

# ANALISIS HERMENEUTIK MODIFIKASI GUNUNGAN WAYANG PERANCANGAN LOGO BERTEMA MUSIKAL CITRAAN BUDAYA JAWA

Fenny Rochbeind  
Universitas Negeri Malang  
fenny.rochbeind.fs@um.ac.id

## Abstrak

Gunungan di masa kini tidak hanya digunakan dalam seni pertunjukan wayang kulit tetapi telah dimodifikasi keragaman perancangan logo berkarakter lokal daerah tertentu. Khususnya di Jawa nilai adhiluhung gunung wayang menginspirasi para ilustrator untuk perancangan logo yang menandai identitas kedaerahan tersebut. Banyak yang telah meneliti tentang gunung wayang dan perkembangannya, sebagai bentuk kesenian tradisional yang perlu dilestarikan, namun terkait perubahan makna dan fungsi gunung yang telah dimodifikasi di masa kini belum dikaji secara mendalam. Fokus penelitian adalah bentuk gunung wayang yang telah dimodifikasi untuk kepentingan artistik. Metode kualitatif dengan pendekatan hermeneutik Hans Gadamer digunakan untuk memaparkan serta menafsir perubahan bentuk gunung yang menghasilkan makna baru di masa kini. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan sejarah gunung dalam konteks tradisi masa lalu yang kini dimodifikasi untuk berbagai kepentingan artistik, juga perubahan makna dan fungsi gunung wayang sesuai pemanfaatannya.

**Kata Kunci:** analisis hermeneutik, modifikasi, gunung wayang, logo bertema musikal, budaya Jawa.

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki kebudayaan yang beragam, bahkan sejak zaman kerajaan Majapahit pada abad ke-14, seorang Mahapati Gajah Mada berhasil menyatukan nusantara ini pada tahun 1336 dengan mengumandangkan Sumpah Palapa. Di masa kemerdekaan keberagaman budaya itu dipersatukan dengan Bhineka Tunggal Ika yang mendasari filosofi bangsa dimana setiap suku dan daerah mempunyai kebudayaan masing-masing yang perlu dihargai dan dilestarikan. Kebudayaan merupakan seluruh sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat. Wujud dan ide kebudayaan, menurut ahli antropologi sedikitnya ada 3 wujud, yaitu *idealis*, *activities*, dan *artifacts*. Ketiga wujud kebudayaan tersebut oleh Koentjaraningrat dinyatakan sebagai sistem-sistem yang erat kaitannya satu sama lainnya, sedangkan aktivitas dalam sistem sosial menghasilkan kebudayaan materialnya (Koentjaraningrat, 1980:193-195).

Seni adalah wujud artifak dari kebudayaan, salah satunya adalah wayang. Wayang terutama berkembang di masyarakat Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam cerita narasi dan warisan yang indah serta sangat berharga (*masterpiece of oral and intangible heritage of humanity*) pada tanggal 2003. Menurut Purwoko, mempelajari budaya Jawa adalah syarat *tan kena ora* untuk

menyelami budaya Jawa. Baik etos Jawa maupun pandangan hidup Jawa, tergambar dan terjalin dengan baik dalam wayang (Purwoko, 2013).

Wayang saling terhubung dengan *Gunungan*, tidak ada pertunjukan wayang tanpa *Gunungan*, karena *Gunungan* atau *kayon* memegang peranan penting atau sentral yang mendukung sebuah pagelaran wayang kulit. *Gunungan* wayang memiliki makna dan filosofi yang sangat suci, karena untuk suku tertentu diyakini bahwa munculnya *Gunungan* adalah dasar untuk memanggil roh-roh terdahulu. Menurut Sumardjo (2006:195) wayang berasal dari kata *mayang* atau *mahiyang*, yang berarti berhubungan dengan roh-roh nenek moyang. Hubungan itu dilakukan dengan cara mendatangkan roh-roh itu dalam pertunjukan yang melakonkan riwayat para roh.

Masalahnya masa kini terjadi pergeseran makna dan fungsi *Gunungan* wayang yang bukan hanya digunakan oleh seorang dalang untuk pertunjukan wayang kulit, tetapi bentuk *Gunungan* digunakan untuk berbagai versi kebutuhan baik spiritual maupun estetika diantaranya untuk *wedding logo design, illustration vector, iphon wallpaper, traditional panther tattoo, event poster template, body art tattoo, T-shirt design, calligraphy ornament, movie vector, batik ethnic patterns*. Sedangkan untuk kebutuhan spiritual modifikasi memuat nilai-nilai luhur bernapaskan Islam.

Tujuan penelitian ini untuk memaparkan sejarah *Gunungan* wayang dalam konteks tradisi masa lalu yang kini dimodifikasi untuk berbagai kepentingan artistik, juga perubahan makna dan fungsi *Gunungan* wayang sesuai pemanfaatannya.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengukur sejauh mana upaya modifikasi terhadap *Gunungan* oleh para ilustrator dan perlu untuk menginterpretasi makna melalui tema musikal yang dimunculkan pada beberapa desain logo yang berkarakter lokal, untuk mengetahui perkembangan desain kekinian sebagai sebuah citraan bangsa berbudaya.

