

LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL II

Globalisasi dalam segala bidang memang sudah menjadi suatu hal yang tidak terelakkan lagi, sebagai dampak kemajuan teknologi dan informasi. Salah satu efek globalisasi yang tidak bisa dihindari yaitu terjadinya pasar bebas yang akan dimulai dalam cakupan wilayah ASEAN tahun 2015. Konsep utama dari ASEAN Economic Community adalah menciptakan kawasan ASEAN sebagai sebuah pasar tunggal dan kesatuan basis produksi ditandai dengan terjadinya kebebasan distribusi atas barang, jasa, faktor produksi, investasi dan modal serta penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara ASEAN.

Dalam hal seni budaya, Indonesia sejatinya mempunyai source (sumber) yang sangat kaya dan mempunyai kompleksitas keragaman yang luas, namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kita mengelola tata kelola dan efektifitas sumber seni lokal sehingga bisa bersaing dalam arus globalisasi ekonomi dan budaya.

Berdasarkan realitas diatas, maka kami sebagai civitas akademis Program Pasca Sarjana (S2) Institut Seni Indonesia Denpasar ingin berpartisipasi dalam hal pemikiran konsep dengan mengadakan seminar nasional dengan tema "LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL".

Angkatan ketiga Pasca Sarjana ISI berkesempatan membuka kembali seminar nasional dengan mengangkat tema yang sama, dengan harapan bahwa hasil seminar akan dicetak menjadi suatu proceeding dengan harapan bahwa proceeding tersebut bisa menjadi suatu modal dalam membuat konsep strategi budaya (culture blueprint).

Pentingnya hasil seminar menjadi suatu konsep strategi kebudayaan Nasional kita disamping memang urgent juga agar hasil seminar ini dapat diimplementasikan dengan nyata dan hanya bukan sebatas wacana. Berkenaan dengan hal diatas, maka itu kami atas nama mahasiswa Pasca Sarjana ISI Denpasar angkat ke tiga mengajak semua pihak, para seniman, masyarakat, para stakeholder, dan pemerintah untuk bersama-sama berpartisipasi dalam mensukseskan seminar ini.

PARA PENULIS

EKALIANI
NI MADE PIRA ERAWATI
SANG PUTU HENDRA BAYUNA
KADEK AGUS BUDIARTA
IDA AYU INDAH TEJAPRATAMI
IDA AYU RATHI WAGISWARI
I WAYAN SUGAMA
NI NYOMAN PUTRIYANI
MADE NOVA ANTARA
A.A SAGUNG MIRAH HANDAYANI
I KADEK AGUS DWI SUDIARTHA
KADEK DEWI HARIYANTI
JI TAE CHUNG
ZACHARY HEINY
WAYAN SUCIPTA

I WAYAN ARIK WIRAWAN
SAPTO HASTOKO
I MADE DWI ANDIKA PUTRA
WARMAN ADHI SANJAYA
I WAYAN WIDIA
ASHWAN KAILANI
YUSPIANAL IMITHAN
BATUA HMI AMIR
I KETUT MUADA
I PUTU KARSANA
NI KOMANG ATMI KRISTIADDEWI
I PUTU GDE WAHYU PARAMARHTHA
I NYOMAN PUTRASA
NI SURADMAN
NI PUTU YUDA JAYANTHI

GEDE LINGGA ANANTA KUSUMA PUTRA
MADE ARINI HANINDHARPUTRI
GEDE SUWIRAJAYA WAISNAWAN
I PUTU ARYA SENTANOE
I PUTU YUDA PRATAMA
NI MADE NILA ANTARINI
RIZKITA AYU MUTIARANI
A.A ISTRI YUSTIARI DEWI
NGRADHI SANTOSA
NI WAYAN SETIASH
KETUT ADHI APRIANA
I KETUT WISANA ARYANTO
NI MADE SRI WAHYUNI TRISNA
HENCE SAHUSILAWANE
I GUSTI NGURAH AGUNG MAHA DIATMIKA

ISBN 978-602-70694-0-4

Program Pascasarjana Pengkajian dan Penciptaan Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar

LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL II



SEMINAR
SENI
NASIONAL
2014
PASCA 03
ISI DENPASAR
"Zobudharo dalam Seni Ekolok"

