

Bahasa Rupa Relief Cerita Kresnayana Candi Prambanan

Asep Deni Iskandar¹, Fajar Persada Supandi²

^{1,2} Fakultas Desain Komunikasi Visual, Program Studi Multimedia, Universitas Widyatama
Jl Cikutra No. 204 A Bandung 40125, Indonesia

Email: asep.deni@widyatama.ac.id¹, fajar.persada@widyatama.ac.id²

Received : November, 2023

Accepted : January, 2024

Published : December, 2023

Abstract

The Kresnayana story relief in the Prambanan temple complex is considered by researchers as a past artifact that can provide information. The information presented is in the form of visuals that tell the Kresnayana epic. The Kresnayana story relief is a transformation of a literature (kitab) originating from India. The carvers select the scene in the most appropriate paragraph, then visualize and arrange the composition of each image in each panel. The selected scenes in each panel are then assembled into a complete Kresnayana story. In a modern visual context, the series of scenes arranged into a unified story is like a movie. In order to depict all the scenes within the limited picture plane, the sculptors used a typical drawing method with the space-time-flat system. The way of drawing done by the carvers is very different from the modern Western way of drawing. The distinctive way of drawing on each relief panel is then considered to be strange and makes it difficult to read the story scene. This way of drawing is used to examine the reliefs of the Kresnayana story. This research uses descriptive and qualitative methods. How to draw space-time-flat needs to be analyzed so that it can be utilized in the process of working on various media. How to draw space-time-flat needs to be analyzed so that it can be utilized in the process of creating works in various visual media. From the results of the analysis, information on the typical drawing method that was used before the discovery of the Western drawing method with the naturalist-perspective-moment opname system can be found.

Keywords: How to draw, Kresnayana story relief, space-time-flat.

Abstrak

Relief cerita Kresnayana di komplek candi Prambanan dianggap oleh para peneliti sebagai artefak masa lalu yang dapat memberikan informasi. Informasi yang disajikan berbentuk visual yang mengisahkan epos Kresnayana. Relief cerita Kresnayana merupakan transformasi dari sebuah sastra (kitab) yang berasal dari India. Para pemahat memilih adegan pada paragraf yang paling tepat, kemudian divisualkan dan mengatur komposisi setiap imaji dalam setiap panel. Adegan-adegan yang dipilih pada setiap panelnya kemudian dirangkai susunannya menjadi cerita Kresnayana yang utuh. Dalam konteks visual modern, rangkaian adegan yang disusun menjadi kesatuan cerita seperti halnya sebuah film. Untuk menggambarkan semua adegan dalam bidang gambar yang terbatas, para pemahat menggunakan cara menggambar khas dengan sistem ruang-waktu-datar. Cara menggambar yang dilakukan oleh para pemahatnya, ternyata sangat berbeda dengan cara menggambar modern dari Barat. Cara menggambar khas pada setiap panel relief kemudian dianggap menjadi aneh. Cara menggambar inilah yang digunakan untuk menelaah relief cerita Kresnayana. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Penelitian untuk mengungkap cara menggambar ruang-waktu-datar para pemahat masa lalu pada relief cerita Kresnayana. Cara menggambar ruang-waktu-datar perlu dianalisis supaya dapat dimanfaatkan dalam proses berkarya pada berbagai media rupa. Dari hasil analisis yang dilakukan, dapat diketahui informasi cara menggambar khas yang telah digunakan sebelum ditemukannya cara menggambar dari Barat dengan sistem naturalis-perspektif-moment opname.

Kata kunci : Cara menggambar, relief cerita Kresnayana, ruang-waktu-datar

1. Pendahuluan

Bahasa rupa atau yang lebih dikenal dengan istilah cara penggambaran pada berbagai media rupa, seperti; fotografi, lukisan, iklan, film atau animasi, saat ini berpijak pada satu mahjab yang datang dari Barat. Cara penggambaran yang berasal dari Barat ini, menggunakan sistem naturalis-perspektif-moment *opname* (NPM). Cara menggambar NPM yang berkembang sejak jaman Renaisans, kemudian mengglobal ke seluruh dunia pada jaman kolonialisme [1]. NPM pengaruhnya semakin menjadi, ketika ditemukan dan berkembangnya kamera fotografi. Begitu kuatnya pengaruh cara menggambar NPM dari Barat, sehingga dianggap satu-satunya cara menggambar yang berlaku di seluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia. Celakanya masyarakat kita menerima begitu saja, termasuk pendidikan di sekolah atau akademis. Para pengajar mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi hanya mengajarkan cara menggambar NPM.

Masyarakat di Indonesia, pada akhirnya menjadi terbiasa dengan memandang gambar hanya dari satu arah. Citraan dari satu arah pada sistem menggambar NPM, dapat dilihat pada gambar yang direkam oleh kamera fotografi yang menyajikan sebuah adegan berupa gambar mati (*still picture*). Gambar mati mempunyai keterbatasan dalam hal penyajian visual, hanya mendeskripsikan apa yang dilihat oleh kasat mata, sehingga dimensi waktu dimatikan [2]. Sebagai contoh, karya lukisan bertajuk Penangkapan Pangeran Diponegoro yang dibuat oleh Raden Saleh pada 1857, yang ditampilkan dalam satu bingkai, tidak dapat menceritakan secara lengkap. Gambar hanya menyajikan satu peristiwa di halaman gedung megah seperti rekaman kamera fotografi. Gambar hanya nampak dari satu arah, satu tempat, dan satu waktu.

Jauh sebelum masyarakat di negeri ini mengenal cara menggambar NPM, nenek moyang kita di abad-9 telah menggunakan cara menggambar khas. Cara menggambar tersebut merupakan cikal bakal penggambaran yang berlaku, namun telah dilupakan oleh sebagian besar masyarakat, karena tergerus oleh sistem NPM yang dianggap modern. Sistem menggambar tersebut diperkenalkan oleh Tabrani [3], dengan istilah ruang-waktu-datar (RWD). Gambar yang dihasilkan, selain menggambarkan banyak peristiwa dan memperlihatkan penggambaran desain karakter yang sangat kuat. Sistem menggambar RWD telah digunakan oleh nenek

moyang di negeri ini dalam berbagai media. Salah satu artefak masa lalu masih dapat dilihat pada relief pada bangunan candi, seperti relief cerita Kresnayana di kompleks candi Prambanan. Relief cerita Kresnayana yang berjumlah 30 panel yang terterakan di pagar atau langkan candi Wisnu. Pada setiap panel relief dapat dilihat cara penggambaran yang bisa dianggap aneh oleh orang yang biasa melihat gambar naturalis-perspektif-moment *opname* (NPM).

Sistem menggambar RWD pada relief cerita Kresnayana candi Prambanan belum terungkap dan terpahami dengan jelas. Oleh karena itu, relief cerita Kresnayana di candi Prambanan menarik untuk diteliti berdasarkan sistem menggambar. Penelitian ini penting dilakukan agar masyarakat mengetahui cara menggambar RWD pada relief cerita yang mempunyai keunikan dan berbeda dengan cara menggambar modern yang digunakan oleh seniman dari Barat dengan sistem NPM. Penelitian tentang bahasa rupa khas pada relief cerita Kresnayana candi Prambanan akan menjadi salah satu mata rantai kesinambungan masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Kajian tentang relief cerita Kresnayana dan media lain yang telah dilakukan oleh para peneliti, walaupun saling terkait dengan penelitian yang dilakukan, khususnya telaah visual relief cerita Kresnayana dengan bahasa rupa, akan tetapi sangat berbeda dengan penelitian ini.