Penelitian yang relevan dengan penulisan ini adalah karya Eastya Wharapsari berjudul “Kajian Visual *Gunungan* Wayang Kulit Kreasi Karya Bambang Riyadi”. Fokus mengkajinya tentang makna simbolik *Gunungan* wayang kulit kreasi baru karya Bambang Riyadi dan Latar belakang penciptaannya. Kesamaan dari kedua penelitian ini adalah menggunakan objek *Gunungan* wayang yang dikreasikan. Sedangkan yang membedakan adalah pada pendekatan teori simbol Charles Sanders Peirce dan yang digunakan oleh peneliti adalah teori hermeneutik Hans Gadamer.

Selanjutnya penelitian Aini Loita berjudul “Simbol-Simbol Dalam Wayang Kulit Jawa”, analisis dalam penelitian ini adalah makna visual *Gunungan* Wayang Kulit Jawa dilihat dari sudut pandang simbol tribuwana, sedangkan penulis menggunakan analisis hermeneutik. Penulis dalam hal ini melakukan penafsiran terhadap simbol-simbol yang muncul pada *gunungan* yang telah dimodifikasi dengan menggunakan teori Hans Gadamer.

Penelitian Ramadhan, M.Zian berjudul “Memperkenalkan Fungsi *Gunungan* Dalam Pertunjukan Wayang Golek Pada Mahasiswa Melalui Instalasi Interaktif”. Fokus penulisannya membahas tentang *Gunungan* wayang berupa *storytelling* yang diwujudkan melalui media instalasi interaktif. Instalasi interaktif adalah *new design* karena perkembangan teknologi yang setiap saat semakin maju dari sisi *hardware* maupun *software*. Perbedaannya dengan penulisan ini adalah pada medium atau perangkat yang dihasilkan untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa melalui instalasi interaktif. Kesamaannya dengan penelitian ini adalah pada desain logo

bertema musikal yang memiliki nilai kebaruan dirancang dengan menggunakan perangkat digital menjadi objek yang analisis.

Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Muhajirin yang berjudul “Dari Pohon Hayat Sampai Gunung Wayang Kulit Purwa” membahas tentang motif dan simbol *Gunungan*. Kesamaan dengan penulisan ini adalah ulasan tentang sejarah *Gunungan* wayang dan perkembangannya. Hal yang menarik adalah tentang transformasi bentuk pohon hayat menjadi *Gunungan*, merupakan akar budaya yang mendasari modifikasi bentuk *Gunungan* di masa kini oleh para ilustrator yang dibahas dalam penulisan ini.

## METODE

Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk memaparkan sumber data tentang kronologis perkembangan *Gunungan* wayang, dengan menggunakan pendekatan hermeneutik produktif Hans Gadamer untuk menafsir teks budaya berupa *Gunungan* wayang yang kini telah dimodifikasi keberbagai kreasi diantaranya desain musikal citraan budaya Jawa yang berkarakter lokal, sesuai kebutuhan masyarakat penggunaannya. Secara heuristik pengumpulan data melalui sumber pustaka, sedangkan interpretasi menggunakan analisis hermeneutik Hans Gadamer. Menurut Gadamer memahami sama dengan memproduksi makna. Gadamer mengawinkan tradisi masa lalu dengan masa kini yang diaplikasikan keperancangan desain logo berkarakter lokal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk *Gunungan* muncul sekitar zaman kerajaan Islam di Demak pada sekitar abad ke-15 dan ke-16. Pada zaman Hindu makna *Gunungan* adalah pohon hayat (kalpataru), poros semesta, dan luar semesta. Gunung belum dimasukkan dalam konsep *Gunungan* waktu itu. Oleh sebab itu *Gunungan* disebut *kayon* atau kekayaan, atau pohon kehidupan. *Kayon* dalam bahasa Arab adalah ‘*chayu*’ yang berarti hidup.

Jadi *Gunungan* dikenal dengan istilah *kayon* yang berasal dari mata kayu karena menggambarkan pohon hayat (pohon kehidupan) beserta hewan penghuni hutan. Wayang *Gunungan* untuk pertama kali diciptakan pada tahun 1443 Caka. Menurut Haryanto (dalam Purwoko, 2003:21) dibalik *kayon* terlihat sunggingan yang menggambarkan api sedang menyala. Ini merupakan surya sengkala (*sengkalan*) berbunyi *geni dadi sucining jagad* yang artinya, bahwa *geni* (api) berwatak 3, *dadi* kata *wahudadi* berwatak 4 yang berarti samudra atau air, dan *jagad* berwatak 1. Jadi angka-angka tersebut menunjukkan 3441, dibalik menjadi tahun Caka 1443.

