

Antropomorfik dan Zoomorfik dalam Seni Rupa Suku Bangsa Sumba Timur

Sumijati As

I. Pengantar

a. Latar Belakang Masalah dan Tujuan

Secara administratif wilayah Sumba dibagi menjadi dua kabupaten, yakni Kabupaten Sumba Barat dengan ibu kota Waikabubak dan Kabupaten Sumba Timur dengan ibu kota Waingapu. Secara astronomis Sumba Timur terletak antara 120°-12.1" Bujur Timur dan 9.7°-10.7" Lintang Selatan. Wilayah Sumba Timur dibatasi oleh Selat Sumba di sebelah utara, Samudera Indonesia di sebelah selatan, Selat Sabu di sebelah timur, dan wilayah Sumba Barat di sebelah barat. Di bagian tengah wilayah Sumba Timur ditumbuhi padang rumput yang diselingi semak belukar (savana), sedangkan di daerah pantai tumbuh hutan pasang dengan tumbuhan jenis perdu dan semak belukar. Curah hujan rendah sehingga pada bulan basah (Januari-Juni) hanya 100-120 mm, sedangkan pada bulan kering (Juli-Desember) hanya 0-50 mm.

Kurangnya curah hujan di wilayah tersebut menyebabkan penduduk setempat bercocok tanam dengan sistem tadah hujan sehingga hanya panen setahun sekali. Selain bercocok tanam, penduduk Sumba Timur juga menenun sebagai *home industry* dan beternak binatang. Jenis-jenis binatang yang ditenak meliputi kuda, kerbau, sapi, babi, dan ayam. Kuda dan sapi merupakan binatang ternak andalan bagi suku bangsa Sumba umumnya dan Sumba Timur khususnya. Akibatnya, Sumba terkenal dengan kuda sandalnya, sedangkan sapi merupakan binatang komoditi ekspor. Berbeda dengan dua jenis binatang tersebut, kerbau, babi, dan ayam lebih banyak digunakan

sendiri, terutama untuk memenuhi kebutuhan akan binatang korban.

Korban bagi masyarakat Sumba Timur merupakan bagian kehidupan yang tidak dapat ditinggalkan. Hal itu disebabkan suku bangsa Sumba Timur tetap meyakini kepercayaan *Marapu*, walaupun agama Kristen dan Islam telah berkembang di wilayah itu. Dalam kepercayaan tersebut korban merupakan wujud persembahan pada roh nenek moyang dari orang yang masih hidup atau keturunan-keturunannya. Kata *Marapu* mengandung banyak pengertian di antaranya adalah: para penghuni langit yang hidup abadi, arwah nenek moyang di *Negeri Marapu (Parai Marapu)*, arwah sanak keluarga, makhluk-makhluk halus penghuni seluruh penjuru dan ruang-ruang di alam raya (Sularta, tt).

Berdasarkan arti kata *Marapu* tersebut, dapat diperoleh gambaran bahwa roh mempunyai kehidupan abadi dan mendiami dunia sendiri. Oleh karena itu, orang yang masih hidup selalu berusaha menjalin hubungan yang harmonis dengan roh orang yang meninggal. Salah satu upaya tersebut adalah melakukan korban, baik berupa barang maupun berupa binatang pada upacara-upacara, misalnya, upacara cocok tanam dan upacara dalam siklus kehidupan.

Upacara-upacara yang umum dilakukan adalah upacara yang bersifat magis-religius dengan menempatkan roh sebagai komponen yang paling utama. Roh diyakini menjadi penghuni negeri makhluk halus yang abadi dan memiliki struktur yang sama dengan struktur masyarakat di dunia fana. Dalam kepercayaan *Marapu* roh halus dibedakan menjadi *ndewa* dan *haman*. *Ndewa* adalah penghuni *Parai Marapu*, sedangkan *haman* berada di

dunia sebagai makhluk halus yang tinggal di sekeliling sanak keluarga. Oleh karena itu, penganut kepercayaan *Marapu* berupaya menciptakan keseimbangan hubungan antara dua kehidupan tersebut.

Salah satu upaya mencapai keseimbangan itu adalah membentuk strategi yang mengatur agar hubungan antara *ndewa*, *haman*, dan manusia terjalin dengan baik. Salah satu strategi itu adalah menciptakan media yang menjadi penghubung antara ketiganya. Salah satu media itu adalah simbol yang diyakini memiliki makna refensial atau makna acuan. Simbol dalam hal ini diwujudkan dalam seni rupa. Menurut Hoebel (1964) simbol dalam seni dibuat dari serangkaian kombinasi antara garis, warna, tekstur, bentuk, dan suara. Sesuai dengan definisi tersebut di wilayah Sumba Timur berkembang visualisasi simbol dalam seni rupa berwujud antropomorfik dan zoomorfik yang juga dibentuk dari kombinasi antara garis, tekstur, bentuk, dan warna.

Adanya simbol dalam masyarakat dapat digunakan sebagai sarana melakukan interaksi (Polama, 1984). Interaksi itu dapat terjadi antara manusia dengan manusia atau antara manusia dengan makhluk halus atau roh nenek moyang. Interaksi antara manusia dengan roh nenek moyang terus dibina karena roh nenek moyang diyakini dapat mendatangkan kesuburan dan berkah bagi keturunan-keturunannya. Keyakinan itu sesuai dengan pendapat Peursen (1976) yang menyatakan bahwa simbol dapat membuka pandangan yang transeden karena simbol dapat menunjukkan kekuatan yang berada di luar diri manusia.