2. Metode Penelitian

Kajian dalam penelitian ini adalah bahasa rupa pada relief yang dipahatkan pada bangunan candi Wisnu berdasarkan karakteristik dan data. Untuk mengungkap artefak budaya yang dibuat pada abad ke-9, maka metode penelitian kualitatif dipilih agar dapat menguraikan, sekaligus memaparkan gambaran nyata berdasarkan informasi yang diperoleh. Pemilihan metode tersebut dengan maksud memfokuskan pada pengamatan yang mendalam pada relief cerita Kresnayana yang disampling secara purposive (*purposive sampling*) [4], karena didasarkan pada karakter khas yang disampel, yaitu dipilih relief cerita, bukan relief berjenis hiasan. Dengan demikian, data yang diperoleh menggambarkan fakta secara sistematis berupa cara menggambar RWD.

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam ranah kajian bahasa rupa, oleh karena itu penulis menggunakan pendekatan bahasa rupa yang

berfokus pada cara wimba (cara objek digambar) dan tata ungkapan (cara menata objek yang digambarkan pada bidang gambar). Pendekatan melalui bahasa rupa digunakan untuk menganalisis unsur narasi dalam gambar. Sebagai kajian bahasa rupa, tulisan ini berupaya memecahkan masalah berupa cara menggambar pada relief cerita Kresnayana sehingga dapat memahami cara menggambar masa sekarang dalam hubungannya dengan masa lalu. Dengan pendekatan teori bahasa rupa diharapkan akan lebih mempermudah proses analisis, memperjelas pemahaman terhadap objek kajian yang diteliti, sekaligus membatasi permasalahan.

Metode penelitian kualitatif dipilih berdasar pada cara pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi [4], yaitu pengamatan terhadap relief cerita Ramayana untuk meneliti cara menggambar dan tampilan visual pada setiap tokohnya, serta pelacakan dokumen-dokumen [4] yang menyangkut beberapa aspek dan berkaitan dengan data arkeologis tentang candi Prambanan, relief, dan bahasa rupa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pendekatan bahasa rupa untuk mengungkap cara menggambar pada setiap panel relief cerita Kresnayana yang dipilih.

Merujuk pada permasalahan penelitian terutama analisis relief cerita Kresnayana candi Prambanan dengan telaah bahasa rupa, maka dilakukan pemilihan dan pembatasan jumlah panel relief. Dari jumlah relief cerita Kresnayana Candi Prambanan sebanyak 30 panel yang tersebar di candi induk Wisnu, maka dipilih empat panel relief cerita yang digunakan untuk menganalisis cara penggambaran, yaitu: panel nomor 6, panel nomor 10, panel nomor 17, dan panel nomor 29. Keempat panel relief yang dipilih dapat mewakili cara penggambaran dan kisah perjalanan Kresna. Pada panel 6 merupakan gambaran atau karakter Kresna pada saat masih kecil, panel 10 dapat mewakili karakter Kresna yang masih remaja, panel 17 yang memperlihatkan dua adegan berbeda dalam satu panel, sedangkan panel 29 mewakili cara menggambar objek yang sama digambarkan dua kali dengan cara ditumpuk.

Data hasil analisis berupa bahasa rupa relief cerita Kresnayana Prambanan kemudian diolah agar dapat diuji validitasnya. Analisis dilakukan selain kajian bahasa rupa, juga dibahas mengenai kajian sejarah dan arkeologi. Sejarah dan arkeologi digunakan dalam penelitian dengan maksud mendudukan secara kosmologis pembuatan candi dan relief cerita.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kualitatif (hasil pengamatan atau observasi) yang disajikan dengan cara menampilkan gambar dan tabulasi disertai uraian tentang karakter candi, relief candi, dan bahasa rupa relief cerita Kresnayana. Sajian data ini diperlukan untuk mengetahui cara penggambaran yang digunakan pada relief Kresnayana Prambanan.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Candi Prambanan

Candi Prambanan atau biasa dikenal dengan sebutan candi Lara Jonggrang, merupakan kompleks percandian masa Mataram Hindu di Jawa yang dibangun sekitar tahun 850-an oleh raja dari Wangsa Sanjaya, yaitu Raja Balitung yang beragama Siwa [5]. Komplek candi besar yang kemudian disebut candi Prambanan, karena gugusan candi ini berada di wilayah Kecamatan Prambanan. Masyarakat yang menyematkan nama Loro Jonggrang berkenaan dengan legenda yang menceritakan tentang seorang dara *jonggrang* atau jangkung, putri seorang raja yang bernama Prabu Boko.

Candi Prambanan terdiri dari tiga halaman memusat yaitu: halaman luar pagar keliling, halaman tengah dan halaman pusat dengan pagar keliling berukuran. Ketiga halaman tersebut dihubungkan dengan gapura yang terletak pada bagian tengah dari keempat sisi masing-masing pagar keliling. Halaman luar pagar tidak diisi dengan satu candi pun. Pada halaman tengah terdapat 224 Candi Pewara yang disusun menjadi empat deret [6]. Deret I terdapat 68 candi perwara, deret II terdapat 60 candi pewara, Deret III terdapat 52 candi pewara dan deret IV terdapat 44 candi pewara. Halaman pusat terdapat 16 candi yaitu candi Siwa sebagai candi utama, candi Brahma, candi Wisnu, candi Nandi, candi Wahana A dan B, dua candi Apit, empat candi Kelir dan empat candi Sudut. Secara keseluruhan terdapat 240 candi pada kompleks Prambanan. Pada Halaman pusat sebelah barat berdiri candi Siwa yang tingginya mencapai 47 meter. Di sebelah selatan terdapat candi Brahma dan di sebelah utaranya berdiri candi Wisnu. Ketiga candi utama berada pada satu baris berderet dari utara ke selatan, sedang di depan masing-masing candi ini ada tiga buah candi yang ukurannya lebih kecil, yaitu candi Wahana. Pada masing-masing candi Wahana ini di dalamnya terdapat patung Lembu Nandi, Garuda dan Angsa. Ketiga binatang yang ditempatkan di

wahana ini merupakan kendaraan yang digunakan oleh para dewa Trimurti.

Jika kita mengamati bangunan candi yang ada di kompleks Candi Prambanan, terlihat relief yang letaknya di badan candi atau langkan. Relief candi bila dibedakan berdasarkan tujuan penyampaiannya menjadi relief cerita dan non-cerita. Relief cerita bertujuan menyampaikan pesan secara naratif, dan relief non-cerita lebih menekankan penyampaian pesan simbolik [7]. Pada dinding bagian luar candi utama akan ditemui banyak relief hias yang menggambarkan perpaduan antara tumbuhan dengan binatang atau makhluk lainnya. Makhluk-makhluk tersebut selalu hadir berpasangan menggapit pohon kehidupan (*kalpataru*), seperti Kinara dan Kinari. Para penjaga *kalpataru* tidak hanya mereka, tetapi digambarkan beragam makhluk dan binatang lain. Pemakaian ragam flora dan fauna serta makhluk-makhluk kahyangan sejalan dengan dasar pemikiran kehadiran candi sebagai lambang, sekaligus mencerminkan lingkungan

alam Indonesia. Makhluk kahyangan yang berwujud setengah manusia dan setengah burung dalam mitologi Hindu Budha yang berwujud Kinara Kinari.