Sejarah pertumbuhan dan perkembangan *Gunungan* wayang kulit, menurut Sutrisno bisa dikaitkan dengan sejarah kesenian yang bersangkutan dengan ragam hias atau motif-motif tumbuhan pada zaman prehistoris, nampak pada *kayon* adanya ragam hias Hindu, Islam, Thailand, dan Tiongkok, yaitu berupa ragam hias pohon hayat (Sutrisno, dalam Purwoko, 2013).

Sumber lain yang dipakai untuk menelusuri pertumbuhan *kayon* adalah serat Ramasekarageng Sikarini dan Hikayat Galuh saduran dari Serat Panji yang diperkirakan dikarang pada zaman Majapahit. Dalam serat Rama dan hikayat tersebut terdapat kalimat-kalimat yang bertalian dengan pohon Nagasari yang nantinya disebut *Gunungan* atau *kayon*. Jadi mula-mula merupakan pohon hayat, yaitu pohon mitologi Indonesia, setelah ada pengaruh Hindu berganti

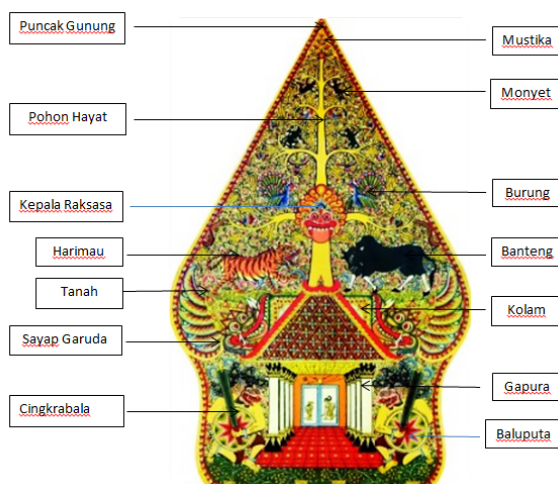
dengan pohon Nagasari, akhirnya setelah masuknya Islam diganti dengan nama *Gunungan* atau *kayon* hingga sekarang ini.

### Karakteristik Bentuk Gunungan Wayang

Wayang kulit memiliki bentuk dan ukuran bermacam-macam, dan yang paling unik adalah *Gunungan*. Dalam pagelaran/pentas wayang kulit *Gunungan* mempunyai peran yang sangat penting sejak awal pertunjukan (*talu*) sampai akhir pagelaran (*tancep kayon*) selalu menggunakan *Gunungan*. Bentuk *Gunungan* sangat khas, meruncing ke atas menyerupai bentuk gunung. Pengertian *Gunungan* menurut Sumardjo (2006:203), "*Gunungan* juga disebut *kayon* yang berasal dari kata kayu atau pohon.

Pohon besar tinggi juga menjulang dari permukaan bumi dan langit. Pohon besar adalah *axis mundi*, artinya kesadaran universal yang menghubungkan semua yang ada, atau merupakan poros metafisik hubungan kosmik antara surga dan bumi serta tinggi dan rendah. Inilah sebabnya banyak orang bertapa, bersemedi, berdoa, membakar kemenyan dan meletakkan sesajian di bawah pohon-pohon besar yang berusia tua di desa-desa di Jawa.

Ada beberapa jenis *Gunungan*, namun dasarnya memiliki struktur yang sama. *Gunungan* mempunyai makna-makna komposisi bentuk didalamnya. Filosofi *Gunungan* mempunyai kaitan dengan kehidupan, semesta alam, dan sang pencipta.



Figur 1. *Kayon Gapuran*

Menurut Hardjowirogo (1982:32), "*Gunungan* adalah gambar wayang yang menyerupai gunung. Dibawahnya terlihat gambar pintu gerbang dijaga oleh dua raksasa yang memegang pedang dan perisai. Ini memperumpamakan pintu gerbang istana. Di sebelah atas gunung terdapat pohon kayu yang dibelit oleh seekor ular besar. Terdapat pula disitu gambar berbagai binatang hutan, gambar didalam keseluruhannya melukiskan keadaan dalam hutan.

Bentuk *gunungan* utuh dapat diuraikan menjadi tiga bagian, yaitu bagian puncak, bagian tengah, dan bagian bawah yang biasa disebut *palemahan* artinya tanah/bumi. Sedangkan bagian puncak berbentuk meruncing ke atas yang dimulai dari bagian tengah disebut *genukan* yang artinya menyembul dan *lengkeh* atau ceruk pada bagian bawah tipis dan rata. Ornamen *gunungan* didalamnya terdapat lukisan seperti; rumah dengan pintu tertutup, ular atau naga, rusa berekor, ayam di atas pohon/ayam alas, kera/monyet, banteng, singa/harimau, burung, kepala raksasa, dua

raksasa berkepala lebar dan bersayap garuda, dan bejana berbentuk bunga padma.

