

ADAPTASI BENTUK DAN STRUKTUR KAYON SEBAGAI ALTERNATIF ILUSTRASI BERLATAR NARASI

Pandu Pramudita¹, Sarwanto¹, Soetarno¹, Dendi Pratama²

Institut Seni Indonesia Surakarta¹, Politeknik Bina Madani²

*Correspondence author: Pandu Pramudita, pandu.pramudita11@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Kayon merupakan figur wayang kulit yang memiliki peran penting dalam pertunjukan dan juga memiliki keistimewaan dalam bentuknya. Keistimewaan bentuk tersebut telah diinterpretasikan oleh para desainer sebagai dasar dari bentuk logo yang memiliki identitas visual keindonesiaan. Selain itu, figur kayon juga sudah mulai dibidik sebagai media atau ruang untuk karya-karya ilustrasi. Namun, karya-karya ilustrasi tersebut khususnya yang berlatar belakang narasi hanya memanfaatkan bentuknya saja, padahal di dalam bentuk figur kayon terdapat struktur shape and fill yang dapat diadaptasi menjadi sebuah konsep ilustrasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menjelaskan konsep desain ilustrasi sebagai alternatif basis dalam narasi melalui adaptasi bentuk dan struktur kayon. Teori yang digunakan sebagai analisis adalah teori adaptasi. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan research-led design. Pembahasan konsep ilustrasi kayon diawali dengan membahas aspek-aspek bentuk figur kayon yang dapat digunakan sebagai modal ilustrasi. Aspek-aspek tersebut meliputi bentuk dan struktur isian serta makna kayon yang terkandung dalam kedua aspek tersebut. Proses adaptasi kemudian dimulai dengan mendiskusikan kebutuhan ilustrasi, yaitu gaya visual, alur, karakter, dan penataan setting. Konsep ilustrasi kayon ini diharapkan dapat berguna sebagai alternatif ilustrasi yang dikemas dalam sebuah narasi yang memiliki identitas visual Indonesia dan perkembangan seni rupa, khususnya ilustrasi Indonesia.

Kata kunci: Adaptasi, Kayon, Desain Alternatif, Ilustrasi, Identitas Visual

Abstract. *Kayon is a shadow puppet figure who has an important role in the show and also has a special feature in his form. The speciality of the form has been interpreted by designers as the basis for the shape of a logo that has a visual identity of Indonesianness. In addition, kayon figures have also begun to be aimed at as a medium or space for illustration works. However, these illustrative works, especially those set-in narratives, only make use of the shape while in the kayon figure form there is a shape and fill structure that can be adapted into an illustrative concept. Therefore, this study aims to find and explain the concept of illustration designs as an alternative for the base in narratives through the adaptation of kayon forms and structures. The theory used as an analysis is the adaptation theory. The method used is qualitative research with a research-led design approach. The discussion of the kayon illustration concept begins by discussing aspects of the kayon figure form that can be used as illustration capital. These aspects include the shape and the filling structure and the meaning of kayon contained in these two aspects. The adaptation process then begins by discussing the needs of illustration, that are visual style, plot, characters, and settings arrangement. The kayon illustration concept is expected to be useful as an alternative illustration set in a narrative that has an Indonesian visual identity and the development of fine arts, especially Indonesian illustration.*

Keywords: *Adaptation, Kayon, Design Alternative, Illustration, Visual Identity*

Pendahuluan

Kayon merupakan salah satu figur wayang kulit yang memiliki bentuk istimewa sehingga digolongkan ke dalam *wayang morgan*. Keistimewaan bentuk tersebut dapat dilihat dari bidangnya yang disusun dari kerucut pada bagian atas, cembung-cekungan pada bagian tengah, dan bidang panjang pada bagian bawah. Penggabungan kontur yang membentuk figure *kayon* tersebut oleh Sadjiman Ebdy Sanyoto (2010, 104) disebut sebagai raut non geometris, yaitu bidang yang dibuat secara bebas. Apabila dipahami sebagai gabungan bidang, figure *kayon* setidaknya disusun dari bidang segitiga pada bagian atas, elips pada bagian tengah, dan trapesium pada bagian bawah (Pramudita, Pratama, and Sarwanto 2019, 17).

Keistimewaan bentuk figur *kayon* telah diadaptasi dalam bidang desain, terutama pada pembuatan logo (lihat fig. 1). Terlepas dari stigma etnosentris, bidang *kayon* secara tidak langsung diakui oleh para desainer sebagai suatu bentuk yang memiliki identitas visual Keindonesiaan. Melewar dan Saunders (1999, 584) mengungkapkan bahwa perancangan branding baik dalam skala nasional maupun internasional perlu mempertimbangkan isu lokal, salah satunya adalah budaya material.



Fig. 1 Desain Logo yang memanfaatkan Bentuk Kayon

Logo Halal, 2022, news.detik.com (kiri), Logo Presidensi G20 Indonesia, 2022, indonesia.go.id (tengah), Logo ASEAN PARA Games ke-11, 2022, jateng.tribunnews.com (kanan)

Kayon merupakan material budaya dalam wujud wayang kulit yang berdasarkan tradisi lisan diciptakan oleh Sunan Kalijaga (Kusumadilaga 1981, 15). Setiap jenis wayang kulit selalu memiliki figur *kayon* untuk melengkapi perangkat pertunjukannya. Meskipun kesenian wayang muncul dan melekat ke dalam tradisi Jawa tapi seiring perkembangan dan persebarannya ke berbagai wilayah di Indonesia, seni rupa wayang juga beradaptasi dengan corak pada masing-masing daerah pengembangnya. Dengan demikian, pemanfaatan *kayon* sebagai identitas visual dari artefak wayang pada dasarnya tidak hanya mewakili kebudayaan Jawa saja, setidaknya juga mewakili identitas dari beberapa kebudayaan di Indonesia yang turut mengembangkan kesenian wayang, seperti Sunda, Bali, Betawi, Melayu, Banjar, dan Sasak.

Bentuk figur *kayon* memiliki tiga unsur, yaitu bidang, isian, dan kriya kulit. Akan tetapi, unsur yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bidang dan isian yang memiliki fokus kajian pada seni rupa dan desain. Bidang dan isian *kayon* merupakan unsur-unsur yang dapat diadaptasi sebagai ruang ilustrasi. Adaptasi sering dipahami sebagai proses transposisi, yaitu mengubah suatu bentuk genre atau medium ke bentuk lainnya, baik dalam medium yang sama maupun medium yang berbeda (Hutcheon and O'Flynn 2013, 16; Sanders 2016, 24). Pada akhirnya, adaptasi dapat menghasilkan karya yang merepresentasikan secara utuh sumber karya yang diadaptasinya tapi dapat juga menghasilkan suatu karya yang berbeda dari sumber aslinya (Ardianto 2014, 23).



