

TEMA CIDOMO SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN RAGAM HIAS LOMBOK (KE ARAH PENYEMPURNAAN BUKU AJAR SENI RUPA KE-PGSD-AN)

Nurul Kemala Dewi^{1,*}, Ida Bagus Kade Gunayasa² & Muhammad Tahir³

^{1), 2), 3)} Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

E-mail: nurulkemaladewi@unram.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Article history Received: September 10, 2020 Revised: September 14, 2020 Accepted: September 16, 2020</p> <p>Kata kunci: cidomo, ragam hias lombok, buku ajar</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengkreasikan tema cidomo sebagai alternatif pengembangan ragam hias Lombok (ke arah penyempurnaan penyusunan buku ajar Seni Rupa ke-PGSD-an). Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya, proses penciptaan mengikuti landasan penciptaan menurut Konsorsium Seni yaitu 5 (lima) tahapan penciptaan sebagai berikut: (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep dan (5) penyelesaian atau evaluasi. Diperoleh empat karya yaitu bentuk cidomo dipadukan dengan motif: (1) geometris, (2) tumbuh-tumbuhan, (3) binatang, dan (4) manusia/wayang. Keempat ragam hias ini akan digunakan untuk menyempurnakan buku ajar Seni Rupa untuk PGSD.</p>

A. PENDAHULUAN

Salah satu kendala dalam pembelajaran seni rupa di Prodi PGSD adalah minimnya kualitas penunjang perkuliahan yang berupa buku ajar. Buku ajar yang ada masih memiliki kelemahan, antara lain pada kegiatan praktek-prakteknya; sementara mata kuliah Pendidikan Seni Rupa sarat dengan muatan praktek berkarya seni, sebab pembelajaran seni rupa di sekolah dasar hampir 100% berupa praktek. Kesenjangan ini sebaiknya segera diatasi, sebab bila tidak, maka akan merugikan mahasiswa PGSD sebagai calon guru SD, sebab mereka tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk memperkaya bahan praktek sekaligus memperkuat kegiatan berkarya seni rupa pada mahasiswa PGSD, utamanya PGSD FKIP UNRAM.

Menurut Asosiasi Dosen PGSD Indonesia, setiap Lembaga sebaiknya memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh lembaga lainnya. Sehingga bila mahasiswa ingin mendalami suatu hal maka mereka akan belajar pada lembaga yang memiliki ciri khas tersebut. Prodi PGSD FKIP UNRAM diharapkan segera mengantisipasi hal ini. Penulis berpendapat bahwa akar seni budaya daerah setempat sangat penting untuk diimplementasikan pada perkuliahan yang terkait agar terpelihara dan berkembangnya seni budaya daerah tersebut. Penulis

memandang perlu untuk memberi penguatan pada Prodi PGSD FKIP UNRAM, yaitu pada sisi seni budaya Lombok ataupun NTB pada umumnya.

Perlu diketahui, sampai saat ini masih sangat minim penelitian-penelitian terkait dengan seni budaya Lombok (Dewi¹). Salah satu hal yang masih sulit ditemukan adalah referensi-referensi terkait dengan ragam hias Lombok. Hal ini mengakibatkan kurang terpetakannya secara ilmiah salah satu warisan budaya Lombok yang mengakibatkan kurang berkembangnya ragam hias Lombok.

Penulis berpendapat bahwa ragam hias yang terdapat pada kain tenun Lombok, masih sangat terbatas dan kurang bervariasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hastini² yang menyatakan bahwa salah satu hambatan yang dihadapi oleh para perajin tenun adalah kesulitan dalam memvariasikan motif/ragam hiasnya. Hal ini pula yang mendasari penulis ingin mengembangkan corak ragam hias sehingga dapat memperkaya ragam hias yang telah ada.

