dan selendang). Penggambaran *wimba* pada relief 2 menggunakan lima cara *wimba* yaitu, ukuran pengambilan, skala, penggambaran, dan dilihat (lihat tabel 28).

Tabel 28: Cara Wimba Relief 2

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Ada yang diperbesar	Ibu tani dan bapak tani diwujudkan lebih besar dari <i>wimba</i> yang lain seperti anak-anak, gunung dsb.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> manusia dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis-perspektif (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya. Seperti apa yang dilihat oleh mata.
• Aneka tampak	<i>Wimba</i> manusia terlihat tampak depan.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat bawah atas	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari bawah ke atas.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 2 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan waktu dan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 29). Pada cara menyatakan ruang dan menyatakan penting masing-masing cara menggunakan dua unit tata ungkapan, dikarenakan pada relief 2, ukuran *wimba* manusia tidak proporsional.

Tabel 29: Tata Ungkapan Relief 2

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Cara naturalis perspektif (modern)	Penggambaran keluarga petani dan <i>wimba</i> di belakangnya digambarkan secara naturalis perspektif mempunyai kesan meruang.

<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Ibu tani dan bapak tani diwujudkan lebih besar dari <i>wimba</i> yang lain seperti anak-anak, gunung dsb.
<u>Menyatakan waktu dan ruang</u> • Aneka waktu dan ruang	Masing-masing <i>wimba</i> berada pada ruang, waktu dan jarak yang berbeda
<u>Menyatakan penting</u> • Diperbesar	<i>Wimba</i> manusia diperbesar menyatakan penting dalam cerita.
• Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

2. Relief 3



Gambar 31: **Relief 3, Tokoh Punakawan**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 3, terdapat tiga *wimba* yaitu, *wimba* manusia (Semar, Gareng, Petruk, Bagong yang disebut punakawan), *wimba* batu bata (representasi dari dinding), dan *wimba* daun. *Wimba-wimba* pada relief 3 digambarkan dengan enam cara *wimba* yakni, sudut pengambilan, ukuran pengambilan, penggambaran, skala,

dan dilihat (lihat tabel 30). Pada cara *wimba* penggambaran, terdapat tiga teknik yaitu perwakilan, tampak karakteristik, dan naturalis, dikarenakan pada relief 3 terdapat dua *wimba* (*wimba* daun dan *wimba* batu bata) yang hanya digambarkan secara representatif atau hanya perwakilan. Berbeda dengan *wimba* manusia yang digambarkan secara utuh.

Tabel 30: Cara *Wimba* Relief 3

Cara <i>Wimba</i>	Membaca Bahasa Rupa
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Dari empat tokoh punakawan yang tiga menghadap kanan, yang satu menghadap depan.
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	Gesture dan tubuhnya mudah dikenali sebagai Punakawan.
<u>Penggambaran</u> • Perwakilan	Daun dibuat tidak lengkap, hanya dibuat sebagian.
• Tampak karakteristik	Punakawan dibuat tampak khasnya sehingga dikenali dalam hal ini dari empat, tiga tampak samping dan satu tampak depan.
<u>Skala</u> • Ukuran	Punakawan dibuat dengan perbandingan ukuran Punakawan yang asli jauh sekali.
<u>Dilihat</u> • Arah lihat wajar	<i>Wimba</i> dilihat dari arah mana saja, tanpa mengerlingkan mata sampai bisa diceritakan
<u>Penggambaran</u> • Naturalis (modern)	Punakawan digambarkan seperti paham yang sudah dimengerti oleh orang-orang. Bentuk Petruk, Gareng, Bagong dan Semar nampak jelas,

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 2 sebanyak tiga cara yakni, menyatakan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 29).

Tabel 31: Tata Ungkapan Relief 3

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Semua <i>wimba</i> digeser hingga semua bisa diceritakan.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	Topi, tangan dan gestur tubuh Punakawan dibuat meliuk-liuk sebagai ungkapan bahwa <i>wimba</i> itu dalam keadaan bergerak.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

3. Relief 4



Gambar 32: **Relief 4, Toleransi Antar Umat Beragama di Kabupaten Kediri**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 4, terdapat dua *wimba* yaitu, *wimba* manusia (dari kiri ke kanan: pemeluk agama Islam, Protestan, Budha, Hindu dan Katolik) dan *wimba* rumah ibadah (dari kiri ke kanan: masjid, gereja, wihara, pura dan gereja). Penggunaan cara

wimba ada empat yakni, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 32).

Tabel 32: Cara Wimba Relief 4

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Para pemeluk agama dan rumah ibadah digambarkan tampak depan agar kelihatan dan dapat diceritakan.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> manusia dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis- perspektif (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan, digambarkan lima macam pemeluk agama yakni, Islam, kristen, Hindu, Budha dan Katolik dengan pakaian dan rumah ibadah masing-masing.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat bawah atas	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari bawah ke atas agar bisa terlihat pasangan pemeluk agama dengan rumah ibadahnya.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 4 sebanyak tiga cara yakni, menyatakan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 29).

Tabel 33: Tata Ungkapan Relief 4

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Ruang angkasa	<i>Wimba</i> rumah ibadah nampak melayang.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	<i>Wimba</i> digambarkan sedang membawa atribut keagamaan masing-masing. Gerak tidak terlalu dimunculkan dalam relief.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampakkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

4. Relief 5



Gambar 33: **Relief 5, Kesenian Jaranan sebagai Kesenian Khas Daerah yang Tumbuh dan Berkembang Luas di Kabupaten Kediri**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 5 adalah *wimba* manusia, *wimba* jaranan dan *wimba* reog. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, sudut pengambilan, skala, cara dilihat dan penggambaran dan ukuran pengambilan (lihat tabel 34).

Tabel 34: **Cara Wimba Relief 5**

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Pemain jaranan digambarkan dengan berbagai tampak, samping dan depan. Adanya perbedaan tampak sehingga waktu, jarak dan ruang menjadi berbeda.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.

<u>Cara dilihat</u> <ul style="list-style-type: none"> • Arah lihat dari mana saja 	Untuk melihat atau menimbulkan kesan bahwa <i>wimba</i> bergerak atau sedang bermain, dilihat dari arah mana saja.
<u>Penggambaran</u> <ul style="list-style-type: none"> • Naturalis-perspektif (modern) 	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya dan nampak beberapa <i>wimba</i> memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.
<u>Ukuran pengambilan</u> <ul style="list-style-type: none"> • Dari kepala sampai kaki 	<i>Wimba</i> digambarkan utuh seluruh tubuh yang asli jauh sekali.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 5 sebanyak tiga cara yakni, menyatakan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 35).

Tabel 35: Tata Ungkapan Relief 5

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> <ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi ruang 	<i>Wimba</i> dilihat dari arah mana saja, tanpa mengerlingkan mata sampai bisadiceritakan
<u>Menyatakan gerak</u> <ul style="list-style-type: none"> • Ciri gerak 	<i>Wimba</i> digambarkan sedang bermain rebana, komposisi tangan dan letak duduk menimbulkan imaji bahwa <i>wimba</i> sedang bergerak dan dapat diceritakan.
<u>Menyatakan penting</u> <ul style="list-style-type: none"> • Tampak khas 	<i>Wimba</i> ditampakkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

5. Relief 6



Gambar 34: **Relief 6, Kesenian Tiban yang Tumbuh di Wilayah Selatan Kabupaten Kediri**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 6 adalah *wimba* manusia, *wimba* matahari, dan *wimba* pohon kelapa. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, sudut pengambilan, ukuran pengambilan, skala, penggambaran dan cara dilihat (lihat tabel 36).

Tabel 36: Cara Wimba Relief 6

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	<i>Wimba</i> manusia tampak depan dan tampak belakang dengan <i>wimba</i> matahari dan pohon kelapa tampak depan menandakan siang hari.
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	Penari Tiban digambarkan utuh keseluruhan.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis stilasi (modern)	Penari Tiban, matahari dan pohon kelapa digambarkan secara naturalis dalam komposisinya. Namun matahari nampak stilasi.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat bawah atas	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari bawah ke atas.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 6 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 37).

Tabel 37: Tata Ungkapan Relief 6

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Seluruh <i>wimba</i> tampak jelas.

<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	Sudah terlihat jelas bahwa dua orang Penari Tiban, pohon kelapa dan matahari digambarkan dengan garis yang meliuk terkesan bergerak.
<u>Menyatakan waktu dan ruang</u> • Aneka waktu dan ruang	Masing-masing <i>wimba</i> berada pada ruang, waktu dan jarak yang berbeda.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.
• Di bawah	<i>Wimba</i> manusia yang berada di bawah menyatakan penting dalam cerita.

6. Relief 7



Gambar 35: **Relief 7, Kesenian Jemblung yang Merupakan Salah Satu Kesenian Khas Kediri**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 7 adalah *wimba* manusia, *wimba* alat musik (depan: kepyek, dari ke kanan: kenong, kendang, saron dan gong). Penggunaan cara

penggambaran *wimba* ada empat yakni, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan ukuran pengambilan (lihat tabel 38).

Tabel 38: Cara Wimba Relief 7

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Pemain jemblung digambarkan dengan berbagai tampak, samping dan depan. Adanya perbedaan tampak sehingga waktu, jarak dan ruang menjadi berbeda.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis-perspektif (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya dan nampak beberapa <i>wimba</i> memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	<i>Wimba</i> digambarkan utuh seluruh tubuh.
• Ada yang diperbesar	<i>Wimba</i> yang berada pada bagian depan diperbesar yang menandakan objek itu penting.
• Ada yang diperkecil	<i>Wimba</i> bagian belakang diperkecil sebagai pendukung.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 7 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 39).

Tabel 39: Tata Ungkapan Relief 7

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Garis tanah	<i>Wimba</i> yang berada di depan sebagai latar I dan <i>wimba</i> di belakang sebagai latar II.

<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	<i>Wimba</i> digambarkan sedang bermain jemblung, komposisi tangan dan letak duduk menimbulkan imaji bahwa <i>wimba</i> sedang bergerak dan dapat diceritakan.
<u>Menyatakan waktu dan ruang</u> • Lapisan latar	Latar II diceritakan terlebih dahulu kemudian maju pada latar I sehingga bisa diceritakan.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

7. Relief 8



Gambar 36: **Relief 8, Kesenian Ludruk yang Tumbuh di Kediri Sebagai Salah Satu Identitas Jatim**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 8 adalah *wimba* manusia, *wimba* alat musik (latar II dari ke kanan: kendang dan kenong). Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 40).

Tabel 40: Cara Wimba Relief 8

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Ada yang diperbesar	Penari dibuat lebih besar dari <i>wimba</i> di belakangnya.
<u>Ukuran pengambilan</u> • Ada yang diperkecil • Dari kepala sampai kaki	<i>Wimba</i> paling belakang diperkecil. Penari ludruk, dan dua <i>wimba</i> yang berada pada pojok kiri atas digambarkan utuh seluruh tubuh meskipun ada satu yang tampak samping.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Penari tampak depan, orang yang duduk di sebelah pojok kiri atas, wanita berdiri menghadap depan, pemain gamelan tampak depan dan dapat diceritakan.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis perspektif modern)	Relief kesenian ludruk dibuat nampak naturalis, perspektif yang dimunculkan adalah menempatkan penari lebih besar dari <i>wimba</i> di belakangnya. Ada fokus mata.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat bawah atas	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari bawah ke atas.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 8 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan waktu dan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 41).

Tabel 41: Tata Ungkapan Relief 8

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Sejumlah latar	Latar warung, latar penggamel dan latar penari.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	Penari digambarkan seolah-olah nampak bergerak gerakan tangan dan kibaran dari slempang yang diikat pada pinggangnya.
<u>Menyatakan waktu dan ruang</u> • Aneka waktu dan ruang	Masing-masing <i>wimba</i> berada pada ruang, waktu dan jarak yang berbeda.
<u>Menyatakan penting</u> • Diperbesar	Penari ludruk penting dalam cerita ini.
• Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.
• Di bawah	<i>Wimba</i> manusia di bawah penting dalam cerita.

8. Relief 9



Gambar 37: **Relief 9, Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 10 adalah *wimba* manusia, *wimba* awan, dan *wimba* kendi dan air. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 42).

Tabel 42: **Cara Wimba Relief 9**

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	<i>Wimba</i> digambarkan utuh seluruh tubuh, detail tubuh nampak jelas.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Mpu Bharada dan awan digambarkan tampak samping dan tampak pula kendi yang berisi air pada tangan kiri Mpu Bharada.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.

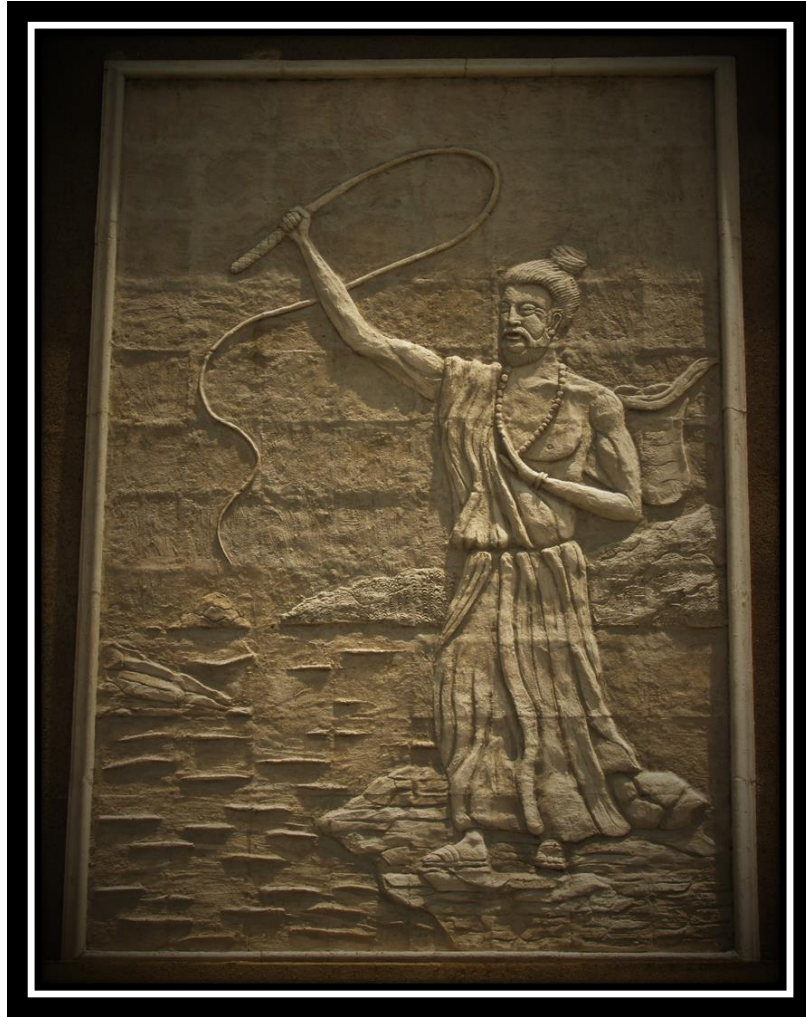
<u>Penggambaran</u> • Naturalis (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya dan nampak beberapa <i>wimba</i> memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.
• Kejadian (khas)	Mpu Bharada, awan, air yang dituangkan dari kendi memunculkan matra matra waktu, jarak dan ruang yang berbeda. Saat membagi dua kerajaan yaitu, Panjalu dan Jenggala.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 9 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan waktu dan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 43).

Tabel 43: **Tata Ungkapan Relief 9**

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Ruang angkasa	Kesan yang dimunculkan <i>wimba</i> berada di angkasa dengan ciri arah air jatuh dan kaki yang menggantung.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	<i>Wimba</i> digambarkan sedang menuangkan air dari kendi, dan awan yang bergerak beriring, langit terlihat jauh.
<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Kronologis, kilas balik, kilas maju	<i>Wimba</i> tidak <i>still picture</i> namu ada matra waktu, ruang dan jarak. Bisa dibayangkan adegan sebelum dan sesudah.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

9. Relief 10



Gambar 38: **Relief 10, Tokoh Bhagawanta Bhari yang Sedang Membangun Dhawuhan/Tanggul Waduk Harinjing**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 10 adalah *wimba* manusia, *wimba* air, dan *wimba* tanah, dan *wimba* cambuk. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 44).

Tabel 44: Cara Wimba Relief 10

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	Tokoh Bhagawanta Bhari digambarkan seluruh tubuh, meski kaki yang diwujudkan kurang jelas dan perwakilan.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Tokoh Bagawantha yang berada di sungai Karinjing dibuat tampak depan supaya jelas.
<u>Skala</u> • Ukuran raksasa	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis-perspektif (modern)	Relief Tokoh Bhagawanta Bhari nampak naturalis, perspektif yang dimunculkan adalah menempatkan penari lebih besar dari <i>wimba</i> di belakangnya. Ada fokus mata.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat kanan kiri	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari kanan ke kiri sehingga bisa diceritakan.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 9 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan waktu dan ruang, dan menyatakan penting (lihat tabel 45).

