

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. State of the Arts

Tugu Kujang sebagai *landmark* Kota Bogor pernah disebutkan pada tahun 2010 dalam karya tulis ilmiah berbentuk makalah hasil dari *Seminar Nasional Riset Arsitektur dan Perencanaan (SERAP) 1* oleh Agus Dharma Tohjiwa, Sugiono Soetomo, Joesron Alie Sjahbana dan Edi Purwanto dengan judul “Kota Bogor dalam Tarik Menarik Kekuatan Lokal dan Regional”. Secara singkat karya ilmiah tersebut membahas pengaruh antara kekuatan lokal dan regional dalam membentuk identitas Kota Bogor berdasar ciri arsitekturalnya akibat dari fenomena *extending metropolitan* (perluasan ibu kota). Dalam makalah tersebut Tugu Kujang disebutkan sebagai *landmark* kota yang berupa peninggalan sejarah Kota Bogor yang mendukung aspek identitas regional kota.

Hasil penelitian lain dari Agus Dharma Tohjiwa pada tahun 2015 dalam *Jurnal Tesa Arsitektur*, dengan judul “*Sense of Place* Kota Bogor Berdasarkan Persepsi Penduduk di Tiga Tipologi Permukiman”. Penelitian tersebut mengulas tentang *sense of place* (perasaan tentang tempat) di Kota Bogor berdasarkan persepsi penduduk yang tinggal di kawasan historis, kawasan pembangunan internal, dan kawasan hunian masyarakat komuter. *Sense of place* dalam penelitian tersebut ditinjau berdasarkan atribut fisik dari lingkungan, aktivitas yang terjadi di dalamnya, dan konsepsi dari manusia yang merasakan semua hal tersebut. Tugu Kujang bersamaan dengan Kebun Raya Bogor disebutkan sebagai atribut fisik berupa *landmark* dari Kota Bogor berdasarkan hasil survei kepada responden dari berbagai kawasan tempat tinggal di Kota Bogor.

Berdasar dua penelitian tersebut di atas, walaupun bukan topik kajian utama, namun dapat dipahami bahwa Tugu Kujang merupakan ikon kota yang merupakan gambaran identitas yang melekat pada Kota Bogor serta sebagai representasi kota bagi penduduk maupun pengunjungnya.

Landmark kota lain yaitu Tugu Jogja pernah diangkat pada tahun 2014 dalam *Jurnal of Urban Society's Arts* oleh Lutse Lambert Daniel Morin. Penelitian

tersebut berjudul “Problematika Tugu Yogyakarta dari Aspek Fungsi dan Makna”, membahas tentang *landmark* Kota Yogyakarta yaitu Tugu Jogja yang dikaji menggunakan unsur-unsur seni rupa berupa garis, titik, warna, dan bidang sebagai dasar pembuatannya yang memiliki makna-makna yang dapat dipahami berdasarkan telaah filosofi masyarakat Jawa.

Karya monumen lain yang diangkat dalam penelitian yaitu monumen Slamet Riyadi dalam bentuk *Tesis* Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “Spirit Sosial Budaya Patung Monumen Slamet Riyadi di kawasan Gladag Surakarta” oleh Sudarsono pada tahun 2010. Penelitian ini melihat pembangunan monumen Slamet Riyadi di kawasan Gladag serta fungsinya sebagai motivator peningkatan jiwa nasionalisme dan patriotisme bangsa khususnya bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan masa kini.

Ada pula penelitian berbentuk *Tesis* dari Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya yang berjudul “Optimasi Peran Monumen Sebagai Landmark Dalam Membentuk Identitas Kota Surabaya” oleh Wahyu Wibawa Amikarsa pada tahun 2016. Penelitian ini mengkaji tentang *landmark* Kota Surabaya serta fungsinya sebagai identitas yang bermanfaat untuk membentuk karakter atau identitas kota Surabaya yang menyatakan diri dan dikenal sebagai ‘Kota Pahlawan’.

Selain itu ada penelitian yang berjudul “Kajian Estetika Patung Monumen Jenderal Sudirman di Yogyakarta” pada tahun 2017 oleh Darumoyo Dewojati dari Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian berbentuk *Tesis* tersebut mendeskripsikan keberadaan, bentuk dan ekspresi estetika Patung Monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta yang dianalisa dengan teori Estetika Monroe Beardsley: Kesatuan, Kerumitan, dan Kesungguhan.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, maka posisi penelitian “Kajian Visual Tugu Kujang sebagai Ikon Kota Bogor” ini memiliki perbedaan kajian mendasar yaitu pada terfokusnya Tugu Kujang sebagai objek utama kajian. Tugu Kujang dilihat sebagai sebuah karya seni yang dianalisa menggunakan teori estetika DeWitt H. Parker, sehingga hasil kajian yang didapat memiliki perbedaan karena lebih terfokus pada bentuk, fungsi, dan makna dari Tugu Kujang.

B. Kota Bogor

1. Letak Kota Bogor

Secara geografis Kota Bogor terletak di antara $106^{\circ}43'30''\text{BT}$ – $106^{\circ}51'00''\text{BT}$ dan $6^{\circ}30'30''\text{LS}$ – $6^{\circ}41'00''\text{LS}$, serta memiliki luas wilayah sebesar $118,50 \text{ km}^2$. Kota Bogor terdiri dari enam kecamatan dan enam puluh delapan kelurahan. Kecamatan Bogor Barat mempunyai luas wilayah terbesar yaitu $32,85 \text{ km}^2$ dan Kecamatan Bogor Tengah mempunyai luas wilayah terkecil yaitu $8,13 \text{ km}^2$. Kota Bogor terletak pada ketinggian 190 meter sampai 330 meter dari permukaan laut (Portal Resmi Pemerintah Kota Bogor, 2019).

Kota Bogor merupakan bagian dari wilayah pemerintahan Provinsi Jawa Barat yang terletak di Pulau Jawa bagian barat. Kota Bogor berada di tengah-tengah wilayah administratif Kabupaten Bogor: sebelah utara berbatasan dengan Cibinong, Bojong Gede dan Kemang, sebelah selatan berbatasan dengan Cijeruk dan Caringin, sebelah barat berbatasan dengan Kemang, Ciomas dan Dramaga, dan sebelah timur berbatasan dengan Sukaraja dan Ciawi. Jarak Kota Bogor dari ibu kota Jakarta hanya berkisar 60 Kilometer, hal tersebut membuatnya strategis dalam perkembangan dan pertumbuhan ekonomi. Lokasi Kota Bogor terletak di kaki Gunung Gede dan Gunung Salak sehingga sangat kaya dengan hujan orografi yang menjadikan Kota Bogor memiliki curah hujan yang cukup tinggi sehingga seringkali disebut sebagai 'Kota Hujan' (Portal Resmi Pemerintah Kota Bogor, 2019).

2. Sejarah Kota Bogor

Kawasan yang sekarang menjadi Kota Bogor dahulu merupakan tempat berdirinya kerajaan yang terbilang besar. Kerajaan-kerajaan yang berlokasi di sekitar wilayah Bogor adalah kerajaan Tarumanegara (Abad IV-VII), Kerajaan Sunda (Abad VII-IX), dan Kerajaan Pakuan Pajajaran (Abad XV-XVI) (Sumadio dalam Muhsin Z dan Alfian, 1995: 470).

Kerajaan Tarumanagara berdiri sekitar abad ke-IV Masehi, keberadaan Kerajaan Tarumanegara di Bogor diperkuat dengan ditemukannya prasasti-prasasti peninggalan kerajaan tersebut di wilayah Bogor. Prasasti itu diantaranya adalah Prasasti Ciaruteun di Ciampea Bogor, Prasasti Pasir Koleangkak di Barat Kota

Bogor dan Prasasti Kebon Kopi di kampung Muara Hilir Bogor (Sumadio, 1993: 39-40).

Setelah berita tentang Tarumanagara tidak ada lagi, menurut naskah *Fragmen Carita Parahyangan*, muncul Kerajaan Sunda dengan raja pertamanya Trarusbawa (Darsa & Ekadjati, 2003). Kerajaan Sunda berada antara tahun 932 dan 1579 Masehi di bagian Barat pulau Jawa (Provinsi Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, dan sebagian Jawa Tengah sekarang). Kerajaan bercorak Hindu dan Buddha ini pernah menguasai wilayah bagian selatan Pulau Sumatra.

Pada tahun 1482 Kerajaan Pajajaran yang merupakan lanjutan dari Kerajaan Sunda memindahkan ibu kotanya dari Galuh (Ciamis) ke tanah Pakuan (yang sekarang menjadi Kota Bogor). Kerajaan Pajajaran merupakan kelanjutan dari Kerajaan Sunda Galuh. Pada saat itu Kerajaan Pajajaran dipimpin oleh Sri Baduga Maharaja atau yang dikenal dengan sebutan Prabu Siliwangi. Keberadaan Kerajaan Pakuan Pajajaran dibuktikan dengan ditemukannya prasasti Batu Tulis dan Prasasti Kebon Kopi II. Selain kedua prasasti tersebut terdapat sumber lainnya yaitu naskah-naskah kuno yaitu *Carita Parahyangan* (Munandar, 2011: 2). Kerajaan Pajajaran mulai mengalami kemunduran pada masa pemerintahan Nilakendra (1551-1567) dan akhirnya berakhir pada masa pemerintahan Raga Mulya (1567-1579) akibat serangan tentara Banten (Zakaria, 2010: 2).