Relief hias lain yang dipahatkan pada candi adalah hiasan berupa cerita. Relief cerita ini biasanya dapat ditemui pada candi-candi yang berukuran besar, seperti halnya di ketiga candi utama di kompleks Prambanan, yaitu; Siwa, Brahma, dan Wisnu. Cerita-cerita yang dipahatkan pada relief candi ini terdiri dari epos Ramayana yang terdapat di dua candi yaitu Siwa dan Brahma, dan epos Kresnayana pada candi Wisnu. Panel relief tersebut merupakan media komunikasi dan mengalihkan informasi dari pembuatnya kepada khalayak. Informasi yang disajikan merupakan kisah-kisah yang berkait dengan unsur keagamaan. Relief cerita yang dipahatkan pada candi dapat menjelaskan agama yang dianut oleh pembuatnya atau masyarakatnya saat itu.



Gambar 1. Candi Utama dan candi Apit yang berada di kompleks candi Prambanan. (Foto: Iskandar, 2023).

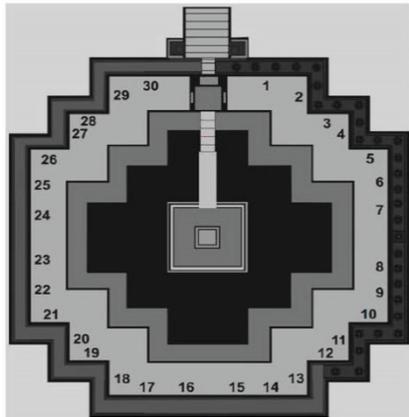
b. Relief Cerita Kresnayana candi Prambanan

Relief Kresnayana yang dipahatkan pada candi Wisnu yang menjadi salah satu candi induk di kompleks candi Prambanan merupakan cerita yang bersumber dari karya sastra. Karya sastra yang digunakan rujukan oleh para pemahat meliputi karya sastra tertulis maupun karya sastra lisan. Cerita yang tersaji merupakan teologi agama Hindu yang berisi tentang perjalanan hidup Kresna sebagai titisan dewa Wisnu. Cerita Kresnayana berasal dari India yang

menyebar ke berbagai kawasan termasuk Indonesia, terutama di pulau Jawa.

Kisah Kresnayana di pulau Jawa kemudian berkembang dan dituliskan kembali dalam sebuah sastra oleh Empu Triguna pada masa pemerintahan Raja Warsajaya dari kerajaan Kediri [8]. Cerita yang dibuat Empu Triguna berkisah tentang percintaan antara Kresna dan Dewi Rukmini. Kisah percintaan tersebut yang berkembang di masyarakat Jawa sampai saat ini, sebenarnya tidak terpahatkan pada relief di

candi Wisnu, tetapi di candi Panataran yang ada di Blitar atau candi Jago di Malang Jawa Timur. Relief Kresnayana di candi Wisnu merupakan penghormatan tokoh Kresna yang dianggap sebagai titisan dewa Wisnu, yang harus melalui perjalanan panjang demi menyelamatkan orang tua dan memperjuangkan hidupnya dari ancaman pembunuhan [7]. Kisah yang terterakan di candi Panataran dan candi Jago, menjadi petanda adanya perubahan dan sangat berbeda.



Gambar 1. Sebaran panel relief cerita Kresnayana di candi Wisnu. (Ilustrasi diolah dari Levin, 2011, 152).

Relief Kresnayana dipahatkan di pagar langkan bagian dalam candi terdiri dari 30 panel, yang terbagi menjadi empat bagian. Relief di candi Wisnu kompleks Prambanan berkisah tentang perjalanan Kresna sebelum lahir sampai dewasa. Cerita diawali dengan pertemuan di istana kerajaan Mathura, dan berakhir dengan kisah perjamuan Kresna dan Balarama setelah mengalahkan Yawana di kerajaan Drawaka. Pembacaan cerita relief diawali dari sebelah Timur (*daksina*) berdasarkan pintu masuk bagi para pengunjung. Pembacaan awal panel relief cerita dilakukan dengan cara *pradaksina* dimana pengunjung berjalan memutar candi dari timur ke arah selatan atau berputar searah jarum jam. Ketika melakukan *pradaksina* sebenarnya objek yang dibaca (relief) berada di sebelah kanan. Relief yang berada di sebelah kanan (dinding candi) harus dibaca dari sebelah kanan ke kiri. Hal tersebut akan berbeda dengan Relief cerita Kresnayana, karena berada di pagar langkan atau sebelah kiri pengunjung. Pembacaan relief menjadi terbalik dengan cara arah lihat kiri ke kanan.

c. Relief sebagai Media Komunikasi Rupa

Relief cerita pada bangunan candi yang dijadikan tempat beribadah agama Hindu tidak terlepas kaitannya antara bentuk dan isi. Dalam konteks rupa, relief yang berpijak pada sastra merupakan bentuk visual, sedangkan sastra yang dijadikan sumber acuan merupakan isi cerita yang mengandung makna filosofis yang disesuaikan dengan ajaran agama atau sistem religi. Sastra menjadi acuan utama, mengarahkan pengukiran cerita ke dalam bentuk visual untuk menyampaikan makna kepada pengamat. Metode "manga matrix" menunjukkan keterkaitan serupa antara bentuk dan isi dalam karya seni, seperti pemahat pada masa lalu yang mentransfer informasi dari sastra ke dalam relief cerita [9]. Dengan demikian, para pemahat (*taksaka*) saat itu, melakukan cara alih informasi pada relief cerita, sehingga tidak menyimpang jauh dari sastranya dan pesannya bisa terbaca oleh orang yang membaca kisah Kresnayana. Dalam konteks bahasa rupa, isi cerita disebut dengan istilah isi wimba [10].

Isi wimba yang tergambarkan dalam sebuah panel relief tidak dapat dilepaskan dari cara wimba dan tata ungkapan. Cara wimba (cara objek digambar) yang digunakan untuk satu wimba agar dapat berbicara dan tata ungkapan merupakan tata aturan dalam mengatur setiap wimba (imaji/objek) yang dihadirkan dalam bidang gambar sehingga mampu membawakan pesan [10]. Aturan tersebut berlaku pada cara menggambar khas (tradisi) dengan sistem RWD maupun cara menggambar modern dengan sistem NPM. Sistem RWD inilah yang digunakan oleh para pemahatnya, karena sistem menggambar NPM pada saat itu tidak dikenal, walaupun penggambaran setiap wimbanya terlihat naturalis. Naturalis yang tergambarkan pada setiap wimba dimaksudkan agar mudah dikenali.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk dan isi relief cerita Kresnayana tidak dapat terpisahkan. Artinya, bentuk dan isi dalam proses penciptaan karya seni dapat saling melengkapi sehingga dalam satu panel dapat diceritakan semuanya. Berdasarkan hubungan bentuk dan isi relief pada bangunan candi, para pemahatnya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal atau keturunan yang berpengaruh pada diri para pemahat merupakan kebiasaan yang diturunkan oleh nenek moyangnya, sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan budayanya, berupa ajaran agama Hindu dan sastra yang berlaku saat itu. Kedua pengaruh inilah yang

menjadikan cara menggambar khas pada relief cerita Kresnayana sangat berbeda dengan cara menggambar modern yang datang dari Barat.