Tabel 45 Tata Ungkapan Relief 10

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Bhagawanta Bhari digeser dan bisa diceritakan.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	<i>Wimba</i> cambuk, lipatan kain dan garis patah-patah air sungai, dan tumpukan batu menimbulkan kesan gerak.
<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Dismix (modern)	Masing-masing <i>wimba</i> difreeze dan dapat diceritakan.
• Urutan di suatu latar	Dilihat dari kanan dan diceritakan dahulu.

<ul style="list-style-type: none"> • Kronologis, kilas balik, kilas maju 	Agar dapat diceritakan dilihat adegan sebelum dan sesudah Tokoh Bhagawanta Bhari berada di sungai Karinjing, akaibat apa saja setelah cambuk dikibaskan terjadi.
<u>Menyatakan penting</u> <ul style="list-style-type: none"> • Tampak khas 	<i>Wimba</i> ditampakkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.
<ul style="list-style-type: none"> • Diperbesar 	Tokoh Bhagawanta Bhari dibuat lebih besar dari <i>wimba</i> lainnya, menandakan bahwa <i>wimba</i> tersebut sangat penting dalam cerita yang terdapat pada panel relief 10.

10. Relief 11



Gambar 39: **Relief 11, Mpu Sedah dan Mpu Panuluh**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 11 adalah *wimba* manusia, *wimba* batu, dan *wimba* buku. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 46).

Tabel 46: **Membaca Cara Wimba Relief 11**

Cara <i>Wimba</i>	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Ada yang diperbesar	Mpu Sedah dan Mpu Panuluh digambarkan lebih besar dari <i>wimba</i> disebelahnya.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	<i>Wimba</i> manusia dibuat tampak belakang, adegan ini menandakan keseriusan <i>wimba</i> dalam berdiskusi dengan posisi saling berhadapan.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.

<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat tengah pinggir	<i>Wimba</i> manusia yang berada di tengah panel dipentingkan dalam cerita, sedangkan <i>wimba</i> yang berada disampingnya sebagai pendukung <i>wimba</i> manusia.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya dan nampak beberapa <i>wimba</i> memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.
• Kejadian	Mpu Sedah dan Mpu Panuluh bukan stil picture tetapi ada proses berdiskusi. Bebatuan dan tanaman menjadi <i>wimba</i> pendukung adegan, karena adegan diskusi dibutuhkan suasana tenang.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 11 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 47).

Tabel 47: **Tata Ungkapan Relief 11**

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Semua <i>wimba</i> tampak dan dapat saling diceritakan.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	<i>Wimba</i> digambarkan bermusyawarah, nampak Mpu Sedah dan panuluh membuka buku, membaca buku dan saling berpendapat.
<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Kronologis, kilas balik, kilas maju	<i>Wimba</i> tidak <i>still picture</i> namu ada matra waktu, ruang dan jarak. Bisa dibayangkan adegan sebelum dan sesudah.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampakkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.

11. Relief 12



Gambar 40: **Relief 12, Tokoh Perwira Menunggang Kuda Menggambarkan Kejayaan Kerajaan Kediri Masa Lalu Setelah Penyatuan Panjalu dan Jenggala**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 12 adalah *wimba* manusia (perwira (naik kuda) dan tiga prajurit), *wimba* pohon, *wimba* kuda, *wimba* rumput, dan *wimba* batu.

Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 46).

Tabel 48: Cara Wimba Relief 12

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Aneka tampak	Tokoh perwira digambarkan tampak samping agar jelas bentuk kuda dan kegagahannya. serta prajurit nampak samping belakang bisa detail peralatan perangnya.
<u>Penggambaran</u> • Kejadian	Bukan <i>still picture</i> , bukan momen opname. tapi ada matra waktu, ruang dan jarak dalam adegan tersebut.
• Naturalis-perspektif (modern)	Relief tokoh perwira, prajurit dan pepohonan nampak naturalis, perspektif yang dimunculkan adalah menempatkan Perwira lebih besar dari <i>wimba</i> di belakangnya. Ada fokus mata.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat dari mana saja	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari mana saja sehingga bisa diceritakan.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 12 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 49).

Tabel 49: Tata Ungkapan Relief 12

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Ada banyak <i>wimba</i> , semuanya digeser agar nampak dan dapat diceritakan.
<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	Pohon nampak bergelombang bertanda terkena angin sehingga daunnya bergerak. Kaki kuda yang kiri depan nampak sedang melangkah.

<u>Menyatakan waktu dan ruang</u> • Garis tanah	Semua <i>wimba</i> berada pada ruang, waktu dan jarak yang berbeda.
• Kronologis, kilas balik, kilas maju	Agar dapat diceritakan dilihat adegan sebelum dan sesudah tokoh perwira akaibat apa saja setelah cambuk dikibaskan terjadi.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	Perwira digambarkan tampak samping, prajurit tampak belakang, <i>wimba</i> pohon, rumput nampak natural.

12. Relief 13



Gambar 41: **Relief 13, Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 13 adalah *wimba* manusia, *wimba* gunung, dan *wimba* pohon, dan *wimba* gapura. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 46).

Tabel 50: Cara Wimba Relief 13

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Ada yang diperkecil	Ada beberapa <i>wimba</i> yang diperkecil yaitu, pura, gunung kelud untuk menandakan ruang perspektif.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	Beberapa <i>wimba</i> digambarkan dengan aneka tampak, sebagian digambarkan tampak depan dengan ruang, jarak dan waktu yang berbeda.
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis-perspektif	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan apa adanya dan nampak beberapa <i>wimba</i> memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat mana saja	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari arah mana saja, hingga dapat diceritakan.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 13 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 51).

Tabel 51: Tata Ungkapan Relief 13

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Cara naturalis perspektif (modern)	Adegan upacara adat digambarkan natural dan mempunyai titik sudut pandang kesan trimatra.
• Sejumlah latar (khas)	Ada empat latar <i>wimba</i> , pojok kanan atas, kiri atas, tengah, depan dan samping kiri kanan bawah. Masing-masing mempunyai matra waktu, jarak dan ruang berbeda.
<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Kronologis, kilas balik, kilas maju	<i>Wimba</i> tidak <i>still picture</i> namu ada matra waktu, ruang dan jarak. Bisa dibayangkan adegan sebelum dan sesudah.

<u>Menanyakan penting</u> <ul style="list-style-type: none">• Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampilkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.
---	--

13. Relief 14



Gambar 42: **Relief 14, Pembacaan Lontar**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 14 adalah *wimba* manusia depan: Sri Aji Jayabaya, belakang: Mpu Sedah, *wimba saka* (tiang), dan *wimba* tirai. Penggunaan

cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 52).

Tabel 52: Cara Wimba Relief 14

Cara Wimba	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Medium <i>close up</i> (modern)	<i>Wimba</i> manusia digambarkan setengah badan. Detail wajah dan lontar serta kostum yang dipakai menandakan ia adalah tokoh kerajaan.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	<i>Wimba</i> manusia yang membawa lontar terlihat tampak samping. Di belakangnya <i>wimba</i> manusia tampak depan.
<u>Penggambaran</u> • Naturalis perspektif (modern)	Relief pembacaan lontar nampak naturalis, perspektif yang dimunculkan adalah menempatkan <i>wimba</i> di depan lebih besar dari <i>wimba</i> di belakangnya. Ada fokus mata.
<u>Skala</u> • Ukuran	Ukuran <i>wimba</i> manusia dan lontar dibuat lebih besar dari objek yang sebenarnya.
<u>Cara dilihat</u> • Arah lihat kanan kiri	<i>Wimba</i> bisa dilihat dari kanan depan sebagai awal langkah cerita baru ke arah kiring belakang.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 14 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 53).

Tabel 53: Tata Ungkapan Relief 14

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Identifikasi ruang	Adekan <i>wimba</i> tiang dan tirai membuat adanya identifikasi ruang. Ini berada dalam ruangan.

<u>Menyatakan gerak</u> • Ciri gerak	Semua <i>wimba</i> berada pada ruang, waktu dan jarak yang berbeda.
<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Dismix (modern)	Saat pembacaan lontar adalah adegan yang freeze sehingga semua nampak dan dapat diceritakan.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	Tokoh dalam pembacaan lontar digambarkan nampak samping dan depan, serta tiang dan tirai mengidentifikasi ruang yang perspektif.

14. Relief 15



Gambar 43: **Relief 15, Kesenian Wayang Krucil yang Menceritakan Sri Aji Jayabaya Sedang Memberi Tugas Kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam Penulisan Kitab Bharatayudha**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 15 adalah *wimba* wayang Krucil dari kiri ke kanan: Mpu Sedah, Mpu Panuluh, Sri Aji Jayabaya, dan selir, *wimba* amplop, *wimba* representasi pohon, *wimba* representasi pagar tembok, dan *wimba saka*. Penggunaan

cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 46).

Tabel 54: Cara Wimba Relief 15

Cara <i>Wimba</i>	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	Wayang krucil digambarkan secara utuh keseluruhan dari kepala sampai kaki.
<u>Sudut pengambilan</u> • Sudut wajar	Sesuai dengan pandangan mata (tegak lurus dengan mata).
<u>Skala</u> • Ukuran	<i>Wimba</i> dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya.
<u>Penggambaran</u> • Perspektif stilasi (modern)	<i>Wimba</i> yang direliefkan digambarkan Sri Aji Jayabaya pada dasarnya adalah manusia dalam hal ini diwujudkan berupa wayang krucil dan pesan yang diwujudkan berupa amplop dan nampak beberapa <i>wimba</i> tirai, tembok, tiang memberikan kesan bangunan ruang dan komposisi letak.
<u>Cara dilihat</u> • Sudut lihat wajar	<i>Wimba</i> bisa dilihat secara wajar rata-rata mata.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 15 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 55).

Tabel 55: Tata Ungkapan Relief 15

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Cara naturalis perspektif (modern)	Adegan penyerahan perintah oleh Sri Aji Jayabaya terhadap Mpu Sedah dan Mpu Panuluh digambarkan stilasi dari manusia dan mempunyai titik sudut pandang kesan trimatra.
• Digeser (khas)	<i>Wimba</i> menempati ruang horizontal dan dapat diceritakan.

<u>Menyatakan gerak</u> • Dinamis (modern)	Tangan <i>wimba</i> wayang sebelah kiri bagian depan nampak sedang menerima pesan yang disampaikan oleh Sri Aji Jayabaya.
<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Kronologis, kilas balik, kilas maju	<i>Wimba</i> tidak <i>still picture</i> namu ada matra waktu, ruang dan jarak. Bisa dibayangkan adegan sebelum dan sesudah.
<u>Menyatakan penting</u> • Tampak khas	<i>Wimba</i> ditampakkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali terhadap Mpu Sedah dan Mpu Panuluh digambarkan stilasi dari manusia dan mempunyai titik sudut pandang kesan trimatra.

15. Relief 16



Gambar 44: **Relief 16, Kesenian Wayang Suluh yang Menceritakan Kisah Perjuangan Trunajaya**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Wimba yang terdapat pada relief 16 adalah *wimba* wayang Suluh dari kiri ke kanan: tokoh Belanda dan Trunajaya, dan *wimba* representasi awan, dan *wimba*

rumpun. Penggunaan cara penggambaran *wimba* ada lima yakni, ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, dan cara dilihat (lihat tabel 56).

Tabel 56: Cara *Wimba* Relief 16

Cara <i>Wimba</i>	Membaca Bahasa Rupa
<u>Ukuran pengambilan</u> • Dari kepala sampai kaki	<i>Wimba</i> wayang suluh dalam cerita perjuangan Trunajaya melawan penjajah dibuat tampak utuh.
<u>Sudut pengambilan</u> • Aneka tampak	<i>Wimba</i> manusia, senjata dan beberapa ornamen dekoratif tampak samping. Kaki dari Trunajaya (kanan) dan para Belanda (kiri dengan hidung besar) nampak samping.
<u>Penggambaran</u> • Stilasi (modern)	Karena ini bentuk kesenian wayang, sehingga bentuk manusia distilasi.
<u>Skala</u> • Ukuran	Ukuran <i>wimba</i> manusia dan lontar dibuat lebih besar dari objek yang sebenarnya.
<u>Cara Dilihat</u> • Arah tengah pinggir	<i>Wimba</i> manusia atau wayang suluh dilihat dahulu, karena adegan ini paling jelas dan dapat diceritakan.

Tata ungkapan yang dipergunakan pada relief 16 sebanyak empat cara yakni, menyatakan ruang, menyatakan gerak, dan menyatakan ruang dan waktu, dan menyatakan penting (lihat tabel 57).

Tabel 57: Tata Ungkapan Relief 16

Tata Ungkapan	Membaca Bahasa Rupa
<u>Menyatakan ruang</u> • Digeser	Wayang suluh digeser ruangnya dan dapat diceritakan.
<u>Menyatakan gerak</u> • Dinamis (modern)	Gerak tangan menodong dan tangan di pinggang menandakan ada gerak aksi reaksi tidak statis.

<u>Menyatakan ruang dan waktu</u> • Kronologis, kilas maju, kilas balik	Tidak penting <i>wimba</i> mana dahulu, bisa dilihat kronologis, kilas maju dan kilas balik dari adegan tersebut cerita bisa diceritakan.
<u>Menyatakan penting</u> • Di tengah (modern)	<i>Wimba</i> wayang berada pada posisi tengah menandakan <i>wimba</i> itu penting, dikarenakan penglihatan manusia secara wajar objek yang berada di tengah selalu diperhatikan.
• Tampak khas (khas)	Wayang suluh dan ornamen di sekitarnya tampak khas dari samping. Kedetailan tubuh, hidung sampai kaki sudah mewakili perbedaan antara wayang dan manusia.

BAB VI

PESAN YANG TERDAPAT PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Pada bab ini akan dijelaskan tema relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, pesan yang disampaikan oleh relief yang terdapat pada dinding Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Pengkategorian relief berdasarkan jumlah dan tema relief, sedangkan cerita dan pesan tersebut berdasarkan telaah kajian bahasa rupa sebagai ilmu tata rupa dan simbolisme budaya Jawa pada relief.

A. Tema Relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Dalam penelitian ini akan dijelaskan cerita dan pesan yang tercantum pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Relief yang terukir pada dinding Monumen Simpang Lima Gumul Kediri secara keseluruhan berjumlah 16 buah. Keenambelas relief tersebut terbagi dalam empat tema, yaitu kesenian di Kediri, keberagaman budaya di Kediri, sejarah Kediri, dan kekayaan alam Kediri (lihat tabel 58):

Tabel 58: Tema Relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Nomor	Kesenian	Keberagaman	Sejarah	Kekayaan Alam
1.	Relief 1	Relief 4	Relief 9	Relief 2
2.	Relief 3	Relief 13	Relief 10	-
3.	Relief 5	-	Relief 11	-
4.	Relief 6	-	Relief 12	-

5.	Relief 7	-	Relief 14	-
6.	Relief 8	-	-	-
7.	Relief 15	-	-	-
8.	Relief 16	-	-	-
Jumlah	8	2	5	1

Pada tabel 58, hal yang paling nampak atas keberadaan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri adalah kesenian dan sejarah yang terdapat di Kediri. Disertai dukungan dari keberagaman budaya dan kesuburan alam Kediri. Semuanya terangkum dalam relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Apabila dilihat dari gradasi menurun, pesan pertama yang disampaikan oleh Monumen Simpang Lima Gumul Kediri adalah kesenian di Kediri, sejarah Kediri, serta keberagaman budaya Kediri dan kekayaan alam Kediri.

Apabila dicermati kembali, relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri sebagian besar bertema kesenian. Kesenian yang digambarkan merupakan kesenian tradisi (lihat tabel 59), dimana kesenian-kesenian tradisi tersebut bagian dari khas Kediri yang keberadaannya hampir punah. Misalnya kesenian wayang krucil Mbah Gandrung yang berada di Desa Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Dikutip dari <http://www.kediripedia.com/> pada 18 November 2015, pukul 12.00 WIB, bahwa usia wayang krucil Mbah Gandrung ini mencapai 300 tahun saat pertama kali ditemukan pada abad ke-17. Kini, wayang yang terbuat dari kayu pipih

ini hanya dipentaskan satu tahun sekali di balai desa setempat (*punden*). Beberapa kesenian khas Kediri lainnya seperti jemblung dan wayang suluh pun mengalami hal yang serupa.

Tidak hanya kesenian yang disebutkan di atas yang hampir mengalami kepunahan, namun ada beberapa kesenian yang mengalami “disfungsional” dari esensi sebuah seni pertunjukan. Kesenian tersebut adalah kesenian jaranan, kesenian rebana dan kesenian tiban. Pada hakikatnya, kesenian-kesenian tersebut merupakan *form following meaning* (bentuk yang mengikuti makna) yang mana dari tindakan kesenian (*art work*) tersebut ditujukan kepada Yang Maha Kuasa dengan tujuan mengharapkan rahmat dan sebagai penyampai syiar-syiar agama. Misalnya kesenian tiban yang berada di Desa Purwokerto, Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri kini menjadi ajang selebrasi yang kehilangan makna *devosi* (kebaktian) yang bukan lagi bersifat sakral namun menjadi sebuah hiburan semata. Perubahan tersebut dikarenakan adanya beberapa faktor yakni, tingkat ekonomi masyarakat dan cara pandang masyarakat mengenai kebermaknaan kesenian tiban.