Menurut Sastroamidjojo (1964:203) bahwa *Gunungan* atau *kayon* ini dapat dibedakan menjadi dua macam yang merupakan pengembangan dari bentuk sebelumnya, yaitu, *kayon gapuran* (*gunungan lanang*) dan *kayon blumbangan* (*gunungan wadon*). Kedua *kayon* ini memiliki ciri-ciri yang membedakannya antara lain *kayon gapuran* (*lanang*); bentuknya lebih ramping, lebih tinggi, bagian bawah berlukis gapura, bagian samping kiri dijaga oleh 2 raksasa kembar yaitu Cingkrabala dan Baluputa, dan bagian belakang berlukiskan api yang membara.



Figur 2. *Kayon Gapura (lanang)*

Sedangkan ciri-ciri *kayon blumbangan* (*wadon*); bentuknya gemuk, lebih pendek, dibagian bawah berlukiskan kolam air yang jernih, ditengahnya ada sepasang ikan berhadapan, dan bagian belakang berlukiskan api yang membara dan kepala *makara*. Pada bagian bawah terdapat lukisan kolam dengan air yang jernih yang ditengahnya terdapat lukisan sepasang ikan berhadapan. Sedangkan pada bagian belakang bergambar lautan atau langit yang berwarna biru gradasi (Sastroamidjojo, 1964:203).

Pada perkembangan selanjutnya *kayon gapuran* tidak lagi dibuat dalam bentuk Wayang Klithik tetapi dibuat juga dalam bentuk wayang kulit. Karena *rerengan gunungan* atau gambar-gambar yang mengisi *gunungan lanang*, ini dianggap lebih bagus maka *kayon gapura (lanang)* lebih sering digunakan daripada *kayon blumbangan*. Sehingga *kayon blumbangan* jarang dijumpai dalam pementasan wayang kulit purwa sekarang ini.



Figur 3. *Kayon Blumbangan (wadon)*

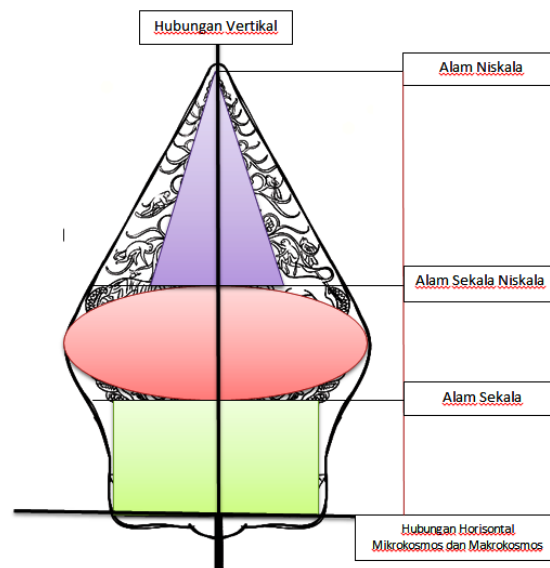
## Unsur-Unsur *Gunungan*

### a. Gunung

Pengertian gunung oleh masyarakat Jawa telah dikenal secara luas, walaupun dengan istilah yang berbeda-beda. *Gunungan* secara fisik adalah bentuk makro dari sesajian nasi tumpeng yang dibuat dalam bentuk kerucut (Sularto, 1993:64). Demikian pula *Gunungan* ini haruslah dipandang sebagai gambaran 'gunung dari segala gunung' atau Meru dari sudut kebudayaan yang kehinduan (Soedarso Sp, 1991:16).

Unsur bentuk, warna, dan ruang memberikan kesan simbolik pada *gunungan* selain kesan simbolik, juga memiliki filosofi yang dalam. Pada bagian atas *gunungan* berbentuk segitiga yang berisi pohon lengkap dengan berbagai jenis hewan, menggambarkan gunung yang berhutan lebat menjadi tempat hidup satwa liar. Menurut Dharsono (2007:134), "Pandangan Hindu-Budha, *gunungan* memiliki fungsi penyetabil jagad raya, menahan langit dan bumi, menetralkan kekuatan jahat, kekacauan, ketidakstabilan, dan ketidakteraturan".

Kartika memaparkan bahwa pola umum rupa *Gunungan* wayang kulit terbagi menjadi 3 bagian, yang memiliki makna simbolik terbagi menjadi tiga tata alam, yakni: (a) puncak *Gunungan* sampai bagian atas *genukan* simbol dari alam atas atau alam *niskala* (metakosmos), (b) bagian atas *genukan* sampai lengkeh bawah tubuh pohon hayat yang cabang dan rantingnya memenuhi bagian puncak disebut alam antara *niskala/sekala*, (c) di bawah *lengkeh* sampai *pelemahan* dan penggambaran makhluk hidup sebagai simbol dari bawah atau alam *sekala* (makrokosmos)".