C. Cara Menggambar Relief Cerita Kresnayana

Relief cerita Kresnayana ketika ditelaah secara rupa, tentunya tidak sama dengan cara yang dilakukan pada kajian estetis, walaupun keduanya menggunakan unsur yang sama. Hal yang menjadi pembeda adalah, kajian rupa tidak melakukan penilaian keindahan seperti kecenderungan pada kajian estetis, walaupun kepekaan estetis perlu dimiliki dalam kajian rupa [1]. Dalam kajian rupa, yang diteliti adalah ciri-ciri bentuk dari gambar atau relief pada bangunan candi, misalnya bentuk dinamis digambarkan dengan cara badan melengkung pada tubuh manusia yang sedang memanah.

Cara penggambaran atau dalam konteks bahasa rupa dikenal dengan istilah tata ungkapan yang digunakan untuk menelaah relief cerita Kresnayana, tidak dapat dilepaskan dari cara penempatan isi wimba termasuk cara wimbanya dan arah lihat. Unsur-unsur tersebut kerap tergambarkan pada karya visual yang memiliki karakteristik, berupa gambar bercerita seperti halnya pada relief cerita. Dalam bahasa rupa tradisi, keterkaitan antara pemahat dengan relief cerita adalah, ketika pemahat menyurat informasi melalui relief cerita, selain dengan cara tata ungkapan, dibentuk dengan cara menyelaraskan antara unsur wimba, unsur cara wimba dan unsur arah lihat. Unsur-unsur tersebut dijadikan kerangka dalam menelaah relief cerita Kresnayana.

Isi wimba adalah wimba atau imaji yang digambar pada semua panel relief cerita Kresnayana Candi Wisnu. Wimba yang dihadirkan pada setiap panel relief Kresnayana dapat dikenali langsung dari bentuknya. Gambar yang bisa langsung dikenali oleh komunikan dikategorikan dalam wimba, sedangkan gambar yang tidak dapat dikenali langsung disebut citra [1]. Wimba seperti kepiting yang digambarkan pada panel nampak terlihat dengan cukup jelas dan dapat diartikan langsung. Jika diamati dari empat panel relief cerita Kresnayana yang dianalisis, tidak satu pun wimba yang digambar yang tidak dapat diartikan langsung. Dengan kata lain, wimba yang terlihat pada setiap panel relief dapat dideskripsikan.

Wimba merupakan elemen terkecil yang mengandung pesan deskriptif dalam sebuah komposisi di panel relief, wimba tersebut

dibentuk dengan teknik yang disebut cara wimba (*image way*), [11]. Wimba yang digambarkan pada setiap adegan dalam panel dengan cara gambarnya dapat diperlihatkan bagian-bagiannya, sehingga menyiratkan suatu informasi dan mengungkap suatu pesan atau cerita yang dapat dibaca. Wimba yang dihadirkan pada panel relief Kresnayana yang dianalisis, dapat dikelompokkan dalam lima jenis isi wimba yaitu; manusia, fauna, flora, alat (perkakas) dan senjata yang digunakan.

1. Panel 6 relief cerita Kresnayana

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, relief cerita Kresnayana yang terpahatkan di candi Wisnu berjumlah 30 panel. Untuk memahami jalan ceritanya, pengunjung harus mulai membaca dari panel relief yang berada di sebelah Timur. Keberadaan relief cerita di langkan, maka pengunjung harus membaca awal cerita dari sebelah kiri, kemudian berlanjut ke adegan yang berada di sebelah kanan. Arah lihat dari kiri ke kanan (arah lihat *pradaksina*) di setiap candi begitu ketat atau sudah ditentukan arah lihat bacanya [1], begitupun dengan arah lihat, seperti pada panel 6 relief cerita Kresnayana.

Panel 6 relief Kresnayana di Candi wisnu ini merupakan raksasa bernama Putana. Putana dalam cerita merupakan utusan raja Kamsa untuk membunuh Kresna yang masih kecil. Kresna yang hidup di kerajaan Mathuna selalu dijaga cukup ketat, sehingga sangat sulit untuk menerobos masuk ke istana. Putana berupaya menipu orang tua angkat Kresna, yaitu Nanda dan Yasodha. Upaya yang dilakukan Putana untuk menipu orang tua Kresna dengan cara menjelma menjadi wanita cantik, dan menawarkan niat baiknya untuk menyusui Kresna dan Balarama yang masih kanak-kanak. Upaya Putana untuk mengelabui kedua orang tua angkat Kresna cukup berhasil dengan menyusui anak-anaknya yang air susunya telah diberi racun [6].

Panel ini menggambarkan tiga adegan yang berbeda dengan tempat dan ruang yang berbeda. Adegan pertama dan kedua, terjadi pada panel bagian kiri yang memperlihatkan perubahan wujud raksasa Putana menjadi seorang wanita yang cantik dengan payudaranya yang montok. Adegan ketiga Putana yang berhasil mengelabui kedua orang tua Kresna, sedang menyusui Kresna dan Balarama. Penyesunan

Penggambaran dua adegan perubahan Putana menjadi wanita cantik yang menumpuk

merupakan salah satu cara para pemahatnya dalam menuturkan cerita. Dengan kata lain, para pemahat relief saat itu mempunyai kemampuan dalam menuturkan berbagai peristiwa yang berbeda ruang dan waktunya dalam bidang yang terbatas. Kemampuan tersebut diperlihatkan pada Panel 6 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu dengan cara membagi bidang panel untuk menceritakan tiga adegan sekaligus, bahkan waktu yang sama yang berada di tempat yang tidak jauh. Berdasarkan pengamatan, pembagian bidang panel itu dilakukan oleh para pemahatnya, disebabkan ruang penggambarannya terbatas dan harus

menggambarkan semua adegan cerita dalam ruang dan waktu berbeda.

Dalam konteks cara menggambar RWD, penggambaran tiga adegan yang berbeda ruang dan waktu dalam satu panel dimaksudkan agar dapat menceritakan banyak kejadian [12]. Pada cara menggambar RWD diperlihatkan aneka waktu, aneka jarak, dan aneka tempat, ada wimba diperbesar, diperkecil, dari kepala sampai kaki [10]. Cara menggambar RWD pada panel 6 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu, diuraikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Tabulasi panel 6 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu

<p>Isi wimba Adegan 1: Sosok raksasa asli Putana yang diutus oleh raja raksasa bernama Kamsa, untuk membunuh Kresna. Adegan 2: Putana yang telah berubah wujud menjadi seorang wanita cantik berhasil menggendong Kresna yang masih kecil. Pada saat yang sama Balarama sedang asyik menangkap ikan. Adegan 3: Putana sedang menyusui Kresna dan Balarama.</p> <p>Cara wimba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dari kepala sampai kaki: raksasa Putana, Kresna dan Balarama digambarkan seluruh tubuh, walaupun dalam posisi duduk. - Aneka tampak: wimba tokoh terlihat dan ikan dari arah wajar, kolam ikan digambarkan dari arah atas. - Lebih besar dari aslinya: wimba yang dihadirkan dalam panel relief yang sebenarnya kecil digambarkan menjadi besar, seperti ikan, kendi dan burung. <p>Arah Lihat Penggambaran adegan pada panel dari kiri ke kanan Ditabulasi oleh: Iskandar, 2023</p>	<p>Tata ungkapan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan penting: tokoh yang dianggap penting diberi aksan supaya lebih menonjol. - Diperbesar: wimba ikan, kendi dan burung agar tampak terlihat. - Identifikasi ruang: tempat peristiwa pada tiga adegan agar dapat dikenali. - Aneka ruang dan waktu: tiga tempat dan waktu yang berbeda digambarkan dalam satu panel. - Urutan di suatu latar: adegan cerita terlebih dahulu dan cerita berlanjut ke adegan ketiga yang berada di sebelah kanannya.