Setelah runtuhnya Kerajaan Pajajaran, kawasan Pakuan yang sekarang menjadi Kota Bogor ini ditemukan kembali sebagai 'puing' yang diselimuti hutan oleh ekspedisi yang dilakukan VOC. Ekspedisi itu dilakukan berturut-turut oleh Scipio (1687), Adolf Winkler (1690), dan Abraham van Riebeck (1703, 1704, 1709). Berkat ekspedisi-ekspedisi itu, kota yang hilang hampir seabad lamanya mulai 'bertunas' kembali menunjukkan ciri-ciri kehidupan (Zakaria, 2010: 2).

Bersamaan Ekspedisi Scipio, yang tugas awalnya adalah untuk pengenalan wilayah, disertakan pula pasukan pekerja (*werktroep*) kompeni di bawah pimpinan Letnan Tanujiwa, seorang Sunda dari Sumedang untuk membuka daerah pedalaman hutan Pajajaran, sampai akhirnya ia mendirikan Kampung Baru. Kampung Baru pada awalnya merupakan "pusat pemerintahan" bagi kampung-kampung lainnya, kemudian pada tahun 1745 resmi menjadi kabupaten di bawah pimpinan seorang bupati dengan gelar demang (Zakaria, 2010: 2).

Pada tahun 1745 Gubernur Jenderal Baron Van Imhoff menaruh perhatian pada wilayah bekas Kerajaan Pajajaran tersebut menjadikan salah satu daerah di wilayah itu sebagai tempat peristirahatan. Gedung yang dibangun sebagai tempat peristirahatan serta pertamanan dan lingkungan di seputarnya oleh van Imhoff diberi nama '*Buitenzorg*', yang secara harfiah berarti 'tanpa urusan'. Nama Bogor sendiri pada waktu itu hanyalah sebuah kampung yang letaknya berdekatan dengan Buitenzorgnya van Imhoff (Zakaria, 2010: 3).

Dalam perkembangan selanjutnya, nama Kampung Baru semakin terdesak oleh kepopuleran nama Buitenzorg, sampai akhirnya nama kabupaten pun diubah menjadi kabupaten Buitenzorg pada tahun 1763. Pada sisi lain tempat peristirahatan Buitenzorg pun mengalami perkembangan baik dari segi fisik maupun fungsinya. Dari segi fisik, gedung yang didirikan oleh van Imhoff (1745) itu diperluas oleh Daendels (1809) dan dibangun kembali oleh van der Capellen (1819). Dari segi fungsinya, bangunan yang semula hanya sebagai tempat peristirahatan, sejak masa Daendels dijadikan tempat kediaman resmi gubernur jenderal. Bahkan selanjutnya, kegiatan administrasi pemerintah pusat pun berpindah pula dari Batavia ke Buitenzorg dengan dibangunnya gedung *Algemeene Secretarie* (Zakaria, 2010: 4-5).

Provinsi Jawa Barat terbentuk pada tahun 1925 yang terdiri dari lima karesidenan, delapan belas kabupaten (*Regentscape*) dan kotapraja (*Staads Gemeente*), dimana *Buitenzorg* (Bogor) merupakan salah satu kotapraja (*Staads Gemeente*) di Provinsi Jawa Barat.

Pada masa setelah kemerdekaan, yaitu setelah pengakuan kedaulatan RI, pemerintahan di Kota Bogor namanya berubah menjadi Kota Besar Bogor yang dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 1950. Selanjutnya pada tahun 1957 nama pemerintahan berubah menjadi Kota Praja Bogor, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1957, kemudian dengan Undang-undang Nomor 18 tahun 1965 dan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1974 berubah kembali menjadi Kotamadya Daerah Tingkat II Bogor. Dengan diberlakukannya Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999, Kotamadya Daerah Tingkat II Bogor diubah menjadi Kota Bogor. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bogor Nomor 13 Tahun 2008, wilayah Kota Bogor dengan enam kecamatan dan enam puluh delapan kelurahan.

3. Karakteristik Masyarakat Sunda

Dalam pandangan antropologis, suku Sunda merujuk pada kelompok etnis yang berasal dari bagian barat Pulau Jawa, Indonesia. Kata Sunda sendiri berasal dari akar kata *sund* atau kata *suddha* dalam bahasa Sansekerta yang mempunyai pengertian bersinar, terang, berkilau, putih.

Suku Sunda merupakan suku kedua terbesar di Indonesia dari sisi jumlah setelah suku Jawa. Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2011, setidaknya ada sekitar 36 juta orang Sunda yang tersebar di beberapa wilayah di Indonesia. Persebaran suku Sunda terbanyak mencakup wilayah sebelah Barat pulau Jawa, yang disebut juga 'Tanah Pasundan' atau 'Tatar Sunda', yaitu daerah-daerah yang sekarang dikenal dengan nama Bandung, Garut, Sukabumi, Cianjur, Tasikmalaya, Sumedang, Ciamis, Kuningan, Cirebon, dan Banten. *Tatar Pasundan* adalah daerah yang dahulu dikuasai oleh Kerajaan Sunda atau Kerajaan Pasundan yang pernah ada antara tahun 932 dan 1579 masehi di bagian barat Pulau Jawa.

Seseorang dikatakan sebagai *urang Sunda* (orang Sunda) jika lahir di wilayah Sunda (berasal dari suku Sunda) atau mengaku dirinya orang Sunda. Dengan demikian sekurang-kurangnya ada dua kriteria bahwa seseorang atau sekelompok orang dikatakan sebagai orang Sunda. Pertama, aspek genetik (keturunan) atau hubungan darah, yaitu seseorang atau sekelompok orang bisa disebut orang Sunda bila orang tuanya, baik dari pihak ayah atau pihak ibu maupun keduanya adalah orang Sunda dan di manapun orang itu dilahirkan, dibesarkan dan berada. Kedua, aspek lingkungan sosial budaya, yaitu mereka disebut orang Sunda jika lahir, tinggal dan dibesarkan di daerah Sunda serta menggunakan dan menghayati norma-norma dan nilai-nilai budaya Sunda walaupun kedua orang tuanya atau leluhurnya bukan orang Sunda (Ekadjati, 2014: 7).

Orang Sunda dipersatukan oleh bahasa dan budayanya. Dalam percakapan sehari-hari bahasa digunakan sebagai bahasa ibu adalah bahasa Sunda. Budaya Sunda adalah budaya yang sangat menjunjung tinggi sopan santun. Budaya ini tumbuh dan hidup dalam masyarakat Sunda secara turun-temurun. Karakter orang Sunda adalah *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), *wanter* (berani) dan *pinter* (cerdas). Karakter tersebut telah dijalankan oleh leluhur masyarakat Sunda dan terus dipertahankan hingga sekarang.

Hubungan antara manusia dengan sesama manusia dalam masyarakat Sunda pada dasarnya harus dilandasi oleh sikap “*silih asah, silih asuh, dan silih asih*”, artinya harus saling mengasah atau mengajari (*silih asah*), saling mengasuh atau membimbing (*silih asuh*) dan saling mengasihi (*silih asih*) sehingga tercipta suasana kehidupan masyarakat yang diwarnai keakraban, kerukunan, kedamaian, ketentraman, dan kekeluargaan (Website Resmi Pemerintah Provinsi Jawa Barat, 2019)

Mayoritas suku Sunda memeluk agama Islam, tetapi ada juga yang memeluk agama Kristen, agama Hindu, agama Budha, agama Katolik, dan agama lainnya.

4. Bogor dalam Konteks Budaya Sunda

Penduduk Kota Bogor didominasi oleh kelompok etnis Sunda yang menempati posisi etnis terbesar di Kota Bogor. Suku Sunda di Kota Bogor dapat dikatakan sebagai masyarakat asli Kota Bogor, selain karena jumlah individunya, faktor sejarah juga menyatakan bahwa dahulu di daerah Kota Bogor pernah berdiri kerajaan-kerajaan Sunda seperti Kerajaan Sunda Galuh dan Kerajaan Pajajaran.

Bahasa Sunda digunakan sebagai bahasa sehari-hari masyarakat Kota Bogor disamping bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Sunda yang digunakan di keseharian orang Bogor adalah jenis bahasa yang cenderung ‘tingkat kasar’ jika dibanding dengan orang-orang Sunda Priangan (Kabupaten Sukabumi, Cianjur, Bandung, Bandung Barat, Majalengka, Sumedang, Garut, Tasikmalaya, Pangandaran, dan Ciamis) yang masih mempertahankan penggunaan tingkatan-tingkatan halus.

Dalam bidang kesenian, masyarakat Kota Bogor tetap melestarikan adat istiadat leluhur terutama kesenian tradisional seperti tari Jaipong, wayang golek, dan alat musik angklung yang hingga sekarang masing berkembang di Kota Bogor.