Figur 4. Pola Rupa Gunungan Didasari Konsep Tribuana/triloka

### b. Pohon

Gambar pohon di tengah-tengah bentuk lainnya pada posisi sentral, yang menjulur ke atas merupakan bagian dari unsur utama sehingga *gunungan* disebut *kayon*. Secara epistemologi kata ‘*kayon*’ artinya kayu yang mendapat akhiran ‘an’ menjadi *kayuan*, vokal ‘u’ dan ‘a’ melebur menjadi ‘o’ maka *kayuan* jadi *kayon* dan mempunyai makna sebagai gambar tiruan kayu atau pohon” (Purwoko, 2013:56).

Pohon atau *kayon* di dalam *gunungan* disebut dengan pohon hayat yang memiliki sumber kehidupan bagi makhluk hidup, pohon adalah unsur dari gunung yang mempunyai makna yang sangat penting bagi kehidupan (Sumardjo, 2006:210).

### c. Hewan

Posisi hewan dalam *Gunungan* adalah antara alam *niskala* dan *sekala*, pada tiap ranting pohon hayat terdapat berbagai hewan, pohon menempati hutan dimana banyak hewan di sana sebagai penanda kehidupan, seperti burung merak, burung gagak, ayam hutan, dan makhluk lainnya. Tiap *gunungan* dari daerah berbeda di pulau Jawa memiliki keunikan atau keistimewaan. Artinya ragam gambar binatang hutan tidak selalu sama antara *Gunungan* wayang yang satu dengan *Gunungan* yang lainnya tergantung kreatifitas pembuatnya.

Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan pada sebuah *Gunungan* yaitu yang menggambarkan 4 jenis nafsu dalam perspektif Jawa yang diwakili bentuk/wujud hewan dalam *gunungan* yaitu; (a) gambar harimau melambangkan nafsu amarah (emosional), sedangkan banteng melambangkan nafsu *lauwamah* (biologis), kedua hewan tersebut pada posisi saling berhadapan terletak di kiri dan kanan gambar pohon, tepatnya di atas gambar *lar-laran* (sayap), (b) gambar kera melambangkan nafsu *shufiyah* (duniawi) yang bergelantungan di atas pohon, (c) gambar burung merak melambangkan nafsu *muthmainah* (spiritual), posisi burung nampak hinggap di dahan bagian atas/puncak pohon sebelah kiri dan kanan.

Ular adalah lambang hawa nafsu manusia yang dipengaruhi lingkungan yaitu energi alam atau *ether*. Secara indrawi energi alam sangat jelas dirasakan pengaruhnya pada perilaku dan sikap manusia. Tumbuh-tumbuhan sebagai bahan makanan utama manusia telah menyerap energi

tanah selanjutnya menjadi sumber kekuatan tubuh, artinya berpengaruh pada nafsu *huluamah*. Sedangkan sifat air yang menyegarkan dan udara yang sejuk berpengaruh pada nafsu *muthmainah*, sangat mendukung untuk berpikir bijaksana.

#### **d. Tanah**

Serangkaian bentuk yang mirip gelombang di bawah gambar pohon itu menggambarkan tanah. Jika bentuk semacam itu tidak ditemukan dalam *Gunungan* wayang maka yang dianggap tanah adalah warna merah atau hitam pada bagian *Gunungan* paling bawah. Menurut Sumarno, tanah di mana pohon itu tumbuh menggambarkan salah satu anasir terjadinya manusia. Anasir tanah jika bercampur dan berproses dengan anasir air, api, dan udara maka akan membentuk jasad hidup manusia disebut sebagai jagad *cilik* (kecil) sedangkan alam semesta beserta isinya disebut jagad *gede* (besar) yang mempunyai kekuatan yang besar bagi manusia dan semesta (Sumarno, dalam Purwoko, 2013:69).

#### **e. Makara**

*Makara/bintulu/banaspati* adalah gambar kepala raksasa dengan lidah yang terjulur dan menempel pada pokok pohon. *Makara* disebut juga sebagai kepala *kala* atau *kalamakara*, *bintulu*, dan ada pula yang menyebutnya sebagai *Banaspati*. Pada umumnya dalam sebuah *gunungan* wayang hanya ada satu *makara*, namun ada *gunungan* wayang yang memiliki dua gambar kepala *kala*, maka salah satu dari *kala* tersebut bermata satu dan diletakkan pada bagian atas gambar pohon.

Menurut Sastroamidjodjo kepala *kala* atau *Banaspati* merupakan lambang penguasa hutan rimba belantara. Bathara Kala ialah Dewa yang berkuasa atas keadaan sakit atau mati (Sastroamidjodjo, dalam Purwoko, 2013:70).