Fig. 2 Karya Ilustrasi yang mengadaptasi Kayon

Garudayana Cover, Pencipta: vanguard-zero, 2006, www.deviantart.com (kiri), *Extraordinarily Unique*, Pencipta: MrCarik, 2013, www.deviantart.com (tengah), *Selaras*, Pencipta: Renata Owen, 2014, www.behance.net (kanan)

Bentuk kayon pada dasarnya telah menjadi objek adaptasi dalam bentuk ilustrasi oleh para desainer. Hasil adaptasi tersebut masih sebatas memanfaatkan bidang *kayon* sebagai ruang ilustrasi. Struktur bidang dan isian merupakan unsur yang dapat digunakan sebagai aspek-aspek ilustrasi yang dapat merepresentasikan suatu objek yang berlatar narasi. Desain ilustrasi *Extraordinarily Unique* dan *Selaras* (fig. 2 tengah dan kanan) merupakan ilustrasi yang tidak memiliki latar narasi sehingga pengabaian struktur *kayon* dapat ditoleransi. Akan tetapi, pada desain ilustrasi *Garudayana Cover* (fig. 2 kiri) yang memiliki dasar narasi dari komik *Garudayana* karya Is Yuniarto tampak memiliki representasi yang berbeda, seolah-olah sosok laki-laki yang tergambar besar sedang mengejar perempuan yang tampak sedang berlari menjauh. Sedangkan dalam narasi komik, kedua tokoh tersebut merupakan tokoh protagonis yang saling bekerja sama. Oleh sebab itu, perancangan ilustrasi berlatar narasi yang mengadaptasi bentuk kayon perlu memperhatikan strukturnya untuk menyelaraskan narasi dari sumber objeknya dengan representasi ilustrasi yang akan dicapai dari hasil adaptasi.

Beberapa penelitian yang mengkaji bentuk figur kayon dan penciptaan alternatif desain media antara lain: Pandu Pramudita, Dendi Pratama, dan Sarwanto (2019) memaparkan bahwa figure *kayon* memiliki dua unsur utama, yaitu bidang yang menjadi media dan isian sebagai citra visual yang berwujud lukisan, I Putu Arya Janottama dan Agus Ngurah Arya Putraka (2017) memaparkan bahwa Bali memiliki teknik dan gaya ilustrasi yang dapat merepresentasikan identitas Bali itu sendiri, yaitu gaya Kamasan dan Ubud, Ludovic Chatenet (2016) memaparkan bahwa permainan retorika dapat digunakan untuk mediasi antara elemen-elemen kontradiktif yang muncul dari hibridisasi budaya dan penggunaan bentuk-bentuk baru, Şebnem Timur Öğüt (2009) memaparkan bahwa reproduksi material budaya bagi dalam ranah tradisi maupun modern dapat mempertahankan identitas budaya, Daniele Comberiat (2022) memaparkan bahwa memori budaya dari generasi pendahulu dapat diproduksi kembali dalam bentuk desain modern dengan melibatkan isu-isu terkini, Lisa Dolasinski (2022) memaparkan bahwa suatu identitas seni dapat dibentuk melalui penggabungan warisan etnis dengan selera masyarakat, dan Jihyun Kim-Vick dan Ui-Jeen Yu (2022) memaparkan bahwa generasi Z memiliki selera klasik yang berpadu dengan modernitas. Penelitian tentang alternatif desain media yang mengadaptasi material budaya belum pernah dikaji. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengkaji alternatif desain media dengan mengadaptasi material budaya, khususnya figur *kayon*, dengan pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana bentuk dan struktur *kayon* diadaptasi menjadi konsep alternatif ilustrasi yang berlatar narasi? Penelitian ini bertujuan untuk menemukan konsep alternatif desain ilustrasi berlatar narasi melalui adaptasi bentuk dan

struktur *kayon*. Konsep ilustrasi *kayon* diharapkan bermanfaat sebagai alternatif ilustrasi berlatar narasi yang memiliki identitas visual Keindonesiaan.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan *research-led practice*. *Research-led practice* merupakan pendekatan dalam bidang seni yang menghasilkan suatu teknis tertentu dalam bentuk konsep atau model karya yang digunakan sebagai dasar penciptaan suatu karya seni (Smith and Dean 2009, 7). Pola analisis *research-led practice* yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan teori adaptasi dan teknik penciptaan bentuk *kayon* untuk menghasilkan teknik perancangan ilustrasi berlatar narasi dalam bentuk *kayon*. Hutcheon dan O'Flynn (2013, 19) memaparkan bahwa adaptasi dapat dipahami sebagai tindakan penyaringan suatu objek yang telah dikuasai oleh seniman atau desainer yang direpresentasikan sesuai dengan kemampuannya melalui apropriasi. Sanders (Sanders 2016, 35) menambahkan bahwa apropriasi sering menentukan hasil adaptasi karena adanya tindakan interpolasi maupun kritik selama proses tersebut. Langkah adaptasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: 1) menetapkan kaidah struktur bidang *kayon* sebagai ruang ilustrasi, 2) menetapkan kaidah struktur isian *kayon* sebagai pedoman komposisi objek, 3) menetapkan kegunaan *kayon* sebagai pedoman pembagian babak narasi, dan 4) membuat alur teknis sebagai pedoman perancangan ilustrasi berlatar narasi yang mengadaptasi struktur *kayon*.

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan konsep ilustrasi *kayon* diawali dengan membahas aspek-aspek bentuk figur *kayon* yang dapat digunakan sebagai modal ilustrasi. Aspek-aspek tersebut antara lain struktur bidang dan isian serta makna *kayon* yang terdapat pada dua aspek tersebut. Proses adaptasi kemudian diawali dengan membahas kebutuhan ilustrasi, yaitu gaya visual, tata susun alur, tokoh, dan latar.