Pulau Lombok sejatinya banyak memiliki ciri khas, misalnya pantai yang indah, makanan, kebudayaan yang menarik antara lain *peresean*, *gendang beleq*, proses *merariq*, bahkan alat transportasi yang tidak ditemukan di daerah lain yaitu *cidomo*. Objek-objek tersebut dapat dikembangkan untuk memperkaya ragam hias khas Lombok. Sayangnya, sampai saat ini pengembangannya masih sangat minim. Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan pada salah satu objek yaitu *cidomo*. Pemilihan objek ini lebih pada upaya untuk memulai dalam pengembangan ragam hias Lombok.

Pramono (2008) menyatakan bahwa *cidomo* merupakan alat angkutan tradisional di Pulau Lombok yang ditarik oleh seekor kuda. Kata *cidomo* merupakan singkatan yang berasal dari kata *cikar*, *dokar* dan *montor* yang artinya *cikar* adalah gerobak, *dokar* adalah nama lama *cidomo* dan *montor* adalah adanya komponen mobil pada *cidomo* yakni pada penggunaan ban bekas. Penulis berharap dapat tercipta kreasi-kreasi baru yang menarik pada ragam hias Lombok dan bersumber dari bentuk *cidomo*, sehingga memperkaya seni budaya Lombok, bahkan dapat melahirkan buku ajar Seni Rupa Ke-PGSD-an yang bermuatan seni budaya setempat, dalam hal ini Lombok, yang sebelumnya belum pernah ada.

B. METODE PENELITIAN

Martopo (2006) menyatakan bahwa penelitian seni adalah penyelidikan tentang semua hal yang terkait dengan seni, salah satunya adalah penciptaan seni, serta akan menghasilkan temuan yang memenuhi unsur kebaruan yang merupakan hasil kreativitas penciptanya. Penelitian ini merupakan penelitian penciptaan seni, yang pada akhirnya akan menghasilkan karya seni, yaitu berupa empat jenis ragam hias Lombok bertema *cidomo*. Teknik

pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahap berikutnya adalah studi piktorial yaitu untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk yang dapat dibuat melalui hasil pengamatan terhadap bentuk cidomo. Selanjutnya, proses penciptaan karya ragam hias Lombok bertema cidomo mengikuti landasan penciptaan menurut Konsorsium Seni (Adam, 2000) sebagai berikut: (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep dan (5) penyelesaian atau evaluasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Perwujudan Karya

Pada tahap ini peneliti/pencipta mempersiapkan segala sesuatu terkait dengan proses penciptaan karya seni, seperti konsep karya, serta alat dan bahan yang dibutuhkan. Konsep karya adalah mengkreasikan bentuk cidomo dengan pola geometris, flora, fauna, serta manusia. Sebelum memasuki tahap mengkreasikan bentuk maka peneliti akan mengobservasi bentuk cidomo terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, antara lain, kertas gambar, pensil, penggaris, kuas, dan cat.

a. Observasi Bentuk Cidomo

Secara umum, alat transportasi tradisional ini berbentuk kereta dengan dua roda yang mirip dengan ban mobil. Pada kereta tersebut terdapat tempat duduk yang saling berhadapan dan tempat duduk di bagian depan yang biasa digunakan oleh pengemudi. Pengemudi cidomo lazim disebut sebagai kusir cidomo.