Para pemahat masa lalu mampu memanfaatkan ruang penggambaran (panel) agar dapat menceritakan semua peristiwa yang disesuaikan dengan cerita dalam kitab. Pada panel relief terlihat Balarama yang sedang bermain di kolam dan menangkap ikan, ketika Putana yang telah menjelma menjadi wanita cantik dan berhasil menggendong Kresna. Penggambaran tersebut dimaksudkan untuk memperjelas informasi ketika Kresna berhasil digendong oleh Putana,

disaksikan juga oleh Balarama yang sedang menangkap ikan. Untuk memperjelas informasi, para pemahat menggambarkan setiap wimba atau objek seperti ikan yang digambar dengan ukuran besar dan untuk memperlihatkan air kolam sedang bergerak digambarkan dengan cara blabar (garis kontur) ekspresif. Air yang bergerak beserta kolamnya digambarkan dari arah atas dan tubuh Balarama yang berada di dalam kolam digambar dari arah depan.

Penggambaran dengan cara aneka tampak menjadikan tubuh Balarama seolah terpisah, walaupun sebenarnya tubuhnya berada di dalam air.

Panel relief bagian kanan memperlihatkan adanya kisah Putana yang sedang menyusui Kresna dan Balarama. Pada relief tersebut diperlihatkan bagian puting payudara Putana yang digambar lebih besar dan lebih panjang dari aslinya. Puting payudara yang besar dan panjang sedang dihisap oleh Kresna, sedangkan payudara yang dihisap oleh Balarama tampak natural. Penggambaran puting payudara yang besar dan panjang dimaksudkan untuk menjelaskan inti cerita atau paling penting dalam adegan menyusui. Seperti telah dijelaskan, Putana yang menyusui Kresna dengan maksud memberi racun melalui air susunya, sehingga Kresna bisa mati [6].

2. Panel 10 relief cerita Kresnayana

Panel 10 relief Kresnayana, menceritakan Kresna yang sudah dewasa yang mengikuti pertandingan dan gulat. Mengacu pada sastranya, keikutsertaan Kresna dalam pertandingan gulat di Mathura merupakan rangkaian ujian di dunia yang harus diarungi untuk menyelesaikan misinya. Dalam pertandingan gulat tersebut, Kresna selalu menang dalam menghadapi semua lawannya, walaupun Kresna selalu didampingi oleh kakaknya Balarama.

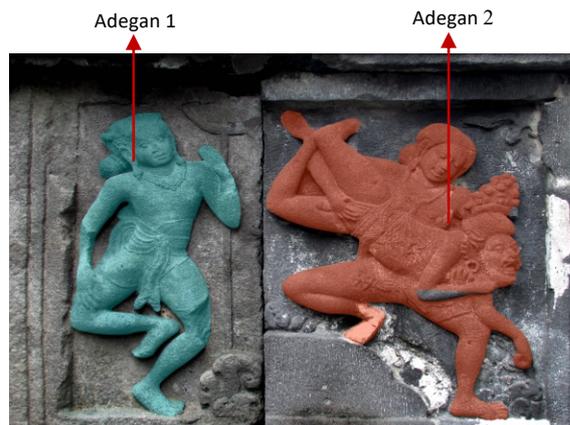
Panel ini menggambarkan dua tempat yang berbeda pada waktu yang sama. Adegan pertama dan kedua ini sebenarnya saling berkait, dimana Balarama yang menemani Kresna, berada di sisi yang berbeda untuk menonton Kresna yang melawan musuhnya dalam pertandingan gulat. Balarama yang sedang menonton pertandingan ditempatkan di belahan kiri panel relief. Kresna yang ikut bertanding dan selalu menang dalam menghadapi musuhnya, digambarkan di belahan kanan panel relief. Tokoh-tokoh yang berbeda penempatan ruang dalam satu panel ini, dimaksudkan untuk

menceritakan perbedaan ruang. Dua adegan cerita yang digambarkan dalam satu bidang gambar atau panel relief dengan maksud untuk menceritakan peristiwa dalam ruang waktu yang berbeda.

Cara menggambar RWD yang terlihat pada tokoh yang menjadi lawan Kresna dalam pertandingan gulat. Di antara tangan Kresna dan paha lawannya diperlihatkan dengan jelas penis yang nongol. Penis yang ke luar dari celana lawan tanding Kresna digambarkan dengan ukuran besar, yang ke luar dari dalam celana atau cawat. Dalam konteks cara menggambar RWD, ukuran objek yang digambarkan lebih besar merupakan bagian penting dalam cerita [3] [12]. Pembesaran alat kelamin pria atau penis lawannya dimaksudkan untuk memperlihatkan jenis kelamin. Cara menggambar RWD yang tergambarkan pada panel 6 relief cerita Kresnayana antara lain, penggambaran setiap tokoh digambarkan dari kepala sampai kaki, aneka tampak, skala penggambaran digambarkan lebih besar dari aslinya.

Cara menggambar wimba manusia dari kepala sampai kaki merupakan keunikan tersendiri. Berdasarkan hasil observasi pada seluruh panel relief yang berjumlah 30, tidak ditemukan satupun digambarkan dari kepala sampai bagian dada yang dalam istilah NPM disebut dengan *close up* atau wajah saja *big close up*. Hal tersebut bukan berarti, para pemahat saat itu tidak mampu untuk membuatnya. Penggambaran dari kepala sampai kaki merupakan kekuatan dalam bertutur terutama dalam hal menceritakan suasana [13]. Suasana sedih, gembira, atau berkabung ditampakkan dengan *gesture* (dari kepala sampai kaki) dan tidak bercerita dengan mimik wajah dengan cara *close up* yang digunakan pada cara manggambar NPM dari Barat [3]. Penjelasan cara menggambar RWD pada relief cerita Kresnayana dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabulasi panel 10 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu



<p>Isi wimba Ruang 1: Balarama menemani dan menonton Kresna yang ikut dalam pertandingan gulat. Ruang 2: Kresna yang sedang melawan musuhnya dalam pertandingan gulat.</p> <p>Cara wimba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dari kepala sampai kaki: Kresna, Balarama, dan peserta yang ikut dalam pertandingan gulat. - Aneka tampak: wimba tokoh Kresna dan Balarama terlihat dari arah depan, lawan tanding Kresna tampak dari arah bawah dan wajahnya dari arah depan. - Lebih besar dari aslinya: wimba penis yang sebenarnya kecil digambarkan menjadi besar. <p>Arah Lihat Penggambaran adegan pada panel dari kiri ke kanan</p> <p>Ditabulasi oleh: Iskandar, 2023</p>	<p>Tata ungkapan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan penting: tokoh yang dianggap penting diberi aksentuasi supaya lebih menonjol. - Diperbesar: wimba penis, agar tampak terlihat. - Identifikasi ruang: tempat peristiwa pada dua adegan agar dapat dikenali. - Aneka ruang dan waktu: dua tempat yang berbeda digambarkan dalam satu panel.
---	---

3. Panel 17 relief cerita Kresnayana

Panel 17 menceritakan peristiwa penyelamatan raja Ugrasana dan Wasudewa yang ditawan oleh raksasa Yawana. Kisah yang tertulis dalam sastranya, penyelamatan raja Ugrasana dan Wasudewa merupakan kisah untuk mengahiri petualangan Kresna di dunia [7]. Artinya, petualangan Kresna ternyata belum berakhir, karena harus menghadapi ancaman dari raksasa Yawana, yang saat itu menahan raja Ugrasana dan Wasudewa.