Simbol berwujud antropomorfik dan zoomorfik dalam 111 kehidupan Suku Bangsa Sumba Timur divisualisasikan dalam seni kriya, seni lukis, seni pahat, maupun dalam seni patung secara naturalis dan didistilisasi.

Uraian di atas menimbulkan beberapa permasalahan, di antaranya adalah: faktor-faktor yang menyebabkan figur antropomorfik dan zoomorfik banyak divisualisasikan dalam seni rupa Sumba Timur dan kuat bertahan terhadap arus modernisasi sehingga lestari sampai kini.

Sesuai dengan masalah yang diajukan maka kajian ini bertujuan untuk mengungkapkan faktor-faktor yang menyebabkan antropomorfik dan zoomorfik banyak dipilih sebagai objek dalam seni rupa, terutama seni kriya, seni lukis, seni pahat, dan seni patung, serta kuat bertahan hingga lestari sampai kini.

b. Kerangka Pikir dan Metode Penelitian

Upacara adat dan upacara korban yang banyak dilakukan oleh masyarakat Sumba Timur merupakan perilaku simbolis yang bertujuan untuk mencapai keselamatan dan keselarasan hidup. Dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur mengenal adanya mitos yang mengakui bahwa "ada sesuatu" pada puncak-puncak kehidupannya. Mitos itu bertujuan untuk mewujudkan kekuatan-kekuatan dan memberikan pengetahuan tentang dunia. Sesuai dengan tujuan itu maka manusia berupaya mencari eksistensi tentang adanya sesuatu, baik eksistensi dunia sekitarnya maupun eksistensi dirinya. Lambang-lambang seperti pohon kehidupan atau topeng merupakan sarana untuk membuka pandangan tentang dunia transeden. Lambang-lambang diyakini dapat menunjukkan arah kekuasaan-kekuasaan yang ada di atas dan di luar manusia. Kekuatan-kekuatan tersebut dihadirkan melalui sebuah patung, sebuah topeng, atau lambang-lambang yang lain (Peursen, 1976).

Di sisi lain, lambang-lambang juga merupakan ungkapan pengalaman religius. Oleh karena itu, bagi seorang yang peka terhadap lambang maka setiap pengalaman dalam hidup sehari-hari dapat menjadi pengalaman religius. Melalui lambang manusia disadarkan akan adanya kekuatan di luar dirinya, yakni sesuatu atau seseorang yang maha kuasa. Lambang-lambang itu dapat berupa matahari, bulan, pohon, laut, api, atau batu. Lambang-lambang tersebut dikenal secara luas oleh beberapa bangsa di dunia (Hartoko, 1984). Demikian pula, suku bangsa Sumba Timur juga mengenal beberapa benda sebagai lambang, misalnya: matahari, bulan, pohon, dan batu.

Suku bangsa Sumba Timur sebagai salah satu suku bangsa di Indonesia memiliki kepercayaan asli. Munculnya kepercayaan asli pada umumnya dilatarbelakangi oleh kesadaran adanya jiwa yang memiliki sifat abstrak. Dalam pikiran manusia sifat abstrak itu ditransformasikan menjadi makhluk-mahluk atau roh-roh halus. Dalam kehidupan manusia makhluk-mahluk halus tersebut mendapat perlakuan istimewa dan tempat yang penting. Pada gilirannya makhluk-mahluk halus tersebut dijadikan objek pemujaan (Djoko Suryo dkk, 1996). Agar pemujaan itu dapat berjalan lancar dan baik, diperlukan media, di antaranya berupa lambang-lambang.

Munculnya kepercayaan asli dapat pula disebabkan oleh adanya getaran jiwa atau emosi yang timbul dari kekaguman manusia akan hal-hal yang luar biasa sifatnya, dan kekuatannya tidak dapat diterangkan dengan akal sehingga kekuatan itu berada di atas kekuatan manusia. Kekuatan itu dikenal dengan kekuatan supernatural. Selain itu, dalam kepercayaan asli dibutuhkan tindakan yang berupa ritus dan upacara-upacara yang merupakan upaya untuk mengatasi hal-hal yang tidak dapat diselesaikan oleh naluri atau akalnya. Rangkaian ritus-ritus itu di antaranya adalah ritus kematian dan ritus peralihan yang bersifat integrasi dan pengukuhan. Keyakinan adanya jiwa tidak terbatas pada diri manusia, tetapi juga terdapat pada benda-benda, tumbuh-tumbuhan yang berada di sekeliling tempat tinggal manusia (Djoko Suryo dkk, 1996).

Untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan seperti terurai di atas, kajian ini menggunakan metode deskriptif terhadap hasil seni kriya, seni lukis, seni pahat, dan seni patung yang berwujud dan berpola hias antropomorfik dan zoomorfik. Deskripsi itu mencakup garis, bentuk, warna, dan konteks.