Kereta ini ditarik oleh seekor kuda. Agar menarik, maka kereta berkuda ini sering ditambahkan beraneka ragam hiasan. Berikut merupakan hasil observasi pada cidomo, yaitu berupa bagian-bagian cidomo: (a) Atap, yang berfungsi untuk menaungi para penumpang dari panas matahari ataupun curah hujan. Pada bagian atasnya kerap dipasang rangkaian besi yang digunakan untuk menampung barang-barang para penumpang. (b) Jok atau tempat duduk kusir/penumpang, yang berfungsi sebagai tempat duduk bagi para penumpang. Lazimnya di bagian belakang dapat memuat empat orang dan dibagian depan satu orang serta kusir dibagian kanan. Tempat duduk ini dilengkapi dengan sandaran punggung dan sandaran tangan untuk memberikan kenyamanan bagi para penumpang. (c) Kaca Spion, berfungsi untuk memantau kendaraan yang ada di belakang cidomo. (d) Pecut, digunakan untuk merangsang kuda agar dapat berlari dengan kencang. Namun pecut ini selayaknya digunakan dengan lebih bijaksana agar tidak menyakiti hewan tersebut. (e) Rumbai-rumbai Jemoq atau hiasan, berfungsi untuk memperindah tampilan cidomo sehingga diharapkan dapat menarik perhatian penumpang. (f) Anjak-anjakan, merupakan tangga yang digunakan untuk menaiki cidomo, sebab akan sangat

menyulitkan jika penumpang menaiki cidomo tanpa tangga. Ukuran bagian tempat duduk yang relatif tinggi akan sulit dijangkau jika tidak menggunakan tangga. (g) Ban Cidomo, yang merupakan salah satu keunikan dari cidomo yang menggunakan ban mobil. (h) Bong, berfungsi sebagai penghubung antara kereta dengan kuda. Pada bong akan disampirkan beberapa peralatan untuk mengendalikan gerak kuda. (i) Gendongan Belo, merupakan peralatan yang digunakan untuk mengendalikan gerak kuda. Apakah kusir menginginkan kuda berjalan lambat, berhenti atau berlari kencang, sebagian besar dikendalikan pada bagian ini. (j) Ampah-ampah/Subeng atau hiasan merah, yang berfungsi sebagai hiasan atau pemanis agar penampilan cidomo secara keseluruhan tampak menarik. (k) Rongseng atau lonceng di leher kuda, berfungsi sebagai penanda bagi kendaraan disekitarnya agar berhati-hati, sebab untuk mengendalikan hewan dengan gerakan mendadak tentunya tidak semudah menginjak rem pada kendaraan bermotor. Selain juga berfungsi sebagai pemberitahuan mengenai kehadiran cidomo di tengah-tengah lalu lintas. (l) Kasuran atau pengikat inti kuda, merupakan bagian depan atau sambungan dari gendongan belo yang berfungsi untuk mengendalikan laju kuda, dan (m) Topengan, yang berfungsi sebagai kaca mata kuda, agar pandangan kuda tetap lurus ke depan.

b. Studi Piktorial

Berdasarkan pengamatan terhadap bentuk cidomo, maka langkah berikutnya, peneliti mencari bentuk dasar cidomo yang akan dikreasikan bersama bentuk ragam hias seperti yang telah direncanakan. Pencarian bentuk dasar ini untuk memudahkan perwujudan karya. Bentuk cidomo yang telah disederhanakan tersebut kemudian dipadukan dengan bentuk-bentuk geometris, flora, fauna dan manusia; seperti yang dinyatakan oleh Handayani (2000) bahwa secara umum, ragam hias kain songket Lombok dapat dibedakan atas empat kelompok sebagai berikut: a. geometris, b. tumbuh-tumbuhan, c. binatang, dan d. manusia atau wayang.

2. Perwujudan Karya

a. Cidomo dipadukan dengan Bentuk Geometris

Berikut merupakan tahap-tahapan penciptaan karya: (a) Tahap Elaborasi, peneliti memulai untuk mengerjakan karya dengan penuh perhatian, tekun dan cermat. Peneliti memadukan bentuk dasar cidomo dengan mengatur posisi cidomo terlebih dahulu, apakah di bagian atas, bawah, kiri atau kanan. Kemudian diputuskan untuk meletakkan dengan saling berhadapan. Namun kesan monoton diperoleh jika cidomo disandingkan dengan posisi horizontal. Agar lebih menarik dan memberi kesan dinamis, maka diputuskan untuk menata letak cidomo saling berhadapan dengan posisi miring. (b) Tahap Sintesis, peneliti memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan

dan keselarasan wujud. Setelah posisi cidomo ditemukan, berikutnya adalah mencari bentuk-bentuk geometris. Peneliti mengeksplorasi dari bentuk-bentuk geometris yang lazim digunakan pada ragam hias songket Lombok, antara lain segi enam yang merupakan bentuk dasar ragam hias Subahnala. Peneliti memadukan bentuk dasar segi enam antara lain dengan mengambil bentuk asli segi enam dan mengambil bagian-bagian dari bentuk segi enam tersebut. (c) Tahap Realisasi, pada tahapan ini peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya secara menyeluruh, yaitu mengkreasikan bentuk cidomo dengan bentuk-bentuk geometris. Kemudian memberi beberapa warna yaitu hijau, merah, coklat muda, dan kuning.



Gambar 1. Motif Cidomo dipadukan dengan Bentuk Geometris

Gambar cidomo dipilih sebagai *focus of interest* atau pusat perhatian, dengan memberi warna yang paling terang yaitu kuning. (d) Tahapan Penyelesaian/Evaluasi, pada tahapan ini peneliti menyelesaikan atau menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah dipersiapkan.

b. Cidomo dipadukan dengan Bentuk Tumbuh-tumbuhan/Flora

Penciptaan karya dilaksanakan sebagai berikut: (a) Tahap Elaborasi, sama dengan bentuk geometris di atas, pada bentuk yang kedua ini, posisi cidomo saling berhadapan dan miring. Kemudian, pada bagian atas ditampilkan bentuk-bentuk flora yang diatur sedemikian rupa. (b) Tahapan Sintesis, peneliti mengeksplorasi bentuk-bentuk tumbuhan/flora yang lazim digunakan pada ragam hias songket Lombok.

Hal ini merupakan upaya untuk tetap menampilkan ciri khas pada ragam hias Lombok. Peneliti memadukan bentuk-bentuk tumbuhan/flora dengan mengatur posisi, ukuran perbandingan serta keselarasannya. (c) Tahap Realisasi, peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya secara menyeluruh, yaitu mengkreasikan bentuk cidomo dengan bentuk-bentuk tumbuhan/flora.



Gambar 2. Motif Cidomo dipadukan dengan Bentuk Tumbuh-tumbuhan/Flora

Untuk lebih mempermanis, maka ditambahkan bentuk-bentuk persegi yang diambil dari bentuk Subahnala. Kemudian menambahkan beberapa warna yaitu merah, hitam dan kuning. Gambar cidomo tetap dipilih sebagai *focus of interest*. (d) Tahapan Penyelesaian/Evaluasi, peneliti menyelesaikan atau menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar diperoleh karya sesuai dengan konsep yang telah dipersiapkan.

c. Cidomo dipadukan dengan Bentuk Binatang/Fauna

Berikut adalah langkah-langkah proses penciptaan karya: (a) Tahap Elaborasi, peneliti memulai dengan mencari posisi yang tepat untuk menempatkan gambar cidomo. Kemudian ditetapkan untuk menempatkan gambar cidomo berbeda dengan dua karya sebelumnya. Dua cidomo berjajar dan saling berhadapan sehingga keseluruhan menjadi empat gambar cidomo ditetapkan sebagai posisi terpilih. Kemudian peneliti memadukan dengan gambar binatang yang kerap digunakan pada ragam hias Lombok yaitu motif merak. Hal ini juga sebagai upaya untuk menghadirkan kekhasan ragam hias Lombok.