Tari Jaipong atau ‘Jaipongan’ adalah kesenian tari tradisional dari Jawa Barat. Tari Jaipong ini berkembang dari kesenian tari Ketuk Tilu, Kliningan, serta Ronggeng yang sebelumnya sudah ada. Jaipongan dipopulerkan oleh Gugum Gumbira sekitar tahun 1960-an.

Wilayah Sunda juga terkenal dengan kesenian Wayang Golek yaitu pentas pertunjukan boneka khas masyarakat Sunda. Wayang yang terbuat dari kayu berbentuk menyerupai manusia ini pada awalnya dipakai oleh Sunan Kudus sebagai

media menyampaikan dakwah, akan tetapi saat ini banyak digunakan untuk hiburan. Tokoh Wayang Golek yang paling populer adalah Cepot.

Dalam bidang seni musik, masyarakat Sunda memiliki alat musik angklung. Angklung merupakan alat musik khas masyarakat Sunda yang terbuat dari dua ruas tabung bambu yang dikaitkan pada rangka. Kedua tabung tersebut akan menghasilkan bunyi dengan cara menggoyangkan rangkanya sehingga badan tabung beradu dengan rangkanya. Terdapat beberapa laras (nada) yang bisa dihasilkan dari alat musik tersebut yaitu *pelog*, *salendro*, pentatonis dan diatonis. Angklung biasa digunakan dalam beberapa ritual, seperti ritual tanam padi atau panen raya (*seren taun*). Munculnya angklung berawal dari ritus padi yang dilakukan masyarakat untuk memikat Dewi Sri agar turun ke bumi. Tujuannya agar padi yang mereka tanam tumbuh subur.

C. Senjata Kujang

1. Pengertian Kujang

Kujang yang bentuk perupaannya diangkat serta diagungkan pada bangunan Tugu Kujang merupakan peralatan tradisional khas masyarakat Sunda yang banyak tersebar di daerah Jawa Barat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kujang merupakan senjata tajam yang dibuat dari besi, panjangnya 30 cm dengan lebar 5 cm, serta pada matanya terdapat satu sampai lima lubang.

Dalam wilayah kebudayaan, kujang digolongkan ke dalam '*tosan aji*', yaitu penamaan untuk berbagai peralatan senjata tradisional yang dihormati, terbuat dari berbagai jenis logam dan dengan teknik pembuatan yang khusus, seperti; keris, pedang, atau tombak. Berbagai senjata yang termasuk senjata tikam ini biasa disebut sebagai *tosan aji*, *tosan* berarti besi (logam) dan *aji* berarti hormat, jadi berarti besi yang dihormati (Sumintarsih, 1990: 32).

Istilah kujang berasal dari kata '*Kudihyang*' dengan akar kata '*Kudi*' dan '*Hyang*'. '*Kudi*' diambil dari bahasa Sunda Kuno yang memiliki pengertian senjata yang mempunyai kekuatan gaib sakti, sebagai jimat, sebagai penolak bala. Sedangkan '*Hyang*' dapat disejajarkan dengan pengertian Dewa dalam beberapa mitologi, namun bagi masyarakat Sunda *Hyang* mempunyai arti dan kedudukan di atas Dewa. Secara umum, kujang mempunyai pengertian sebagai pusaka yang

mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari para dewa (=Hyang), dan sebagai sebuah senjata, sejak dahulu hingga saat ini kujang menempati satu posisi yang khusus di kalangan masyarakat Jawa Barat (Sunda). Versi lain menyebutkan bahwa kujang berasal dari kata '*ujang*' yang berarti manusia atau *manusa*, manusia yang sakti sebagaimana Prabu Siliwangi.

Saleh Danasasmita (dalam Putra, 2011: 31) menyebutkan bahwa kujang adalah perkakas utama masyarakat *mandala* atau *pahuma* (petani padi di ladang dataran tinggi). Bukti yang memperkuat pernyataan bahwa kujang sebagai peralatan berladang masih dapat disaksikan hingga saat ini pada masyarakat Baduy, Banten, dan Pancer Pangawinan di Sukabumi.

Pada perjalanan budaya Sunda, senjata peladang tersebut berkembang menjadi *ganggaman*, yaitu senjata pusaka tradisional yang berfungsi sebagai andalan untuk kepercayaan diri yang selalu dibawa dan sebagai 'jaga-jaga' terutama pada saat-saat yang penting.

Pada zaman Pajajaran Makukuhan atau Pajajaran awal kujang telah mendekati kesempurnaan secara perupaannya, setelah direka atau di desain pada abad 4-7 M. Sebagai sebuah obyek penciptaan, kujang tak lepas dari pemenuhan kebutuhan ritual budaya yang sudah bergeser pada agama Hindu Jawa. Kujang selain diciptakan sebagai pemenuhan kebutuhan ritual, dengan sendirinya mengalami evolusi sebagai pelengkap nilai-nilai dari budaya Sunda pada zaman itu. Perkembangan sistim dalam nilai atau tatanan dan penyatuan pemikiran menjadi dorongan untuk memperkaya bentuk perupaannya kujang, seperti bentuk-bentuk yang ditemukan sekarang ini (Kurniawan, 2014 :36).

Kujang memiliki beragam fungsi, mulai dari alat untuk pertanian sampai dengan keberadaannya sebagai senjata perang, juga sebagai benda magis dan perangkat ritual yang dihormati oleh masyarakat pemiliknya. Senjata Kujang sebagai benda pusaka dipercaya memiliki daya khusus untuk melindungi rumah dari bahaya atau gangguan magis; biasanya diletakkan di dalam sebuah peti khusus atau tempat tertentu di dalam rumah atau ditaruh di atas tempat tidur.

Kujang dibuat oleh pengrajin kujang dengan nama panggilan khusus yaitu '*Guru Teupa*'. *Guru Teupa* adalah gelar yang diberikan untuk *panday* (pembuat golok, pisau, mata tombak, dll) yang telah mampu membuat kujang. Pemberian

gelar *Guru Teupa* sudah dimulai sejak zaman Kerajaan Pajajaran yang pada saat itu diberikan oleh bupati atau raja.

Guru Teupa menempa kujang di tempat khusus yang disebut *Paneupaan*. Dalam proses pembuatan sebilah kujang seorang *guru teupa* harus mengikuti aturan-aturan tertentu agar kujang dapat terbentuk dengan sempurna. Aturan-aturan tersebut diantaranya adalah mengenai waktu untuk memulai membuat kujang yang dikaitkan dengan pemunculan bintang di langit atau bintang kerti. Selain itu, selama proses pengerjaan kujang *Guru Teupa* harus dalam keadaan suci dengan cara melakukan '*olah tapa*' (puasa), *olah tapa* dilakukan dengan tujuan agar terlepas dari hal-hal yang buruk yang akan mempengaruhi kualitas kujang yang dihasilkan.

Sejak tahun 2013 kujang masuk ke dalam 'Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia' dengan kategori 'kemahiran dan kerajinan tradisional'. Status tersebut membuat keberadaan kujang dijamin pelestariannya oleh pemerintah dan pemerintah daerah melalui program peningkatan pelestarian dan rencana aksi dalam pelestarian 'Warisan Budaya Tak Benda Indonesia'.

2. Struktur Senjata Kujang

Sebilah kujang yang tergolong lengkap umumnya terdiri dari beberapa bagian yang memiliki penyebutan khususnya masing-masing. Mengutip dari buku 'Kujang, Bedog dan Topeng' dari Pusat Studi Sunda, bentuk Kujang memiliki struktur yang masing-masingnya digolongkan menjadi: *papatuk* (paruh), *waruga* (tubuh), *mata* (lubang), *si'ih* (lekukakan bergerigi), *pamor* (guratan isoterik) dan beberapa bagian lainnya yang dalam jabarannya meliputi:

a. *Papatuk/ congo*

Bagian *papatuk* (*congo*) atau dalam bahasa Indonesia disebut paruh adalah bagian ujung kujang yang runcing. Karena bentuk kujang bermacam-macam, bentuk *papatuk* pun demikian (misal: berbentuk runcing, tumpul, juga ada yang menyerupai pola bentuk wayang kulit). Untuk kujang yang bentuk perupaannya menyerupai burung, bentuk *papatuk* disesuaikan dengan bentuk paruh seperti pada kujang ciung yang bentuk *papatuknya* menyerupai paruh burung ciung. Fungsi *papatuk* atau ujung senjata kujang yang runcing dapat digunakan untuk menorah, menusuk, dan mencungkil.