Deskripsi hanya dilakukan pada beberapa sampel yang dipandang dapat mewakili dan memberikan gambaran secara umum sehingga sampel yang dipilih adalah hasil-hasil seni rupa yang visualisasinya jelas, lengkap, dan unik. Pendeskripsian dilakukan secara langsung di

lapangan dan pustaka-pustaka yang memuat objek-objek tersebut. Hasil deskripsi tersebut kemudian dianalisis dan disintesis, serta digeneralisasikan.

II. Antropomorfik dan Zoomorfik dalam Seni Rupa Sumba Timur

Dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur berkembang kebiasaan memvisualisasikan figur antropomorfik dan zoomorfik melalui seni kriya, seni lukis, dan seni pahat/seni patung dengan media yang bervariasi. Media itu adalah tanah liat, kain tenun, kayu, cangkang kerang, semen, dan logam.

a. Seni Kriya

Hasil seni kriya yang berpola hias figur antropomorfik adalah gerabah dan kain tenun. Selain antropomorfik, kain tenun juga mempunyai pola hias zoomorfik yang bervariasi, baik jenis maupun bentuknya. Jenis gerabah yang berpola hias antropomorfik adalah jenis kendi yang ditemukan di Situs Melolo dengan konteks rangka manusia, periuk, beluing persegi, dan benda-benda perhiasan.

Jenis kendi yang berpola hias figur antropomorfik biasanya mempunyai leher panjang dengan ujung yang lebar. Figur antropomorfik tersebut diwujudkan sebagai *kedok* atau topeng yang ditempatkan di bagian leher atau di bagian ujung atau puncaknya. Berdasarkan komponen-komponen pembentuknya dapat dibedakan menjadi delapan variasi (Sumijati, 1994). Bentuk mata terdiri atas : bulatan dengan titik di dalamnya atau di tengahnya, bulat tanpa titik di tengahnya, oval dan garis mendatar, sedangkan bentuk mulut terdiri atas: belah ketupat dengan garis tegak di tengahnya, garis tegak dan mendatar dengan posisi yang hampir bersinggungan sehingga menyerupai bentuk segitiga, dan garis mendatar.

Bentuk bulatan juga digunakan untuk menggambarkan telinga dan hidung. Bulatan besar untuk memvisualisasikan telinga, sedangkan bulatan berukuran kecil untuk memvisualisasikan lubang hidung. Jumlah *kedok* yang ada pada sebuah

kendi kadang-kadang satu buah dan kadang-kadang lebih. Figur antropomorfik pada kain tenun hanya terdapat pada jenis *hinggi* atau kain selimut dan *lau* (sarung). *Hinggi* adalah kain untuk priya, sedangkan *lau* adalah kain untuk kaum perempuan (Kartiwa, 1973).

Figur antropomorfik pada kain tenun digambarkan dengan sikap tangan bertolak pinggang atau tangan dan kaki terentang. Dalam kedua sikap tersebut, baik tangan maupun kaki digambarkan lengkap dengan jari-jari yang berjumlah lima buah. Figur antropomorfik dengan sikap tangan dan kaki terentang dikenal sebagai *manusia kangkang*. Bagian-bagian tubuh yang biasa divisualisasikan adalah: mulut, mata, tulang rusuk, kadang-kadang telinga, dan genetalia. Tidak jarang bahwa figur antropomorfik pada kain Sumba berdiri di antara dua pohon yang tampaknya dimaksudkan sebagai pohon hayat. Pada umumnya warna yang dipilih untuk menampilkannya adalah warna putih di atas warna merah kecokelatan atau biru. Selain figur antropomorfik secara utuh, pada kain tenun Sumba Timur juga ada yang mempunyai motif antropomorfik yang tidak lengkap, misalnya hanya bagian tengkorak. Wujud tengkorak dicirikan dengan adanya tiga lubang: dua lubang sebagai mata, sedangkan satu lubang yang lain sebagai mulut. Tengkorak tersebut digambarkan tertancap pada tonggak kayu yang berujung runcing. Pohon tersebut dikenal sebagai pohon *andungu* atau "pohon tengkorak". Seperti halnya figur antropomorfik utuh, maka figur antropomorfik ini juga menggunakan warna putih dengan latar berwarna merah kecokelatan atau biru.

Selain figur antropomorfik, kain tenun Sumba Timur juga memvisualisasikan figur zoomorfik, baik secara realistik maupun didistilisasikan. Namun, stilisasi tersebut tetap mampu menampilkan bentuk yang realistik. Figur zoomorfik yang banyak ditampilkan adalah: kuda, menjangan, gajah, singa, anjing, ayam, udang, dan ular (Sularta, tt). Figur zoomorfik ditampilkan melalui garis-garis mendatar-tegak, bentuk-bentuk meander, pilin baik tunggal maupun ganda, dan belah ketu-

pat. Dari bentuk-bentuk tersebut divisualisasikan mata, badan, dan ekor.

Dalam visualisasinya, figur zoomorfik pada kain tenun Sumba Timur pada umumnya tampak tegak, terutama bagian kepala dan ekor. Figur zoomorfik sering pula divisualisasikan bersamaan dengan antropomorfik. Figur yang banyak dipilih adalah kuda, udang, menjangan, dan ular, atau pohon tengkorak, manusia kangkang, udang, dan kuda, serta burung. Baik figur antropomorfik maupun figur zoomorfik ditampilkan secara berulang-ulang mendatar sehingga pada satu kain terbagi dalam bidang yang diisi dengan figur antropomorfik dan atau zoomorfik.