TIM PENYUSUN

RIZKITA AYU MUTIARANI
I PUTU GDE WAHYU PARAMARHTHA



Program Pascasarjana Pengkajian dan Penciptaan Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar
2014

LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL II
SEMINAR SENI NASIONAL
TAHUN 2014

Tim Penyusun

Rizkita Ayu Mutiarani

I Putu Gde Wahyu Paramartha

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Program Pascasarjana

Penciptaan dan Pengkajian Seni

Tahun 2014

**LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL II
SEMINAR SENI NASIONAL
TAHUN 2014**

Penyusun

Rizkita Ayu Mutiarani

I Putu Gde Wahyu Paramartha

Penerbit

Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni

Institut Seni Indonesia Denpasar

UPT Penerbitan.

Jalan Nusa Indah

Denpasar, Bali

Telp. 0361-227316, Fax. 0361-236100

Denpasar 80235

Cetakan pertama: Juli 2014

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Program Pascasarjana

Penciptaan dan Pengkajian Seni

xiv+ ...halaman; ukuran 23 x 15.5 cm

ISBN 978-602-70694-0-4

SAMBUTAN

Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

“Lokalitas Dalam Seni Global II” cukup menarik diangkat sebagai tema dalam seminar nasional yang diselenggarakan mahasiswa Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar angkatan 2013. Karenanya perlu diingat kembali kata “lokalitas” sangat identik dengan tradisi, dalam hal ini, kesenian tradisional nusantara adalah pondasi yang mendasari segala bentuk dan perkembangan kesenian yang selama ini membawa nama Indonesia ke ranah Global. Dengan demikian kesenian lokal perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya agar tidak terseret oleh terpaan arus globalisasi yang akan mengkaburkan identitas budaya kita.

Perkembangan kesenian di zaman ini penuh dengan pencarian, penggalian ide-ide yang mengedepankan kreativitas dalam proses penciptaan seni, sehingga melahirkan karya-karya spektakuler yang bermutu tinggi. Di dalam ranah seni pertunjukan, para Etnomusikolog di masa ini berjuang mengangkat citra local ke ranah global dengan segala bentuk perkembangannya. Hal ini sangat berkaitan dengan topik seminar, yaitu keindahan musik kita yang terbalut oleh nilai estetika tinggi mampu bersaing dalam dunia global. Dan kenyataannya musik kita sudah mulai mengglobal. Di ranah *visual art* atau seni rupa dan desain dewasa ini terhembus wacana mengenai *Global Art* yang kembali mengambil dan meminjam ikon atau unsur lokal yang kemudian di visualkan secara kreatif dengan ide-ide “gila”, sehingga disetiap karya-karya yang diciptakan bernuansa lokal dengan peng gayaan baru yang mampu eksis di dalam ranah seni rupa dunia. Hal ini dalam konsep postmodern disebut dengan pendekatan *pastiche* yaitu mengangkat dan meminjam kembali bentuk-bentuk teks atau bahasa estetik tradisi yang kemudian dikonstruksi kembali dengan bahasa seni yang baru, kemudian

menempatkannya ke dalam konteks semangat masa kini yang sering disebut dengan seni kontemporer tanpa meninggalkan dan merusak kesenian lokal.

Kiranya perlu saya sampaikan bahwa program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar sudah mampu melahirkan Magister, yang artinya bahwa program ini telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, kendatipun masih banyak hal yang perlu dibenahi. Selaku pimpinan saya akan mendukung segala bentuk kegiatan akademis yang dilakukan program Pascasarjana dalam hal meningkatkan kualitas lulusan yang mampu menciptakan karya-karya terbaik dan menghasilkan ilmu-ilmu baru dalam bidang seni yang dapat dipertanggungjawabkan nantinya dimasyarakat.

Dengan diselenggarakannya kegiatan seminar nasional yang mengarah pada globalisasi adalah tugas kita untuk mensinergikan kelokalan dan global, sehingga terjadinya hibrialisasi untuk menciptakan sebuah atmosfer baru dalam berkesenian. Akhir kata, ada suatu permasalahan yang harus di pecahkan, yang menjadi jalan pencerah bagi peserta akademik kita, yang kemudian terangkum dalam satu simpulan.