Dalam hal ini, ada kemungkinan bahwa kesenian khas Kediri menjadi sorotan utama pihak pemerintah Dinas Budaya dan Pariwisata Kediri untuk dikembangkan menjadi objek wisata budaya Kediri guna sebagai bentuk antisipasi punahnya kesenian khas Kediri. Pada dasarnya tujuan tersebut sangat membantu terhadap keberlangsungan hidup kesenian khas Kediri beserta para senimannya.

Di sisi lain, jumlah panel relief yang bertemakan kesenian pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini merupakan media penyampai pesan kepada masyarakat Kediri, bahwa Kediri memiliki *heritage* yang sekarang keberadaannya berada diujung tanduk dan harus dilestarikan kembali sebagai wujud Kediri sebagai kota budaya dan kesenian tradisi. Di lain hal, kesenian-kesenian yang ada di Kediri menjadi sebuah *heritage* yang bermuatan simbolik akan masa kejayaan Jayabaya memerintah Panjalu. Dimana kesenian tumbuh dari budaya kalangan masyarakat abangan atau di luar kerajaan. Menurut Suroso, masyarakat Kediri pada masa itu sangat mengagungkan tradisi-tradisi adat seperti tiban maupun pewayangan. Kesenian tradisi itu tumbuh di luar keraton Kediri (wawancara pada 6 Desember 2015). Melihat potensi masyarakatnya, Jayabaya kemudian menuliskannya dalam bentuk sastra. Pada masa pemerintahan Jayabaya, Kediri terkenal dengan kesustranya seperti Kitab Bharatayuda dan Jangka Jayabaya. Namun, hampir semua kesenian Kediri mempunyai hubungan dengan sikap batil manusia, misalnya kesenian tiban. Kesenian tiban hadir dikalangan masyarakat abangan pada masa sebelum Jayabaya memimpin. Musim kemarau panjang yang melanda daerah Kediri membuat masyarakat mengadakan ritus tiban. Pada hakikatnya bukanlah musim kemarau panjang yang digunakan sebagai *sign*. Namun, sebab dari kemarau panjang yang melanda Kediri pada saat itu masih dipertanyakan.

Selain itu, kesenian yang tercantum pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri hanya berjumlah delapan buah, sedangkan kesenian di Kediri lebih dari yang tercantum pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Suharyoso

mengatakan, kesenian Kediri yang berada di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri jauh dari refrensi *local wisdom* dan *local genius* Kediri. Salah satu kesenian yang jauh dari refrensi tersebut adalah kesenian rebana, kesenian yang berasal dari Timur Tengah dengan lagu-lagu Islami. Berbeda dengan kesenian kentrung, trek, dan kempling yang justru kesenian asli Kediri (wawancara 10 Desember 2015). Lain dari pada itu, relief-relief yang berada di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri berkemungkinan diangkat berdasarkan mitologi, sejarah, dan dongeng dan dijadikan sebagai simbol identitas wilayah Kediri.

Berikut adalah tabel masing-masing tema relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri:

1. Kesenian Kediri

Tabel 59: **Kesenian Kediri**

No.	Relief	Kesenian Kediri
1.	Relief 1	Kesenian Rebana yang mencerminkan kebudayaan Islam di Kediri.
2.	Relief 3	Tokoh Punakawan.
3.	Relief 5	Kesenian Jaranan sebagai kesenian khas daerah yang tumbuh dan berkembang luas di Kabupaten Kediri.
4.	Relief 6	Kesenian Tiban yang tumbuh di wilayah selatan Kabupaten Kediri.
5.	Relief 7	Kesenian Jemblung yang merupakan salah satu kesenian khas Kediri.
6.	Relief 8	Kesenian Ludruk yang tumbuh di Kediri sebagai salah satu identitas Jawa Timur.
7.	Relief 15	Kesenian Wayang Krucil yang menceritakan Sri Aji Jayabaya Sedang memberi tugas kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam penulisan Kitab Bharatayudha.

8.	Relief 16	Kesenian Wayang Suluh yang menceritakan kisah perjuangan Trunajaya.
----	-----------	---

2. Sejarah Kediri

Tabel 60: **Sejarah Kediri**

No.	Relief	Sejarah Kediri
1.	Relief 9	Penggambaran Mpu Bharada menuangkan air.
2.	Relief 10	Tokoh Bhagawanta Bhari yang sedang membangun <i>Dhawuhan</i> /Tanggul Sungai Karinjing.
3.	Relief 11	Mpu Sedah dan Mpu Panuluh sedang Bermusyawah.
4.	Relief 12	Tokoh Perwira menunggang kuda menggambarkan kejayaan Kerajaan Kediri masa lalu setelah penyatuan Panjalu dan Jenggala.
5.	Relief 14	Pembacaan lontar.

3. Keberagaman Budaya Kediri

Tabel 61: **Keberagaman Budaya Kediri**

No.	Relief	Keberagaman Budaya Kediri
1.	Relief 4	Toleransi antar umat beragama di Kabupaten Kediri.
2.	Relief 13	Keanekaragaman adat budaya di Kabupaten Kediri.

4. Kekayaan Alam Kediri

Tabel 62: **Kekayaan Alam Kediri**

No.	Relief	Kekayaan Alam Kediri
1.	Relief 2	<i>Gemah ripah loh jinawi</i> , kesuburan bumi Kediri bidang pertanian dan pengolahan tanah.

B. Pesan yang Terdapat pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Pada bagian ini, penulis akan membahas pesan berdasarkan tema relief yang telah penulis kategorikan berdasarkan tema relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Sedangkan cerita dan pesan ditelaah berdasarkan wawancara dengan Suroso, Sunarto, Syafi'I, Koclok, Sugito, dan Prayitno, buku-buku cerita rakyat Kediri, buku babad Kadiri dan simbolisme budaya Jawa.

1. Kesenian

a. Relief 1, Kesenian Rebana



Gambar 45: Kesenian Rebana yang Mencerminkan Kebudayaan Islam di Kediri

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 1 yang berjudul *Kesenian Rebana yang mencerminkan kebudayaan Islam di Kediri* yang berukuran 3 meter x 5 meter ini merupakan hasil musyawarah seniman dan budayawan Kediri yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Relief ini

ditempatkan pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri sisi barat kiri atas. *Wimba-wimba* yang terlihat pada panel relief ini adalah *wimba* manusia, *wimba* karpet, dan *wimba terbang* Jawa. Dalam panel relief ini, *wimba* yang pertama kali adalah *wimba terbang*, *wimba* tersebut dapat mudah dikenali berdasarkan bentuk dan fungsinya. Kemudian baru *wimba* manusia bisa diidentifikasi bahwa *wimba* tersebut merupakan “pemain rebana” yang diperkuat oleh kostum yang dikenakannya, yakni berupa *jubah* (baju panjang sampai di bawah lutut). Warna pada relief ini cenderung memiliki warna coklat keemasan yang merepresentasikan kesan klasik, hangat dan kelembutan. Tekstur relief cenderung bertekstur nyata sehingga kesan kokoh tampak jelas. Garis-garis yang terbentuk menimbulkan bentuk-bentuk organik yang terkesan dinamis sehingga *wimba-wimba* tersebut nampak bergerak bebas. Sebaliknya, *wimba* karpet dibuat dengan garis-garis vertikal atau pada bentuk yang tak bergerak.

Panel relief ini adalah suatu representasi realis permainan rebana yang dilakukan oleh empat orang yang mengenakan *jubah*. Masing-masing pemain rebana memainkan satu alat musik rebana yang bernama *terban*. Setiap pemain mengenakan pecis di kepalanya dan sedang duduk di atas karpet. Gerakan tangan pemain rebana antara sisi kiri ke kanan terlihat naik turun dan gestur yang ditunjukkan oleh pemain rebana yang mengangkat tangannya (ekstase) yang artinya menjerit ketika nabi datang dengan posisi sedikit condong ke atas depan, sedangkan pemain rebana yang di depannya tangan berada di atas rata-rata pusar. Karpet yang digunakan sebagai tempat duduk pemain rebana menjadi ruang bermain sekaligus menciptakan perspektif ruangan para pemain musik rebana. Volume terlihat jelas pada lipatan baju

para pemain rebana. Pesannya adalah bahwa pemain rebana tersebut sedang menggerakkan tangannya ke atas dan ke bawah yang menyatakan dirinya melakukan tarian.

Pemunculan relief rebana pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini merupakan hasil musyawarah seniman dan budayawan Kediri, dimana Yunus Sunarto sebagai pembuat sket dari desain relief tersebut. Rebana merupakan salah satu kesenian Islam di Kediri yang datang bersamaan dengan masuknya Islam di Kediri. Kesenian rebana berisi nyanyian syair-syair yang ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW oleh para santri maupun kaum abangan. Rebana seringkali ditampilkan dalam hajatan-hajatan keluarga, maupun acara-acara besar suatu kelompok masyarakat. Pelaku dalam kesenian rebana ini sebagian besar adalah para santri pondok pesantren di Kediri.

Pemilihan rebana sebagai objek yang direliefkan pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini merupakan sebuah bentuk apresiasi terhadap kesenian Kediri yang mana kesenian tersebut cenderung bernuansa budaya Timur Tengah dan jauh dari *local wisdom*. Tidak ada data yang menyebutkan bahwa rebana merupakan sebuah kesenian sebagai tanda ke-Kediri-an (khas Kediri). Kesenian rebana merupakan sebuah tindakan simbolik dalam seni, syair sebagai karya sastra yang berisikan kisah-kisah, tokoh dan peristiwa pada zaman Nabi Muhammad SAW. Mengutip <http://www.sentrafurniturejepara.com> yang diunduh pada 12 September 2015 pukul 00.19 WIB, musik rebana digunakan sebagai musik pengiring kedatangan Baginda Nabi Muhammad SAW. Sampai sekarang syair “Thaala’al Badru” sering digunakan

untuk penyambutan seseorang, misalnya temu pengantin laki-laki kepada pengantin perempuan.

Menurut Sugito, rebana merupakan bentuk inisiasi dari pihak keraton yang isi syair-syairnya berupa saduran dari shalawat-shalawat Al-Barjanzi. Rebana biasanya digelar untuk penyambutan hari-hari besar agama Islam seperti Maulid Nabi (wawancara pada 10 Desember 2015).

b. Relief 3, Tokoh Punakawan



Gambar 46: **Tokoh Punakawan**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 3 yang berjudul *Tokoh Punakawan*, ini merupakan hasil musyawarah seniman dan budayawan asli Kediri. Ukuran relief ini 3 meter x 5 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Relief ini menggambarkan empat orang tokoh beratribut kalangan bawah bukan dari kalangan bangsawan. Pesannya, bahwa tokoh tersebut bukan bangsawan melainkan masyarakat biasa. Dalam relief terlihat semua *wimba* digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki dan pada bagian atas dan bawah masih menyisakan ruang. Penggambaran utuh tersebut untuk memperlihatkan *gesture* dari atau posisi gerak dari semua *wimba*. Apabila dilihat dari kanan ke kiri, tokoh paling kanan mengenakan pecis dengan rambut jambul berukuran pendek berada di depan pecis. Tubuhnya terlihat tampak samping kiri, tubuhnya condong ke depan sehingga yang terlihat perutnya yang buncit dan tangan yang terlipat di bagian

belakang. Masyarakat Jawa mengenalnya dengan nama Semar. Pesannya, Semar sedang memberikan wejangan kepada tiga tokoh punakawan lainnya. Semua *wimba* digambarkan secara naturalis baik punakawan, batu bata dan sebagian bentuk daun. Batu bata dan perwakilan bentuk daun menyerupai bentuk tiang penyangga. Volume terlihat jelas pada lipatan baju punakawan.

Pada panel sebelah kiri, yaitu *wimba* batu bata, ornamen dan bunga digambarkan representatif yang digunakan sebagai bangunan ruang punakawan. Garis-garis lengkung menimbulkan kesan dinamis yang menampakkan punakawan bergerak tidak diam.

Di lain hal, penempatan relief punakawan pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini mempunyai pesan yang diutarakan oleh Suroso dalam wawancaranya pada 6 Desember 2015, bahwasannya punakawan sebagai simbol bahwa Kediri merupakan daerah pusat pertunjukkan wayang dari dulu sampai sekarang. Penancapan patung Bratasena di wilayah Kadiri pada masa itu adalah tonggak pengakuan Jawa mengenai asal muasal kesenian wayang khususnya wayang kulit. Setelah itu berkembang menjadi wayang suluh dan wayang krucil.

Menurut Prayitno, pemunculan punakawan pada relief Monumen Simpang Lima Gumul merupakan simbolik tingkah laku masyarakat Kediri pada umumnya. Masyarakat Kediri yang dikenal ramah dan penggunaan bahasa Jawa yang tidak kasar seperti di wilayah Surabaya, Malang dan bagian utara Kediri. Penggunaan bahasa Jawa di Kediri sama dengan bahasa Jawa Mataraman yang dikenal halus dan sopan (wawancara pada 23 Maret 2015).

Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa penempatan relief punakawan pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan representasi dari pola laku masyarakat Kediri yang ramah, sopan dan suka bergurau seperti tokoh punakawan. Tokoh Punakawan merupakan tokoh dalam wayang wong, seharusnya judul relief pada relief ini adalah wayang wong yang lebih dekat dengan jenis kesenian di Kediri.

c. Relief 5, Kesenian Jaranan



Gambar 47: Kesenian Jaranan sebagai Kesenian Khas Daerah yang Tumbuh dan Berkembang Luas di Kabupaten Kediri
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 5 yang berjudul *Kesenian Jaranan sebagai kesenian khas daerah yang tumbuh dan berkembang luas di Kabupaten Kediri* ini di desain oleh Syafi'I seorang pendiri paguyuban BIAS di Kediri. Panel ini berukuran 3 meter x 5 meter. menggambarkan kelompok penari jaranan yang diwakili oleh tiga pemain jaranan. Dalam relief terlihat semua *wimba* digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki dan pada bagian atas dan bawah masih menyisakan ruang. Penggambaran utuh tersebut untuk memperlihatkan *gesture* dari atau posisi gerak dari semua *wimba*. Pada latar depan, seorang penari jaranan mengenakan atribut berupa ikat kepala yang terbuat dari kain dan *slempang* kain serta terutama properti jaranan (kuda tiruan) yang terbuat dari anyaman bambu. Seorang penari yang berada di latar depan sedang menari dengan menggunakan kuda, sedangkan kedua tangannya mengibaskan

slumpang. Pada latar belakang terdapat dua penari *celengan* yaitu bagian kanan seorang penari membawa *celeng* (tiruan babi hitam) yang digunakan sebagai properti permainan jaranan. Kemudian pada latar belakang paling kiri merupakan penari macanan/barongan. Semua *wimba* digambarkan secara naturalis baik dari penari jaranan, *celengan* dan macanan/barongan. Semua *wimba* digambarkan secara jelas dan pada latar yang jelas yang menimbulkan pesan penting.

Pada ceritanya, ketiga penari tersebut merupakan perwakilan dari struktur adegan jaranan yaitu adegan pertama yang berupa pembukaan, adegan kedua berupa tarian jaranan pada relief di atas ditunjukkan penari yang berada di tengah dengan menggunakan properti jaranan, dan pada adegan ketiga adalah tarian macanan/barongan, serta adegan terakhir adalah tari celengan yang merupakan simbolik dari ajakan untuk menabung atau *nyelengi* untuk kebutuhan hidup yang akan datang.

Menurut Suroso, relief jaranan yang divisualkan pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri mempunyai pesan yang terangkum dalam cerita Dewi Songgolangit.

Dewi Songgolangit adalah seorang wanita berparas cantik asal Kediri. Paras cantik itu membuat banyak raja datang untuk melamar Dewi Songgolangit. Salah seorang raja yang melamar yaitu Singo Barong dari negara Ponorogo. Selain itu, adapula raja Klono Sewandono dari Bantarangin dan raja Adipati Celeng Srenggi dari Lodoyo Blitar. Hal tersebut membuat Dewi Songgolangit bingung, sehingga ia memutuskan untuk membuat sayembara. Isi sayembara itu “Barangsiapa yang mampu memenuhi kukusan emas yang berada di tengah sungai antara negara Jenggala dan Panjalu, maka ia dapat mempersunting Dewi Songgolangit”. Raja Singo Barong merasa sebagai raja yang kaya, sehingga ia berulang kali mengisi kukusan tersebut dengan emas, namun kukusan tersebut tidak kunjung penuh. Raja Singo Barong pun

mengamuk akibat keanehan kukusan itu dan terjadilah perang masal. Dewi Songgolangit yang mengetahui adanya peperangan itu akhirnya menengahi dan mengambil keputusan baru. Barangsiapa diantara ketiga raja yang mampu membuat pertunjukan yang belum pernah ada dan mampu membuat masyarakat Kediri senang, maka dia lah yang memenangkan sayembara. Singo Barong, Klono Sewandono, dan Adipati Celeng Srenggi menampilkan tarian yang menarik hati Dewi Songgolangit. Terjadilah perpaduan tarian ketiga raja tersebut yang dikawal oleh tentara berkuda dari kerajaan Kediri. Pemimpin tentara berkuda ialah Jodeh Prasonto yang mengenakan topeng. Perpaduan tarian itu menjadi pertunjukan hebat yang dikenal dengan nama jaranan (wawancara pada 6 Desember 2015).