Hasil seni kriya lain yang berwujud zoomorfik adalah kepala babi dari cangkang kerang yang dibentuk menyerupai muka seekor babi. Visualisasi muka babi ditunjukkan dengan adanya dua bulatan sebagai mata dan sebuah lubang yang lain lubang hidung. Muka babi tersebut ditemukan satu konteks dengan kendi yang memiliki pola hias kedok dan rangka manusia di dalam tempayan. Benda lain yang ditemukan dalam tempayan adalah beliang persegi, manik-manik baik dari bahan batu, kaca maupun dari cangkang kerang (Heekeren, 1956).

b. Seni Lukis

Dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur, figur zoomorfik ditampilkan pula dalam seni lukis yang diterapkan pada piringan bagian atas tiang utama rumah adat, dan di bagian atap *reti* (kubur dolmen). Baik pada tiang utama maupun pada *reti*, lukisan zoomorfik ditampilkan dengan menggunakan cat berwarna hitam, merah, kuning, dan biru.

Pada piringan tiang utama figur zoomorfik di antaranya berupa kuda, kerbau, babi, dan ayam. Selain jenis tersebut pada *reti* terdapat pula jenis rusa yang didistilisasi, sapi, dan tanduk kerbau. Pada *reti* selain zoomorfik, terdapat pula hasil lukisan yang berwujud antropomorfik, meskipun tidak sebanyak zoomorfik.

c. Seni Pahat

Dari seni pahat divisualisasikan figur antropomorfik dan zoomorfik terutama diterapkan di bagian tutup, dan atau di bagian kaki kubur dolmen, serta di *penji*. *Penji* adalah salah satu komponen dolmen yang ditempatkan di bagian tutup, di depan dan atau di belakang atau di samping kubur dolmen.

Pada kubur dolmen figur antropomorfik dan zoomorfik divisualisasikan secara terpisah atau bersama. Visualisasi figur antropomorfik pada umumnya tampak kaku dengan mata tertutup, mulut terbuka lebar atau sempit. Figur antropomorfik sering pula divisualisasikan dengan gaya kangkang, atau tangan berada di pinggang dengan jari-jari terbuka, dan ada pula yang memakai baju dan memegang tampeng. Figur zoomorfik yang sering divisualisasikan adalah kuda, kerbau, babi, buaya, kadal, penyu, udang, dan burung. Objek-objek tersebut divisualisasikan seperti bentuk aslinya, hanya beberapa yang ditampilkan tidak proporsional. Visualisasi zoomorfik dan antropomorfik juga menunjukkan ekspresi kaku.

d. Seni Patung

Dalam masyarakat Sumba Timur, figur antropomorfik dan zoomorfik divisualisasikan pula melalui seni patung dengan beberapa bahan, misalnya: batu, semen, kayu, dan logam. Antropomorfik dari batu dan semen banyak terdapat pada kubur dolmen, yakni di bagian tutup dan atau di *penji*, sedangkan yang dari kayu ditempatkan di bubungan rumah atau berdiri sendiri, sedangkan dari logam pada umumnya berdiri-sendiri. Di antara bahan-bahan tersebut, semen merupakan jenis bahan yang lebih banyak digunakan daripada bahan lainnya.

Dari bahan semen dibentuk patung-patung manusia dan binatang baik secara terpisah maupun secara bersama, misalnya patung kuda dengan penunggangnya. Pada umumnya patung antropomorfik menunjukkan kesan kaku dan kurang proporsional. Patung-patung manusia biasanya dilengkapi dengan pakaian khas

Sumba, misalnya ikat kepala dan kain-kain dengan motif hiasan tertentu. Ekspresi wajah digambarkan dengan mata tertutup atau terbuka, tetapi tanpa bola-mata, mulut berukuran kecil dalam kondisi tertutup atau terbuka. Jenis kelamin patung antropomorfik dapat diketahui dari pakaian dan dari penonjolan bagian dada dan tatanan rambut.

Visualisasi patung-patung tersebut ada yang menunggang kuda dengan tangan memegang kendali serta dilengkapi dengan pedang, posisi berdiri dengan pakaian adat Sumba, atau berdiri dengan tangan memegang kendali kuda. Selain itu, tampak pula patung dari bahan semen yang memakai topi dan pipa. Keduanya mempunyai bentuk dan gaya Eropa.

Patung-patung binatang dari bahan semen terdiri atas beberapa jenis binatang misalnya kuda, kerbau, babi, rusa, ayam, itik, burung, buaya, tokek, dan penyu. Kuda diekspresikan dengan kaki depan diangkat dan dicat merah, putih, dan hitam. Patung ayam terdiri atas ayam jantan dan ayam betina, sedangkan jenis burung yang divisualisasikan adalah burung kakaktua. Baik patung ayam maupun burung diberi warna dengan cat misalnya bagian badan dengan warna putih, kuning untuk bulu, dan merah untuk paruh.

Pemberian warna juga diterapkan pada patung yang berwujud buaya dan kerbau. Buaya dengan warna merah, sedangkan kerbau dengan warna putih dan hitam, putih untuk bagian badan, sedangkan warna hitam untuk bagian tanduk. Patung kerbau ada yang utuh dan ada yang hanya bagian kepala dan tanduk. Pada umumnya bentuk patung-patung binatang dari bahan semen kurang proporsional.