Gambar 1. Bagian waruga kujang

Sumber: keseniansundaurang.blogspot.com/2013/02/bagian-bagian-waruga-kujang (2013)

b. *Waruga*

Waruga dalam bahasa Indonesia disebut badan atau tubuh adalah bagian badan dari sebilah kujang, yaitu bagian keseluruhan bilah kujang. Besi, besi kuning, baja, perak, atau emas biasanya dipakai sebagai bahan membuat *waruga*. *Waruga* dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *waruga* yang memiliki *pamor* serta jenis badan bilah yang polos atau tanpa *pamor*. *Pamor* merupakan guratan atau garis-garis efek lipatan hasil dari lapisan beberapa logam yang ditempa dan dilipat secara berulang-ulang. Jenis kujang juga dibedakan berdasarkan bentuk waruganya, karena waruga mencakup keseluruhan bentuk bilah kujang yang membentuk rupa kujang.

c. *Si'ih*

Si'ih atau *eluk* adalah bagian lekukan bergerigi pada punggung kujang atau bagian sisi belakang kujang. Nyaris semua bentuk kujang memiliki kombinasi bentuk *eluk* yang berbeda. *Eluk* pada kujang berfungsi untuk menghancurkan daging atau tubuh musuh.

d. *Mata*

Mata kujang adalah bagian dari bilah senjata yang menjadi spesifikasi khusus dari bentuk kujang dibandingkan bentuk senjata tradisional dari wilayah budaya lainnya. Disebut '*mata* kujang' karena bentuknya berupa lubang-

lubang kecil pada bilah kujang. Pada awalnya, lubang-lubang tersebut berfungsi sebagai tempat isian logam lain seperti emas, perak, atau batu permata (Pusat Studi Sunda, 2008). Perkembangan terakhir, kebanyakan Kujang yang ada tetap memiliki beberapa lubang kecil, tetapi bukan lagi berisi logam atau batu mulia, melainkan hanya sebagai penciri dari tipologi senjata Kujang yang berfungsi sebagai lambang status pemakainya. Mata Kujang paling banyak berjumlah sembilan lubang dan paling sedikit memiliki satu lubang. Tetapi ada pula kujang tak bermata atau berlubang pada bilahnya, yang disebut 'kujang buta'.

Mata yang berjumlah sembilan buah merupakan lambang "ke-Mandalaan". Jumlah ini disesuaikan dengan banyaknya tahap *Mandala* Agama Sunda Pajajaran yang juga berjumlah sembilan tahap, di antaranya (urutan dari bawah): *Mandala Kasungka*, *Mandala Parmana*, *Mandala Karna*, *Mandala Rasa*, *Mandala Séba*, *Mandala Suda*, *Jati Mandala*, *Mandala Samar*, *Mandala Agung*.

e. *Tonggong*

Tonggong dalam bahasa Indonesia berarti 'punggung'. Kujang merupakan senjata yang mempunyai dua sisi tajam, sehingga dapat digunakan untuk mengerat atau mengiris. Hal itu dipertegas dengan ungkapan simbolik yang lazim dipakai dalam kehidupan masyarakat Sunda yaitu '*kujang dua pengadékn*' yang memiliki artin 'kujang memiliki dua sisi penebas'.

f. *Beuteung*

Beuteung atau perut dalam bahasa Indonesia memiliki kesamaan dengan sisi tajam pisau. Sisi *beuteung* ini merupakan bagian cekungan pada bilah kujang yang memberikan ciri khas pada bentuk bilah kujang.

g. *Tadah*

Tadah dalam bahasa Indonesia berarti penahan, yaitu berupa lengkung atau bengkokan kecil pada bagian bawah perut kujang. Bagian ini digunakan untuk menangkis dan memelintir senjata musuh agar terpental dari genggamannya. *Tadah* merupakan salah satu ciri khas kujang, dan memiliki beberapa bentuk dan ukuran tetapi posisinya selalu berada di bagian ujung

bawah *beuteung* kujang. Ada kujang yang memiliki bentuk *tadah* yang besar sekali seperti kampak, yang diperkirakan berfungsi menetak atau membelah.

h. *Combong*

Combong yaitu lubang pada gagang kujang yang digunakan untuk menancapkan pangkal bilah kujang (*paksi*).

i. *Selut*

Selut yaitu ring pada ujung atas gagang kujang. Bagian tersebut digunakan untuk memperkuat tancapan pangkal bilah kujang (*paksi*) pada kayu yang berfungsi sebagai gagang kujang.

j. *Paksi*

Paksi yaitu bagian pangkal bilah kujang yang berbentuk lancip yang selanjutnya ditancapkan ke dalam lubang gagang kujang yang biasanya terbuat dari kayu sebagai pegangan.

k. *Ganja*

Ganja sering disebut *landean*, yaitu sebutan khas untuk *gagang* (tangkai) kujang. Bagian ini berfungsi sebagai pegangan kujang dengan ukuran panjang dan lingkaran diameternya yang nyaman ketika senjata tersebut dipegang. *Ganja* biasanya terbuat dari akar kayu, akar kayu yang digunakan merupakan akar kayu Garu-Tanduk yang memiliki ciri khas aroma tertentu. Pada umumnya kujang-kujang lama yang ditemukan dari hasil penggalian arkeologis sudah tidak memiliki *ganja* karena materalnya yang terbuat dari bahan kayu yang mudah hancur termakan usia.

l. *Pamor* (guratan isoterik)

Dalam Kamus *Basa* (bahasa) Sunda karangan Satjadibrata (1954:278) disebutkan bahwa *pamor* adalah “*ngaran-ngaran gurat-gurat nu jiga gambar (dina keris atawa tumbak) jeung dihartikeun oge cahaya*” yang artinya “*pamor* adalah nama garis yang menyerupai gambar (baik yang terdapat dalam keris ataupun mata tumbak) juga *pamor* dapat diartikan cahaya). Selain itu, Ensiklopedia Sunda, Alam, Manusia, dan Budaya (2000:400) juga menyebutkan bahwa *pamor* berarti benda-benda yang berasal dari luar angkasa yang digunakan sebagai bahan pembuat kujang. Benda-benda luar angkasa dapat dibedakan menjadi: (1) meteorit, yaitu benda yang

mengandung besi dan nikel yang bila dijadikan kujang akan berwarna putih keabu-abuan (*pamor bodas/ pamor putih*). Pamor ini berkhasiat memberikan keselamatan; (2) siderit, yaitu benda yang hanya mengandung baja sehingga bila dijadikan kujang akan berwarna hitam (*pamor hideung/ pamor hitam*). Pamor ini biasanya berkhasiat buruk dan membahayakan; dan (3) aerolit, yaitu benda yang apabila telah dijadikan kujang akan menghasilkan warna kuning (*pamor kancana*).

Secara estetik, tampilan *pamor* cukup beragam, selain itu visualnya yang cenderung abstrak menjadikan tampak ‘misterius’ dan ‘magis’. Hal itu yang menjadikan performa berbagai tosan aji tampak ‘magis dan berwibawa’. Bahan dasar untuk pembuatan kujang adalah besi, baja, dan nikel sebagai bahan pamornya. Seluruh bahan tersebut ditumpuk, dibakar, ditempa, dilipat, dan dicelup ke dalam air berulang kali hingga sampai pada bentuk guratan pamor yang diinginkan.

m. *Kowak (kopak)*

Kowak adalah nama khas sarung kujang atau wadah untuk menyimpan bilah kujang. *Kowak* biasanya terbuat dari kayu. Kayu Samida biasanya dipilih untuk pembuatan *kowak* karena memiliki aroma khusus. Jenis *kowak* dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *kowak* yang cara memasukan kujangnya dari sisi samping untuk bentuk kujang yang memiliki banyak lekukan, dan *kowak* yang tempat memasukan kujangnya dari penampangnya untuk bentuk kujang yang cenderung lurus.

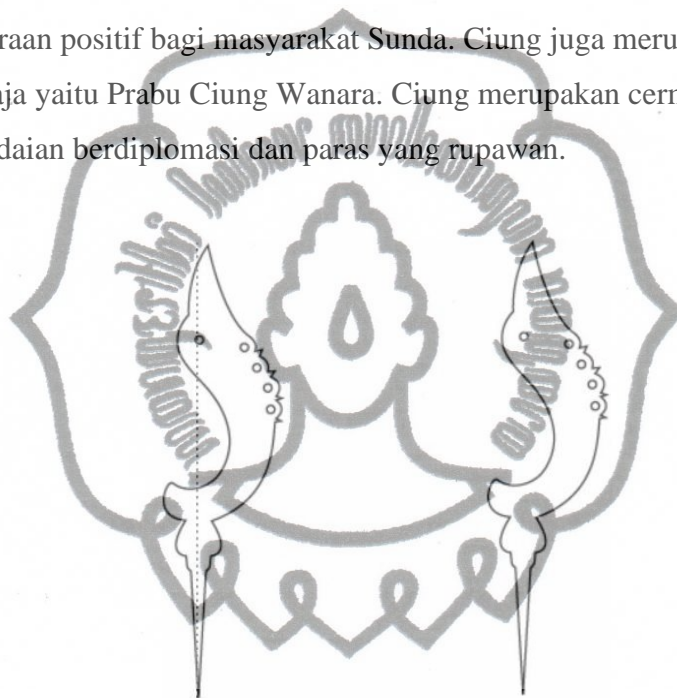
3. Jenis Senjata Kujang

Berdasar bentuknya kujang memiliki varian nama yang disesuaikan dengan fungsi simbolis yang melekat pada masing-masing bentuk yang berbeda tersebut. Jenis kujang yang dipaparkan pada tulisan ini hanya memaparkan enam jenis kujang yang sudah dikenal luas. Dalam kenyataannya varian kujang yang tersebar di daerah tatar pasundan ada lebih banyak lagi dan dalam satu varian ada puluhan subvarian yang bergantung kepada *Guru Teupa* pembuatnya. Berdasarkan bentuk bilahnya, kujang digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Kujang Ciung

Kujang Ciung merupakan jenis kujang yang paling banyak ditemukan dan banyak pula varian pengembangan bentuknya. Bentuk dasarnya menyerupai burung ciung (Javan whistling thrush) yang sedang menengadah. Jumlah *mata* yang terdapat pada kujang ciung berjumlah lima sampai sembilan untuk tingkatan yang paling tinggi.