Selain itu, pertunjukkan jaranan mempunyai musik pengiring yaitu: kenong sebanyak dua buah, kempul sebanyak satu buah, gong suwuk sebanyak satu buah, dan kendang sebanyak satu buah. Paling khas dalam jaranan menggunakan terompet dan penambahan alat musik angklung.

d. Relief 6, Kesenian Tiban



**Gambar 48: Kesenian Tiban yang Tumbuh di Wilayah Selatan
Kabupaten Kediri**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 6 yang berjudul *Kesenian Tiban yang tumbuh di wilayah selatan Kabupaten Kediri* berukuran 5 meter x 3 meter ini dibuat oleh Syafi'i. Dalam panel tersebut menggambarkan dua orang penari sedang melaksanakan ritual Tiban. Atribut yang dikenakan berupa celana comprang tanpa mengenakan baju atasan. Mereka

memakai *pecut* (cambuk) sebagai alat pemukul yang dibuat dari ranting pohon aren. Pemain Tiban mengenakan ikat kepala atau *udheng* bukan blangkon dan kain batik panjang yang dililitkan sebagai ikat pinggang sebagai simpulnya di muka dan kedua ujung menjulur ke depan. Pohon kelapa yang terletak di sudut kiri atas, pesannya bahwa pelaksanaan kesenian tiban dilaksanakan di tempat yang terbuka berupa tanah lapang atau halaman. Sedangkan matahari di sudut kanan atas menandakan bahwa pesannya musim sedang berada pada musim kemarau. Dalam relief terlihat semua *wimba* digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki dan pada bagian atas dan bawah masih menyisakan ruang. Penggambaran utuh tersebut untuk memperlihatkan *gesture* dari atau posisi gerak dari semua *wimba*. Tokoh pemain Tiban merupakan tokoh penting dalam cerita ini. Penggambaran semua *wimba* dengan cara naturalis baik manusia, pohon kelapa dan matahari. Matahari digambarkan seperti lingkaran api, menandakan bahwa matahari sedang terik.

Pemain yang berada pada latar depan, pesannya ia sedang melakukan serangan terhadap pemain Tiban di depannya. Hal tersebut terlihat dari pola kuda-kuda dari kaki pemain Tiban yang juga diperjelas oleh arah lengkung *pecut* pemain tiban yang berada di latar depan. Sedangkan pemain yang berada di depannya berusaha untuk bertahan dari serangan pemain yang berada pada latar depan. Hal tersebut dapat dilihat dari gestur tubuh pemain Tiban yang menangkupkan kedua tangannya yang merapat ke dadanya dan arah lengkung *pecut*.

Ritual Tiban atau tari Tiban sendiri berasal dari kata dasar *tiba* berasal dari bahasa Jawa yang berarti “jatuh” dan *udan* yang berarti “hujan”. Tari Tiban selalu dipertunjukkan pada saat musim kemarau. Tari Tiban merupakan bentuk permohonan kepada Yang Maha Esa untuk diturunkannya hujan sebagai pesan luhur demi kelestarian alam.

Tradisi Tiban apabila ditinjau dari segi simbol masyarakat Jawa, tradisi Tiban merupakan tindakan simbolis dalam religi. Di mana perwujudan upacara-upacara tradisi kejawaan sudah tercampur dengan dengan tradisi islam. Seperti mantra yang dilakukan ketika tradisi ini dilaksanakan diawali dengan bacaan *Bismillah* kemudian dilanjutkan dengan mantra berbahasa Jawa dan diakhiri dengan dua kalimat syahadat. Lain daripada itu, tradisi Tiban juga merupakan tindakan simbolis dalam seni yakni, gerakan-gerakan tari para pemain Tiban seperti mencambuk dan mengikuti iringan musik gamelan. Pada hakikatnya, tradisi Tiban memberikan pelajaran terhadap perilaku manusia yang akan menimbulkan bekas pada jiwa maupun badan seseorang.

Kesenian Tiban hadir di kalangan masyarakat abangan pada masa sebelum Jayabaya memimpin. Ritual Tiban muncul ketika musim kemarau panjang melanda daerah Kediri. Pada hakikatnya, bukanlah musim kemarau panjang yang digunakan sebagai *sign*, melainkan ketika Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* berfirman menghikayatkan ucapan Nabi Hud *'alaihissalam*:

”مُجْرِمِينَ تَتَوَلَّوْا إِلَى قُوَّتِكُمْ إِلَى قُوَّةٍ وَيَرْذِكُمْ مَذَارًا عَلَيْكُمْ السَّمَاءُ يُرْسِلُ إِلَيْهِ تَوْبُوا ثُمَّ رَبُّكُمْ اسْتَغْفِرُوا قَوْمَ يَا“.

Dan (dia berkata):”Hai kaumku, mohonlah ampun kepada Rabbmu lalu tobatlah kepada-Nya, niscaya Dia menurunkan hujan yang sangat deras atasmu, dan Dia akan menambahkan kekuatan kepada kekuatanmu, dan janganlah kamu berpaling dengan berbuat dosa (QS. Hud: 52).

Berdasarkan ayat di atas, bahwasanya masyarakat pada zaman tersebut ada kecenderungan melakukan perbuatan menyimpang dari agama. Perbuatan dosa yang dilakukan masyarakat Kediri pada saat itu didasari oleh rasa dendam. Menurut Koclok dalam wawancaranya pada 19 November 2015, bahwasanya:

Tiban merupakan ajang pelampiasan dendam antarperseorangan maupun kelompok. Bagi masyarakat Kediri yang merasa mempunyai rasa dendam terhadap tetangga maupun orang lain dipersilahkan naik kesebuah panggung untuk saling mencambuk lawannya masing-masing 10 kali cambukan. Setelah turun dari panggung dendam itu harus hilang.

Musim kemarau panjang sebagai hukuman atas kotornya hati manusia. Karena Tuhan tidak menurunkan azab kepada kaum yang tak melampaui batas, Meskipun pada abad ke-11 agama Islam belum masuk wilayah Kediri. Menurut Suroso dalam wawancaranya pada 7 Desember 2015, kesenian Tiban hanyalah upacara adat yang digelar pada saat kemarau panjang melanda wilayah Kediri dan tidak ada kaitannya dengan perilaku menyimpang dari masyarakat. Setiap orang yang ikut hanya diperbolehkan mencambuk sebanyak lima kali secara bergantian.

e. **Relief 7, Kesenian Jemblung**



Gambar 49: **Kesenian Jemblung yang Merupakan Salah Satu Kesenian Khas Kediri**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 7 yang berjudul *Kesenian Jemblung yang merupakan salah satu kesenian khas Kediri* menggambarkan aktifitas kelompok grup musik tradisi yaitu musik Jemblung. Ukuran relief ini 3 meter x 5 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Pada latar depan tengah, terdapat seorang laki-laki yang duduk bersila, mengenakan sarung dan busana rapih dan mengenakan pecis. Di tangan kanannya memegang *kepyek*, dalam kesenian Jemblung orang tersebut disebut “Dalang” yang bertugas membawakan lakon atau sebagai ujung tombak dalam pementasan Jemblung serta dalang pula yang memerankan dan mengatur acara pementasan. Pesannya, orang yang berada pada latar depan (dalang) tersebut penting peranannya dalam kesenian Jemblung.

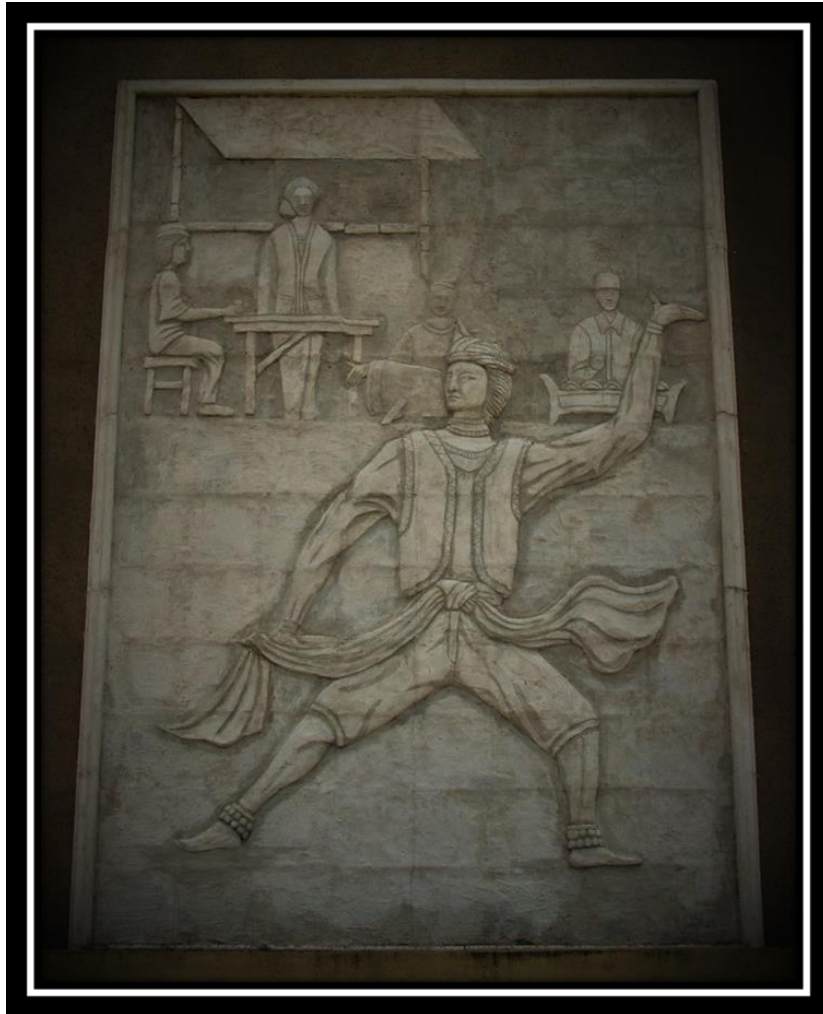
Pada latar kedua, terdapat empat orang yang memainkan alat musik Jemblung. Pesannya, empat orang tersebut adalah pemain musik Jemblung. Dimulai dari kiri ke kanan, di sudut kiri orang tersebut memainkan alat musik kenong. Berikutnya di sebelah kirinya, orang tersebut memainkan alat musik kendang. Di sebelah kirinya terdapat orang yang memainkan alat musik saron. Pemain musik yang berada pada sudut kanan adalah pemain alat musik gong. Pesannya, alat musik yang dimainkan ada empat alat musik yaitu kenong, kendang, saron dan gong. Latar ketiga berupa tanah lapang atau halaman yang luas yang ditunjukkan dengan kosongnya dekorasi yang menghiasi panel tersebut. Pesannya, kesenian Jemblung dilaksanakan di tempat terbuka atau lahan yang luas.

Dalam penyampaianya, kesenian Jemblung mempunyai tutur bahasa daerah (Jawa ngoko) yaitu dengan menggunakan dialog bahasa sehari-hari. Campuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa agar mudah dipahami oleh masyarakat sehingga terjadi aksi timbal balik antara pemain dan penonton (Suroso, wawancara pada 6 Desember 2015).

Sugito menambahkan, jemblung mempunyai keunikan dalam pembawaan keseniannya. Sampai saat ini jemblung merupakan satu-satunya kesenian yang masih murni sebagai seni tutur di tengah-tengah isu modernitas kesenian (wawancara pada 10 Desember 2015). Selain itu Sugito menjelaskan bahwasannya tari-tarian yang ada pada kesenian jemblung merupakan teknik pengalihan yang digunakan sebagai antisipasi kejenuhan bagi penonton. Dikarenakan pertunjukkan jemblung sangat panjang dan lama (wawancara 10 Desember 2015).

Sebagian besar pemain kesenian jemblung adalah laki-laki, sebab pada saat itu pengaruh Islam sangatlah kuat yang mengatur batasan-batasan wanita dalam sebuah pertunjukan. Sehingga apabila pada pertunjukkan seni jemblung dibutuhkan peran wanita maka wanita tersebut diperankan oleh laki-laki dan cerita yang dibawakan adalah cerita-cerita 1001 malam.

f. Relief 8, Kesenian Ludruk



Gambar 50: Kesenian Ludruk yang Tumbuh di Kediri Sebagai Salah Satu Identitas Jawa Timur

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 8 yang berjudul *Kesenian Ludruk yang tumbuh di Kediri sebagai salah satu identitas Jawa Timur*, menggambarkan salah satu adegan dari cerita lakon yang dimainkan oleh para pemain Ludruk. Ukuran relief ini 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Dalam relief terlihat semua *wimba* digambarkan secara

utuh dari kepala sampai kaki dan pada bagian atas dan bawah masih menyisakan ruang. Penggambaran utuh tersebut untuk memperlihatkan *gesture* dari atau posisi gerak dari semua *wimba*. Pada latar depan, pemain Ludruk digambarkan lebih besar dari tokoh lain yang berada pada latar kedua yaitu yang berada di belakangnya. Pemain yang berada pada latar depan adalah tokoh penting dalam cerita, sedangkan pemain yang berada pada latar belakang merupakan pemain pendukung. Volume terlihat dari lekukan kain dan baju pemain ludruk. Semua *wimba* digambarkan secara naturalis dan dengan cara khas (tampak karakteristiknya).

Di lain hal, penempatan relief ludruk pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini mempunyai pesan kepada masyarakat seperti yang diungkapkan oleh Suroso dalam wawancaranya pada 6 Desember 2015, bahwasanya:

Kesenian ludruk adalah pertunjukkan teater tradisi yang memberikan pencerahan kepada masyarakat melalui syair-syair sejak zaman Belanda sampai Jepang. Syair-syair yang digunakan berupa pantun yang dapat menyentuh mental masyarakat. Pantun tersebut berisi ajakan perjuangan melawan penjajah Belanda dan Jepang. Salah satu syair yang terkenal adalah “*pagupon omah doro, melok Nippon tambah sengsoro*” yang dilantunkan oleh Cak Dul Asim. Namun demikian, syair Cak Dul Asim dianggap memprovokasi oleh penjajah Jepang sehingga ia diculik dan dibunuh.

Menurut Sugito,

Ludruk merupakan sandiwara atau pengumuman yang disandikan. Pengumuman yang disandikan dalam permainan ludruk berisi propaganda, kampanye gelap yang didesain untuk mengumpulkan warga dan agitasi. Teknik pemunculan ludruk diawali dengan musik-musik yang mengundang warga berdatangan. Setelah warga berkumpul barulah kidung-kidung yang berisi agitasi dilantunkan. Setelah kidung berakhir barulah drama ceritanya dimulai. Tari-tarian pada ketoprak merupakan bentuk pengalihan waktu agar

penonton tidak jenuh dengan pertunjukkan (wawancara pada 10 Desember 2015).

Sebagian besar pemain kesenian ludruk adalah laki-laki, dikarenakan pada saat itu pengaruh Islam sangatlah kuat yang mengatur batasan-batasan wanita dalam sebuah pertunjukan. Sehingga apabila pada pertunjukkan seni jemblung dibutuhkan peran wanita maka wanita tersebut diperankan oleh laki-laki. Sugito menambahkan, wanita boleh bermain ketoprak hanya pada saat sandiwara radio (wawancara 10 Desember 2015).

g. Relief 15, Kesenian Wayang Krucil



Gambar 51: Kesenian Wayang Krucil yang Menceritakan Sri Aji Jayabaya Sedang Memberi Tugas Kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam Penulisan Kitab Bharatayudha

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 15 yang berjudul *Kesenian Wayang Krucil yang menceritakan Sri Aji Jayabaya sedang memberi tugas kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam penulisan Kitab Bharatayudha*, ukuran relief ini 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Relief ini menggambarkan adegan menerima tugas yang diberikan oleh Sri Aji Jayabaya. Tugas tersebut diberikan kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh untuk merampungkan penulisan karya sastra berupa Kitab Bharatayudha. Latar tempat tersebut berada di dalam kerajaan. Hal tersebut dapat dilihat dari desain interior berupa tiang penyangga (*saka guru*) pada latar belakang, semua *wimba* digambarkan secara naturalis baik tokoh dalam cerita, tiang penyangga, pohon dan korden. Namun penggambaran pemberian pesan oleh Jayabaya terdapat transformasi bentuk menjadi sebuah amplop, sekaligus menjadi pemisah antara Mpu

Sedah dan Mpu Panuluh dengan Jayabaya dan selirnya. Dalam relief terlihat semua *wimba* digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki dan pada bagian atas dan bawah masih menyisakan ruang. Penggambaran utuh tersebut untuk memperlihatkan *gesture* dari atau posisi gerak dari semua *wimba*. Kesan trimatra terlihat dari perspektif ruang dan komposisi *blocking* dari pemain wayang suluh. Volume terlihat jelas dari tatahan-tatahan pada wayang krucil, lipatan korden dan tebal tipis relief. Cerita penting pada relief ini, pembaca dapat melihatnya dari amplop yang diserahkan oleh Jayabaya, karena posisi amplop tersebut terletak di tengah panel sehingga menjadi penting dalam cerita.