#### **f. Lar-laran/bledhegan**

*Lar-laran* adalah gambar sepasang kepala raksasa bersayap yang terletak di kanan dan kiri atap gapura. Disebut *lar-laran* karena bentuknya mirip *lar* (*elar*) atau sayap. *Lar-laran* pada *kayon gapuran* merupakan tiruan sayap yang dipedukan dengan *makara* seperti kepala udang dengan mulut menganga, bergigi dan bertaring runcing seperti raksasa.

Pola hias berbentuk sayap tersebut mempunyai kesamaan makna dengan *blencong* (lampu penerangan pada pagelaran wayang kulit) yang berbentuk rajawali matahari yang melambangkan keagungan dan kesaktian. Menurut Rahardjo (dalam Purwoko, 2013:85), gambar kepala raksasa bersayap atau *lar-laran* merupakan gubahan bentuk kepala ular, sebagai badan ular adalah garis/bingkai *gunungan* yang membentuk sudut lancip pada puncak *kekayon*.

Penafsiran terhadap gambar *lar-laran* atau *bledhegan* sebagai lambang anasir api. Jika ditinjau dari tata letaknya yang berada di kanan dan kiri atap gapura, keberadaan kepala raksasa yang memiliki sayap (*lar-laran*) seolah mengawasi sebagai penjaga gerbang atau gapura. Menurut Prayitno (dalam, Purwoko, 2013:87) gambar kepala raksasa yang mirip sayap burung menjadi lambang suatu kuasa yang selalu mengawasi siapa saja yang hendak memasuki pintu alam kekal yang dilambangkan dengan bentuk gambar pintu gapura.

#### **g. Gapura dan Dwarapala**

Pada umumnya disetiap pagelaran wayang kulit selalu diawali dengan *janturan jejer sepisan* yakni narasi (*prolog*) yang diucapkan Ki Dalang sebagai pembuka adegan pertama cerita yang akan disajikan selama semalam suntuk. Isi *janturan jejer sepisan* menceritakan keadaan sebuah negeri yang besar, subur, dan makmur. Secara esensial tidak dapat dipisahkan dengan

gambar gapura yakni sepasang raksasa kembar penjaga pintu gerbang yang lazim disebut sebagai Gupala atau Dwarapala.

Pada pagelaran wayang kulit setelah adegan pertama (*jejer sepisan*) selesai, biasanya sang raja turun dari singgasana menuju keraton dan berhenti sejenak untuk menikmati keindahan Kori Brajalana. Kori Brajalan adalah sebuah gapura yang dihiasi sedemikian indah, di samping kiri dan kanan gapura ditempatkan sepasang arca raksasa kembar bersenjata gada.

Berdasarkan kutipan kalimat *janturan gapura*, artinya gambar gapura pada wayang *kayon* adalah gerbang menuju khayangan Suralaya yang konon menurut kepercayaan Hindu terletak di puncak gunung Mahameru, di sana bersemayam para dewa, arwah nenek moyang, dan roh-roh orang yang sudah meninggal. Pada wayang *gunungan gapuran*, Dwarapala diartikan sebagai Hyang Cingkarabala dan Balaupata penjaga pintu gerbang khayangan. Raksasa kembar penjaga gerbang pada *gunungan* wayang umumnya digambarkan sedang memegang senjata gada, pedang, dan tameng, demikian menurut Raharjo, gada atau pedang merupakan simbol kekuasaan/amanat negara yang harus dijalankan seorang pejabat untuk melindungi, memberikan rasa aman dan menyejahterakan rakyat.

### **Modifikasi Gunungan**

*Gunungan* merupakan benda budaya, berasal dari kata gunung dengan imbuhan 'an' yang berarti seperti gunung atau menyerupai gunung. Oleh sebab itu orang Jawa berusaha melibatkan konsep gunung dalam segala kegiatan, dengan cara menciptakan benda-benda yang mirip dengan gunung atau *gunungan*, misalnya *gunungan* dalam kirap, sistem bangunan dalam candi, bangunan rumah (joglo), bahkan seiring waktu model *Gunungan* difungsikan sebagai logo, media promosi menggunakan simbol menyerupai *Gunungan* yang distilisasi, melahirkan makna baru.

Hermeneutik diperlukan untuk memahami teks, termasuk tata nilai dari benda-benda budaya, salah satunya *gunungan* wayang. Hermeneutik diartikan sebagai sebuah kegiatan untuk menyingkapi makna sebuah teks, sebagaimana tinjauan dilakukan terhadap *gunungan* wayang yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan dimasa kini. Menurut Hardiman (2015:21), untuk menafsirkan kita perlu memahami, tetapi memahami tidak harus dengan menafsirkan, meski cukup kerab melibatkan penafsiran.