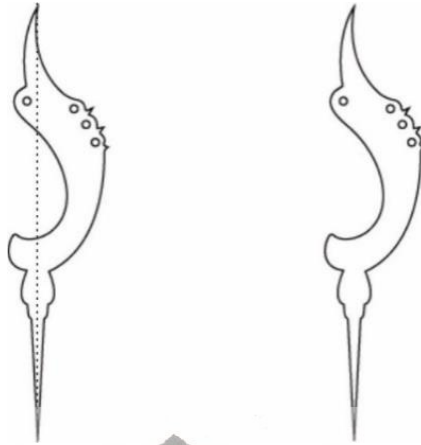
Bentuk ciung melambangkan makhluk dunia atas. Kujang *ciung* dipakai oleh bangsawan yang berkedudukan tinggi yaitu raja, *prabu anom* (pewaris tahta) dan *brahmesta* (pendeta agung kerajaan). Burung ciung menjadi simbol pencitraan positif bagi masyarakat Sunda. Ciung juga merupakan nama salah satu raja yaitu Prabu Ciung Wanara. Ciung merupakan cerminan kecerdasan, kepandaian berdiplomasi dan paras yang rupawan.



Gambar 2. Pola dasar stuktur Kujang Ciung
Sumber: Ilustrasi Penulis (2019)

c. Kujang Kuntul

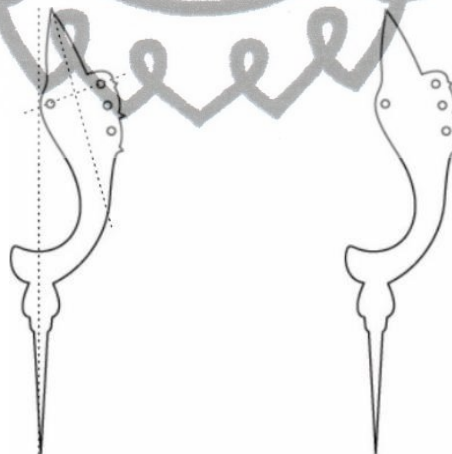
Kujang Kuntul memiliki bentuk *papatuk/congo* yang ramping dan panjang menyerupai paruh burung kuntul (bangau putih), sehingga penamaannya mengacu pada nama burung tersebut. Bentuk papatuk kujang kuntul lebih ramping dibanding kujang ciung. Jumlah *mata* yang terdapat pada kujang kuntul biasanya berjumlah empat *mata*.



Gambar 3. Pola dasar stuktur Kujang Kuntul
Sumber: Ilustrasi Penulis (2019)

b. Kujang Jago

Kujang *jago* memiliki ukuran yang relatif kecil dari jenis kujang lainnya. Kujang tersebut diberi nama kujang *jago* karena memiliki bentuk yang menyerupai ayam jantan (*jago*) dengan paruh menukik dan *jawer* menghiasi bagian *si'ih*. Ayam jago merupakan simbol kejantanan dan karenanya kujang ini dipakai untuk *balapati* (kesaktian) atau jimat.

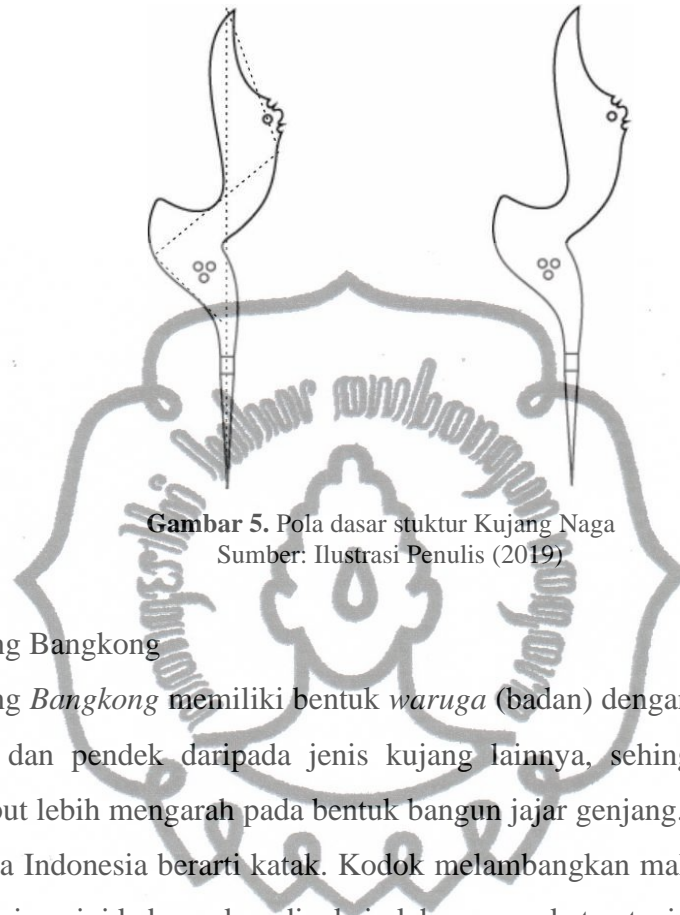


Gambar 4. Pola dasar stuktur Kujang Jago
Sumber: Ilustrasi Penulis (2019)

e. Kujang Naga

Kujang naga sebagaimana kujang *ciung* juga banyak ditemukan di wilayah kebudayaan Sunda dibanding kujang jenis lain. Bentuknya memiliki ciri khas tersendiri yaitu pada bagian *waruga* seta *tadah* yang lebar. Naga

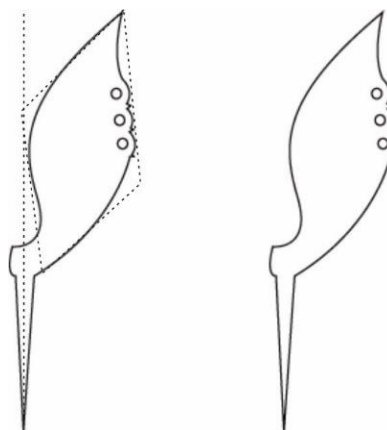
melambangkan makhluk ‘dunia atas’ yang disakralkan, yang sering dijadikan simbol superioritas atas kegagahan.



Gambar 5. Pola dasar stuktur Kujang Naga
Sumber: Ilustrasi Penulis (2019)

d. Kujang Bangkong

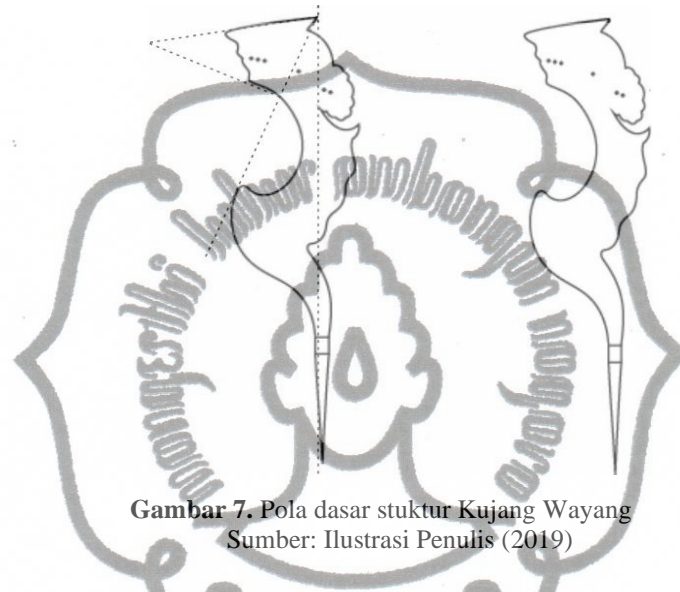
Kujang *Bangkong* memiliki bentuk *waruga* (badan) dengan bilah yang lebih lebar dan pendek daripada jenis kujang lainnya, sehingga bilah kujang tersebut lebih mengarah pada bentuk bangun jajar genjang. *Bangkong* dalam bahasa Indonesia berarti katak. Kodok melambangkan makhluk dunia bawah dan kujang ini kebanyakan dipakai oleh masyarakat petani.



Gambar 6. Pola dasar stuktur Kujang Bangkong
Sumber: Ilustrasi Penulis (2019)

f. Kujang Wayang

Kujang *wayang* didominasi oleh benuk-bentuk karakter wayang perempuan. Pencitraan karakter wayangnya divisualkan secara tidak utuh atau sebagian yang penting saja, yaitu hanya menampilkan bagian kepala hingga dada sosok wayang pada bagian *tadah*. Diperkirakan, dengan memilih tokoh perempuan untuk mengusung simbol tentang kesuburan, hal itu tentu berkaitan dengan pertanian, perladangan, dan keturunan.