Figur Kayon

Kayon merupakan figur wayang kulit yang memiliki peran penting dalam pertunjukannya. Peranan figur ini dalam pertunjukan wayang kulit antara lain pembagi babak, penunjuk tempat, penjelmaan objek (repertoar), dan penguat suasana (Soetarno and Sarwanto 2010, 27; Junaidi 2012, 55; Pramudita, Pratama, and Sarwanto 2019, 23). Mary Jo Arnoldi (1986, 131) mengungkapkan bahwa salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan oleh dalang dalam pertunjukan wayang adalah seni visual figur wayang. Akan tetapi, apa yang diungkapkan oleh Arnoldi tersebut hanya berlaku pada lingkup pemahaman figur tokoh wayang sedang figur *kayon* tidak. Hal ini didasarkan atas kegunaan *kayon* yaitu sebagai repertoar, artinya bagaimanapun wujud figurinya, *kayon* akan selalu dianggap sebagai *kayon* yang dapat menggantikan objek apapun. Oleh sebab itu, *kayon* dianggap memiliki bentuk yang istimewa selain wujudnya juga istimewa.

Figur *kayon* memiliki ragam jenis, yang secara tradisi penciptaannya dibagi dalam dua kategori, yaitu *kayon* tradisi dan gaya baru. *Kayon* tradisi, atau beberapa pengamat dan praktisi menyebutnya sebagai *Kayon Klasik*, merupakan *kayon* yang bentuk figurinya, baik struktur bidang dan isiannya, terlepas dari gestur dan ragam isiannya, diadaptasi dari bentuk figur *kayon* pendahulunya. Pengadaptasian ini biasanya dilakukan dengan dua cara, antara lain, *mutrani* yaitu metode adaptasi dengan cara menjiplak secara langsung dari artefak, dan *nedhak*, yaitu



metode adaptasi dengan cara meniru secara tidak langsung yaitu dengan cara melihat artefak *kayon* atau menjiplak dari suatu gambar *kayon*. Figur *kayon* tradisi memiliki ada dua jenis bentuk, yaitu *Kayon Blumbangan* atau *Kayon Alas-Alasan* dan *Kayon Gapuran* (lihat fig. 3).



Fig. 3 Figur *Kayon* Tradisi

Figur *Kayon Blumbangan* Kyai Sebet (kiri) dan Figur *Kayon Gapuran Kanjeng* Kyai Pramukanyo (kanan)
Koleksi: Ki Bambang Suwarno, Foto: Pramudita, 2021

Kayon gaya baru merupakan figur *kayon* yang bentuknya mengadaptasi sebagian dari unsur *kayon* tradisi dan menciptakan bentuk baru. Kebaruan pada figur-figur tersebut terletak pada tidak lagi dapat dipersamakan dengan figur *kayon* tradisi, baik *Kayon Blumbangan* maupun *Kayon Gapuran*. Hal ini dapat dilihat pada isian utama, bahwa *Kayon Blumbangan* memiliki penekanan pada penampakan kolam sedang penekanan isian pada *Kayon Gapuran* terletak pada penampakan gapura atau bangunan. Adapun pada *kayon* gaya baru tidak satupun isian yang merepresentasikan hal tersebut (lihat fig. 4 kiri). Selain itu, secara visual, disebut *kayon* karena terdapat isian utama berupa pohon sedang disebut *gunungan* karena kontur bidangnya membentuk segitiga yang merepresentasikan sosok gunung yang kokoh. Baik *kayon* maupun *gunungan* merupakan istilah yang dapat dipertukarkan pada figur *kayon* tradisi karena semua jenisnya selalu memenuhi aspek tersebut. Adapun pada *kayon* gaya baru hanya memvisualisasikan salah satu aspeknya, hanya memvisualisasikan *kayon* atau *gunungan* (lihat fig. 4 tengah dan kanan).



Fig. 4 Figur *Kayon* Gaya Baru

Figur *Kayon Hakekat* (kiri), Figur *Kayon Klowong* (tengah), dan Figur *Kayon Pucang Kanginan* (kanan)
Ciptaan: Ki Bambang Suwarno, Foto: Pramudita, 2020

Apabila terjadi pengembangan bentuk pada figur *kayon* namun unsur-unsur bentuknya masih merujuk pada figur *Kayon Blumbangan* atau *Kayon Gapuran* maka figur *kayon* tersebut termasuk dalam figur *kayon* tradisi. Sebaliknya, Ketika suatu figur *kayon* tidak merujuk pada figur *Kayon Blumbangan* atau *Kayon Gapuran* dan hanya memenuhi aspek *kayon* atau *gunungan* saja maka disebut figur *kayon* gaya baru. Untuk memahami perbedaan tersebut maka diperlukan pembedaan struktur bidang, komposisi isian dan makna *kayon*.

Struktur Bidang Kayon

Struktur bidang pada setiap figur *kayon* relatif sama, yaitu terdiri dari *pucukan* yang memiliki bentuk kerucut, *genukan* yang memiliki bentuk cembung, dan *lengkeh* yang memiliki bentuk cekung. Adapun, pada *pelemahan* menunjukkan empat ragam, antara lain: *Palemahan* yang berbentuk bidang panjang, *Palemahan* yang hanya berupa *umpak*, *Palemahan* yang terdiri dari bidang panjang dan *umpak*, dan *Palemahan* yang dibentuk dari gabungan bidang panjang dan *umpak*. *Umpak* oleh Sumardjo disebutkan sebagai bagian pada *palemahan* berbentuk tonjolan kecil di bagian tengah namun tidak semua figur *kayon* memiliki bagian tersebut (Sumardjo 2006, 204). Pembuatan *umpak* pada figur *kayon* diketahui memiliki beberapa tujuan, antara lain: sebagai penguat, substitusi, dan estetis. Berikut disajikan gambar struktur bidang *kayon*.