Hermeneutik adalah metode interpretasi terhadap teks-teks yang berasal dari masa lalu seperti teks sosial dan humaniora dalam pemikiran Hans Gadamer. Penafsiran terhadap teks-teks masa kini membutuhkan tidak hanya referensi sosial budaya dan studi historis semata, tetapi antisipasi terhadap masa depan. Teks budaya yang dimaksud adalah *gunungan* wayang dari masa lalu yang mentradisi dan di masa kini mengalami modifikasi tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

Figur 5 merupakan visualisasi bentuk modifikasi *Gunungan* yaitu perancangan desain dengan tema musikal, di mana nampak seseorang sedang memainkan Cello. Alat musik Cello merupakan modifikasi bentuk *Gunungan* tanpa meninggalkan bentuk aslinya, ini untuk kepentingan media informasi yang merancang *banner* festival musik.



Figur 5. International Festival  
(Sumber: id.pinterest.com)

Wujud Makara nampak berada di tengah antara alam *niskala* dan *sekala* merupakan daya pikat secara visual, kemudian ranting-ranting pohon hayat masih ditampakkan. Sedangkan di bawah gambar makara garis-garis abstrak dapat dimaknai sebagai tanah dan air, kemudian warna merah yang mendominasi mamaknai semangat selebrasi dari sebuah pertunjukan berskala internasional.

Nampak juga tambahan diluar objek awan yang distilasi menyerupai desain yang ada pada batik. Pola-pola awan ini menyimpan mana dan filosofi yang mendalam. Pesan nilai kesabaran terselip dibalik motif ini. Dengan kehadiran motif mega ini melambangkan sosok pemusik yang dipenuhi kesabaran agar mampu mengiringi dengan alunan alat musik Cello yang indah.



Figur 6. Desain T-Shirt Gamelan  
(Sumber: id.pinterest.com)

Desain ini menggunakan warna-warna cemerlang di atas dasar hitam atau warna gelap. Perpaduan warna ini terkesan modern dan disukai oleh anak muda masa kini. Kesan tradisi

mengabur demikian juga esensi *Gunungan* wayang jika dikaitkan dengan makna yang disandang oleh setiap objek yang ditampilkan dalam desain ini. Teks-teks budaya masih ada yang nampak menyerupai bentuk topeng atau makara pada bagian bawahnya. Ornamen tumbuhan yang distilasi memaknai adanya pertembuhan dari suatu usaha membuat T-Shirt bermotif gamelan. Alat musik yang dimaksud oleh desainer juga tidak nampak sebagaimana aslinya. Wujud bentuk-bentuk yang dimunculkan dalam desain logo ini lebih ke dekoratif. Merupakan abstraksi dari bunyi gamelan yang terwakilkan oleh warna yang memantul sehingga terkesan menyerang mata.

Abstraksi dari bentuk yang menyerupai hewan dan tumbuhan pada desain ini oleh ilustrator secara artistik dibuat seimbang untuk menempati bidang kiri dan kanan. Simetris dalam desain dirancang untuk memaknai keseimbangan sebagaimana filosofi *Gunungan* yang sesungguhnya. Bagi setiap penikmat atau konsumen akan memunculkan berbagai penafsiran terhadap desain logo ini, karena memang yang diharapkan akan muncul makna baru di tiap desain T-Shirt yang keunikan, berkarakter, dan memiliki sensasi.



Figur 7. Ngayogjazz 2013 on Bahance  
(Sumber: id.pinterest.com)

Desain logo ini memaknai kehadiran musik Jazz bisa dikaitkan dengan budaya lokal. Sederhananya oleh masyarakat penikmat, musik ini dimaknai milik masyarakat menengah ke atas. Kenyataannya masih sangat minim perhatian masyarakat terutama Indonesia terhadap jenis musik Jazz. Disamping itu, Jazz sering kali distereotipkan sebagai musik kaum elite atau kaum gedongan. Ada juga kaum muda yang mengatakan kalau musik Jazz itu adalah musiknya orang tua yang terasa membosankan dan membuat mengantuk.

Musik Jazz muncul sebagai peralihan dari musik “tradisional” menuju musik “populer”. Pada awal perkembangannya, Jazz dapat dikategorikan sebagai sebuah contoh musik tradisi, dimana musik ini sangat mewakili ekspresi dan kultur masyarakat kulit hitam di Amerika Serikat, bahkan musik ini merupakan musik yang mewakili sebuah masyarakat yang terdiskriminasi.

Masa kini musik Jazz semakin beragam dan mampu menyajikan sebuah musik yang dapat dinikmati banyak kalangan, khususnya di Yogyakarta sudah banyak bermunculan acara-acara Jazz yang menghibur dan seringkali animo masyarakat tinggi dengan banyaknya jumlah pengunjung setiap kali digelar acara Jazz.

Akhirnya agar bisa dinikmati berbagai lapisan masyarakat, ilustrator merancang desain logo yang menyuarakan “Jazz bertemu budaya lokal” (*jazz meet local culture*). Desain logo ini

dirancang untuk acara lokal "Ngayogjazz", yaitu acara jazz tahunan di Yogyakarta, Indonesia. Acara ini bisa dinikmati oleh siapa saja. Lewat logo ini dianggap pemersatu, dengan semboyan "Rukun Agawe Jazz". Esensi Gunung digunakan untuk keseimbangan hubungan alam dan manusia dan kalangan atas maupun bawah, semua bisa menikmati musik Jazz.