Gambar 7. Pola dasar stuktur Kujang Wayang
Sumber: Ilustrasi Penulis (2019)

4. Proses Pembuatan Kujang

Dalam pembuatan kujang ada beberapa proses pembuatan yang harus dilalui *Guru teupa* dari tahap persiapan hingga *finishing*, tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, pembuatan bakalan Kujang dari bahan besi, baja, nikel, dan besi kuning.
2. Tahap penempaan, penempaan bakalan kujang menjadi bentuk yang diinginkan.
3. Tahap pembentukan, bentuk kujang diperhalus dengan menggunakan mesin gerinda dan mesin poles.
4. Tahap pencelupan/ pengasaman, pencelupan kujang ini disebut *nganitrit*, dilakukan untuk memunculkan pamor pada kujang.
5. Tahap blonir (merebus), membuang cairan kimia feri chloride yang menempel pada bilah kujang sambil menambah kilat pada bilah kujang.

6. Tahap *maranggi*/ tahap *dangdan*, adalah tahap pembuatan ganja atau landean dan kowak atau lopak.
7. Tahap *finishing*, pemberian aksan sekaligus melindungi kowak dari kerusakan melalui pelitur.

5. Fungsi dan Makna Senjata Kujang

Menurut fungsinya, kujang dibagi menjadi beberapa jenis, dalam naskah Pantun Bogor sebagaimana dituturkan oleh Anis Djatisunda, penggolongan tersebut yaitu:

- a. Kujang *Pamangkas*, berfungsi sebagai alat perladangan dan pertanian.
- b. Kujang *Pakakas*, berfungsi sebagai perkakas sehari-hari.
- c. Kujang *Pakarang*, berfungsi sebagai senjata atau alat berperang untuk menghadapi serangan musuh.
- d. Kujang *Pangarak*, bertangkai panjang seperti tombak, memiliki fungsi sebagai alat upacara.
- e. Kujang *Pusaka*, berfungsi sebagai lambang keagungan raja atau pejabat kerajaan lainnya, dan biasanya memiliki kadar kesakralan sangat tinggi dan memiliki tuah atau daya gaib.

Kujang pada awalnya diperkirakan dibuat hanya untuk alat-alat pertanian dan perladangan (kujang *pamangkas*) dan mulai dipergunakan secara luas pada Abad IV –VII Masehi. Mengacu pada sumber sejarah, kerajaan Tarumanegara Abad V Masehi sudah mampu menata sistem untuk perladangan dan pertanian. Kecenderungan yang timbul dari pengembangan sistem tersebut adalah dibuatnya alat-alat untuk berladang dan bertani yang salah satunya berupa kujang (Pusat Studi Sunda: 2008).

Perkembangan bentuk dan fungsi kujang yang signifikan dari sekedar peralatan pertanian menjadi senjata pusaka (kujang *pusaka*) terjadi pada Abad IX sampai XII. keberadaannya menjadi tidak lagi sederhana dan lebih menonjolkan fungsi estesisnya seperti kujang yang dikenal luas sekarang ini. Pada tahun 1170, keberadaan kujang sebagai *ajimat* atau pusaka secara berangsur mulai diakui oleh bangsawan dan raja kerajaan Pajajaran Makukuhan, terutama pada masa pemerintahan Prabu Kudo Lalean.

Prabu Kudo Lalean mendapat ilham untuk mendesain ulang bentuk dari kujang dengan menyesuaikan bentuknya dengan bentuk pulau 'Jawa Dwipa' (pulau Jawa pada masa itu). Diceritakan pula bahwa raja menugaskan pandai besi kerajaan yaitu Mpu Windu Supo untuk membuat 'mata pisau' (kujang) sesuai dengan rancangan yang diinginkan oleh raja tersebut. Dari proses penciptaan kujang pesanan Sang Raja tersebut, Mpu Supo melengkapinya dengan daya magis, sifat-sifat mistis, serta lengkap dengan keunikan desain dan nilai-nilai filosofis spiritual. Hingga sekarang, memahami segala potensi yang ada dalam pusaka kujang akan selalu terkait dengan Kerajaan Pajajaran Makukuhan.

Dalam perkembangan berikutnya, seseorang yang memiliki senjata tersebut harus 'selaras' dengan jenis kujang dan matanya. Semakin banyak lubang kujang, semakin tinggi derajat pemakainya. Kujang bermata sembilan, misalnya, dimiliki oleh raja dan brahmesta (tokoh agama). Kujang bermata tujuh dipegang oleh *prabu anom* (pewaris tahta) dan *pandita* (pejabat keagamaan). Kujang bermata lima dimiliki oleh para *putri menak*, *geurang serat*, bupati *pamingkis* dan para bupati Pakuan. Kujang bermata tiga dipegang oleh para *pu'un*, sedangkan kujang bermata satu dipakai oleh guru *tangtu* agama dan para *pangwereg* agama.

Berbeda lagi dengan saat ini, penentuan jumlah *mata* pada bilah kujang disesuaikan dengan tujuan pembuatannya. Provinsi Jawa Barat menggunakan kujang sebagai lambang Pancasila. Lima lubang/ *mata* yang terdapat pada kujang di lambang daerah Jawa Barat melambangkan kelima sila dalam Pancasila.

Penyebutan jenis dan jumlah *mata* kujang yang harus selaras dengan status sosial pemakainya di masa Kerajaan Pajajaran tertera pada naskah Pantun Bogor. Pantun Bogor ini sampai akhir abad ke-19 hanya dikenal oleh warga masyarakat Bogor pedesaan. Pantun ini mulai dikenal setelah diangkat dalam buku yang berjudul 'Moending Laja Di Koesoemah' tahun 1906 yang ditulis oleh C.M. Pleyte (seorang Belanda yang besar perhatiannya kepada sejarah Pajajaran). Buku tersebut berupa catatan pribadi Pleyte dari hasil mendengar langsung tuturan juru pantun di daerah Bogor sebelah Barat dan sekitarnya.

Pleyte lebih menaruh perhatian besar kepada Pantun Bogor, karena menurut penelitiannya Pantun Bogor termasuk yang paling utuh jika dibandingkan dengan pantun-pantun daerah Jawa Barat sebelah timur, baik dalam cara memainkan

pantunnya, bahasa Sundanya, juga termasuk sumber sejarah yang dikisahkannya. Sedangkan pantun-pantun daerah Jawa Barat sebelah timur, kala itu sudah banyak yang tidak utuh lagi.

Pemberitaan tentang kujang selalu terselip hampir dalam setiap lakon dan setiap episode kisah serial Pantun Bogor, baik fungsi, jenis, dan bentuk, para figur pemakainya sampai kepada bagaimana cara menggunakannya. Malah ungkapan-ungkapan konotatif yang memakai kujang-pun tidak sedikit. Contoh kalimat gambaran dua orang berwajah kembar: “*Badis pinang nu munggaran, rua kujang sapaneupaan*” atau melukiskan seorang wanita: “*Mayang lenjang badis kujang, tembong pamor tembong eluk tembong combong di ganjana*”. Demikian pula bendera Pajajaran yang berwarna hitam putih juga diberitakan bersulamkan gambar kujang: “*Umbul-umbul Pajajaran hideung sawaréh bodas sawaréh disulaman kujang jeung pakujajar nu lalayanan*”.

Dalam Pantun Bogor disebutkan khusus ada enam jenis kujang yaitu, Kujang Ciung, Kujang Kuntul, Kujang Jago, Kujang Naga, Kujang Bangkong, dan Kujang Badak. Namun varian jenis kujang yang tersebar di daerah tatar pasundan ada lebih banyak lagi dan dalam satu varian ada puluhan subvarian yang bergantung kepada *Guru Teupa* pembuatnya.

Penamaan seperti kujang *ciung*, kujang *jago*, kujang *bangkong*, dan lainnya memiliki makna simbolis tersendiri. Hal tersebut didasari oleh karakteristik bentuknya yang mengacu pada fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Sunda seperti terinspirasi dari binatang, hewan, tumbuhan atau keadaan alam. Kujang *Ciung* misalnya, memiliki bentuk yang menyerupai burung ciung. Pada kujang *jago*, nama ‘*jago*’ diberikan karena bentuknya menyerupai ayam jantan. Adapun jenis kujang *Kuntul* yang bentuknya menyerupai burung kuntul, meruncing dan memanjang. Selain itu ada pula kujang *Naga* yang memiliki bentuk menyerupai naga dan juga Jenis lainnya adalah kujang *bangkong* yang bentuknya menyerupai *bangkong* (kodok). Sementara itu, kujang *wayang* memiliki bentuk yang menyerupai wayang kulit, umumnya mengacu pada tokoh perempuan dalam pewayangan.

Kata kujang seringkali dikaitkan dengan kalimat “*Ku-Jang-ji rek neruskeun padamelan sepuh karuhun urang*” yang berarti “Janji untuk meneruskan perjuangan

‘*sepuh karuhun urang*’/ nenek moyang” yaitu menegakan *cara-ciri* (ciri-ciri) manusia dan ‘*cara-ciri*’ bangsa. Cara-ciri manusia yaitu: Welas asih (cinta kasih), tatakrama (etika berperilaku), *Undak usuk* (etika berbahasa), berbudi daya, berbudi *basa* (bahasa), *wiwaha yuda na raga* (ngajeni tubuhnya). Sedangkan cara-ciri bangsa yaitu: rupa, basa, adat, aksara, dan budaya.