Menurut kratonpedia.com yang diunduh pada 9 Desember 2015, dalam seni pertunjukan wayang krucil, cerita tidak diambil dari kisah Ramayana ataupun Mahabharata, melainkan kisah sejarah yang ada di negeri ini ataupun cerita Panji dan cerita perjalanan para Sunan/Wali Songo. Suroso menambahkan, wayang krucil merupakan induk dari penciptaan wayang kulit maupun wayang purwa yang konon telah dimainkan sejak zaman kerajaan Majapahit semasa Jayabaya di Kediri (wawancara pada 6 Desember 2015). Di lain hal, Sugito menjelaskan, wayang krucil merupakan bagian dari wayang kulit madya setelah lahirnya Parikesit. Konon dalam kitab Pustaka Raja Purwa, wayang krucil mencakup kisah dari Nabi Adam, Ramayana dan Mahabharata, Parikesit, Jayabaya sampai cerita Panji Kadiri (wawancara 10 Desember 2015).

Pesan yang terangkum dalam penggalan adengan wayang krucil tersebut pemberian perintah oleh Jayabaya kepada Mpu Sedah dan Mpu Panuluh untuk membuat lakon Bharatayudha.

h. Relief 16, Kesenian Wayang Suluh



Gambar 52: **Kesenian Wayang Suluh yang Menceritakan Kisah Perjuangan Trunajaya**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 16 yang berjudul *Kesenian Wayang Suluh yang menceritakan kisah perjuangan Trunajaya* dengan ukuran relief 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. menggambarkan dua orang penjajah dan Trunajaya dalam bentuk wayang suluh. Dalam relief terlihat semua *wimba* digambarkan secara utuh

dari kepala sampai kaki dan pada bagian atas dan bawah masih menyisakan ruang. Penggambaran utuh tersebut untuk memperlihatkan *gesture* dari atau posisi gerak dari semua *wimba*. Semua *wimba* dapat terlihat dari sudut wajar. Bentuk semua tokoh digambarkan dengan skala lebih besar dari objek aslinya.

Wimba wayang suluh digambarkan secara naturalis, pada bagian atas kepala merupakan gambar stilasi dari awan dan gambar yang terletak di bawah kaki stilasi dari tanah dan air. Kesan trimatra pada gambar terletak pada tebal tipis pahatan. Volume dapat terlihat jelas dari lekukan kain yang dikenakan oleh setiap tokoh.

Menurut Suroso, cerita yang diangkat dalam wayang suluh berupa kebaikan dan keburukan yang menggambarkan kekejaman kolonialis Belanda di Kediri. Nama lain dari wayang suluh adalah wayang perjuangan atau wayang sandiwara. Nama wayang suluh diambil karena digunakan sebagai media penyuluhan (wawancara pada 6 Desember 2015).

Lakon yang direliefkan pada Monumen Simpang Lima Kediri tersebut adalah cuplikan adegan perlawanan Pangeran Trunajaya memerangi Amangkurat II dan VOC. Sugito menambahkan (wawancara pada 10 Desember 2015),

Penempatan relief Trunajaya melawan VOC ketika berada di Kediri merupakan tonggak akhir perjuangan dari Trunajaya. Banyak pihak yang menyangsikan penyerahan diri Trunajaya. Anggapan mengenai Trunajaya menyerahkan diri kepada VOC dikabarkan karena Trunajaya telah kehabisan dana untuk berperang hingga akhirnya Trunajaya menyepakati perjanjian dengan VOC yaitu berupa pemberian harta dan pangkat kepada Trunajaya.

Berdasarkan cerita yang diutarakan oleh Sugito, Trunajaya hanya sekedar singgah di Kediri dalam upayanya melawan VOC sekaligus sebagai tempat terakhir perjuangan Trunajaya. Pemilihan lakon Trunajaya dalam kisah wayang krucil ini cenderung lebih mengisahkan tokoh nasional, bukan tentang kisah tokoh perjuangan atau tokoh raja-raja Kediri seperti Airlangga, Panji, Kilisuci ataupun Mpu Sendok (Mahendradata) yang jauh lebih ke-Kedirian.

2. Sejarah Kediri

a. Relief 9, Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air dari Kendi



Gambar 53: **Penggambaran Mpu Bharada Menuangkan Air dari Kendi**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 9, merupakan penggambaran Mpu Bharada menuangkan air dari kendi dengan ukuran relief 3 meter x 5 meter yang dibuat relief ini didesain oleh Yunus Sunarto pada pertengahan tahun 2002. Dalam relief tersebut *wimba* digambarkan utuh seluruh tubuh dari kepala sampai kaki untuk menunjukkan detail tubuh dan *gesture* tubuh. Sudut pengambilan digambarkan tampak samping sehingga tampak kendi yang berisi air yang dipegang oleh tangan kiri Mpu Bharada. Mpu Bharada dibuat jauh lebih besar dari objek aslinya. Awan digambarkan sebagai kesan bahwa Mpu Bharada sedang terbang yang juga diperkuat oleh posisi kaki yang melayang dan arah jatuh air, untuk memperlihatkan Mpu Bharada sedang menuangkan air dari langit.

Penempatan Mpu Bharada berada di tengah yang menunjukkan tokoh tersebut penting dalam cerita.

Di lain hal, penempatan relief Mpu Bharada pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ini mengingatkan masyarakat Kediri bahwasannya Kediri dahulunya terbagi menjadi dua wilayah, yaitu Panjalu dan Jenggala pada masa Airlangga. Pembagian itu dikarenakan kebingungannya membagi tahta kepada kedua putranya. Seperti yang diungkapkan oleh Suroso pada 6 Desember 2015, bahwa,

Mpu Bharada adalah utusan Airlangga untuk membelah Kerajaan Kadiri menjadi dua yaitu Panjalu dan Jenggala. Dikarenakan Airlangga bingung membagi tahta kepada kedua putranya. Mpu Bharada terbang sambil mengucurkan air dengan kendi. Kemudian Mpu Bharada menetapkan batas antar keduanya dengan mengucapkan kutukan: barang siapa yang melanggar batas ini, hidupnya akan mengalami kesialan.

Pembagian wilayah yang dilakukan oleh Mpu Bharada atas dasar perintah Airlangga, hingga akhirnya wilayah Kadiri terbagi atas dua pusat pemerintahan yaitu Daha sebagai pusat pemerintahan Panjalu (berada di barat sungai Brantas) dan Kahuripan sebagai pusat pemerintahan Jenggala (berada di timur sungai Brantas). Sedyawati (2012:355) menjelaskan, nama Kadiri digunakan untuk nama kota, ataupun satuan-satuan administrasi sejak masa kolonial, sedangkan nama Kadiri untuk kerajaan kuno di masa Hindu-Buddha.

Atas pembagian wilayah itulah, Kadiri mengalami kemajuan yang berarti dalam ketatanegaraan khususnya pada bidang penataan wilayah. Menurut Sedyawati (2012:360), upaya penataan Negara di masa Kadiri adalah penciptaan pejabat yang disebut *senapati sarwwajala* (pemimpin yang mengatur segala urusan berkenaan

dengan air). Munculnya pejabat ini disertai penyebutan tenaga profesi yang berkenaan dengan pembuatan perahu yang disebut *undahagi lañcang*. Lebih lanjut Sedyawati (2012:358), sebelum zaman pemisahan dua kerajaan Panjalu dan Jenggala, terdapat dua jenjang hierarki kewilayahan, yaitu ibu kota di pusat dan langsung desa-desa (*whanua, thāni*) di bawahnya. Pada zaman Kadiri telah dikembangkan tiga jenjang administrasi kewilayahan, yaitu *thāni* (desa) di tingkat terbawah, kemudian koordinasi sejumlah desa (*wisaya*) dengan pusat bersama yang disebut *dalem thāni*, dan di pusat Negara (*bhūmi*) terdapat ibukota (*nāgara, rājya*).

b. Relief 10, Tokoh Bhagawanta Bhari yang sedang Membangun Dhawuhan atau Tanggul Sungai Harinjing



Gambar 54: Tokoh Bhagawanta Bhari yang sedang Membangun Dhawuhan atau Tanggul Sungai Harinjing
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 10 digambarkan tokoh Bhagawanta sedang membangun tanggul sungai Karinjing. Ukuran relief 5 meter x 3 meter yang dibuat oleh Yunus Sunarto pada pertengahan tahun 2002. Pada relief tersebut, *wimba* manusia digambarkan utuh

dari kepala sampai kaki untuk menunjukkan gerak dan *gesture* tokoh. Sungai digambarkan dengan garis-garis pendek untuk menimbulkan kesan bias cahaya. Volume terlihat jelas dari lekukan baju tokoh Bhagawanta dan cambuk. Semua *wimba* digambarkan dengan skala yang lebih besar dari objek aslinya. Tokoh Bhagawanta terletak pada latar paling depan yang merupakan tokoh penting dalam cerita.

Di lain hal, penempatan relief Bhagawanta Bhari ini mempunyai pesan seperti yang diungkapkan oleh Suroso dalam wawancaranya pada 6 Desember 2015, bahwasannya

Bhagawanta Bhari adalah seorang bangsawan muda asal Desa Siman, Kecamatan Kepung yang memikirkan nasib rakyat Kediri. Dia mampu mengumpulkan masyarakat untuk kerja bakti membangun waduk Harinjing. Setelah waduk Harinjing jadi, ternyata mampu mengairi sawah-sawah di daerah Kediri Utara, khususnya Pagu sampai Brantas. Keberhasilannya terdengar oleh Raja Mataram Hindu yang bernama Rake Layang Dyah Tulodong, sehingga Bhagawanta Bhari diberi penghargaan. Bhagawanta Bhari dijemput dan dibawa ke Mataram Hindu, kemudian diberi penghargaan berupa tanah merdikan atau tanah bebas pajak di Kediri. Selain itu, Bhagawanta Bhari juga diberi prasasti, yaitu Prasasti Harinjing pada 25 Maret 804, sehingga setiap tanggal 25 Maret diperingati hari jadi Kediri. Berkat keberhasilannya tersebut, Bhagawanta Bhari memperoleh gelar kehormatan yaitu “Wanuta Rama” yang berarti ayah yang terhormat atau kepala desa).

Dari sumber www.kedirikab.go.id, bahwa hari jadi Kediri muncul pertama kali bersumber pada tiga buah prasasti Harinjing yaitu A, B, dan C. Prasasti Harinjing A dipilih karena, dinilai usianya lebih tua daripada Harinjing B dan C, yakni tertulis Harinjing A pada 25 Maret 804 M, Harinjing B pada 19 September 921 M, dan Harinjing C pada 7 Juni 1015 M (diunduh pada 10 Desember 2015).

c. Relief 11, Mpu Sedah dan Mpu Panuluh



Gambar 55: Mpu Sedah dan Mpu Panuluh sedang Bermusyawarah
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 11, berjudul *Mpu Sedah dan Mpu Panuluh* berukuran 3 meter x 5 meter yang dibuat oleh Yunus Sunarto pada pertengahan tahun 2002. penggambaran *wimba* manusia terlihat tampak belakang atau membelakangi pembaca. *Wimba* digambarkan secara naturalis serta tampak utuh dari kepala sampai kaki meskipun kaki terlihat bersila, agar terlihat *gesture* dari tokoh. Penempatan tokoh berada di tengah panel yang menandakan tokoh tersebut penting dalam cerita. Buku atau kitab sekaligus sebagai pemisah antara Mpu Sedah dan Mpu Panuluh dalam musyawarah pembuatan kitab Bharatayuda. Bebatuan yang berada di sekelilingnya menjadi *setting* bahwa musyawarah berada di tempat sepi. Skala tokoh dibuat lebih besar dari objek aslinya yang menandakan bahwa tokoh tersebut penting dalam cerita. Volume terlihat jelas dari lekukakn baju yang dikenakan oleh tokoh.

Di lain hal, cerita dari relief tersebut dijelaskan oleh Suroso,

Konon Mpu Sedah diutus oleh Sri Aji Jayabaya untuk menyadur lakon Bharatayuda yang diambil dari kisah Mahabarata. Lakon Bharatayuda yang telah dikarang oleh Mpu Sedah tersebut dianggap oleh Aji Jayabaya telah menyindir raja Kadiri, dikarenakan dalam lakon Bharatayuda tersebut terdapat adegan pembunuhan antar saudara. Karena Jayabaya telah membunuh kakaknya memperebutkan kekuasaan. Pembunuhan itu didukung oleh masyarakat Desa Katang. Setelah Jayabaya menang ada Prasasti Hantang. Yang menceritakan masyarakat sekarang orang Hantang atau Ngantang diperbolehkan mendirikan rumah dari kayuangka, boleh mengawini dayang-dayang dari keraton. Mpu Sedah membuat lakon karna tanding yang tanpa sengaja menyinggung Jayabaya kemudian lakon tersebut diteruskan oleh Mpu Panuluh. Sehingga dalam mengarang Bharatayuda ini ada dua orang yaitu Mpu Sedah dan Mpu Panuluh (wawancara pada 6 Desember 2015).

Menurut Sunarto, prasasti Hantang dibuat oleh Raja Jayabaya sebagai ucapan terimakasih kepada penduduk Ngantang karena telah berjasa kepada Kerajaan Kadiri untuk mengalahkan Kerajaan Jenggala. Seperti yang diketahui setelah meninggalnya Airlangga, Kerajaan Kahuripan terpecah menjadi dua yaitu, Panjalu dan Jenggala. Dua Kerajaan ini saling berebut kekuasaan di daerah aliran sungai Brantas (wawancara 6 Desember 2015).

Menilik kembali menurut cerita sejarah yang diungkapkan oleh Suroso, Mpu Sedah merupakan pihak yang disingkirkan oleh Jayabaya karena kisah yang dibuat oleh Mpu Sedah menyinggung Jayabaya. Menurut Sugito, Mpu Sedah bukan nama asli tetapi nama samara, dalam cerita lain terdapat nama Ki Ajar Subrata yang kisahnya hampir serupa dengan yang diutarakan oleh Suroso.

Bahwasannya, Ki Ajar dibunuh oleh Jayabaya ketika Jayabaya menyuruh Ki Ajar Subrata untuk menafsirkan mimpi tentang isyarat masa depan. Ki Ajar Subrata memberikan syarat kepada Jayabaya agar menyiapkan makanan yang diminta Ki Ajar Subrata. Makan tersebut merupakan cara Ki Ajar Subrata untuk menafsirkan mimpi Jayabaya. Isi tafsir tersebut menyatakan bahwa,

tidak akan lama lagi Kediri akan runtuh dan kepemimpinan Jayabaya akan jatuh. Mendengar hal itu, Jayabaya marah dan membunuh Ki Ajar Subrata (wawancara 10 Desember 2015).

Suatu peninggalan nyata yang dahulunya disertai integritas yang kuat dan diimbangi perkembangan inisiatif di Kediri tentu hanya dimungkinkan apabila pusat pemerintahan mempunyai kepemimpinan yang kuat dalam memajukan kebudayaan. Sejumlah karya nyata sastra yang bermutu unggul pada masa Kediri semasa kepemimpinan Airlangga hingga Jayabaya adalah Arjunawiwaha, Bhatarayuddha, Smaradahana, Gatotkacasraya, Kresnayana, Sumanasantaka, Bhomakaurya Hariwangsa, dan lain-lain (Sedyawati, 2012: 355).

Sedyawati (2012:362) menjelaskan, keunggulan mutu kakawin Bharatayuddha dijunjung tinggi dan memengaruhi seni teater sehingga penggalan-penggalan kutipan kakawin tersebut hingga kini masih digunakan dalam sulukan wayang Jawa, baik yang berupa *cakēpan ada-ada* maupun *pathētan*.

d. Relief 12, Tokoh Perwira Menunggang Kuda Menggambarkan Kejayaan Kerajaan Kediri Masa Lalu Setelah Penyatuan Panjalu dan Jenggala



**Gambar 56: Tokoh Perwira Menunggang Kuda
Menggambarkan Kejayaan Kerajaan Kediri Masa Lalu
Setelah Penyatuan Panjalu dan Jenggala**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 12 berukuran 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Tokoh perwira pada panel ini adalah tokoh penting dalam cerita, dengan penggambaran tampak khas yaitu dengan mengendarai kuda dan atribut yang dikenakan oleh perwira. Perbedaan atribut dan kendaraan sekaligus menjadi pembeda antara perwira dengan prajurit yang berada di sebelah kanan perwira. Perwira mengenakan atribut mahkota dan menunggang kuda yang menambah kegagahannya. Prajurit membawa tombak, perisai dan terompet yang sudah terlungkup. Detail pohon, rumput terompet dan tokoh perwira sangat jelas sehingga volume dapat terlihat. Sudut penggambaran berada pada sudut yang wajar atau sejajar arah lihat atas sehingga perwira tampak terlihat gagah. Penggambaran semua *wimba* digambarkan dengan naturalis perspektif untuk memunculkan kesan bangunan ruang dan pemunculan pohon menguatkan bahwa setelah penyatuan Panjalu dan Jenggala para perwira dan prajurit berada di hutan. Garis-garis dibuat tegas yang membuat suasana pada panel relief tampak keras. Volume terlihat jelas dari lekukan urat pohon, lekukan kain perwira dan otot-otot kuda.