Pada desain logo semua alat musik Jazz ditampilkan seperti gitar, trombon, piano, trompet, dan saksofon. Elemen penting dalam jazz adalah blue notes, improvisasi, polyrhythms, sinkopasi, dan shuffle note. Stilasi pohon hayat dan ranting masih nampak pada desain logo ini. Posisi hewan seperti kera bergelantungan diranting pohon hayat antara alam *niskala* dan *sekala*, sebagai penanda kehidupan. Demikian juga sepasang raksasa kembar penjaga pintu gerbang Gupala atau Dwarapala, nampak memegang dan memainkan alat musik saxophone.

Warna Merah, Kuning, dan Biru pada logo merupakan warna primer yang menyolok/ *eye catcher*. Demikian juga kehadiran warna kuning emas dan putih menambah keindahan yang terkesan eksklusif.

## KESIMPULAN

*Gunungan* wayang dipercaya memiliki kekuatan sakral yang luar biasa, karena unsur-unsur yang terkandung mempunyai filosofi kehidupan di dunia. Dalam pemahaman tradisi unsur-unsur gunung wayang di antara lain; pohon hayat, kera, ular, banteng, macan, burung, rumah, banaspati, *lar-laran* dan lain-lain yang memiliki nilai filosofi mewakili karakter manusia. Didasari pemahaman soal tradisi ini sehingga dasar filosofi bentuk gunung menjadi tren di masyarakat khususnya para ilustrator yang merancang berbagai produk desain, salah satunya adalah logo.

Masa kini seiring waktu nilai kesakralannya berubah karena terjadi modifikasi bentuk *Gunungan* sesuai kebutuhan artistik dalam khasanah perkembangan seni kekinian. Sesuai perkembangan seni di masa kini adalah hal yang lumrah dan sudah sewajarnya jika seniman atau ilustrator mengembangkan ide dan gagasannya menggunakan *Gunungan* sebagai ide penciptaan.

Menurut kajian hermeneutik hal ini sah-sah saja, karena salah satu teks budaya adalah *Gunungan wayang*, di mana setiap orang dapat menginterpretasi atau menafsir bentuk *Gunungan* yang telah dimodifikasi sehingga menghadirkan makna baru tanpa mengabaikan sejarah dan akar budayanya.

Hasil penelitian terhadap beberapa logo yang sudah ditampilkan dalam pembahasan menunjukkan benar adanya modifikasi *Gunungan* yang mengusung citraan budaya lokal yang menjadi kebanggaan dan identitas daerahnya. Modifikasi dilakukan oleh ilustrator untuk berbagai kepentingan tanpa menghilangkan bentuk aslinya, namun makna dan fungsinya yang berbeda sesuai kebutuhan artistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono, Sony Kartika. *Ekstetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.  
Hardiman, F. Budi. *Seni Memahami*. Yogyakarta: kanisius. 2015.  
Hardjowirogo. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka, 1982.  
Koentjaraningrat. *Sejarah Teori Antropologi I* (Edisi ke 1), Jakarta : UI-Press, 1980.  
Loita, Aini. *Simbol-Simbol Dalam Gunung Wayang Kulit Jawa*. Magelaran Jurnal Pendidikan Seni, Vol. 1.No.2, 2 Desember 2018.  
Muhajirin. *Dari Pohon Hayat Sampai Gunung Wayang Kulit Purwa* (Sebuah Transformasi

- Budaya).2010.(<http://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/artide/view/6656>).
- Purwoko, Agus. *Gunungan Nilai-nilai Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Ramdhani, M. Zian & Mulyana, A.Rahmat. *Memperkenalkan Fungsi Gunungan Dalam Pertunjukan Wayang Golek Pada Mahasiswa Melalui Instalasi Interaktif*. Jurnal Repositori Institut Teknologi Nasional, 23 September 2022.
- Sastraomidjojo, A. Seno. *Renungan tentang Pertunjukan Wayang Kulit*. Jakarta: Penerbit PT. Kinta Jakarta, 1964.
- Sumardjo, Jakob. *Estetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2006.
- Sunarto. *Seni Gatra Wayang Kulit*. Semarang: Effhar & Dahara Prize, 1997.
- Soedarso, Sp. “*Seni Rupa Indonesia dalam Masa Prasejarah*”, dalam Mochtar Kusuma Atmadja et al (Ed). *Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Jaman Prasejarah Hingga Masa Kini*, Panitia KIAS. 1990-1991.
- Wharapsari, Easty. *Kajian Visual Gunungan Wayang Kulit Kreasi Karya Bambang Riyadi*. 2018.