Versi lain ada yang menyebutkan bahwa bentuk kujang yang menyerupai Pulau Jawa adalah penggambaran dari cita-cita Raja Padjajaran yang kala itu ingin menyatukan Pulau Jawa. Tiga buah lubang yang menghiasi mata pisau Kujang juga dianggap sebagai lambang Trimurti pada ajaran Hindu yaitu Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Shiwa. Ketika pengaruh Islam masuk, tiga lubang bertambah menjadi lima, yang menjadi penggambaran Rukun Islam.

Jika pada zaman dulu kepemilikan kujang hanya terbatas pada kalangan pejabat kerajaan saja, saat ini keberadaan kujang terbatas pada para kolektor benda sejarah saja. Kujang menjadi benda koleksi karena memiliki nilai sejarah serta nilai estetik dari bentuknya. Sangat disayangkan bahwa masyarakat luas sekarang ini kurang mengenal pusaka peninggalan sejarah tersebut. Setelah sirnanya Kerajaan Pajajaran, kujang saat ini lebih populer dikenal bentuknya sebagai perlambangan dari budaya Sunda.

D. Seni Monumental

1. Pengertian Seni Monumental

Monumen merupakan suatu benda atau bangunan yang dibangun dengan tujuan untuk membangkitkan suatu kenangan atau memori. Selain untuk memeringati suatu peristiwa atau pengalaman di masa silam, di saat yang sama monumen dimaksudkan sebagai warisan pusaka atau wasiat bagi anak cucu lantaran keawetannya (Anderson dalam Arifin 2014: 188). Causey (1998: 218 dalam Arifin 2014: 188) juga menjelaskan bahwa monumen adalah warisan untuk generasi masa depan, agar dikenang oleh masyarakat atau generasi selanjutnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kata ‘monumen’ berarti “bangunan atau tempat yang mempunyai nilai sejarah yang penting dan karena itu dipelihara dan dilindungi negara”. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan

bahwa keberadaan monumen yang mana memiliki nilai sejarah di dalamnya dianggap penting sehingga keberadaannya harus dipelihara dan dilindungi.

Kata 'monumen' berasal dari bahasa Yunani *mnemosynon* dan bahasa Latin *moneo, monere*, yang berarti 'untuk mengingat', 'untuk menasihati' atau 'untuk memperingati'. Kata tersebut merujuk ke fungsi monumen untuk melihat masa lalu sehingga dapat membantu membayangkan apa yang akan terjadi di masa depan. Monumen sendiri sudah dibuat manusia sejak ribuan tahun lalu, banyak dari monumen tersebut bertahan hingga saat ini dan menjadi simbol dari peradaban di mana monumen itu dibuat seperti Sphinx, Piramida Giza, Menara Eiffel, dan Monumen Washington.

Di Indonesia sendiri banyak monumen didirikan yang tersebar di berbagai kota. Monumen tersebut dapat berupa suatu bangunan (misal: Monumen Pers Nasional, Menara Siger), berupa tugu (misal: Monumen Nasional, Tugu Jogja, Tugu Kujang), gapura (misal: Monumen Simpang Lima Gumul), patung (misal: Monumen Selamat Datang, Monumen Kresek) atau bentuk-bentuk lainnya.

2. Jenis-jenis Karya Monumental

Karya monumental berdasar bentuk fisiknya digolongkan menjadi: kuil, bangunan, pilar, patung, gerbang, monolit, nisan, makam, obelisk, kawasan lansekap, dan dapat juga berupa monumen alam. Meskipun sebagian besar karya monumental berbentuk bangunan tiga dimensi namun ada juga bentuk lain yang tetap dikategorikan sebagai karya monumental seperti lukisan *The Birth of Venus* karya Sandro Botticelli.

Karya monumen haruslah memiliki kekuatan dan ketahanan bahan. Dalam pembuatannya dipertimbangkan pemilihan bahan-bahan yang dapat menunjang keawetan dari karya monumen tersebut. Bahan-bahan yang tahan lama itu disusun dalam keseimbangan yang sempurna, dan dibentuk sedemikian rupa untuk memperkecil kemungkinan keretakan atau kerusakan yang merupakan hal sangat penting bagi suatu monumen (Sahman, 1993: 83 dalam Sudarsono, 2010: 18).

Tugu Kujang berdasarkan bentuknya memiliki bentuk tinggi ramping yang merupakan bangunan obelistik. Bangunan obelistik sudah didirikan oleh peradaban manusia sejak zaman Mesir kuno sekitar tahun 3150 sebelum Masehi. Bangunan obelistik dibangun menggunakan bahan batu dan pada bagian atasnya dilapisi oleh

emas atau logam lainnya. Bangunan tersebut dibangun berpasangan di depan pintu masuk kuil. Meskipun awalnya dibangun oleh orang mesir tetapi kata *obelisk* berasal dari Yunani. Kata serapan Bahasa Indonesia *obelisk* berasal dari kata Bahasa Inggris yang diambil dari kata Bahasa Yunani *obelikos* yang berarti ‘tusukan kecil’ atau ‘tusuk sate’. Bahasa Mesir untuk *obelisk* adalah *tekhen* yang berarti menindik (Gordon, 2016: 35-38).

3. Fungsi dan Tujuan Karya Monumental

Fungsi dan tujuan dibuatnya monumen adalah untuk mengagungkan dan memperingati kejadian di masa lalu yang dianggap penting oleh suatu kelompok sosial tertentu. Pembangunan suatu karya monumen dapat dikatakan merupakan sebuah wujud harapan akan masa depan yang dicita-citakan. Dalam buku *Art and Revolution* karya John Berger menyatakan bahwa: “*A state can be judged by the future its sculpture sets out to promise it*” (Berger, 1969: 75 dalam Sudarsono, 2010: 16).

Dalam kaitan monumen dengan masyarakat pembuatnya, John Berger mengatakan : “*A monument commemorates an event, a person, an idea, and it continues as a monument for as long as the public find the commemoration significant*” (Berger, 1969: 75 dalam Sudarsono, 2010: 16), dengan kata lain bahwa kondisi masyarakat mendukung adanya karya monumen tersebut melalui pengenalan terhadap apa yang diperingati monumen itu.

Monumen sebagai suatu bentuk karya seni bangun, dengan segala fungsi serta misinya, sudah barang tentu diwujudkan secara kongkrit (*visualized*) melalui suatu upaya rekayasa simbolis agar dapat tercipta dialog atau komunikasi dengan khalayak luas atau publik. Sebagai sebuah karya seni rupa khalayak (*public art*), seni bangun monumen dibuat berdasarkan sejumlah prasyarat, kaidah serta prinsip-prinsip yang mendasari, sehingga sesuai dengan maksud dan tujuan dibangunnya sebuah monumen (Suherlan dan Setyawan, 2012: 7).

Suatu kondisi masyarakat dapat menimbulkan suatu ‘semangat monumentalitas’ atau seperti yang dikemukakan dalam “*Encyclopaedisch Handboek Van het Moderne denke*” sebagai ‘*monumentaliteit*’ (MCML: 455 dalam Sudarsono, 2010: 15). Semangat monumentalitas itu merupakan suatu tuntutan manusiawi, seperti dikatakan oleh Hud dalam *Encyclopaedia Britannica* sebagai:

“The desire to leave some record of his sojourn on earth seems to have been instinctive with man from the beginning, and no doubt this instinct is closely associated with his desire to represent the human form in stone or wood” (Hud, 1950: 209 dalam Sudarsono, 2010: 16).

Berdasar pertimbangan fungsinya, tema dari monumen juga harus dapat mengingatkan dan menimbulkan emosi pada orang yang melihatnya, dan dapat merangsang melalui pengaturan massa dan garis, serta kualitas pengenalan kembali apa yang diperingati (Hud, 1950: 209 dalam Sudarsono, 2010: 18).

Ketika patung monument dipasang seperti: jalan, dinding, pagar, ruang kosong merupakan strategi untuk berkomunikasi langsung dengan massa. Ruang ini dikatakan ruang ideologi, yaitu ruang untuk menyebarkan ideologi (Simmel dalam Dewojati, 2017: 18).

E. Estetika Visual

1. Pengertian Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu *‘aisthetika’*, menurut Gie (1976: 15) *‘aesthetica’* artinya ‘hal-hal yang dapat diserap dengan panca indera’. *‘Aisthesis’* sendiri artinya penyerapan indera (*sense perception*).

Ilmu estetika merupakan bagian dari ilmu yang mempelajari aspek keindahan dan segala sesuatunya yang berhubungan dengan keindahan (Djelantik, 1999: 13). Estetika merupakan cabang filsafat yang menelaah dan membahas seni, keindahan, serta tanggapan manusia terhadapnya. Estetika secara sederhana dapat diartikan sebagai ilmu yang membahas tentang keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya.