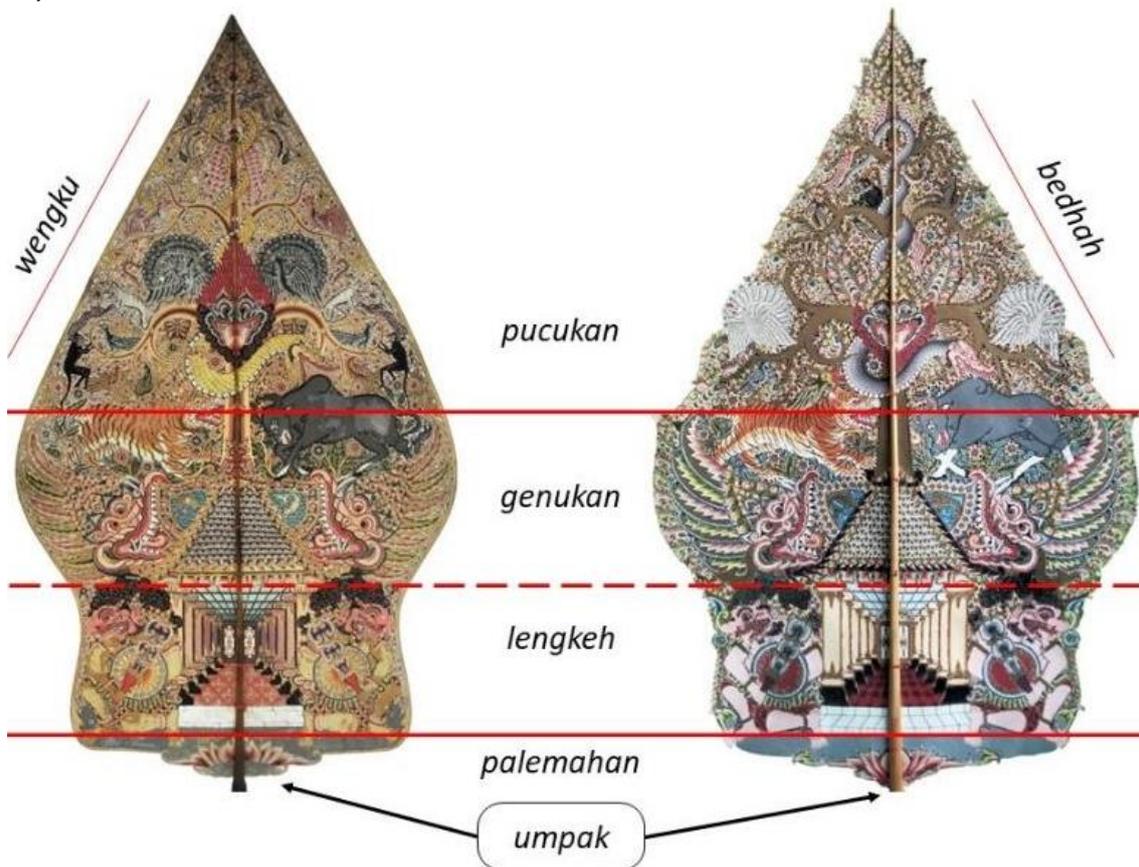


Fig. 5 Struktur dan Kontur Bidang *Kayon*
 Figur *Kayon Gapuran* Kyai Kobar (kiri) dan *Putran Kyai Kobar Bedhah* (kanan),
 Pencipta: Ki Bambang Suwarno, Foto dan Modifikasi: Pramudita, 2021

Bidang *kayon* memiliki ragam bentuk kontur yang menyiratkan adanya raut pada bidang *kayon*. Istilah raut oleh Sanyoto diartikan sebagai ciri khas suatu bentuk (Sanyoto 2010, 83). Maka, raut bidang dapat diartikan sebagai ciri khas sebuah bidang yang dibatasi dengan garis-

garis tertentu. Terdapat dua ragam kontur pada bidang *kayon*, yaitu *wengku* dan *bedhah*. *Wengku* merupakan bentuk kontur yang memiliki wujud sebagai batas yang tegas pada tepian *kayon* berupa bingkai dengan ketebalan yang beragam dan memiliki fungsi konstruktif. *Bedhah* merupakan bentuk kontur yang didapatkan dari kontur terluar pada isian yang berada di sisi luar dan memberikan kesan dinamis pada figur *kayon*.

Struktur Isian Kayon

Isian *kayon* merujuk pada objek gambar yang digayakan untuk memenuhi bidang *kayon*. Pada komposisi isian *kayon* terdapat perbedaan dalam memandang struktur *kayon*. *Genukan* dan *lengkeh* pada struktur bidang dianggap sebagai satu-kesatuan sedang pada komposisi isian dianggap sebagai dua area ruang yang berbeda. Selain itu, ruang *palemahan* dalam komposisi isian tidak dianggap sebagai ruang distribusi. Hal ini disebabkan bahwa *palemahan* dianggap sebagai ruang kosong. Ketika muncul isian suatu objek pada *palemahan* biasanya tidak memiliki ikatan atau interaksi dengan isian yang terdapat pada ketiga ruang lainnya.

Isian pokok yang menjadi kaidah dalam isian *pucukan kayon* antara lain pohon, hewan terbang, hewan bergelantung, hewan merangkak (*sakembaran*), dan makhluk mitologis. Pohon merupakan isian yang paling menonjol, yang terlihat tumbuh dari bagian tengah hingga pucuk figur dan dikelilingi makhluk-makhluk hidup lainnya. Konsep wujud pohon tersebut sering dikenal dengan sebutan pohon kehidupan atau pohon hayat. Komposisi isian pada bagian *genukan* terdapat dua sampai tiga eksistensi isian, yaitu *lar* (sayap), kolam, dan atap gapura (khusus pada figur *Kayon Gapuran*). Isian *genukan* antara figur *Kayon Blumbangan* dan *Kayon Gapuran* memiliki perbedaan tata susun. Distribusi isian pada figur *Kayon Blumbangan* antara lain *lar* dan kolam. Adapun komposisi isian pada figur *Kayon Gapuran* antara lain *lar garuda*, atap sebagai bagian dari gapura, dan kolam. Apabila distribusi isian *genukan* mulai menunjukkan komposisi yang berbeda antara figur *Kayon Blumbangan* dan *Kayon Gapuran*, maka perbedaan ini semakin tegas terlihat pada komposisi isian *lengkeh*. Pada figur *Kayon Blumbangan*, komposisi isian menunjukkan kondisi alamiah suatu alam, yaitu hewan, figur makhluk mitologis, tumbuhan, dan benda alam. Adapun pada figur *Kayon Gapuran*, komposisi isian yang ditunjukkan merupakan kondisi suatu bangunan sakral, seperti kraton maupun tempat ibadah, yang terdapat sepasang penjaga yang disebut *gupala*.

Istilah '*kayon*' ada yang memahami berasal dari bahasa Arab '*khayyun*' yang memiliki arti 'hidup' (Huda and Saddhono 2017, 139; Marwoto 2014, 78). Secara visual, hal ini merujuk pada isian *kayon* yang menggambarkan dunia kehidupan. Dalam kosmologi Jawa, dunia kehidupan terdiri dari lima unsur yang tersirat dalam perumpamaan *keblat papat kalima pancer*, antara lain api, air, angin, tanah, dan pusat. Unsur api sering disimbolkan isian *kemamang*, air disimbolkan dengan kolam atau sumber air, angin disimbolkan dengan sayap, tanah disimbolkan dengan ular, batu, tanah, maupun lantai, dan pusat disimbolkan dengan pohon. Dengan demikian, dari berbagai isian yang digunakan sebagai isian *kayon* di antaranya harus memenuhi kelima unsur tersebut untuk mencapai simbolisasi dunia kehidupan.