Hadirnya prosiding seminar nasional “Lokalitas dalam Seni Global II” diharapkan mampu menambah kekayaan intelektual akademik melalui karya tulis ilmiah penciptaan dan pengkajian seni Institut Seni Indonesia Denpasar, melalui Program Pascasarjana Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni mampu memberikan sumbangsihnya kepada lembaga dalam merealisasikan Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai pusat seni dan budaya



Denpasar, 22 Juli 2014

Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar., M.Hum.

NIP. 196612011991031003

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan rahma-Nya kita semua senantiasa diberikan keselamatan dan kesehatan. Atas nama Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar, saya selaku Ketua Program Studi Program Pascasarjana ISI Denpasar mengucapkan terima kasih dan bersyukur atas terlaksananya Seminar Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni dan seminar mahasiswa Program Penciptaan dan Pengkajian Program Pascasarjana ISI Denpasar. Seminar ini juga diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis XI dan Wisuda XIII ISI Denpasar yang akan dilaksanakan pada hari Sabtu 26 Juli 2014.

Seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar dirancang sebagai suatu pertemuan akademik dan pertukaran ilmu pengetahuan secara berkelanjutan dan diselenggarakan setiap tahun dalam rangka membahas berbagai isu-isu seni yang sedang berkembang pada saat ini. Seminar ini merupakan kelanjutan dari seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar yang telah dilaksanakan pada tahun-tahun sebelumnya.

Melalui seminar ini diharapkan dapat merespon perkembangan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam upaya meningkatkan kecerdasan dan kreativitas seni dalam percaturan global. Seminar ini mengacu pada salah satu penjabaran Visi dan Misi Program Pascasarjana ISI Denpasar yaitu melakukan kegiatan penciptaan dan pengkajian seni berbasis budaya lokal dan nusantara. Dilaksanakannya seminar ini diharapkan melahirkan insan-insan yang cerdas, terampil, dan kompetitif untuk menghadapi persaingan terbuka di era globalisasi saat ini.

Adapun tujuan seminar, yang pertama untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan dapat dipercaya dalam rangka penciptaan dan pengkajian seni. Yang kedua, untuk menginventarisasi berbagai informasi yang terkait dengan penciptaan dan pengkajian seni. Dan yang ke tiga, menghimpun isu-isu strategis tentang penciptaan dan pengkajian seni untuk menambah wawasan yang lebih luas dalam bidang seni budaya lokal dan nusantara.

Adapun seminar yang dijadwalkan selama dua hari, hari pertama dimulai dengan seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar dengan tema “Keunggulan Seni Budaya Lokal dan Nusantara Sebagai Sumber Penciptaan dan Pengkajian Seni”. Sebagai pembicara yaitu Prof. Dr. H. Soetarno, DEA. (dari ISI Surakarta) dan Prof. Dr. Setiawan Sabana, MFA. (dari ITB). Dan dilanjutkan dengan seminar Mahasiswa Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian ISI Denpasar dengan tema “Lokalitas Dalam Seni Global II”, sebagai pembicara yaitu Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn.(dari ISI Denpasar) dan Savitri Putri Ramadina, S.Sn., M.Sn. (dari Universitas Widiatama Bandung). Hari kedua dilanjutkan dengan seminar panel khusus diadakan Mahasiswa Pascasarjana dengan materi yaitu lokalitas dalam seni global dari sudut pandang seni pertunjukan, seni media rekam, seni rupa dan desain.

Akhir kata, saya tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya seminar ini. Harapan ke depan semoga Program Pascasarjana ISI Denpasar melalui seminar ini mampu melaksanakan visi, misi, serta cita-cita sebagai pusat seni dan budaya.

Denpasar, 22 Juli 2014
Ketua Program Studi Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar.