Menurut Djelantik (1999: 1) keindahan digolongkan menjadi dua, yaitu keindahan alami dan keindahan yang diciptakan oleh manusia. Keindahan alami terwujud karena akibat peristiwa alam, seperti laut, flora, fauna, gunung, jurang, dan lain-lain. Kemudian keindahan yang diciptakan oleh manusia seperti halnya lukisan, patung, musik, dan lain sebagainya.

Keindahan pada karya seni bersumber pada pemahaman budi manusia terhadap pola alam semesta. Seniman tidak menciptakan keindahan, ia menangkap hubungan-hubungan dalam alam dengan emosinya dan kemudian mengungkapkan

kembali dalam bentuk yang diperjelas. Dengan demikian, keindahan itu merupakan suatu hasil dari cinta manusia pada pola yang berdasarkan pemahamannya terhadap pola alam (Gie, 2004:74).

Keindahan menurut luasnya lingkupan dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Keindahan dalam arti yang terluas, meliputi keindahan alam, keindahan seni, keindahan moral, keindahan intelektual dan keindahan mutlak (absolut).
- b. Keindahan dalam arti estetis murni, menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya.
- c. Keindahan dalam arti terbatas hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk dan warna

2. Aspek-aspek Estetik

Ciri dan bentuk estetis yang terkandung dalam karya seni dikemukakan oleh DeWitt H. Parker dalam The Liang Gie (1976: 46-47) digolongkan menjadi enam asas, yaitu:

- a. Asas kesatuan yang utuh (*The principle of organic unity*)
Setiap unsur dalam sesuatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya itu dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu dan sebaliknya mengandung semua yang diperlukan.
- b. Asas Tema (*The principle of theme*)
Dalam setiap karya seni terdapat satu atau beberapa ide induk yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola, irama, tokoh/makna yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya itu).
- c. Asas Variasi menurut tema (*The principle of thematic variation*)
Tema dari sesuatu karya seni harus disempurnakan dan diperbagus dengan terus menerus agar tidak menimbulkan kebosanan. Untuk itu diperlukan pengungkapan tema yang bervariasi tetapi tetap berpegang pada tema pokok.
- d. Asas keseimbangan (*the principle of balance*)

Keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni tidak harus diciptakan secara sama tetapi bisa juga berbeda-beda asalkan tetap selaras dan seimbang.

e. Asas perkembangan (*the principle of evolution*)

Kesatuan dari roses yang bagian awal menentukan bagian-bagian awalnya menentukan bagian-bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh.

f. Asas tata jenjang (*The principle of hierarchy*)

Asas ini merupakan penggabungan dan penyusunan yang tepat dari unsur-unsur dan asas-asas yang di atas dalam suatu karya seni agar karya seni itu bernilai estetik.

3. Estetika Seni Monumental

Estetika seni monumental sama halnya dengan karya seni rupa lainnya, dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu dari sisi bentuk dan isi. Sisi isi merupakan pranata ruhaniah (*ide*) dari berbagai gambaran perasaan dan digambarkan dalam wujud lahiriah (*subject matter*). Sementara itu, sisi bentuk merupakan wujud rupa atau inderawi yang dapat diamati melalui unsur rupanya, seperti: titik, garis, bidang, ruang, tekstur, dan warna, yang dalam jabarannya meliputi:

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur seni rupa yang paling kecil dan merupakan elemen paling dasar dalam seni rupa. Titik merupakan suatu bentuk atau tanda yang dibuat dengan satu kali tekan dengan menggunakan alat tulis atau kuas (Madijono: 2019: 12).

Bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil, dikatakan kecil karena obyek tersebut berada pada area yang luas dan manakala dengan obyek yang sama dapat dikatakan besar apabila diletakan pada area yang sempit (Sanyoto, 2009: 94).

b. Garis

Garis adalah suatu goresan, batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna dan lain-lain. Garis adalah hubungan dua buah titik atau jejak titik-titik yang bersambungan (Madijono: 2019: 12). Menurut Sanyoto (2009: 96) garis merupakan suatu bentuk yang berukuran kecil tetapi memanjang.

Garis memiliki kemampuan mengungkapkan gerak, perasaan, kepribadian, nilai, dan aneka makna melalui ungkapan-ungkapan grafis. Setiap jenis garis dapat memberikan kesan yang berbeda. Bagi kebanyakan orang, garis lurus mendorong rasa kaku, ketegasan, kebenaran, dan ketelitian. Garis lurus adalah positif, langsung, keras, kuat, tegar, teguh hati, dan tidak kenal kompromi. Garis lengkung ramping-ringannya adalah fleksibel, harmonis, kalem, feminim, terang, sopan, budiman, tetapi terasa malas, kabur, dan tidak bertujuan (Sanyoto, 2005: 71).

Garis/ goresan dapat menggambarkan karakter seseorang yang terlihat dari penekanan, arah, dan ketegasan yang diungkapkan melalui emosi masing-masing orang ketika membuat garis tersebut. Garis merupakan prinsip ekonomis yang paling diperjatkan, dengan sedikit goresan seniman mampu menghasilkan banyak makna (Bahari, 2018: 99).

c. Bidang

Bidang (shape) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bentuk-bentuk yang pipih/gepeng, seperti tripleks, kertas, karton, seng, papan tulis, dan bidang datar lainnya (Sanyoto, 2005: 117).

Secara umum bidang dikenal dalam dua jenis bidang yaitu, bidang geometris dan organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segitiga, dan segi-segi lainnya, sementara bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas (Bahari, 2008: 100).

d. Ruang

Dikarenakan bentuk dapat dua dimensi dan tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra) (Sanyoto, 2005: 97). Dalam karya seni dua dimensi ruang dapat bersifat semu atau tidak nyata, sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi ruang bersifat nyata. Ruang pada seni rupa tiga dimensi dapat dilihat dari beberapa arah, berbeda dengan dua dimensi hanya kesan ilusif yang terlihat dan hanya dapat dilihat melalui satu arah.

e. Tekstur

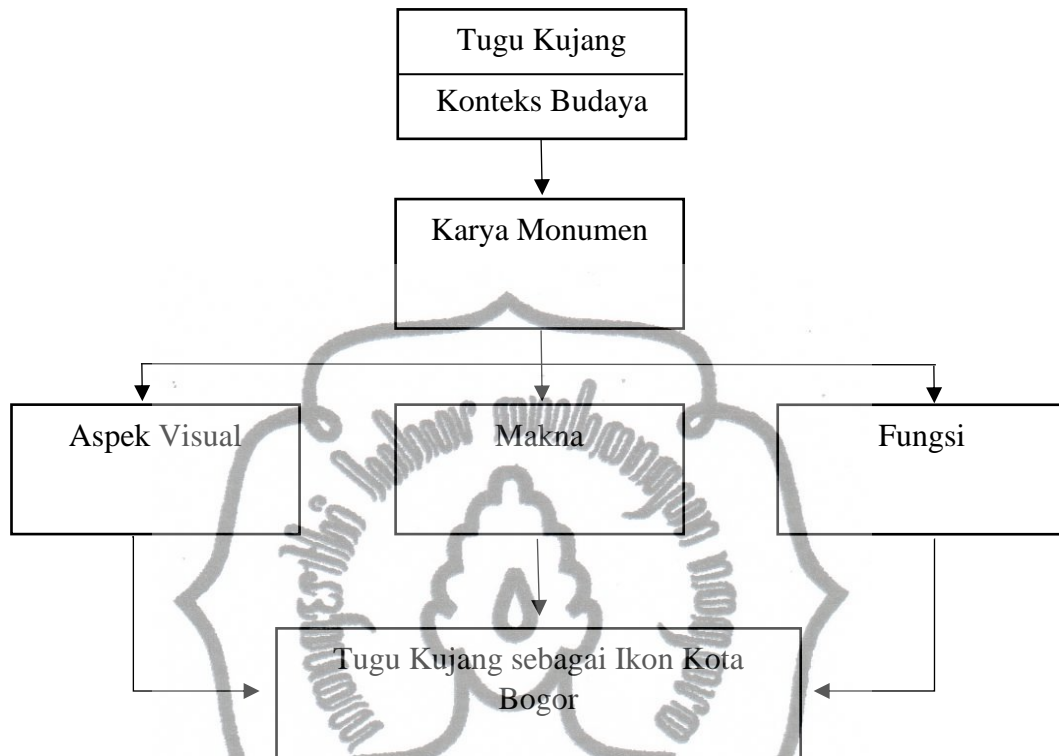
Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar. Ada dua macam jenis tekstur. Pertama adalah tekstur nyata, yaitu nilai permukaannya nyata atau cocok antara tampak dengan nilai rabaanya. Kedua tekstur semu yaitu tekstur yang hanya memberikan kesan nyata namun jika diraba maka yang dirasakan adalah halus (Bahari, 2008: 101-102).

g. Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda (Susanto, 2011:433).

Warna merupakan unsur rupa yang paling berkaitan erat dengan persepsi seseorang. Warna dapat berperan sebagai warna, artinya hanya sebagai penanda dari setiap benda tanpa bermakna apapun. Warna juga dapat berperan sebagai representasi alam, sebagai lambang, dan sebagai simbol ekspresi (Kartika, 2017: 46).

Kerangka Pikir



Skema 1: Kerangka Pikir Penelitian