Pemaknaan kehidupan dapat dipahami apabila isian-isian yang terdapat pada figur *kayon* merupakan isian-isian yang saling berhubungan atau berinteraksi satu sama lain. Interaksi antar isian *kayon* memberikan persepsi bahwa isian *kayon* merupakan sebuah lukisan yang menggambarkan bentangan alam. Marlin Tolla (2014, 137) menyebutkan bahwa secara fenomenologis, bentang alam ialah dimensi yang dilihat oleh manusia tentang panorama alam melalui pengalaman fisik dan biologis terhadap komponennya seperti air, pohon, batu, tempat tinggi, gunung, bintang, matahari, dll. Dengan kata lain, bentang alam dimaksudkan sebagai tafsir atas susunan dataran dan unsur-unsur alamnya yang tertangkap secara visual oleh indera penglihatan. Persepsi bentangan alam dapat dipahami dalam struktur sebagai berikut, pertama, *lengkeh* merupakan struktur isian *kayon* yang terlihat di depan subjek dengan jarak paling dekat dengan subjek, kedua, *genukan* merupakan struktur isian *kayon* yang terlihat dibalik isian

pertama atau di antara isian pertama dan ketiga dengan jarak menengah, dan ketiga, *pucukan* merupakan struktur isian *kayon* yang berada di paling belakang dengan jarak terjauh dari subjek.

Penggambaran bentang alam pada figur *kayon* bukanlah suatu penggambaran secara naturalisme, yang penggambaran segala sesuatu berdasarkan fenomena yang tampak atau yang muncul secara alamiah (Abadía, Morales, and Pérez 2012, 220; Summa-Knoop 2014, 192). Penggambaran dalam hal ini dapat digolongkan dalam *native arts*, yaitu karya seni yang menggambarkan objek alam secara artistik, baik dalam bentuk rupa, lisan, tulis, maupun musik, yang berkaitan dengan suatu kepercayaan, kebijaksanaan, maupun pengetahuan masyarakat pribumi (Densmore 1941, 681; Powers 2002, 663; Wheeler 2017, 123). *Native arts* dalam seni rupa wayang kulit merujuk pada konsep *pasemon*. *Pasemon* adalah konsep yang sering diusung pada perupa wayang kulit yang merujuk pada sesuatu yang berwujud semu. Dengan kata lain, *pasemon* pada dasarnya tidak dapat dipahami secara langsung secara fisioplastis melainkan hanya dapat dipahami secara ideoplastis.

Makna Kayon

DeWitt H Parker mengungkapkan bahwa keindahan suatu karya seni dapat tercapai apabila memuat enam prinsip, antara lain: kesatuan, tema, ragam tema, keseimbangan, perkembangan, dan tata jenjang (Gie 1976, 46–47; Dharsono 2007, 67–68). Di antara enam prinsip tersebut terdapat hubungan yang tidak terpisahkan antara prinsip kesatuan dan keseimbangan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Monroe C. Bredasley (1966, 43) yang menyatakan bahwa keindahan merupakan keseimbangan yang terbentuk atas penyatuan unsur-unsur sehingga mendapatkan kelengkapan diri. Meskipun tidak secara langsung diungkapkan, tampak antara prinsip keseimbangan dan kesatuan juga telah diterapkan dalam penciptaan figur *kayon*. Keindahan yang terjalin dari prinsip keseimbangan dan kesatuan oleh Sumardjo disebut dengan istilah Estetika Paradoks.

Sumardjo membagi pola-pola bentuk karya seni tradisi berdasarkan unsur-unsur pembentuknya, yang kemudian disebut dengan pola estetis. Dasar pemikiran estetika pola dua bahwa hidup itu pemisahan, persaingan, maupun konflik (Sumardjo 2006, 33). Pada figur *kayon*, penampakan estetika pola dua tercermin pada bentuk simetris yang membagi bidang dan isian ke dalam dua sisi yang memiliki kekuatan yang sama. Estetika pola tiga didasarkan adanya kepercayaan dualisme antagonistik, yaitu dua entitas yang bertentangan dan memunculkan sebuah entitas baru di antaranya yang menjadi penghubung (Sumardjo 2006, 103). Penampakan estetika pola tiga pada figur *kayon* tercermin pada strukturnya yang dapat dipahami pada dua makna, pertama tentang tataran dunia antara lain dunia bawah, tengah, dan atas, kedua tentang pembagian waktu antara lain awal, pertengahan, dan akhir. Estetika pola empat didasarkan bahwa segala sesuatu yang sempurna terdiri dari empat komponen dasar (Sumardjo 2006, 149). Empat komponen dasar pada figur *kayon* disimbolisasikan dalam unsur-unsur isian *kayon*, yang meliputi api, air, angin, dan tanah. Adapun estetika pola lima didasarkan atas estetika pola empat yang mendapat satu unsur tambahan. Unsur tambahan yang menggenapi estetika pola lima pada figur *kayon* adalah pohon.

Konsep Ilustrasi

Sofyan Salam (2017, 1) menjelaskan secara sederhana bahwa ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk menjelaskan. Ilustrasi merupakan cara visualisasi suatu objek yang tidak hanya mementingkan aspek artistik maupun estetikanya tapi juga cara berkomunikasi agar pesan dapat tersampaikan kepada penikmatnya (Bayyinah, Sidhartani, and Pramudita 2022, 100). Oleh sebab itu, Salam (2017, 12) kemudian menegaskan bahwa ilustrasi merupakan cara komunikasi visual dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak, menyadarkan, menghibur, menyampaikan pandangan, memperingati, memuliakan, mencatat peristiwa, menyampaikan rasa simpati atau empati serta berbagai kemungkinan maksud lainnya



dalam bentuk gambar yang disajikan secara artistik. Di awal telah dipaparkan bahwa figur *kayon* dapat merepresentasikan Keindonesiaan. Oleh sebab itu, pengadaptasian bentuk dan struktur figur *kayon* sebagai ilustrasi bertujuan untuk memberikan identitas budaya Indonesia terhadap hasil karya meskipun pada dasarnya objek yang diilustrasikan tidak berhubungan secara langsung terhadap kebudayaan.