Pada hal lain, Sedyawati (2012:353) menjelaskan, pada masa Kadiri terjadi mobilisasi penduduk sebagai kekuatan militer, serta pembentukan pasukan-pasukan tetap di pusat kerajaan dengan berbagai kekhususan keahlian. Keahlian-keahlian khusus adalah dalam hal memanah, mempergunakan tombak, mempergunakan kapak, mengendalikan gajah, kuda, dan sapi pacu.

e. **Relief 14, Pembacaan Lontar**



Gambar 57: Pembacaan Lontar
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 14, berukuran 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Sri Aji Jayabaya digambarkan tampak pada latar depan dan dengan skala yang

lebih besar dari *wimba* lainnya, penggambaran tersebut sebagai tanda bahwa tokoh Jayabaya sangat penting dalam cerita demikian juga tokoh yang berada di belakangnya adalah sebagai penguat adegan pembacaan lontar yang dilakukan oleh Jayabaya. Jayabaya terlihat dengan mengenakan kalung dan mahkotanya. Pembacaan lontar berada di dalam istana kerajaan Kediri, ini terlihat jelas pada tiang yang digambarkan dengan mewah penuh ukiran yang dibalut dengan korden.

Panel relief 14, merupakan adegan Jayabaya membaca lontar yang telah diselesaikan oleh Mpu Sedah dan Mpu Panuluh tentang pembuatan kitab Bharatayuda. Sudut pengambilan gambar berada pada rata-rata mata. Proporsi pada relief ini, khususnya tokoh Sri Aji Jayabaya terlihat jelas ukuran tangan dan ukuran badan yang jauh dari proporsional anatomi tubuh. Akibatnya tangan Sri Aji Jayabaya terlihat lebih kurus, tidak sesuai dengan tubuhnya yang terlihat atletis. Garis-garis lengkung statis dan garis lurus statis membuat kesan relief ini diambil seperti dipotret, tidak ada unsur gerak didalamnya.

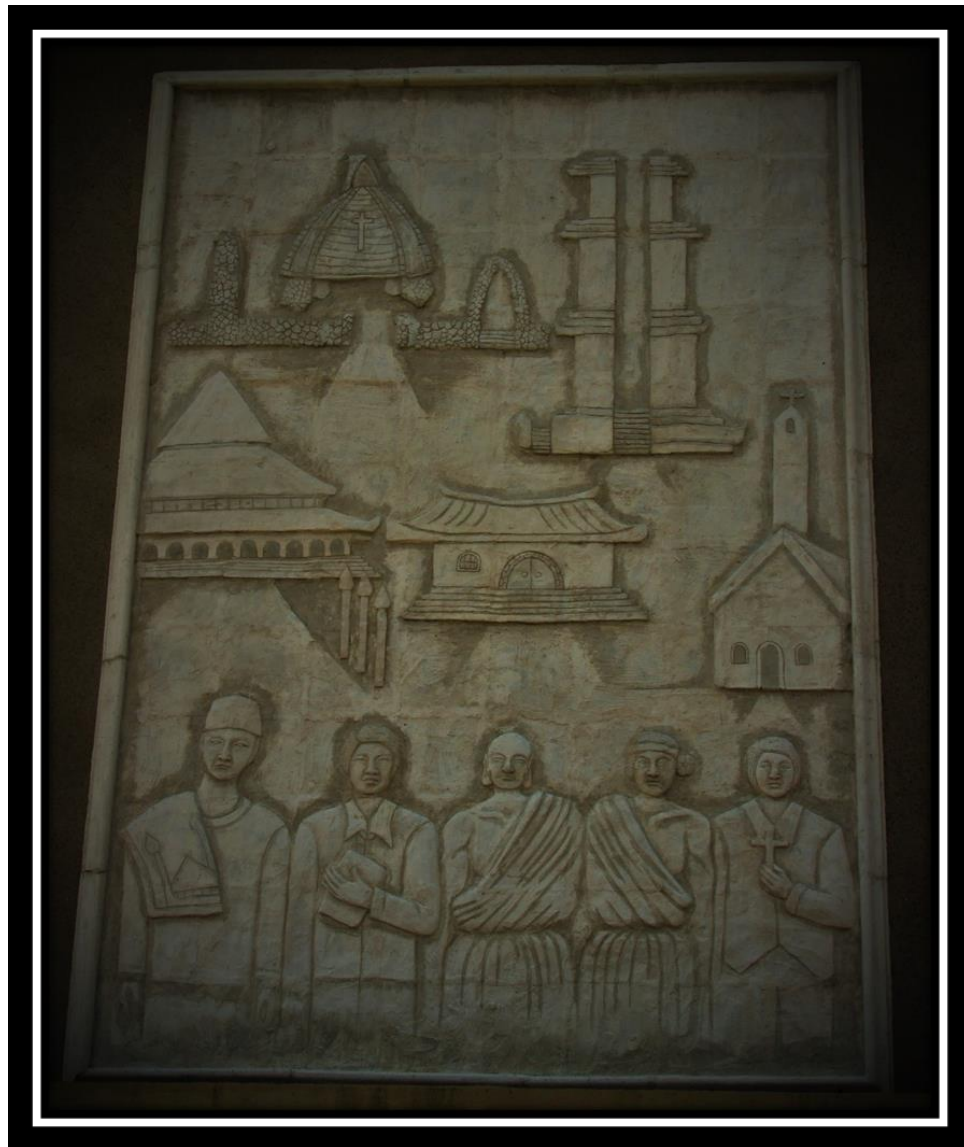
Di lain hal, relief ini menurut Suroso dalam wawancaranya pada 6 Desember 2015 menceritakan pembacaan lontar atau sebuah prasasti yang berisi pemberian tanah merdikan Kediri kepada Bhagawanta Bhari yang dibacakan oleh Sri Aji Jayabaya.

Pembacaan lontar diadakan setiap tanggal 25 Maret yang merupakan peringatan pemberian tanah merdikan Kediri dari raja Mataram Hindu kepada Bhagawanta Bhari sebagai hadiah atas dedikasinya sebagai pemuda yang mampu menggerakkan masyarakatnya untuk bekerja keras. Sebagai buktinya adalah adanya waduk Harinjing. Sehingga setiap 25 Maret diperingati hari jadi Kediri.

Sampai saat ini lontar yang asli berada di Jakarta yang dulunya masih tersimpan di Leiden Belanda.

3. Keberagaman Agama dan Budaya Kediri

a. Relief 4, Toleransi Antar Umat Beragama



Gambar 58: Toleransi Antar Umat Beragama di Kabupaten Kediri
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Pada relief 4, berukuran 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Masing-masing pemeluk agama digambarkan tampak karakteristiknya yaitu ditunjukkan dengan pakaian yang dikenakan dan kitab yang dibawa oleh semua pemeluk agama. Penggambaran rumah ibadah menimbulkan kesan melayang di atas tokoh pemeluk agama yang menandakan rumah ibadah mereka masing-masing. Penyusunan komposisi seperti pada relief 4 menimbulkan kesan bahwa pembaca seolah-olah akan mengidentifikasi sendiri pemeluk agama dan rumah ibadah dari para pemeluk agama tersebut. Misalnya yang beragama Islam (dalam relief) dengan rumah ibadahnya yaitu masjid. Semua *wimba* digambarkan secara naturalis sehingga pesan akan cepat ditangkap oleh pembaca.

Menurut Suroso, penempatan relief kerukunan umat beragama di Kediri merupakan sebuah bentuk pelaksanaan sila Pancasila yaitu sila Ketuhanan Yang Maha Esa (wawancara pada 6 Desember 2015). Berdasarkan amandemen Undang-Undang Dasar 1945, agama yang diakui oleh Pemerintah berjumlah enam agama, yaitu Islam, Katolik, Kristen Protestan, Hindu, Budha, dan Konghutchu. Berdasarkan dua pernyataan tersebut, pada relief 4, tidak divisualkan pemeluk agama Konghutchu, namun hanya lima pemeluk agama yang divisualkan, yaitu agama Islam, Katolik, Budha, Hindu, dan Protestan. Pada awal pemerintahan Orde baru, tepatnya pada 23-27 Agustus 1967 telah diadakan Kongres ke-VI di mana Soeharto selaku Presiden Republik Indonesia pada waktu itu memberikan sambutan tertulis mengatakan bahwa “Agama Konghutchu mendapat tempat yang layak dalam negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila ini”.

Apabila menilik kembali pemeluk agama selain lima agama yang direliefkan pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, di Kediri sendiri terdapat pusat keagamaan Konghutchu yang terletak di Klenteng Tjoe Hwie Kiong yang berada di Jl. Yos Sudarso No 148 Kediri. Bangunan ini dibangun pada tahun 1895 oleh orang-orang keturunan Tionghoa di Kediri.

Dalam hal ini, pengakuan lima agama yang tercantum pada UUD 45 tidak dilaksanakan sepenuhnya oleh pemerintah Kediri, dikarenakan agama Konghutchu tidak terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

b. Relief 13, Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri



Gambar 59: Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Panel relief 13, terlihat sangat padat dikarenakan semua *wimba* digambarkan saling bertumpukkan. Pembaca dapat membaca dari arah mana saja, dikarenakan semua *wimba* digambarkan dengan skala yang sama besar. *Wimba* yang paling penting dalam cerita ini adalah arak-arakan manusia yang berada di tengah panel, menandakan sedang adanya kirab budaya. *Wimba* manusia digambarkan nampak karakteristiknya, yaitu terlihat dari baju yang dikenakan dan atribut yang dibawa berupa payung dan kitab-kitab. Biasanya arak-arakan dilakukan pada saat bulan suro yang diadakan di gunung Kelud untuk upacara suroan. Hal tersebut dapat dilihat pada sudut kiri atas yang digambarkan adanya gunung Kelud dalam panel. Volume dapat terlihat jelas dari lekukan daun-daun dan garis tebal-tipis pada *wimba* yang lain.

Di lain hal, upacara-upacara adat di Kediri sampai saat ini masih dilaksanakan. Sebagai contoh adalah upacara larung di Gunung Kelud. Suroso menceritakan, bahwa

Kerajaan itu bernama Bantarangin, yang dipimpin oleh Joko Lodro yang bergelar Mahesa Sura. Beliau mempunyai adik yang bernama Singo Lodro bergelar Jata Sura (Lembu Sura). Mahesa Sura menyuruh Jata Sura untuk melamarkan Ratu dari Kerajaan Dahanapura. Melihat kecantikan Ratu Dewi Kilisuci, Jata Sura jatuh cinta kepada Dewi Kilisuci dan ingin mempersuntingnya. Mengetahui hal itu, muncul niat Jata Sura untuk membunuh Mahesa Sura agar bisa menikahi Dewi Kili Suci. Setelah membunuh Mahesa Sura, Jata Sura melamar Dewi Kilisuci, namun Dewi Kilisuci memberikan syarat agar dibuatkan sumur di Gunung Kelud sampai air keluar darinya dan diselesaikan sebelum fajar menyingsing. Dewi Kilisuci membuat siasat dengan Patih Pujanggaleng, para prajurit telah siap membawa tombak kelor yang telah disiapkan di dekat sumur. Kemudian Patih Pujanggaleng melemparkan boneka tiruan yang menyerupai Dewi Kilisuci. Jata Surapun langsung melompat ke dalam sumur, ketika Jata Sura masuk ke dalam sumur, tombak dan batu dilemparkan ke dalam sumur hingga akhirnya Jata Sura mati (wawancara pada 6 Desember 2015).

Sampai saat ini sesumbar Jata Sura masih diingat oleh warga Kediri, Suroso menambahkan, *Yoh wong Kediri mbesuk bakal pethuk piwalesku sing makaping-kaping, yaiku Kediri bakal dadi kali, Blitar bakal dadi latar, Tulungagung bakal dadi kedhung*". Kalimat tersebut mempunyai arti "Hai orang Kediri suatu saat akan mendapatkan pembalasanku yang berlipat-lipat, yaitu Kediri akan menjadi sungai, Blitar akan menjadi rata, Tulungagung akan menjadi telaga".

Berawal dari ancaman atau sumpah serapah yang dikatakan oleh Jata Sura atau Lembu Sura itulah, masyarakat di sekitar Gunung Kelud membuat tradisi tolak balak larung sesaji Gunung Kelud. Menurut Suroso, acara larung sesaji ini dilakukan setiap bulan Sura dan setiap desa memiliki prosesi yang berbeda-beda. Biasanya

setiap desa membawa sesaji, kenduri atau selamatan dan lain-lain (wawancara 6 Desember 2015).

4. Kekayaan Alam Kediri



Gambar 60: **Gemah Ripah Loh Jinawi, Kesuburan Bumi Kediri Bidang Pertanian dan Pengolahan Tanah**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 31 Maret 2015)

Relief 2, berukuran 5 meter x 3 meter yang dibuat pada pertengahan tahun 2002. Penggambaran *wimba* manusia digambarkan utuh dari kepala sampai kaki, meskipun kaki terlihat blur dan penggambaran tampak karakteristik sehingga terlihat *gesture* dari tokoh yang menunjukkan hasil panen seorang petani dan aktivitas anak sekolah. Tokoh yang berada pada latar depan merupakan tokoh penting dalam cerita. *Wimba* yang berada di belakang latar depan digambarkan nampak perspektif untuk menimbulkan kesan jauh. Meskipun pada bagian kanan yaitu lumbung padi terlihat bertumpuk dan pada bagian kiri komposisi terlihat kurang efektif. Sehingga lumbung padi tampak bertumpukan dengan gunung. Pembaca dapat membaca panel ini dari bawah ke atas. Perspektif pada pabrik terkesan mengganggu bangunan ruang berdasarkan garis-garis yang dibentuk oleh sawah, garis objek pabrik bertabrakan dengan garis sawah sehingga ada dua titik hilang yang berlainan dan berlawanan arah. Volume terlihat jelas dari lekukan baju tokoh dan garis-garis dari *wimba* di belakangnya. Pada panel ini, kreator menyampaikan pesan bahwa gunung, lumbung padi, sawah dan pabrik merupakan bidang yang paling lekat sebagai objek mata pencaharian masyarakat Kediri untuk keberlangsungan hidup keluarganya dan yang paling penting adalah untuk biaya sekolah anak.

Menurut Sunarto, penempatan relief tersebut untuk senantiasa mengingatkan kepada masyarakat agar tetap menjaga dan melestarikan kekayaan alam Kediri. Sebagian besar mata pencaharian masyarakat Kediri adalah petani dan buruh pabrik,

peternak, guru, dan pegawai negara (wawancara pada 6 Desember 2015). Keluarga petani yang digambarkan pada panel relief di atas menunjukkan hasil pertanian berupa kacang panjang dan kedua anak sekolah mengangkat buku tulis. Hal tersebut menandakan dengan memanfaatkan sumber kekayaan alam, petani mampu mengantarkan anak-anak mereka ke jenjang pendidikan.

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai bahasa rupa pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, maka dapat ditarik dua kelompok kesimpulan. Pertama, struktur komunikasi relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri ditinjau dari cara dan tata ungkap *wimba*. Kedua, pesan yang terkandung dalam relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri.

1. Struktur Komunikasi Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri Ditinjau dari Cara dan Tata Ungkap *Wimba*

Cara dan tata ungkap *wimba* pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri menggambarkan waktu, ruang, penggambaran *wimba*, aneka arah, dan jarak dalam bidang gambar dua dimensi. Penggambaran *wimba* dengan cara modern dan cara khas sangat tampak pada relief. *Frame* merupakan teknik pengambilan gambar cara modern, sedangkan dalam cara khas tidak mengenal *frame* atau bebas bingkai. *Frame* atau bingkai tidak dilihat sebagai sebuah batas akhir dari *wimba*, akan tetapi *frame* dianggap sebuah jendela dalam menangkap *wimba*. Cara penggambaran *wimba* dari kepala-kaki menyebabkan adanya ruang gerak dan ruang imajinatif yang selebihnya diberi keleluasan pada pengamat untuk berimajinasi.

Stilisasi bentuk terjadi pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, stilisasi berupa pengurangan bentuk atau penambahan bentuk sehingga *wimba* menjadi lebih ekspresif dan dinamis. Setiap *wimba* pada panel relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri cenderung menggunakan gaya penggambaran naturalis-perspektif, hal ini bertujuan untuk setiap *wimba*/objek segera dapat ditangkap oleh pengamat dan memberikan kesan trimatra dengan satu titik hilang atau dua titik hilang.

Penciptaan kesederhanan bentuk visual pada relief terkandung nilai-nilai ajaran dan mengacu pada sebuah prasasti yaitu prasasti Harinjing dengan kata lain relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan sastra visual atau ajaran-ajaran yang divisualkan.