Baik figur antropomorfik maupun zoomorfik yang dibuat dari bahan semen juga menunjukkan kesan kaku dan tidak proporsional. Patung dari bahan batu tampak dikerjakan secara halus, dan biasanya diletakkan dalam kompleks kubur dolmen dengan posisi duduk. Selain dari batu, patung zoomorfik dibuat pula dari logam yakni emas dan perak yang biasa

disimpan di atas bara-bara rumah adat atau rumah *Parai Marapu*.

III. Pembahasan

Pemahaman latar belakang visualisasi figur antropomorfik dan zoomorfik dalam seni rupa Sumba Timur tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sosial budaya masyarakat pendukungnya. Dalam kehidupan manusia, baik masa lampau maupun masa kini, selalu ada kesenian sebagai hasil ekspresi hasrat manusia akan keindahan. Melalui kesenian manusia mengekspresikan pengalaman tentang keindahan dan estetikanya. Seni pada kenyataannya tidak hanya sekedar perwujudan ide tertentu, tetapi juga merupakan ekspresi segala macam ide yang diwujudkan oleh para seniman dalam bentuk-bentuk yang konkret. Hal itu dapat terjadi karena dalam diri seniman terdapat unsur kognisi, kreativitas, dan kemandirian. Sesuai dengan faktor-faktor itu, maka hasil seni seringkali memiliki variasi.

Di sisi lain, Boas mengemukakan bahwa hasil seni, terutama seni rupa tidak harus mengekspresikan objek-objek yang nyata, tetapi juga dapat mengekspresikan gagasan yang abstrak. Hal itu tampak jelas pada seni rupa dari masa prasejarah yang secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yakni: hasil seni yang mengekspresikan akan keindahan dan hasil seni yang mengekspresikan bentuk-bentuk yang memiliki makna simbolis (Boas, 1955). Makna simbolis tersebut biasanya diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang simbolis dan dihubungkan dengan nilai magis religius.

Hasil seni yang berkaitan dengan nilai magis-religius biasanya kurang memperhatikan ketepatan anatomis dan proporsinya. Oleh karena itu, hasil seninya lebih menekankan makna simbolisnya daripada aspek keindahannya. Meskipun demikian, tidak berarti bahwa hasil seni rupa yang tidak proporsional tidak indah. Senada dengan hal itu, Soedarso (1973) berpendapat bahwa hasil seni rupa yang ganjil dan tidak proporsional dapat pula memancarkan keindahan. Dalam mengekspresikan keindahan, sumber inspirasi

dalam seni rupa dapat berasal dari berbagai sumber, di antaranya adalah manusia dan binatang. Oleh karena itu, dua objek itu seringkali divisualisasikan baik dalam bentuk patung, seni lukis, maupun seni kriya, seperti yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur. Para seniman Sumba Timur banyak mengekspresikan hasil seninya dengan menampilkan unsur manusia dan binatang.

Uraian di atas dapat memberikan gambaran bahwa visualisasi figur antropomorfik dan zoomorfik mempunyai tujuan tertentu sesuai dengan latar belakang kepercayaan masyarakat pendukungnya. Dalam masyarakat Sumba Timur visualisasi figur antropomorfik dan zoomorfik mencakup rentang waktu yang panjang. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya kendi yang diberi hiasan kedok atau topeng dan muka babi dari cangkang kerang dalam kubur tempayan di Situs Melolo. Menurut Heekeren (1965) penguburan dengan tempayan berlangsung pada masa akhir prasejarah atau kira-kira pada awal tarikh Masehi. Visualisasi kedua jenis objek tersebut terus berlangsung hingga kini, yakni pada kubur dolmen dan kain-kain tenun.

Hiasan kedok atau topeng sebagai bagian dari visualisasi figur antropomorfik diterapkan di bagian leher atau di bagian puncak kendi, ditemukan satu konteks dengan rangka manusia dalam tempayan, dan mempunyai tujuan yang berkaitan dengan kematian. Tujuan itu berkaitan dengan upaya menjalin hubungan antara orang yang masih hidup dengan orang yang sudah meninggal. Sesuai dengan tujuan itu, maka kedok atau topeng memiliki makna simbolis untuk menyatakan ungkapan, perasaan, dan perilaku pemujaan terhadap orang yang telah meninggal. Menurut O'Dea (1990) hubungan yang diungkapkan dengan pemujaan semacam itu merupakan hubungan dengan sesuatu yang suci. Ungkapan yang sama terjadi pula dalam kepercayaan Marapu. Nenek moyang dalam kepercayaan itu diyakini sebagai sesuatu yang suci dan berdiam di *Parai Marapu*.

Sesuai dengan kepercayaan itu maka figur antropomorfik diyakini sebagai personifikasi nenek moyang. Dalam seni rupa penggambaran figur antropomorfik tidak selalu dalam kondisi utuh karena beberapa data menunjukkan bahwa figur antropomorfik hanya menggambarkan bagian-bagian tertentu, misalnya muka atau genetalia. Hal tersebut terjadi karena adanya keyakinan bahwa visualisasi figur antropomorfik yang tidak lengkap pun memiliki makna simbolis yang sama dengan figur antropomorfik yang utuh. Muka dan genetalia diyakini memiliki kekuatan lebih bila dibandingkan dengan bagian tubuh yang lain. Sejalan dengan keyakinan tersebut maka visualisasi kedok atau topeng pada kendi yang ditemukan di Situs Melolo mengandung makna simbolis yang sama dengan figur antropomorfik yang utuh.