Kisah dalam sastra digambarkan oleh para pemahatnya dalam relief menjadi dua adegan cerita. Pada relief cerita, adegan pertama digambarkan raja Ugrasana dan Wasudewa yang ditahan ditempatkan di panel belahan kanan, dalam ruang yang sempit, dengan posisi keduanya sedang duduk menghadap ke arah Yawana. Adegan kedua ditempatkan pada panel di belahan sebelah kiri yang memperlihatkan pertarungan antara Kresna dan Yawana. Cara menggambar RWD pada panel 17, dengan penggambaran dua adegan yang berbeda ruang dan waktunya serta penggambaran setiap wimba yang dihadirkan pada panel dalam satu panel relief, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 menjelaskan dua adegan berbeda yang digambarkan pada satu panel. Adegan cerita yang digambarkan pada panel 17 tersebut, memperlihatkan suasana dua orang yang disekap dalam ruangan yang dijaga oleh tokoh raksasa bernama Yawana. Tubuh raksasa Yawana dalam relief dapat dikenali melalui penggambaran wajah lebih bulat ketimbang tokoh lainnya dengan gigi bertaring tajam. Ketiga tokoh yang tergambarkan dalam relief digambarkan dengan jagongan atau saling berhadapan, sehingga terlihat seperti melakukan pembicaraan. Pembicaraan yang dilakukan diperlihatkan melalui sikap (*gesture*) tubuh. Hal tersebut menunjukkan para pemahat masa lalu cukup pintar dalam memainkan suasana dalam relief, melalui sikap tubuh (cara menggambar RWD), bukan dengan cara penggambaran *close up* yang memperlihatkan ekspresi wajah seperti banyak dilakukan pada gambar modern dari Barat. Penggambaran suasana dengan sikap tubuh tersebut, bukan berarti para pemahat saat itu tidak mampu menggambarkan ekspresi wajah. Sikap tubuh yang divisualkan dengan penggambaran dari kepala sampai kaki

menjadikan kekuatan dalam menyuguhkan suasana. Penggambaran dari kepala sampai kaki ini, sekaligus memudahkan komunikasi dalam melihat karakter atau tampak karakteristik pada setiap tokoh yang ingin diceritakan.

Penggambaran yang sama ditampilkan juga dalam panel relief pada adegan kedua, yang menggambarkan pertempuran antara Kresna dengan Yawana.

Tabel 3. Tabulasi panel 17 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu

<p>Isi wimba</p> <p>Adegan 1: raja Ugrasana dan Wasudewa yang ditawan oleh Yawana. Di hadapan kedua tokoh tersebut, berdiri Yawana yang menahannya.</p> <p>Adegan 2: Kresna dengan pakaian kebesarannya bertarung melawan Yawana.</p> <p>Cara wimba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dari kepala sampai kaki: wimba manusia digambarkan dari kepala sampai kaki, termasuk dua tokoh yang ditawan yang digambarkan sedang duduk bersila. Pohon besar digambarkan dari akar sampai ranting paling atas. - Kejadian: adegan-adegan yang diceritakan dalam sastra digambarkan dengan adanya perbedaan tempat dan waktu. - Lebih besar dari aslinya: ular yang berada di bawah kaki Yawana, dimaksudkan agar terlihat jelas. - Lebih kecil dari aslinya: pohon besar digambarkan menjadi kecil, agar tampak jenis pohonya. <p>Arah Lihat</p> <p>Penggambaran adegan pada panel dari kanan ke kiri.</p>	<p>Tata ungkapan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan penting: adegan yang dianggap penting diberi aksan supaya lebih menonjol. - Diperbesar: ular agar tampak terlihat. - Identifikasi ruang: tempat peristiwa pada adegan dapat dikenali. - Aneka ruang dan waktu: dua tempat dan waktu yang berbeda digambarkan dalam satu panel. - Urutan di suatu latar: adegan cerita pada panel bagian kanan diceritakan terlebih dahulu dan cerita berlanjut pada adegan di sebelah kirinya.

Penggambaran keseluruhan panel relief dengan cara menggambar RWD, menunjukkan kepriawaian para pemahatnya dalam menata setiap wimba dan tokoh yang dihadirkan dalam bidang yang terbatas. Para pemahat saat itu memanfaatkan ruang yang terbatas untuk mengungkap berbagai adegan peristiwa yang berbeda ruang dan waktunya. Ruang waktu yang berbeda diperlihatkan dengan cara memunculkan tokoh yang sama atau Yawana dalam satu panel relief. Raksasa Yawana yang pertama muncul ketika menahan dua tokoh yang sedang duduk, dan Yawana yang kedua digambarkan dalam adegan kedua ketika berhadapan dengan Kresna.

Pada adegan kedua, Kresna yang sedang bertarung dengan Yawana untuk menyelamatkan raja Ugrasana dan Wasudewa, wajahnya terlihat menghadap ke arah pengamat. Dengan kata lain, wajah Kresna tidak menghadap ke arah Yawana yang menjadi musuhnya. Penggambaran tersebut bukan berarti Kresna tidak bersungguh-sungguh dalam menghadapi Yawana, tetapi dimaksudkan untuk memperlihatkan tokoh Kresna kepada pengamatnya. Dengan cara tersebut, pengamat dapat mengenali langsung tokoh tersebut. Penggambaran tersebut dalam konteks bahasa rupa, merupakan penggambaran aneka tampak. Penggambaran aneka tampak inilah yang menjadi pembeda dengan cara menggambar

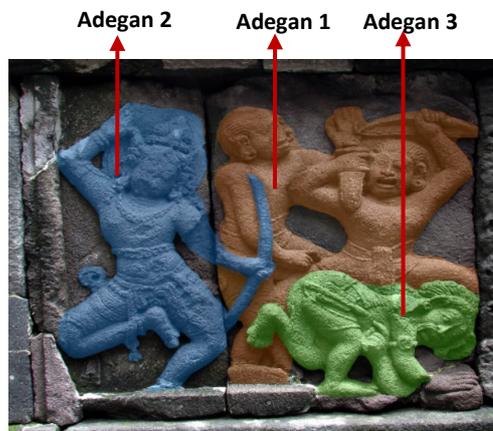
modern dari Barat yang hanya memperlihatkan dari satu arah lihat.