Gambar 3. Motif Cidomo dipadukan dengan Bentuk Binatang/Fauna

Posisi merak saling berhadapan dan ditempatkan pada posisi sebelah bawah. (b) Tahapan Sintesis, peneliti menambahkan dengan bentuk-bentuk dasar motif Subahnala sebagai variasi. Semua motif dipadukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa. (c) Tahap Realisasi, pada tahapan ini peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya secara menyeluruh, yaitu mengkreasikan bentuk cidomo dengan bentuk-bentuk binatang. Kemudian peneliti memberi beberapa warna yaitu merah, hitam dan kuning. Gambar cidomo tetap dipilih sebagai *focus of interest*. (d) Tahapan Penyelesaian/Evaluasi, peneliti menyelesaikan atau menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengoreksi, mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah dipersiapkan.

d. Cidomo dipadukan dengan Bentuk Manusia/Wayang

Proses penciptaan karya dilaksanakan sebagai berikut: (a) Tahap Elaborasi, peneliti memulai dengan mencari posisi yang tepat untuk menempatkan gambar cidomo. Kemudian ditetapkan untuk menempatkan gambar cidomo saling berhadapan dengan posisi horizontal. Kemudian peneliti memadukan dengan gambar manusia. Untuk menampilkan kekhasan suku Sasak, maka peneliti memilih untuk menggunakan motif yang terinspirasi dari wayang Sasak. Posisi wayang Sasak ditempatkan dengan bervariasi, yaitu saling berhadapan dan ada juga yang berada di sebelah atas. (b) Tahapan Sintesis, peneliti menambahkan dengan bentuk-bentuk dasar motif Subahnala sebagai variasi. Juga memvariasikan gambar payung. Semua motif dipadukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa. (c) Tahap Realisasi, peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya secara menyeluruh, yaitu mengkreasikan bentuk cidomo dengan bentuk-bentuk manusia/wayang.



Gambar 4. Motif Cidomo dipadukan dengan Bentuk Manusia/Wayang

Kemudian peneliti memberi beberapa warna yaitu merah, hitam dan kuning serta pencampuran antara hitam dan kuning untuk memperoleh kesan kesatuan. Gambar cidomo

dipilih sebagai *focus of interest* atau penangkap pandang, dengan memberi warna yang paling terang yaitu kuning. (d) Tahapan Penyelesaian/Evaluasi, pada tahapan ini peneliti menyelesaikan atau menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah direncanakan.

D. SIMPULAN

Diperoleh empat karya yaitu bentuk cidomo dipadukan dengan motif: (1) geometris, (2) tumbuh-tumbuhan, (3) binatang, dan (4) manusia/wayang. Keempat ragam hias ini digunakan untuk menyempurnakan buku ajar Seni Rupa untuk PGSD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mataram yang telah mendanai penelitian ini dengan Sumber Dana DIPA BLU Skema Penelitian Dosen Pemula UNRAM Tahun Anggaran 2019 No. Kontrak 2930N/UN18.L1/PP/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Nurul Kemala. *Peningkatan Kemampuan Membuat Komposisi Menggunakan Ragam Hias Lombok Pada Mahasiswa PGSD FKIP UNRAM Tahun 2017*. Penelitian PNBK FKIP UNRAM 2017.
- Hastini, Fadlina. *Prospek Pengembangan Usaha Kerajinan Kain Tenun Gedogan di Kecamatan Pringgasela Kabupaten Lombok Timur*. Skripsi Fakultas Pertanian UNRAM. Skripsi tidak diterbitkan. Mataram: 2018.
- Pramono, Agus. *Pengelolaan Transportasi Ramah Lingkungan di Kota Mataram*. Tesis Program Magister Ilmu Lingkungan – UNDIP Semarang. 2008.
- Martopo, Hari. *Paradigma Baru Penelitian Seni*. Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni Vol.VII No. 3/September-Desember. UNNES: 2006
- Handayani, Usri Indah. *Kain Songket Lombok*, Mataram: Departemen Pendidikan Nasional, 2000.
- Adam, Sarnadi. *Seni Lukis Sebagai Refleksi Ketidakberdayaan dan Keterpinggiran Coklat*. MUDRA Jurnal Seni Budaya Vol. 33 No. 1 Pebruari 2018. Denpasar: ISI Denpasar