Aspek-aspek figur *kayon* yang diadaptasi sebagai ilustrasi antara lain: bentuk bidang, struktur bidang, struktur isian, dan komposisi isian. Bidang *kayon* diadaptasi sebagai bentuk dasar sekaligus batas pengisian objek gambar. Struktur *bidang* diadaptasi sebagai pembagian ruang-ruang yang akan digunakan untuk distribusi isian atau objek gambar. Adapun struktur isian digunakan sebagai pedoman persepsi yang akan dicapai. Keempat aspek tersebut kemudian menjadi pedoman dalam tata susun unsur-unsur ilustrasi *kayon*. Adapun unsur-unsur yang dibutuhkan dalam ilustrasi yang berlatar cerita antara lain: gaya visual, tokoh, alur, dan latar.

Gaya Visual Ilustrasi Kayon

Gaya visual merupakan cara penggambaran suatu objek melalui karakteristik tertentu yang dipengaruhi interpretasi, pengalaman estetis dan artistik seniman atau desainer. Jenis gaya visual memiliki banyak ragam, misalnya kartun, realis, semi-realis, abstrak, Jepang, Amerika, termasuk juga etnis seperti wayang, *pita maha*, dan lain sebagainya. Pada dasarnya, setiap gaya visual dapat diterapkan dalam pengadaptasian ilustrasi *kayon*, hanya saja terdapat dua pendekatan dramatisasi yang perlu dipahami untuk dipilih. Kedua pendekatan tersebut antara lain tradisi dan modern. Pendekatan tradisi dimaksudkan bahwa di antara objek-objek ilustrasi harus menyimbolkan lima unsur dunia, antara lain api, air, angin atau udara, dan pusat, baik dalam wujud latar maupun karakter tertentu. Hal tersebut didasarkan atas kaidah bentuk figur *kayon* tradisi. Sedangkan pendekatan modern dimaksudkan bahwa objek-objek ilustrasi mengadaptasi bentuk dan struktur bidang *kayon* sebagai batas ruang dan struktur isian *kayon* sebagai komposisi isian namun tidak memenuhi lima unsur *kayon*.

Tata Susun Alur

Alur dalam perancangan ilustrasi *kayon* merupakan unsur pertama yang perlu diperhatikan. Hal ini disebabkan adanya dua faktor, pertama, bahwa ilustrasi berusaha untuk memvisualisasikan bagian tertentu atau meringkas cerita, dan kedua, pemahaman alur cerita akan menentukan kebutuhan isian, baik tokoh maupun latar, dan pendistribusiannya pada struktur bidang *kayon*. Konsep ilustrasi *kayon* berdasarkan alur cerita dapat dibagi dalam empat macam, yaitu narasi tunggal, narasi tiga babak, narasi lima babak, dan narasi babak ganda.

Narasi tunggal dimaksudkan bahwa seluruh rangkaian cerita hanya diilustrasikan dalam satu karya. Meskipun hanya diilustrasikan dalam satu karya namun alur cerita harus tetap memenuhi tiga babak, yaitu awal, klimaks, dan akhir. Pembagian tiga babak tersebut didasarkan pada kontur bidang *kayon* yang menyimbolkan tiga tataran waktu, yaitu *palemahan* yang memiliki bentuk datar sebagai simbol waktu permulaan atau awal, *lengkeh-genukan* yang memiliki bentuk lengkung dinamis sebagai simbol pertengahan atau masa konflik, dan *pucukan* yang memiliki bentuk mengerucut sebagai simbol akhir atau penyelesaian. Adapun distribusi isian pada narasi tunggal dibagi dalam ruang yang berbeda. *Lengkeh* sebagai distribusi isian yang menceritakan masa permulaan, *genukan* menceritakan klimaks cerita, dan *pucukan* menceritakan akhir cerita atau penyelesaian masalah. Perancangan ilustrasi *kayon* dengan narasi tunggal memerlukan keterampilan tentang penyederhanaan kisah dan pendistribusian isian agar hasil ilustrasi mencapai kompleksitas namun tidak terkesan sesak atau sumpek.

Narasi tiga babak, lima babak, dan babak ganda secara umum merupakan pengilustrasian *kayon* didasarkan pada tiap-tiap pembagian babak. Dengan kata lain, satu ilustrasi *kayon* menggambarkan satu babak cerita. Hal yang membedakan adalah dalam pembagian babaknya.

Narasi tiga babak merupakan narasi yang terdiri dari babak permulaan, klimaks, dan penyelesaian. Narasi lima babak merupakan narasi yang terdiri dari babak pengenalan atau orientasi, awal mula konflik, puncak konflik atau klimaks, konflik mereda atau anti-klimaks, dan penyelesaian. Adapun narasi babak ganda merupakan kemunculan narasi pada babak yang sama sehingga memerlukan ilustrasi yang berbeda. Kemunculan narasi pada babak yang sama dapat terjadi ketika terdapat suatu narasi yang perlu dijelaskan untuk menghubungkan ke alur babak selanjutnya. Pertimbangan situasi ini adalah narasi tersebut tidak dapat dipaksakan dalam satu ilustrasi yang sama dan ketika dipaksakan akan memunculkan tafsir ambigu. Karya ilustrasi tidak boleh atau diusahakan agar tidak memunculkan tafsir ambigu yang berdampak pada ketidaktercapaian pesan. Oleh sebab itu, penting bagi seorang ilustrator atau desainer dalam memahami narasi sebelum melakukan ilustrasi.

Tata Susun Tokoh

Tokoh merupakan unsur kedua yang perlu dipahami oleh ilustrator maupun desainer. Penentuan tokoh cerita didapatkan dari hasil penyederhanaan narasi yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan peranannya, tokoh dibagi dalam tiga kategori, yaitu tokoh utama, pendukung, dan figuran. Tokoh utama merupakan tokoh yang menjadi perhatian utama dalam narasi, baik yang bersifat protagonis maupun antagonis. Tokoh pendukung merupakan tokoh yang memperkuat narasi terhadap aktivitas tokoh utama yang diilustrasikan, baik bersifat protagonis maupun antagonis. Adapun tokoh figuran kehadirannya dalam ilustrasi *kayon* perlu dipertimbangkan, yaitu kehadirannya akan memperkuat suasana atau hanya akan membuat ilustrasi menjadi sesak. Oleh sebab itu, hindari kemunculan tokoh figuran yang akan menghasilkan ilustrasi terkesan sesak.