Upaya visualisasi muka manusia pada kendi-kendi tersebut diperjelas dengan penggambaran mata, mulut, dan telinga yang diwujudkan dengan bentuk-bentuk geometris, misalnya lingkaran, belah ketupat, dan bulatan-bulatan kecil. Keyakinan bahwa figur manusia mengandung kekuatan magis dan merupakan personifikasi nenek moyang yang diperkuat dengan adanya kebiasaan memvisualisasikan figur antropomorfik dalam kain-kain tenun. Figur antropomorfik dalam kain tenun digambarkan dengan gaya *kangkang* yang genetaliannya menonjol. Menurut Haris Sukendar (1993) manusia dengan gaya *kangkang* merupakan salah satu objek dalam seni rupa yang universal, dan pada umumnya diyakini pula sebagai personifikasi nenek moyang.

Selain manusia dengan gaya *kangkang*, pada kain tenun Sumba terdapat pula visualisasi antropomorfik dalam bentuk tengkorak yang ditancapkan pada sebatang pohon *andanu* atau pohon tengkorak. Makna simbolis objek ini tidak sama dengan manusia gaya *kangkang* karena visualisasi objek itu berkaitan dengan peristiwa kemenangan dalam peperangan antarsuku. Dalam kehidupan suku Sumba sering terjadi pertikaian yang dapat menimbulkan peperangan yang berakhir dengan kemenangan atau kekalahan. Apabila dalam peperangan itu ada

anggota lawan yang kalah, kepalanya dipenggal dan ditancapkan pada pohon tengkorak yang berada di depan rumah adat. Dengan demikian, pohon *andanu* atau pohon tengkorak menjadi lambang status bagi suku tersebut. Sesuai dengan hal itu maka visualisasi pohon tengkorak pada kain tenun dapat pula bermakna sebagai lambang kemenangan dalam peperangan antarsuku.

Kuatnya kepercayaan *Marapu* di Sumba Timur menyebabkan segala gerak anggota masyarakat selalu dikaitkan dengan kepercayaan tersebut. Hal itu tampak dalam upaya memvisualisasikan objek-objek yang mengandung makna simbolis dalam kain tenun. Di antara objek-objek itu adalah beberapa jenis binatang, terutama binatang piaraan yang digunakan sebagai binatang kurban, misalnya kuda dan kerbau. Kuda dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur adalah binatang piaraan yang setia. Oleh karena itu, pada saat majikannya meninggal maka kudanya pun diikutsertakan sebagai binatang kurban. Pemberian kurban dapat dilakukan dengan cara disembelih pada saat upacara penguburan, atau dengan memberikan selimut pada jenazah dengan kain yang mempunyai pola hias kuda dan udang. Selain itu, kain tenun yang mempunyai pola hias kuda digunakan pula sebagai pakaian adat golongan *maramba* atau golongan *bangsawan*. Kuda pada pakaian adat umumnya divisualisasikan dengan posisi tegak, baik kepala maupun ekornya, dengan maksud agar dapat memberikan kesan gagah pada pemakainya.

Pemberian kuda sebagai binatang kurban dan pembungkus jenazah berupa kain tenun berpola hias kuda memiliki makna simbolis, yakni harapan agar roh *bangsawan* yang meninggal mempunyai kendaraan dalam perjalanannya ke dunia arwah (*Parai Marapu*). Penggunaan kain tenun berpola hias udang sebagai pembungkus jenazah juga mempunyai makna simbolis karena udang diyakini sebagai salah satu jenis binatang yang menggambarkan adanya kehidupan sesudah mati. Keyakinan tersebut sesuai dengan inti kepercayaan *Marapu* yang percaya ada-

nya kehidupan di dunia roh atau *Parai Marapu*.

Pemilihan beberapa jenis binatang sebagai pola hias pada kain tenun Sumba Timur, misalnya ular, ayam, burung, dan gajah, tidak lepas dari keyakinan adanya makna simbolis dan magis, serta kekuatan *gaib*. Dalam kepercayaan *Marapu* binatang diyakini memiliki kekuatan dan roh seperti halnya manusia. Ayam, terutama ayam jantan, diyakini sebagai lambang matahari dan kesuburan, sedangkan burung diyakini sebagai lambang nenek moyang, ular sebagai lambang dunia bawah, dan gajah sebagai kendaraan nenek moyang.

Berakar dari keyakinan itu maka kuda dan burung dijadikan objek lukisan pada piringan kayu yang ditempatkan di bagian atas tiang rumah adat (*hanganiru*). Rumah adat merupakan rumah *Marapu* yang digunakan untuk melakukan upacara-upacara yang di antaranya dilakukan di tiang utama. Dengan demikian, tiang rumah adat tidak hanya berfungsi sebagai penyangga, tetapi juga bermakna magis-religius. Selain kuda dan burung, dalam rumah adat juga terdapat hiasan-hiasan berupa tanduk kerbau, rahang babi, dan patung manusia. Patung sejenis ditempatkan pula di atas bumbungan rumah adat yang diyakini pula sebagai personifikasi nenek moyang atau *Marapu*. Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh gambaran bahwa hasil seni rupa yang terdapat di rumah adat tidak lepas dari makna simbolis sesuai dengan fungsi rumah adat itu sendiri.