4. Panel 29 relief cerita Kresnayana

Panel 29 relief Kresnayana di Candi Wisnu ini merupakan cerita Kresna dan dibantu Balarama dalam menumpas raja raksasa Yawana. Cerita pertempuran melawan raja Rawana, sebenarnya telah dimulai di panel relief 28. Dapatlah dikatakan, panel 29 ini kelanjutan cerita dari panel 28. Di dalam panel relief 29, masih digambarkan pertempuran mereka dan pada akhirnya raja Yawana terbunuh. Berdasarkan

pengamatan pada panel relief 29, ditemukan cara menggambar RWD dengan menggambarkan tiga adegan yang berbeda yang digambarkan dalam satu panel. Penggambaran tiga adegan berbeda dalam satu panel ini, membentuk lapisan latar, seperti halnya pada saat menggabungkan objek atau *layers* dengan menggunakan piranti lunak *adobe photoshop*. Tiga adegan cerita yang digambarkan pada panel 29 relief cerita Kresnayana dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Tabulasi panel 29 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu



<p>Isi wimba Adegan 1: Kresna dan Balarama bersama-sama melawan raja Yawana. Adegan 2: Kresna. mengenakan asesoris, mahkota dengan <i>siraschakra</i>, <i>talikasta</i>, sedang memegang busur. Adegan 3: Yawana memegang gondewa dan perisai dengan tubuh tertancap anak panah.</p> <p>Cara wimba - Dari kepala sampai kaki: Kresna, Balarama, dan Yawana digambarkan seluruh tubuh. - Lebih besar dari aslinya: wimba anak panah yang menancap pada tubuh raksasa Yawana dalam panel relief sebenarnya kecil digambarkan menjadi besar.</p> <p>Arah Lihat Penggambaraan adegan pada panel dari kanan ke kiri kemudian balik lagi ke kanan.</p>	<p>Tata ungkapan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan penting: tokoh yang dianggap penting diberi aksan supaya lebih menonjol. - Diperbesar: wimba anak panah, agar tampak terlihat. - Aneka ruang dan waktu: tiga tempat dan waktu yang berbeda digambarkan dalam satu panel. - Urutan di suatu latar: adegan cerita pada panel bagian kanan atas diceritakan terlebih dahulu dan cerita berlanjut ke adegan kedua yang berada di sebelah kiri dan diakhiri pada bagian panel belahan kanan bawah.
---	---

Tabel 4 menjelaskan cara menggambar RWD, salah satunya dengan menggambarkan tiga adegan cerita dengan ruang waktu yang berbeda, digambarkan dalam satu panel relief. Pada belahan panel kanan bagian atas merupakan awal cerita atau adegan pertama, yang tergambarkan Balarama sedang berkelahi melawan raja Yawana. Balarama dengan ciri rambut kelimis dan hanya mengenakan celana pendek lengkap dengan *talikasta* yang melawan Yawana dengan tangan kosong, sedangkan

Yawana menggunakan senjata gondewa dengan perisai.

Pada adegan pertama ini, sebenarnya Kresna hadir turut berperang melawan Yawana, namun raja raksasa yang sakti dan kebal sulit untuk dikalahkan. Kresna akhirnya menjauh dari medan pertempuran, kemudian mengambil busur dan anak panah. Cerita tersebut digambarkan pada panel oleh pemahatnya di belahan kiri panel relief. Adegan cerita terakhir berada di belahan kanan bawah panel relief. Pada adegan ketiga

ini, Yawana yang terkena anak panah yang ditembakkan dari busur oleh Kresna terlihat badannya tersungkur. Tubuh Yawana yang tersungkur menjadi petanda matinya raja raksasa yang sakti di tangan Kresna.

Cara menggambar tiga adegan yang berbeda ruang dan waktunya dalam satu panel (satu bidang gambar) relief, merupakan kekuatan cerita dengan menggunakan cara menggambar RWD. Cara menggambar tersebut tidak dapat tergambarkan pada gambar-gambar yang dibuat dengan cara menggambar NPM. Cara menggambar NPM merupakan gambar mati (*still picture*) seperti halnya yang dihasilkan dengan kamera fotografi, yang memperlihatkan gambar dari satu tempat atau ruang, satu waktu, dan satu jarak [3].

Penggambaran adegan dalam panel relief menandakan kepiawaian para pemahat masa lalu dalam menuturkan cerita dalam ruang gambar terbatas. Ruang gambar yang terbatas dimanfaatkan oleh pemahatnya, sehingga semua wimba atau imaji dapat terlihat jelas dan dapat diceritakan. Sebagai contoh, wimba anak panah yang menancap di tubuh raja raksasa Yawana terlihat cukup jelas. Dalam konteks bahasa rupa, cara penggambaran tersebut digambarkan dengan cara diperbesar dari objek yang sebenarnya. Anak panah yang ditembakkan oleh Kresna dengan busurnya, dalam kenyataannya berukuran kecil. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui perbandingan tubuh kedua tokoh. Tubuh Kresna yang ukurannya hampir sama dengan tubuh manusia kebanyakan, sedangkan tubuh raksasa dalam sastranya bertubuh besar. Artinya, anak panah yang digunakan oleh Kresna ukurannya kecil. Jika anak panah tersebut digambar kecil atau ukurannya sama persis dengan anak panah yang digunakan saat ini atau digambarkan dengan cara menggambar NPM, maka tidak akan terlihat cukup jelas. Ukuran yang diperbesar dari aslinya dimaksudkan untuk memperlihatkan jenis senjata yang digunakan oleh Kresna untuk membunuh raja raksasa Yawana.

Kepiawaian para pemahat relief cerita pada bangunan candi dapat dilihat juga melalui penggambaran tiga adegan peperangan yang menumpuk merupakan salah satu cara para pemahatnya dalam menuturkan cerita. Dengan kata lain, para pemahat relief saat itu mempunyai kemampuan dalam menuturkan berbagai peristiwa yang berbeda ruang dan waktunya dalam bidang yang terbatas.

Kemampuan tersebut diperlihatkan pada Panel 29 relief cerita Kresnayana Candi Wisnu dengan cara membagi bidang panel untuk menceritakan tiga adegan sekaligus. Ketiga adegan berbeda ini digambarkan bertumpuk dengan cara digeser supaya semua dapat diceritakan. Adegan Balarama melawan Rayana yang berada di belakang tubuh Rawana yang tersungkur diceritakan terlebih dahulu, dan adegan berlanjut ceritanya ke samping kiri, kemudian adegan terakhir digambarkan kembali di bagian kanan panel. Pada peristiwa di latar depan sebenarnya jarak antara Kresna dengan Yawana cukup jauh, yang ditunjukkan dengan senjata panah yang digunakan Kresna.

Setiap adegan yang tergambarkan pada relief dapat bercerita tidak dapat dilepaskan dari arah lihat. Arah lihat mirip dengan urutan arah baca pada kalimat: latin - dari kiri ke kanan; arab - arah bacanya dari kanan ke kiri; Jepang - atas ke bawah atau bawah ke atas [1]. Arah lihat pada panel relief candi, biasanya sudah ditentukan. berdasar pada arah berjalan yang dilakukan secara *pradaksina* (searah jarum jam). Relief yang berada di badan candi dibaca atau digambar oleh pemahatnya dari kanan ke kiri, sedangkan yang di langkan dibaca dari kiri ke kanan. Hasil dari pengamatan, pada panel 29 relief cerita Kresnayana yang berada di langkan bangunan candi tidak seketat arah tulisan. Arah cerita justru dimulai dari kanan ke kiri kemudian balik lagi ke kiri. Arah lihat kanan ke kiri juga ditemukan pada panel 17 (tabel 3). Hal tersebut sangat berbeda dengan relief cerita Ramayana di candi Siwa, para pemahat konsisten menggambar adegan dengan arah lihatnya yang arah lihat dari kanan ke kiri [14].