Sistem menggambar pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri harus dicermati, dibaca, digali, dan diteliti sebagai suatu potret yang nantinya akan mampu memberi makna untuk memacu semangat dalam mencari harkat asali atau *local genius*.

2. Pesan yang Terdapat pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri

Keberagaman bentuk gambar pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri sebagai ajaran atau filosofi akan memunculkan banyak simbol yang bisa diungkap. Setiap panel relief akan selalu diciptakan kembali oleh setiap pengamat atau dengan kata lain mendapatkan makna baru oleh penikmat atau penghayat.

Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri menyampaikan pesan lewat visual yang bersifat deskriptif sehingga memberikan eksplorasi pada detail cerita agar pembaca dapat menangkap suasana yang muncul dalam latar tempat ataupun waktu dimana cerita berjalan. Umumnya pesan visual lebih kaya akan deskripsi detail pada bagian cerita yang tidak diangkat oleh pesan tekstual sebagai bentuk eksplorasi pada cerita yang bersifat ilustratif deskriptif.

Pesan yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri berupa nasihat-nasihat seperti menabung (relief 5), menjaga sikap dan perilaku, adil, merakyat, toleransi (relief 4), dan gotong royong, serta pesan berupa amanat seperti menjaga kelestarian alam dan budaya Kediri (relief 13). Pesan tersebut didasarkan pada mitologi, sejarah, dongeng pada masa Kerajaan Kediri dengan kata lain relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan sastra visual atau ajaran-ajaran yang divisualkan.

Wajah-wajah tokoh pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri merupakan imajinasi dari kreator relief yang didasarkan pada mitologi daerah Kediri, sejarah Kerajaan Kediri, dan dongeng masa Kerajaan Kediri, sehingga tidak dapat dipastikan kebenaran visual secara mutlak dikarenakan adanya salah tafsir antara perancang sket dengan pemahat relief. Sebagai contoh wajah Sri Aji Jayabaya dan Mpu Bharada saat melakukan pembacaan lontar (relief 14) yang dirancang oleh Sunarto, proporsi tubuh terlihat tidak harmoni dan terkesan gepeng, hal tersebut terjadi karena penafsiran bentuk oleh perancang sket dengan pemahat relief berbeda. Namun, yang terpenting dalam ilustrasi relief tersebut adalah mampu

merepresentasikan sebuah pesan “di dalam kerajaan ada tokoh raja dan mpu sedang membacakan lontar sebagai peringatan hari lahirnya Kerajaan Kadiri”. Sedangkan tokoh Raja Sri Aji Jayabaya sudah terwakili oleh aksesoris dan kostum yang dikenakan. Hal tersebut memberikan kesan bahwa Sri Aji Jayabaya adalah seorang petinggi kerajaan begitupula tokoh Mpu Bharada yang digambarkan mengenakan aksesoris dan kostum yang berbeda dengan Sri Aji Jayabaya.

Dari uraian pesan visual tersebut, seorang kreator relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri memberikan bantuan visual kepada pengamat (penghayat) untuk selanjutnya pesan dan cerita dikembangkan sendiri oleh pengamat relief. Sedangkan pesan yang berupa teks tidak disampaikan oleh kreator melalui relief, merupakan cara dari kreator menyampaikan pesan dan selebihnya pengamat sendirilah yang menggali pesan tekstualnya. Secara keseluruhan, kreator telah menciptakan ruang imajinatif melalui panel relief berdasarkan *local wisdom heritage* sejauh yang dimilikinya berdasarkan sastra, mitologi, sejarah, dan dongeng Kerajaan Kadiri maupun Kediri.

B. Saran

Dengan adanya penelitian mengenai bahasa rupa pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri diharapkan dapat memberikan referensi bagi peneliti lain dan pemerintah daerah Kediri. Adapun saran yang disampaikan sebagai berikut.

1. Beberapa relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri tidak representatif dengan simbol identitas wilayah Kediri. Relief tersebut adalah, relief rebana, tokoh punakawan, dan tokoh perwira. Hal ini dikarenakan, masih banyak pilihan

jenis kesenian dan sejarah yang bersifat kekayaan *local wisdom heritage* dan *local genius* Kediri, seperti cerita Panji yang mendunia, kisah Calon Arang (Mbok Girah), Dewi Kilisuci, Raja Airlangga dan kesenian kentrung, *kek* ataupun *kempling*.

2. Bentuk arsitektural Monumen Simpang Lima Gumul Kediri secara kasat mata seperti *Arc De Triomphe* yang berada di Paris, sehingga tidak ada nilai orisinalitas dalam bentuk arsitektural Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. Tidak adanya nilai orisinalitas tersebut karena *local wisdom heritage* dan *local genius* Kediri tampak kurang digali secara mendalam oleh pemerintah Kabupaten Kediri.
3. Bentuk Monumen Simpang Lima Gumul Kediri tidak memiliki korelasi dengan relief yang terdapat pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri sehingga menimbulkan *ahistory* atau tidak sesuai dengan mitologi daerah Kediri sejarah Kerajaan Kediri, dan dongeng Kediri. Bentuk-bentuk arsitektural klasik Kerajaan Kediri tanpa mengikutsertakan bentuk arsitektural *Arc De Triomphe* maupun arsitektural Barat akan lebih mereperesentasikan *local wisdom heritage* dan *local genius* Kediri secara utuh.

GLOSARUM

A

- Arc de Triomphe* : Dalam bahasa Indonesia yang berarti “gapura kemenangan”. Monumen berbentuk Pelengkung kemenangan di kota Paris, Perancis yang berdiri di tengah area Place-Elyses. Bangunan ini dibangun atas perintah Napoleon Bonaparte dengan tujuan untuk menghormati jasa tentara kebesarannya.
- Aren* : Pohon enau.
- Art work* : Dapat merujuk kepada sebuah karya seni visual, sebuah karya seni konseptual, dalam percetakan, penerbitan, dan iklan. Apapun, visual sebagai lawan bahan tekstual, biasanya dalam keonteks mempersiapkan untuk pencetakan.
- Asta brata* : Delapan macam tindakan dalam simbol yang berhubungan dengan keluhuran.

B

- Bahasa rupa* : Bahasa rupa adalah teori yang menyatakan bahwa visual yang representatif dapat dirancang untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya dengan struktur tertentu. Sebuah visual dan bahkan sekuen visual dapat merupakan serangkaian informasi yang bukan sekedar menjelaskan apa yang tergambar secara deskriptif, tetapi juga dapat menceritakan informasi secara naratif.

Bahasa rupa dinamis	:	Salah satu jenis bahasa rupa berdasarkan sifat. Bahasa rupa yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang bergerak.
Bahasa rupa statis	:	Salah satu jenis bahasa rupa berdasarkan sifat. Bahasa rupa yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang tidak bergerak.
<i>Basement</i>	:	Ruangan di bawah tanah (dari sebuah gedung atau rumah).
<i>Bhumi</i>	:	Pekarangan.
<i>Blocking</i>	:	Istilah dalam teater untuk mengatur posisi pemain di atas sebuah panggung.
<i>Budi luhur</i>	:	Perbuatan yang mulia.
C		
Cara <i>wimba</i>	:	Cara objek/ <i>wimba</i> digambar, sehingga bercerita.
Cara <i>wimba</i> khas	:	Merupakan ukuran pengambilan <i>wimba</i> yang bebas bingkai (<i>frame</i>).
Cara <i>wimba</i> modern	:	Merupakan ukuran pengambilan <i>wimba</i> yang memakai bingkai (<i>frame</i>).
<i>Celeng</i>	:	Sebutan anak babi dalam bahasa Jawa. Properti yang berwujud tiruan babi hitam dipergunakan untuk tarian jaranan. Celeng adalah jelmaan dari Raja Celeng Srenggi dari Lodoyo Blitar.

Cluster : Sekelompok kecil orang-orang.

Curiga : Berhati-hati.

D

Dalang : Orang yang memainkan wayang.

Dalem thāni : Rumah desa.

Devosi : Kebaktian yang tidak resmi, misalnya doa Rosario, penghormatan kepada santo-santo.

Dhawuhan : Tanggul air sungai.

Doro : Burung dara atau merpati.

E

Eling : Sadar kembali.

Enau : Aren.

Estetis : Mempunyai penilaian terhadap keindahan.

F

Form following meaning : Bentuk selalu bermuara pada makna-makna ideologis atau spiritual.

Frame : Jendela dalam menangkap *wimba* dalam bahasa rupa.

G

Garwa : Suami atau isteri.

Gemah ripah loh jinawi : Tenteram dan makmur serta sangat subur tanahnya.

Gesture : Gerak-isyarat.

Gong : Perangkat gamelan yang terbuat dari logam bulat berpencu (tonjolan di titik pusat di tempat mana seorang pemain memukulnya).

H

Hasta sila : Delapan sikap dasar sebagai simbol yang berhubungan dengan keluhuran.

Human cosmic : Segala sesuatu yang dilakukan manusia yang merujuk pada wawasan alam semesta.

I

- Image* : Hasil imajinasi atau padanan dari “kata” dalam bahasa kata.
- Imaji : Sesuatu yang dibayangkan dalam pikiran, bayangan.
- Intersubjektif : Hubungan antara dua atau lebih orang dan konsep tindakan didefinisikan sebagai perilaku yang membentuk makna subjektif. Akan tetapi, makna subjektif tersebut bukan berada di dunia privat individu melainkan dimaknai secara sama dan bersama dengan individu lain (kesamaan dan kebersamaan).

J

- Jubah : Baju panjang (sampai di bawah lutut), berlengan panjang seperti yang dipakai oleh orang Arab. Jubah dikenakan dalam kesenian rebana.
- Jujur : Lurus hati, tidak berbohong (berkata apa adanya).

K

- Karya* : Pekerjaan.
- Kendhang*/gendang : Alat musik membranofon. Alat musik rebana yang terbuat dari kayu bulat yang di dalamnya berongga dan pada salah satu lubangnya diberi kulit untuk dipukul.

<i>Kenduri</i>	:	Perjamuan makan untuk memperingati peristiwa, minta berkat, selamat.
<i>Kenong</i>	:	Alat gamelan berpencu yang diletakkan bertumpu pada kotak resonansi, dalam komposisi karawitan merupakan lambang koma bagi kalimat lagu apabila gong diibaratkan titik akhir kalimat.
<i>Kepyek/kepyak</i>	:	Bagian gamelan yang dibunyikan dengan kaki untuk mendalang.
<i>Krucil</i>	:	Kecil.
<i>Kukila</i>	:	Burung.

L

<i>Lan</i>	:	Dan, bersama, bersama dengan.
<i>Landmark</i>	:	Penunjuk, sesuatu yang mudah dikenal, kejadian atau peristiwa.
<i>Local genius</i>	:	Kearifan lokal, segala sesuatu yang dimiliki oleh masyarakat lokal di daerah tertentu yang merupakan ciri keaslian dan kekhasan daerah tersebut.
<i>Local wisdom heritage</i>	:	Kekayaan warisan budaya lokal.
<i>Ludruk</i>	:	Kesenian Kediri yang berebentuk sandiwara yang dipertontonkan dengan menari dan menyanyi.

Luwes : gerakan yang pantas dan menarik atau elok dalam menari.

M

Melok : Kelihatan jelas.

Mitologi : Bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus di suatu kebudayaan.

Mitos : Cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu yang mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa itu sendiri mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib.

Mituhu : Patuh.

Monument : Sebuah bangunan atau tempat yang mempunyai nilai sejarah penting dan diciptakan dengan maksud mengabadikan kenangan terhadap seseorang atau peristiwa. Berasal dari kata *monere* yang berarti “mengingat kembali”.

N

Nāgara : Kota yang didiami raja, pemerintah.

Narima : Menerima.

Nenepi : Bersembunyi

NPM : *Naturalis-Perspective-Momenopname* adalah sistem menggambar dalam bahasa rupa Barat dari satu arah/jarak/waktu (seperti memotret). Apa yang digambar, diabadikan jadi sebuah adengan yang berupa gambar mati (*still picture*) dimana objek-objek dipenjarakan dalam bingkai (*frame*). Gambar kehilangan matra waktu walaupun memperoleh ilusi ruang yang kuat. NPM mencandra apa yang digambar seperti apa adanya.

Nyelengi : Menabung sedikit demi sedikit

O

Omah : Tempat tinggal.

P

Pagupon : Kandang merpati dalam bahasa Jawa.

Panca kreti : Lima perbuatan dalam simbol yang berhubungan dengan keluhuran.

Panel : Bagian dari permukaan pintu (dinding, langit-langit, dan sebagainya) berupa papan tipis dan sebagainya, biasanya berbentuk persegi panjang, yang dipasang di dalam bingkai, terletak lebih rendah atau lebih tinggi daripada permukaan sekitarnya.

Pecis : Kopiyyah.

<i>Pecut</i>	:	Properti dalam jathilan yang berupa tali panjang yang memiliki pegangan di pangkalnya, apabila dikibaskan berbunyi melengking.
Pesan	:	Perintah, nasihat, permintaan, amanat yang disampaikan lewat orang lain.
<i>Pracaya</i>	:	Percaya.
<i>Pradaksina</i>	:	Arah lihat kiri untuk mengetahui jalan cerita pada relief.
<i>Pradangga</i>	:	Gamelan. Berasal dari kata “Prada” dan “Angga” artinya mempunyai badan mengkilat.
<i>Prasavya</i>	:	Arah lihat kiri untuk mengetahui jalan cerita pada relief.
Punden	:	Tempat terdapatnya makam dari orang-orang yang dianggap sebagai cikal-bakal masyarakat desa, tempat keramat.

R

<i>Rājya</i>	:	Ibu kota.
Rebana	:	Gendang pipih bundar yang dibuat dari tabung kayu pendek dan agak lebar ujungnya pada salah satu bagiannya diberi kulit. Kesenian Arab yang dipergunakan untuk menyambut Nabi Muhammad SAW dengan syair Al Barzanzi.
<i>Relevare</i>	:	Pengangkatan atau meninggikan.

Relief	:	Pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya. Sepadan dengan kata “peninggian”, dalam arti kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya, karena dikatakan relief memang senantiasa “berlatarbelakang”, serta karena peninggian itu ditempatkan pada suatu dataran. Pada dasarnya relief merupakan karya dua dimensi. Namun, pada kasus tertentu juga merupakan bagian dari seni patung. Jenis lukisan dinding yang timbul ini dapat menggunakan teknik pahat maupun dengan menempelkan bahan-bahannya dengan alat khusus.
Representasi	:	Tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol.
<i>Rila</i>	:	Rela, bersedia dengan ikhlas hati.
RWD	:	Ruang-Waktu-Datar adalah sistem menggambar tradisi untuk menggambarkan ekspresi dan gambar bisa mengungkap cerita, menggambar dari aneka arah, aneka jarak dan aneka waktu, yang digambar menjadi sekuen yang bisa terdiri dari sejumlah adegan dan objek-objek bergerak dalam ruang dan waktu.
S		
<i>Saka</i>	:	Tiang penyangga atap.
<i>Saka guru</i>	:	Panutan.

Saron	:	Alat musik gamelan yang berupa bilah-bilah logam yang di letakkan di atas wadah kayu berongga, jumlah bilahnya sebanyak nada pokok tangga nada, antara 6-8.
<i>Sastra</i>	:	Bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari).
Selamatan	:	Kenduri untuk meminta selamat.
Selir	:	Perempuan yang diambil sebagai isteri tidak resmi, gundik.
Semiotik	:	Segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem tanda dan lambing dalam kehidupan manusia.
<i>Senapati sarwwajala</i>	:	Pemimpin yang mengatur segala urusan yang berkenaan dengan air.
<i>Sengsoro</i>	:	Sengsara. Kesulitan dan kesusahan hidup.
Sesajen	:	Sajian (makanan, bunga dan sebagainya) yang disajikan untuk makhluk halus.
<i>Sing mbahureksa</i>	:	Makhluk gaib yang dianggap menguasai.
<i>Sipat kandel</i>	:	Melihat sendiri dengan penuh.
Skala	:	Perbandingan ukuran besarnya gambar dan sebagainya dengan keadaan sebenarnya.
<i>Slempang</i>	:	Kain panjang untuk menari.
Stilisasi	:	Pengayaan bentuk atau penggambaran dari bentuk alami menjadi bentuk ornamentasi.

<i>Story telling</i>	:	Bercerita tentang sejarah.
<i>Suluh</i>	:	Barang yang dipakai untuk menerangi (biasa dibuat dari daun kelapa yang kering atau dari damar).
<i>Susila</i>	:	Sopan, baik budi.

T

Tata Ungkapan	:	Cara menyusun <i>wimba</i> dan cara <i>wimbanya</i> dalam satu bidang gambar sehingga bercerita.
Tata Ungkapan Dalam	:	Cara menyusun gambar atau cara menggambar dalam satu bidang gambar (seperti relief, komik, dan sebagainya) sehingga bercerita.
Tata Ungkapan Luar	:	Cara membuat perbedaan antara Tata Ungkap Dalam di satu gambar dengan Tata Ungkap Dalam pada gambar berikutnya, agar gambar tersebut menyambung ceritanya.
<i>Temen</i>	:	Tidak palsu, asli.
<i>Terbang jawa</i>	:	Alat musik rebana
<i>Thāni</i>	:	Desa.
<i>Tiban</i>	:	Tarian yang dilaksanakan saat musim kemarau panjang melanda suatu daerah, bertujuan meminta hujan. Dua orang penari saling mencambuk sampai berdarah.
<i>Tirta</i>	:	Tempat pemandian di kerajaan.