Perilaku simbolis tampak pula dengan adanya pemberian bekal kubur berupa kepala babi dari cangkang kerang gastropoda. Penyertaan bekal kubur tersebut dapat menambah data bahwa babi merupakan salah satu jenis binatang yang memegang peranan penting, terutama sebagai binatang kurban. Penyembelihan babi sebagai binatang kurban dilakukan dalam upacara-upacara yang berhubungan dengan siklus kehidupan, bercocok tanam, dan pembangunan rumah adat. Selain disembelih, kurban babi juga disertakan sebagai bekal kubur meskipun dalam bentuk tiruan. Penyertaan bekal kubur berupa tiruan babi tampaknya juga bermakna

simbolis sebagai pengganti kurban babi yang sesungguhnya. Dengan bekal kubur tersebut diharapkan roh orang yang meninggal memiliki babi seperti layaknya pada saat masih hidup.

Kepercayaan *Marapu* yang sarat dengan perilaku simbolis menyebabkan figur antropomorfik dan zoomorfik banyak divisualisasikan pada kubur dolmen (*reti*). Figur manusia pada umumnya kaku dan tidak proporsional sesuai dengan keyakinan bahwa figur-figur itu adalah personifikasi nenek moyang. Dengan demikian, hasil seni tersebut tidak hanya memvisualisasikan keindahan, tetapi bermakna magis-religius.

Patung manusia sebagai personifikasi nenek moyang atau orang yang telah meninggal diperkuat dengan adanya patung-patung yang berpakaian adat Sumba, patung manusia yang menunggang kuda, dan manusia gaya kangkang dengan genetalia yang menonjol. Visualisasi patung manusia pada *reti* tampaknya sesuai dengan kondisi ketika seseorang masih hidup, misalnya: jenis kelamin, kedudukan, serta binatang piaraannya yang sekaligus juga menggambarkan binatang tunggangannya.

Visualisasi manusia dengan kuda paling banyak dilakukan karena kuda dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur merupakan binatang yang memiliki sifat setia pada majikannya. Adanya keyakinan tersebut maka dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur ada istilah *njara mada-dewa* yang berarti ketaatan kuda yang tidak terbatas di dunia. Oleh karena itu, kuda tetap dijadikan binatang tunggangan atau kendaraan seorang majikan yang meninggal dunia dengan cara mendirikan patung kuda atau membuat lukisan atau relief.

Visualisasi figur zoomorfik pada kubur *reti* tidak dapat dilepaskan dari perilaku pendukungnya, sebagai contoh adalah figur ayam jantan. Kokok ayam jantan diyakini dapat membungkakan roh orang yang telah meninggal dan kemudian pergi ke dunia roh (*Parai Marapu*). Ayam jantan dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur merupakan salah satu jenis hewan yang dikorbankan dengan cara disembelih pada saat jenazah akan dima-

sukkan ke dalam liang kubur. Berdasarkan keyakinan tersebut maka ayam jantan banyak divisualisasikan pada kubur, terutama kubur reti dari golongan bangsawan atau *maramba*. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa jenis-jenis hewan korban yang umumnya disembelih pada saat upacara penguburan divisualisasikan pada kubur-kubur *reti*. Jenis-jenis hewan tersebut di antaranya adalah kerbau, babi, dan ayam.

Visualisasi figur zoomorfik dalam bentuk patung yang diyakini sebagai lambang nenek moyang dibuat pula dari bahan logam, yakni emas dan perak. Patung tersebut berupa patung burung, yang biasanya disimpan di dalam rumah adat.

IV. Penutup

Dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur perilaku religius tampak mewarnai tata kehidupannya. Perilaku tersebut di antaranya upaya visualisasi figur-figur antropomorfik dan zoomorfik dalam seni rupa, baik seni kriya, seni lukis, seni pahat, maupun seni patung. Selain itu, Masyarakat Sumba Timur juga merupakan salah satu suku bangsa di Indonesia yang banyak melakukan upacara-upacara, terutama upacara yang berkaitan dengan siklus kehidupan dan matapencaharian hidup.

Perilaku religius masyarakat Sumba Timur berpangkal pada kepercayaan *Marapu* yakni kepercayaan asli yang hingga kini mampu mewarnai kehidupan keagamaan di Sumba Timur, meskipun agama Kristen dan Islam telah berkembang di daerah itu. Konsep kepercayaan asli tersebut telah merasuk dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur. Oleh karena itu, anggota masyarakat yang telah memeluk agama Kristen dan Islam tetap menjalankan upacara-upacara yang berakar dari kepercayaan *Marapu*.

Kepercayaan *Marapu* sebagai kepercayaan asli mengandung unsur-unsur animisme, dinamisme, spiritisme, dan totemisme dengan inti kepercayaan pemujaan terhadap nenek moyang. Inti kepercayaan itu melandasi berbagai perilaku anggota masyarakat Sumba Timur yang

diyakini sebagai lambang yang mengandung makna simbolis, di antaranya adalah menggambarkan nenek moyang.