Setelah memahami kebutuhan tokoh berdasarkan peranannya dalam narasi maka selanjutnya memahami sifat tokoh. Pemahaman sifat tokoh dibutuhkan sebagai distribusi isian pada ilustrasi *kayon*. Tokoh protagonis dan tritagonis dapat didistribusikan pada setiap struktur *kayon*. Hal ini didasarkan atas makna *kayon* yang menyimbolkan takdir perjalanan manusia yang dapat menduduki tiga tataran dunia, yaitu dunia fana, antara, dan maya. Adapun tokoh antagonis hanya boleh didistribusikan pada struktur *lengkeh* dan *genukan*. Hal ini didasarkan bahwa sifat buruk tidak dapat mencapai nilai tertinggi dan menduduki dunia atas.

Tidak semua genre dalam narasi melibatkan tokoh antagonis, misalnya dalam cerita rakyat *Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari*. Sebaliknya, terdapat beberapa genre dalam narasi yang melibatkan tokoh dengan kemampuan yang dapat dibedakan dalam tiga kategori, yaitu penguasa, terampil, dan lemah. Hal ini perlu dipahami juga, bagi tokoh-tokoh penguasa, terlebih yang merepresentasikan kekuatan supranatural, seperti dewa-dewi, didistribusikan pada struktur *pucukan*. Hal ini didasarkan bahwa *pucukan* merupakan representasi dari dunia atas yaitu dunia tempat tinggal para makhluk yang bersifat supranatural. Adapun tokoh yang memiliki keterampilan didistribusikan pada struktur *genukan*. Hal ini didasarkan bahwa *genukan* merupakan representasi dari dunia antara, yaitu antara dunia atas dan dunia bawah. Dengan kata lain, keterampilan yang dimiliki tokoh merupakan salah satu anugerah supranatural namun tetap memiliki kelemahan. Adapun tokoh lemah didistribusikan pada struktur *lengkeh*. Hal ini didasarkan bahwa *lengkeh* merupakan representasi dari dunia bawah. Selain itu, tokoh yang memiliki kemampuan penguasa namun memiliki sifat antagonis tetap didistribusikan pada struktur *genukan* atau *lengkeh*. Berikut disajikan tabel untuk meringkas tata susun tokoh dalam ilustrasi *kayon*.

Table 1 Tata Susun Tokoh dalam Ilustrasi Kayon

Persepsi	Struktur Kayon		
	<i>Lengkeh</i>	<i>Genukan</i>	<i>Pucukan</i>
Peran	Utama/ Pendukung/ Figuran	Utama/ Pendukung	Utama/ Pendukung
Sifat	Protagonis/ Antagonis/ Tritagonis	Protagonis/ Antagonis/ Tritagonis	Protagonis/ Tritagonis
Kemampuan	Terampil/ Lemah	Terampil	Penguasa

Tata Susun Latar

Latar merupakan unsur ketiga yang perlu ditambahkan dalam ilustrasi *kayon*. Latar merupakan unsur dasar yang diadaptasi dari komposisi isian *kayon*. Komposisi isian *kayon* memberikan representasi tentang bentangan alam yang dapat dipahami melalui strukturnya. Bentangan alam tersebut tersusun atas tiga lapis yang terdistribusikan pada *lengkeh* sebagai lapisan pertama yang terletak di bawah dengan posisi sudut pandang di depan subjek dan berjarak dekat, *genukan* sebagai lapisan kedua yang terletak di tengah dengan posisi dan jarak menengah, dan *pucukan* sebagai lapisan ketiga yang terletak di atas dengan posisi sudut pandang paling Belakang dan terletak jauh dari subyek. Selain merepresentasikan tentang alam, struktur tersebut juga dapat menunjukkan orientasi arah, yaitu *lengkeh* mengorientasikan arah selatan, *genukan* sisi kiri mengorientasikan arah barat, *genukan* sisi kanan mengorientasikan arah timur, dan *pucukan* mengorientasikan arah utara. Berikut disajikan tabel untuk meringkas tata susun latar dalam ilustrasi *kayon*.

Table 2 Tata Susun Latar dalam Ilustrasi Kayon

Persepsi	Struktur Kayon		
	<i>Lengkeh</i>	<i>Genukan</i>	<i>Pucukan</i>
Lapisan	Pertama	Kedua	Ketiga
Tingkatan/Dunia	Bawah	Tengah	Atas
Posisi	Depan	menengah	Belakang
Jarak	Dekat	Menengah	Jauh
Orientasi	Selatan	Kiri: Barat, Kanan: Timur	Utara

Simpulan

Ilustrasi *kayon* mengadaptasi bentuk figur *kayon* berdasarkan bentuk dan struktur bidang sebagai ruang dan struktur isian sebagai komposisi dan distribusi objek ilustrasi. Konsep ilustrasi *kayon* didasarkan atas bentuk tradisi dan gaya baru figur *kayon* yang struktur bidang dan isiannya memberikan persepsi tentang bentang alam. Oleh sebab itu, struktur bidang maupun isian merupakan modal yang dapat dikembangkan sebagai pengilustrasian suatu narasi. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam ilustrasi *kayon* adalah gaya visual, tata susun alur, tokoh, dan latar.

Indonesia dengan kebudayaan yang beraneka ragam juga memiliki gaya ilustrasi yang beraneka ragam pula. Apabila gaya-gaya ilustrasi pada kebudayaan di Indonesia dapat

diadaptasi ke dalam gaya ilustrasi modern maka Indonesia akan semakin memiliki ragam identitas yang dimiliki. Misalnya ketika seorang seniman dengan latar belakang di luar masyarakat Kamasan ataupun Ubud, atau bahkan seniman luar negeri sekalipun, menciptakan karya ilustrasi dengan gaya Kamasan maupun Ubud maka kesadaran penonton akan tertuju pada Bali, Indonesia. Demikian ilustrasi *kayon* ini dirancang, yaitu untuk menambah teknik ilustrasi yang memberikan kesadaran bagi penonton dengan identitas Indonesia. Oleh sebab itu, konsep ilustrasi *kayon* hadir agar menjadi media alternatif karya ilustrasi yang memberikan peluang untuk meningkatkan identitas bangsa Indonesia di bidang seni rupa. Terakhir, semoga konsep ilustrasi ini dapat menjadi pedoman seniman, ilustrator, dan desainer untuk mengembangkan karya seni berbasis etnik pada umumnya, dan khususnya dalam ilustrasi *kayon*.