Trapsila : Menata perilaku.

Turangga : Kuda.

U

Ubarampe : Peralatan, untuk sesaji.

Udan : Hujan, jatuhnya air dari langit.

Udeng : Ikat kepala yang dapat digunakan sebagai pengganti kopiah.

Ujar : Niat yang terucapkan, nazar.

Ukara : Uraian kata-kata yang mengandung arti.

Undhagi lancang : Pembuat perahu.

W

Wanita : Perempuan dewasa.

Waranggana : Penyanyi wanita dalam seni karawitan atau wayang, pesinden.

Whanua : Pusat Ibu kota.

- Wimba* : Suatu objek yang digambarkan atau istilah bahasa rupa yang artinya sama dengan objek gambar.
- Wisaya* : Koordinasi sejumlah desa.
- Wisma* : Bangunan untuk tempat tinggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Almanshur, Fauzan dan M. Djunaidi Ghony. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Bertens, K dan Soerjanto Poespowardojo. 1983. *Sekitar Manusia*. Jakarta. Gramedia.
- Bungin, M. Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta. Kencana Rosda Karya.
- Cassirer, Ernst. 1987. *Manusia dan Kebudayaan*. Jakarta. Gramedia.
- Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*. Yogyakarta. Penerbit Ombak
- Hidayat, Rahayu. S dan E. K. M Masinambaow. 2002. *Semiotik Kumpulan Makalah Seminar*. Depok. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya LPUI.
- Hood, Benny. H. 2014. *Semiotik & Dinamika Sosial*. Depok. Komunitas Bambu.
- Iskandar, Asep Deni. 2008. *Membaca Gambar Dinding Suku Dayak Bumi Segandu*. Liguart Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra dan Seni Volume III. FISS Unpas.
- _____. 2010. *Membaca Bahasa Rupa Sastra Visual Gambar Dinding Komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu*. Program Pasca Sarjana. ISI Surakarta.
- Kieven, Lydia. 2014. *Menelusuri Figur Bertopi dalam Relief Candi Zaman Majapahit*. Jakarta. KPG.
- Krier, Rob. 2001. *Komposisi Arsitektur*. Jakarta. Erlangga.
- Maryanto, M. Dwi. 2015. *Art & Levitation Seni dalam Cakrawala*. Yogyakarta. Percetakan Pohon Cahaya.
- Moleong, J Lexy. 1990. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Agus Aris. 2004. *Karya Sastra Jawa Kuno Yang Diabadikan Pada Relief Candi-Candi Abad Ke-13-15 M*. Departemen Arkeologi. Depok. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia.

- _____.2012. *Proxemic Relief Candi-Candi Abad Ke-8-10*. Jakarta Selatan. Wedatama Widya Sastra.
- Mangunsuwito, S.A. 2013. *Kamus Bahasa Jawa, Jawa-Indonesia*. Bandung. Yrama Widya.
- Mutiaz, Intan. R dan Tabrani, Primadi. 2009. *Cara Wimba Dan Tata Ungkap Bumper Mtv: Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis*. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual. Vol 1. No. 1.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Kencana Pernada Media Grup.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Putra, Hutomo. 2011. *Pola Keletakan Ragam Hias Pada Mata Uang Klasik: Koleksi Museum Nasional*. Depok. Skripsi Universitas Indonesia.
- Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta. Erlangga.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresisai, Kritik dan Estetika*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Sedyawati, Edi. 2012. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta. Kanisius.
- _____. 2014. *Bung Karno Kolektor dan Patron Seni*. Yogyakarta. Dicti Art Lab.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung. Kelir.

Internet:

- Alfa, Mitra. *Representasi Identitas Kab. Kediri Pada Monumen Simpang Lima Gumul*. Diunduh dari <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/commfa24e3bf81full.pdf>. Pada 9 Mei 2014. Jam 00.42 WIB.

- Asmara, Wd. *Wayang Krucil Bangkit Di Tengah Sawah*. Diunduh dari <http://kratonpedia.com/articledetail/2012/5/15/273/Wayang.Krucil.Bangkit.Di.Tengah.Sawah.html>. Pada 9 Desember 2015. Jam 23.57 WIB.
- Ir (UNDIP). 2004. *Tugu Monumen Nasional sebagai "Landmark" Kawasan Silang Monas*. Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik. UNDIP. Semarang. Diunduh dari.... Pada 19 Juni 2015. Jam 11.35 WIB.
- Lukman, Christine M.Ds. 2009. *Bahasa Rupa pada Buku Ilustrasi Anak Indonesia Kontemporer; Studi Kasus Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama (GPU). Laporan Penelitian Universitas Kristen Maranatha*. Diunduh dari <http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa%20Rupa%20Pada%20Buku%20Ilustrasi%20Anak%20Indonesia%20Kontemporer.pdf>. Pada tanggal 01 Januari 2015. Jam 17.43 WIB.
- Pilliang, Yasraf Amir. *Teori Bahasa Rupa*. Diunduh dari [jbptitbpp-gdl-ismoerdija-27646-3-2007ds-2\(1\). i](http://jbptitbpp-gdl-ismoerdija-27646-3-2007ds-2(1).i). Pada 24 April 2015. Jam 02.36 WIB.
- _____. *Sejarah Rebana*. Diunduh dari <http://www.sentrafurniturejepara>. Pada 12 September 20015. Jam 00.19 WIB.
- _____. *Kesenian Tiban Kediri*. Diunduh dari <http://www.kediripedia.com/>. Pada 18 November 2015. Jam 12.00 WIB,
- Tabrani, Primadi. *Wimba, Asal Usul Dan Peruntukannya*. Diunduh dari www.fsr.itb.ac.id/wp-content/.../01-wimba31108.pdf. Pada 01 Januari 2015. Jam 16.07 WIB.
- Taswadi. 2000. *Menilik Bahasa Rupa*. Diunduh dari <https://www.google.com/search?q=menilik+bahasa+rupa+taswadi&ie=utf-8&oe=utf-8>. Pada 07 Januari 2015. Jam 00.35 WIB.
- Toyudho, Eko Siswono. 2015. *Simpang Lima Gumul dan Mitos Kerajaan Kediri*. Diunduh dari <http://majalah.tempo.co/site/2014/02/17/778/cover5142>. Pada 31 Maret 2015. Jam 01.45 WIB.

Lampiran 1. Dokumentasi



**Yunus Sunarto Menunjukkan Karya-Karyanya Di Sanggar Lukis
Da Vinci**

(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 24 Juli 2015)



**Setelah Melakukan Wawancara, Peneliti Foto Bersama Bapak Suroso
Di Halaman Rumahnya**
(Dokumentasi: Wisnu Ajitama, 7 Desember 2015)



**Setelah Melakukan Wawancara, Peneliti Foto Bersama Sugito HS Di
Tempat Kerjanya**
(Dokumentasi: Wisnu Ajitama, 10 Desember 2015)



**Suharjoso Sk Menandatangani Surat Telah Melakukan Penelitian
yang Diajukan Oleh Peneliti**
(Dokumentasi: Wisnu Ajitama, 7 Desember 2015)



**Peneliti Foto Bersama Yusuf Dwi Hadi Saat Observasi Di
Monumen Simpang Lima Gumul Kediri**
(Sumber: Dokumentasi Wisnu Ajitama, 24 Maret 2015)

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Kepada Informan Pukul...Hari...Tanggal... Di Kantor DISBUDPAR Kabupaten Kediri

1. Bagaimana sejarah berdirinya Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
2. Ada berapa panel relief yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
3. Relief apa sajakah yang terdapat pada relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
4. Siapa sajakah seniman atau budayawan yang terlibat dalam pembuatan desain relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
5. Apa makna relief tersebut terhadap Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
6. Apa peranan relief tersebut terhadap Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?
7. Apakah ada kaitannya, antara relief tersebut dengan cerita sejarah atau legenda dari Kediri?
8. Pesan apa saja yang terkandung dalam setiap panel relief pada Monumen Simpang Lima Gumul Kediri?

Lampiran 3. Surat Permohonan Wawancara

PERMOHONAN WAWANCARA

Penelitian Tentang

MEMBACA BAHASA RUPA PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Kepada
Yth. Bapak/Ibu
Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan penelitian skripsi mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “*Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*”, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan untuk menjawab wawancara ini yang terdiri dari beberapa pertanyaan.

Wawancara ini merupakan salah satu metode pengumpulan data primer yang sangat berguna untuk bahan penyusunan skripsi kami. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu berkenan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. Jawaban-jawaban akan kami gunakan dengan benar.

Atas kerja sama dan bantuan yang diberikan, kami ucapkan terima kasih banyak dan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat sikap kami yang tidak berkenan di hati Bapak/Ibu.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Hormat Kami,
Peneliti

Moch Wisnu Ajitama
NIM 10207241025

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

SURAT KETERANGAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUNYUS SUNARTO

Usia : 60 TH.

Pekerjaan : PENSUNAN PNS (PENGAWAS SEKOLAH).

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, berikut:

Nama : Moch Wisnu Ajitama

Nim : 10207241025

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terhitung pada 29 Maret sampai 26 Mei 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.

Kediri, 29 Maret 2015



JUNYUS SUNARTO

SURAT KETERANGAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ELOK NURKHOLISOT
Usia : 48 TAHUN
Pekerjaan : SWASTA

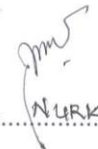
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, berikut:

Nama : Moch Wisnu Ajitama
Nim : 10207241025
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terhitung pada 29 Maret sampai 26 Mei 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.

Kediri, 29 Maret 2015


.....ELOK NURKHOLISOT.....

SURAT KETERANGAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafiq Maulana
Usia : 25 Th.
Pekerjaan : Pelukis

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, berikut:

Nama : Moch Wisnu Ajitama
Nim : 10207241025
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terhitung pada 29 Maret sampai 26 Mei 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.

Kediri, 29 Maret 2015


Syafiq Maulana

SURAT KETERANGAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Sugito Ha Es*
 Usia : *32 th*
 Pekerjaan : *wisnawasta*

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, berikut:

Nama : Moch Wisnu Ajitama
 Nim : 10207241025
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
 Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terhitung pada 29 Maret sampai 7 Desember 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.

Kediri, 10 Desember 2015

Sugito
Sugito Ha Es

SURAT KETERANGAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suroso
Usia : 67 th
Pekerjaan : Pensiunan PNS.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, berikut:

Nama : Moch Wisnu Ajitama
Nim : 10207241025
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terhitung pada 29 Maret sampai 7 Desember 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.

Kediri, 7 Desember 2015



.....Suroso.....

SURAT KETERANGAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Suharjoso S.K., M.Sn.

Usia : 65 tahun

Pekerjaan : Seniman dan Budayawan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, berikut:

Nama : Moch Wisnu Ajitama

Nim : 10207241025

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa


Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah mengadakan penelitian di Monumen Simpang Lima Gumul Kediri terhitung pada 29 Maret sampai 7 Desember 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Membaca Bahasa Rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.

Kediri, 7 Desember 2015


Drs. Suharjoso S.K., M.Sn.

Lampiran 5. Surat Ijin Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
JALAN SOEKARNO HATTA NOMOR 1 TELEPON 689969
KEDIRI

Website : www.Kedirikab.go.id Email : bakesbangpol@kedirikab.go.id

Kediri, 26 Maret 2015

Nomor : 070/193 / 418.62 / 2015
 ifat : Biasa
 Lampiran : -
 Perihal : Rekomendasi

KEPADA
 YTH. SDR. 1. KEPALA DINAS BUDPAR
 2. KEPALA DINAS DIKPORA
 3. KEPALA DINAS BAPPEDA
 4. KEPALA KANTOR ARSIP DAN
 PERPUSTAKAAN
KABUPATEN KEDIRI

REKOMENDASI

Menunjuk Surat Saudara Kepala Bidang Budaya Politik Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Timur tanggal 23 Maret 2015 Nomor : 070/2634/203.3/2015 perihal Rekomendasi Penelitian / Survey / Kegiatan.

Berdasarkan :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Permendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Daerah Kabupaten Kediri Nomor 1 Tahun 2015 tentang Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik;
3. Peraturan Bupati Kediri Nomor 4 tahun 2015 tentang penjabaran Tugas dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik;
4. Surat Edaran Bupati Kediri tanggal 6 Agustus 2012 Nomor : 070/1541/418.62/2012 Perihal Perubahan Proses Penerbitan Rekomendasi Penelitian

Bersama ini diberitahukan bahwa :

Nama : **MOCH WISNU AJITAMA**
 Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat : Jl. Dandang Gendis No. 5 RT 47 RW 9 Kediri
 Kebangsaan : Indonesia

Diberikan Rekomendasi untuk mengadakan kegiatan dimaksud di Unit / Wilayah Kerja

Saudara dengan :

Judul : *Membaca Bahasa Rupa Pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri*

Penanggung jawab : Dr. Kasiyan, M.Hum.

Waktu : 2 (dua) bulan sejak tanggal rekomendasi diterbitkan

Lokasi : Dinas Kebudayaan & Pariwisata, Dinas Dikpora, BAPPEDA dan Kantor Arsip & Perpustakaan Kabupaten Kediri

Peserta : -

Penerima rekomendasi wajib mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku dan apabila selesai melaksanakan kegiatannya diwajibkan memberikan laporan.

Demikian Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.



TEMBUSAN : Kepada YTH.

1. Ibu Bupati Kediri (sebagai laporan);
2. Sdr. Kepala Bappeda Kab. Kediri;
3. Sdr. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
4. Sdr. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 JALAN PUTAT INDAH NO.1 TELP. (031) - 5677935, 5681297, 5675493
 SURABAYA - (60189)

REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEY/KEGIATAN
Nomor : 070 / 2633 /203.3/2015

- Dasar** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011 ;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 101 Tahun 2008 tentang Uraian Tugas Sekretariat, Bidang, Sub Bagian dan Sub Bidang Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Timur.
- Menimbang** : Surat Kepala Bakesbang dan Linmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tanggal 5 Maret 2015 Nomor : 074/711/Kesbang/2015 perihal Rekomendasi Perijinan atas nama Moch. Wisnu Ajitama

Gubernur Jawa Timur, memberikan rekomendasi kepada :

- a. Nama : Moch. Wisnu Ajitama
 b. Alamat : Jl. Dandang gendis no. 5 RT 47 RW 9 Kab. Kediri Jawa Timur
 c. Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa
 d. Instansi/Organisasi : Universitas Negeri Yogyakarta
 e. Kebangsaan : Indonesia

Untuk melakukan penelitian/survey/kegiatan dengan :

- a. Judul Proposal : "Membaca bahasa rupa pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri"
 b. Tujuan : Mencari data
 c. Bidang Penelitian : Seni Rupa
 d. Dosen Pembimbing : Dr. Kasiyan, M.Hum
 e. Anggota/Peserta : -
 f. Waktu Penelitian : 2 bulan
 g. Lokasi Penelitian : Kota Kediri, Kabupaten Kediri

Dengan ketentuan

1. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di daerah setempat / lokasi penelitian/survey/kegiatan;
2. Pelaksanaan penelitian agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah/lokasi setempat ;
3. Wajib melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Gubernur Jawa Timur melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Timur dalam kesempatan pertama.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Surabaya, 23 Maret 2015

an. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 PROVINSI JAWA TIMUR
 Kepala Bidang Budaya Politik



Tembusan :

- Yth. 1. Gubernur Jawa Timur (sebagai laporan);
 2. Kepala Bakesbang dan Linmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta di Yogyakarta.
 3. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
 BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
 (BADAN KESBANGLINMAS)
 Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 5 Maret 2015

Nomor : 074/711/Kesbang/2015
 Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :
 Gubernur Jawa Timur
 Up. Kepala Badan Kesbangpol
 Provinsi Jawa Timur
 di
 SURABAYA

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 Nomor : 290b/UN.34.12/DT/III/2015
 Tanggal : 5 Maret 2015
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **" MEMBACA BAHASA RUPA PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI "**, kepada:

Nama : MOCH WISNU AJITAMA
 NIM : 10207241025
 No. HP/Identitas : 085736238600 / No. KTP. 3506251208910003
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan
 Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 Lokasi Penelitian : Monumen Simpang Lima Gumul Kediri, Provinsi Jawa Timur
 Waktu Penelitian : 09 Maret s.d 30 Mei 2015

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan/fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.
4. Surat Rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 290b/UN.34.12/DT/III/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 5 Maret 2015

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta
55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

MEMBACA BAHASA RUPA PADA RELIEF MONUMEN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : MOCH WISNU AJITAMA
NIM : 10207241025
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan
Waktu Pelaksanaan : Maret – Mei 2015
Lokasi Penelitian : Kediri

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,


Indira Purnomo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001