Sesuai dengan makna itu maka figur antropomorfik dan zoomorfik biasanya divisualisasikan kaku dan tidak proporsional, sedangkan jenis binatang yang dipilih sebagai objek dalam seni rupa biasanya adalah binatang-binatang korban dalam upacara-upacara, terutama adalah kerbau dan kuda. Selain jenis binatang korban, visualisasi figur zoomorfik juga menampilkan jenis-jenis binatang yang diyakini mempunyai kekuatan dan atau penjelmaan nenek moyangnya. Jenis-jenis binatang yang termasuk dalam kategori ini di antaranya adalah: burung, biawak, penyu, dan kadal.

Kondisi tersebut di atas merupakan salah satu bukti bahwa hasil seni tidak dapat dipisahkan dari kepercayaan serta tata kehidupan masyarakat pendukungnya. Hal itu wajar karena dalam proses pembentukan karya seni seseorang artisan tidak dapat sepenuhnya melepaskan diri dari pengaruh budaya yang berkembang dalam masyarakat pendukungnya karena seorang artisan merupakan anggota masyarakat setempat.

Kuatnya konsep kepercayaan *Marapu* yang mewarnai kehidupan masyarakat Sumba Timur menyebabkan unsur-unsur budaya baru atau unsur-unsur dari luar tidak dapat mengubah kebiasaan memvisualisasikan figur-figur antropomorfik dan zoomorfik. Contoh tentang hal tersebut tampak dalam visualisasi figur antropomorfik dalam bentuk patung dengan topi dan pipa bercorak Eropa, yang tetap berekspresi kaku dan tidak proporsional. Demikian pula halnya dengan penggunaan bahan pembentuk kubur-kubur dolmen yang tetap dilengkapi dengan figur-figur antropomorfik dan zoomorfik. Dengan demikian, unsur-unsur dari luar hanya dapat mengubah kulitnya, sedangkan inti dari visualisasi figur antropomorfik dan zoomorfik dalam seni rupa tidak berubah.

Sesuai dengan kondisi tersebut maka masyarakat Sumba Timur sejak dahulu hingga sekarang selalu berupaya menjalin hubungan dengan nenek moyangnya karena nenek moyang diyakini dapat

mempengaruhi kehidupan manusia. Untuk menjalin hubungan antara keduanya diperlukan media, di antaranya adalah figur-figur antropomorfik dan zoomorfik. Kepercayaan Marapu yang kuat dalam kehidupan suku bangsa Sumba Timur dapat menjadi faktor yang menyebabkan budaya Sumba yang bernilai tinggi tetap lestari dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kehidupan suku bangsa Sumba Timur khususnya dan bangsa Indonesia umumnya.

Daftar Pustaka

- AS, Sumijati. 1993. "Kendi Situs Melolo Sumba Timur Suatu Artefak Seni Bermakna Simbolis". *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Boas, Frans. 1955. *Primitive Art*. New York: Dover Publication Incorporation.
- Djoko Suryo, (ed). 1996 "Dinamika Sosial Budaya Masyarakat di Pulau Jawa Abad VII-XX", belum terbit, Yogyakarta - Surabaya: Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Jawa Timur-Fakultas Sastra UGM.
- Haris, Sukendar. 1993. *Dinamika dan Kepribadian Bangsa yang Tercermin dari Tradisi Megalitik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta. Yayasan Kanisius.
- Heekeren, H.R van. 1956. "The Um Cemetery at Melolo, East Sumba (Indonesia)". *Berita Dinas Purbakala*. No. 3. Jakarta.
- Hoebel, Adamson. E. 1958. *Man in The Primitive World*. New York: Mc Graw Hill Book Company, Inc.
- Kalsitorini, Dyah. 1996. "Perbandingan Pola Hias Domlen di Daerah Pantai dan Pegunungan Sumba Timur: Tinjauan Etnoarkeologi". *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM.
- Kapita, Oe. H. 1976. *Masyarakat Sumba Timur dan Adat Istiadatnya*. Waingapu: Gunung Mulia.
- 1976. *Sumba Di Dalam Jangkauan Jaman*. Waingapu: BPK Gunung Mulia.
- Kartiwa, Suwati. 1973. *Kain Tenun Tradisional Nusa Tenggara*. Jakarta: Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum, Museum Pusat Dep. P dan K.
- Kusumawati, Ayu. 1993. "Pola Hias Dolmen di Sumba: Perannya dalam Seni, Reti - Geins dan Status Sosial." *Majalah Widya Pustaka*. Tahun X, hlm. 76-83.
- O'Dea, Thomas, 1966. *Sosiologi Agama, Suatu Pengenalan Awal*. Yogyakarta: Jasogama.
- Peursen, van C.A. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Polama, Margaret M. 1984. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Rajawali.
- Soelarto, B. t.t. *Pustaka Budaya Sumba Jilid I, II, III*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Ditjen Kebudayaan Departemen P & K.
- Subagya, Rachmad. 1981. *Agama Asli Indonesia*. Jakarta: Djaya Purusa
- Sudarso, S.P, 1973. *Pengertian Seni*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia, "ASRI".