4. Simpulan

Cara menggambar ruang-waktu-datar (RWD) yang dilakukan oleh para pemahat (*taksaka*) masa lalu merupakan gambaran, pemanfaatan bidang gambar yang terbatas dapat menghadirkan beberapa kejadian dan mempunyai kekuatan untuk menceritakan semua adegan dalam satu panel. Dengan bidang gambar yang terbatas, para pemahatnya mengatur semua wimba agar semua dapat masuk dan terlihat dengan jelas. Hasil observasi pada empat panel yang dianalisis, penataan setiap wimba yang memadukan beberapa sudut pengambilan gambar dan rangkaian adegan cerita dalam satu panel relief yang membentuk pola lapisan latar (*layers*). Pola lapisan latar pada panel relief cerita atau gambar khas, diistilahkan oleh penulis montase imaji [15]. Montase imaji

secara harfiah dapat diartikan komposisi wimba yang membentuk pola lapisan latar pada satu bidang gambar.

Cara menggambar masa lalu yang divisualkan pada relief cerita Kresnayana candi Wisnu Prambanan, mempunyai kekuatan dalam menuturkan cerita. Cara menggambar masa lalu yang dianggap ketinggalan jaman dan pada akhirnya ditinggalkan oleh masyarakatnya sendiri atau generasi penerusnya. Anggapan tersebut tentunya harus diantisipasi, karena bisa jadi para peneliti atau praktisi dari luar negeri akan melakukan penelitian dan secara praktis cara penggambarannya digunakan dalam berbagai karya visual. Hal tersebut pernah dilakukan oleh pelukis Pablo Picasso yang mempelajari cara menggambar para seniman suku di Africa, kemudian mengembangkan menjadi gaya kubisme dengan sentuhan tradisi dalam karya lukisnya.

Cara menggambar khas dengan sistem RWD pada relief cerita Kresnayana, menjadi gambaran bahwa sistem menggambar NPM dari Barat, bukanlah satu-satunya yang berlaku. Kedua sistem sama baiknya, jika diterapkan dan dibutuhkan untuk masa kini dan mendatang. Keduanya dapat dipadukan menjadi sebuah karya atau gaya baru, bahkan dapat menjadi ciri khas seni rupa Indonesia. Secara intuitif, sadar atau tanpa sadar, sebenarnya penggabungan dua sistem menggambar banyak bermunculan seperti pada karya fotografi, lukisan, komik, desain grafis, film, animasi, dan media visual lainnya. Olah digital dengan menggunakan piranti lunak (*software*) seperti *adobe photoshop* dengan pola lapisan latar (*layers*) telah memunculkan karya-karya fotografi yang memadukan cara menggambar NPM dan RWD. Karya foto tersebut dapat dilihat pada karya beraliran surealis. Pada media lukisan dapat dilihat pada karya yang dibuat Iweng, Dede Eri Supria, atau lukisan di daerah Kamasan Bali.

Penelitian yang telah dilakukan, bertujuan untuk menggali, menemukan, dan menjelaskan tata ungkapan visual relief cerita Kresnayana di kompleks Prambanan yang penggambarannya sangat spesifik. Penggalan bahasa rupa khas (tradisi) dapat dijadikan sumber inspirasi dalam pembuatan karya rupa yang berbasis identitas lokal. Temuan cara menggambar RWD pada relief cerita Kresnayana Prambanan yang diwariskan oleh nenek moyang negeri ini, harus dilanjutkan oleh pewarisnya. Dengan demikian, peninggalan yang luar biasa dari para pemahat

masa lalu, dapat dijadikan acuan dalam proses berkarya pada berbagai media rupa.

Pernyataan Penghargaan

Terima kasih disampaikan kepada Biro Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) Universitas Widyatama yang telah membantu mengupayakan pendanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] P. Setiawan, "the Signification of Nyeni : Tanda Gambar dalam Komunikasi Rupa," *Wimba*, vol. 1, no. 2, pp. 1–14, 2009.
- [2] I. Mutiaz and P. Tabrani, "Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV: Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis," *Wimba J. Komun. Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–59, 2015, doi: 10.5614/jkvw.2009.1.1.3.
- [3] P. Tabrani, "Bahasa Rupa Dan Kemungkinan Munculnya Senirupa Indonesia Kontemporer Yang Baru," *Wimba J. Komun. Vis.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–12, 2017, doi: 10.5614/jkvw.2017.8.1.1.
- [4] H. B. Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2nd ed. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.
- [5] Hermanu dan Timbul Haryono, "Relief Ramayana." 2012.
- [6] *Avatara, ānandajoti Bhikkhu*. Ehipassiko Foundation, 2003.
- [7] H. Hidajat, "Kajian Tokoh dan Alur Cerita Pada Relief Kresnayana Candi Prambanan Dengan Pendekatan Psikologi Carl G. Jung," *Titik Imaji*, vol. 2, pp. 87–100, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1956>
- [8] A. D. Iskandar and F. P. Supandi, "Turkish Journal of Computer and Mathematics Education Vol . 12 No . 11 (2021), 1312-1320 Research Article Disclosing The Language And Character Design Of Krishnayana Story Reliefs Of Prambanan Temple For A Photographic Creation Model Turkish Journal of ," vol. 12, no. 11, pp. 1312–1320, 2021.
- [9] F. P. Supandi, A. T. Mansoor, and S. P. Ramadina, "Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix," *Wimba J. Komun. Vis.*, vol. 8, no. 1, 2017, doi: 10.5614/jkvw.2017.8.1.5.
- [10] P. Tabrani, "Wimba, Asal Usul Dan Peruntukannya," *Wimba J. Komun. Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2015, doi:

- 10.5614/jkvw.2009.1.1.1.
- [11] A. D. Iskandar, "Visual Grammar of Ramayana Story Reliefs of Prambanan Temple," *Arts Des. Stud.*, 2019, doi: 10.7176/ads/72-04.
- [12] P. Tabrani, "Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa," *J. Budaya Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 173–195, 2018, doi: 10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1579.
- [13] A. D. Iskandar, T. Haryono, and U. Widyatama, "Visual Grammar of Ramayana Story Reliefs of Prambanan Temple," *Arts Des. Stud.*, vol. 72, pp. 27–35, 2019, doi: 10.7176/ads/72-04.
- [14] A. D. Iskandar and D. Maulana, "The Way Of Seeing Of Ramayana Story-Relief Of Prambanan Temple," *Rev. Int. Geogr. Educ. Online*, vol. 11, no. 6, pp. 181–189, 2021, doi: 10.48047/rigeo.11.06.22.
- [15] A. D. Iskandar, "Tata ungkapan relief cerita ramayana candi prambanan: penerapannya pada media fotografi," Institut Seni Indonesia Surakarta, 2020.