Daftar Pustaka

- Abadía, Oscar Moro, Manuel R. González Morales, and Eduardo Palacio Pérez. 2012. "‘Naturalism’ and The Interpretation of Cave Art." *World Art* 2 (2): 219–40. <https://doi.org/10.1080/21500894.2012.689258>.
- Ardianto, Deny Tri. 2014. "Dari Novel Ke Film: Kajian Teori Adaptasi Sebagai Pendekatan Dalam Penciptaan Film." *Panggung* 24 (1): 16–24. <https://doi.org/10.26742/panggung.v24i1.101>.
- Arnoldi, Mary Jo. 1986. "Puppet Theatre: Form and Ideology in Bamana Performances." *Empirical Studies of the Arts* 4 (2): 131–50. <https://doi.org/10.2190/en7j-51hl-1y3d-72vd>.
- Arya Janottama, I Putu, and Agus Ngurah Arya Putraka. 2017. "Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali." *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni* 5 (November): 25–41. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/189%0Ahttps://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/189/111>.
- Bayyinah, Bella Nur, Santi Sidhartani, and Pandu Pramudita. 2022. "Perancangan Buku Ilustrasi Edible Flower Berjudul Helai-helai Cantik." *Cipta* 1 (1): 98–110. <https://doi.org/10.30998/cpt.v1i1.1165>.
- Breadsley, Monroe C. 1966. *Aesthetics: From Classical Greece to The Present*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Chatenet, Ludovic. 2016. "Brand Design: Identity and Cultural Mediation." *The Design Journal* 19 (2): 353–72. <https://doi.org/10.1080/14606925.2016.1130956>.
- Comberati, Daniele. 2022. "Comics and Transgenerational Memory in Italy. The Case of Dylan Dog." *Journal of Graphic Novels and Comics*, September, 1–14. <https://doi.org/10.1080/21504857.2022.2125546>.
- Densmore, Frances. 1941. "The Native Art of The Chippewa." *American Anthropologist* 43 (4): 678–81. <https://doi.org/10.1525/aa.1941.43.4.02a00290>.
- Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dolasinski, Lisa. 2022. "'In Between' Ethnic Heritage and Italian Identity: The Global Hip-Hop of Mahmood and Ghali." *The Italianist*, September, 1–20. <https://doi.org/10.1080/02614340.2022.2062935>.
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Beast Estetik: Filsafat Keindaham*. 2nd ed. Yogyakarta: Karya.



- Huda, Muh Nurul, and Kundharu Saddhono. 2017. "Wayang Purwa Gagrag Banyumasan Dan Peran Wali." *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya* 15 (1): 135–48. <https://doi.org/10.24090/ibda.v15i1.2017.pp135-148>.
- Hutcheon, Linda, and Siobhan O'Flynn. 2013. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. London & New York: Routledge.
- Junaidi. 2012. *Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta: Ikonografi & Teknik Pakelirannya*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Kim-Vick, Jihyun, and Ui-Jeen Yu. 2022. "Impact of Digital Resale Platforms on Brand New or Second-Hand Luxury Goods Purchase Intentions among U.S. Gen Z Consumers." *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, September, 1–13. <https://doi.org/10.1080/17543266.2022.2113154>.
- Kusumadilaga, K.P.A. 1981. *Serat Sastramiruda*. Edited by Kamajaya and Sudibjo Z Hadisutjipto. 1st ed. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marwoto, Otok Herum. 2014. "Peran Penting Dalam Perkembangan Seni Islami Di Indonesia." *CORAK Jurnal Seni Kriya* 3 (1): 75–85. <https://doi.org/10.24821/corak.v3i1.2346>.
- Melewar, T. C., and John Saunders. 1999. "International Corporate Visual Identity: Standardization or Localization?" *Journal of International Business Studies* 30 (3): 583–98. <https://doi.org/10.1057/palgrave.jibs.8490084>.
- Öğüt, Şebnem Timur. 2009. "Material Culture of Tea in Turkey: Transformations of Design through Tradition, Modernity and Identity." *The Design Journal* 12 (3): 339–64. <https://doi.org/10.2752/146069209X12530928086405>.
- Powers, William K. 2002. "Review-Drawing on Cultural Memory: Self and Other in Native American Ledger Art." *American Anthropologist* 104 (2): 663–66. <https://doi.org/10.1525/aa.2002.104.2.663>.
- Pramudita, Pandu, Dendi Pratama, and Sarwanto. 2019. "Jagad Ageng and Jagad Alit in Traditional Kayon." *Dewa Ruci* 14 (2): 13–26. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v14i2.2850>.
- Salam, Sofiyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian*. Makasar: BP UNM.
- Sanders, Julie. 2016. *Adaptation and Appropriation*. 2nd ed. New York: Routledge.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Edited by Rahmat Widada. 2nd ed. Yogyakarta: Jalasutra.
- Smith, Hazel, and Roger T. Dean. 2009. "Introduction: Practice-Led Research, Research-Led Practice - Towards the Interactive Cyclic Web." In *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*, edited by Hazel Smith and Roger T. Dean, 1–38. Edinburg: Edinburg University Press.
- Soetarno, and Sarwanto. 2010. *Wayang Kulit Dan Perkembangannya*. Edited by Sri Hesti Heriwati. Surakarta: ISI Press Solo & Cendrawasih.
- Sumardjo, Jakob. 2006. *Eстетika Paradoks*. Edited by Ipit S Dimiyati. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Summa-Knoop, Laura Di. 2014. "Philosophical Aesthetics: A Naturalist Perspective." *Journal of Aesthetics and Phenomenology* 1 (2): 191–207. <https://doi.org/10.2752/205393214X14083775794998>.

- Tolla, Marlin. 2014. "Landscape and Orientation of Megalithic Chambers in Mecklenburg-Vopommern (North Germany): Phenomenology Perspective." *Jurnal Arkeologi Papua* 6 (2): 135–41. <https://doi.org/10.24832/papua.v6i2.27>.
- Wheeler, Alexandra-Mary. 2017. "The Porosity of Human/Non-Human Beings in Neil Gaiman's *American Gods* and *Anansi Boys*." In *Indigenous Creature, Native Knowledges, and The Arts: Animal Studies in Modern Worlds*, 119–37. https://doi.org/10.1007/978-3-319-56874-4_6.