Ketut Sariada, S.ST., M.Si.
NIP. 196106091986031001



DAFTAR ISI

Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar	iii
Kata Pengantar	vi
DAFTAR ISI	ix
1. PEMBICARA	1
Prof. DR. Soetarno	
PERKEMBANGAN SENI DALAM PERSPEKTIF PERUBAHAN SOSIAL	2
Prof. DR. Setiawan Sabana (ITB)	
KOMPLEKSITAS PERKEMBANGAN DAN KREATIVITAS SENI INDONESIA MASA KINI	12
Savitri Putri Ramadina, S.Sn., M.Sn., Fakultas Desain	
KECENDERUNGAN GAYA VISUAL LOKAL DALAM ARTEFAK SENI RUPA BUDDHA PERCANDIAN BATUJAYA, KARAWANG, JAWA BARAT	24
Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn	
NAFAS LOKAL DALAM KARYA SENI BERNUANSA GLOBAL	34
2. SENI PERTUNJUKAN	51
Ekaliani	
ESTETIKA DALAM KOSTUM TARI BALI DWIPA JAYA.....	52
Ni Made Pira Erawati.	
BENTUK DAN WARNA BUSANA TOKOH WALUNATENG DIRAH DALAM DRAMATARI CALONARANG SANGGAR SENI GASES BALI	61

Sang Putu Hendra Bayuna ESTETIKA GERAK TARI HANOMAN DALAM DRAMATARI WAYANG WONG RAMAYANA DI DESA PENINJOAN KECAMATAN TEMBUKU KABUPATEN BANGLI.....	72
Kadek Agus Budiarta. POLA PIKIR DALAM METODE PENCIPTAAN KARYA TARI KEKINIAN.....	89
Ida Ayu Indah Tejapratami KAJIAN ESTETIKA TARI LEGONG UNTUNG SURAPATI....	102
Ida Ayu Ratih Wagiswari EKSPLORASI PENUANGAN CERITA RAKYAT LEGU GONDONG KE DALAM SEBUAH KARYA SENI	111
I Wayan Sugama PERANAN KESATUAN (UNITY) VISUAL PADA TATA RIAS BONDRES DADONG REROD	121
Ni Nyoman Putriyani BENTUK DAN WARNA BUSANA TARI BARIS CINA DI DESA PEKRAMAN RENON KECAMATAN DENPASAR SELATAN KOTA DENPASAR ...	134
Made Nova Antara EKSPLORASI RWA BHINEDA DALAM KARYA TARI KONTEMPORER <i>HITA</i>	143
A.A Sagung Mirah Handayani GERAK DAN GENDING SEBAGAI ELEMEN PEMBENTUK ESTETIKA PADA PERTUNJUKAN TARI JANGER DI BANJAR PEGOK, DESA SESETAN,	

KOTA DENPASAR	155
I Kadek Agus Dwi Sudiartha KOMODIFIKASI DRAMATARI GAMBUH SANGGAR KERTHA JAYA, PEDUNGAN, DENPASAR.....	177
Kadek Dewi Hariyanti. ESTETIKA GELUNGAN TARI REJANG DEWA.....	192
Ji Tae Chung NILAI ESTETIKA SUARA SULING BALI.....	208
Zachary Hejny PENGKAJIAN KERAMAIAAN SUARA DALAM UPACARA HINDU BALI SEBAGAI PELAJARAN TEKNIK PENCIPTAAN KARYA BARU	216
Wayan Sucipta FENOMENA IRINGAN JOGED BUNGBUNG YANG BERNUANSAKAN DANGDUT KOPLO.....	223
I Wayan Arik Wirawan ANALISA MELODI PADA KOMPOSISI WINANGUN MARGA	235
Sapto Hastoko ESTETIKA POSTMODERN AKULTURASI MUSIK JAZZ GAMELAN BALI I WAYAN BALAWAN	250
I Made Dwi Andika Putra EKSPLORASI GAMELAN ANGKLUNG DAN SELONDING SEBAGAI MEDIA UNGKAP DALAM PENCIPTAAN KARYA MUSIK "KAPETENGAN".....	264

Warman Adhi Sanjaya	
ESTETIKA JALINAN <i>RHYTHM</i> GUSTU BRAHMANA <i>TRIO</i> .	273
I Wayan Widia	
GARAPAN MUSIK REBAB “PENGENDAG JALAN”	285
Ashwan Kailani	
KAJIAN SENI PADA WASIAT RENUNGAN MASA	288
KARYA TGKH HUHAMMAD ZAINUDDIN ABDUL MADJID ..	
Yuspianal Imtihan	
<i>CILOKAQ</i> , BUKAN MUSIK TRADISIONAL?	294
Batua Hm. Amir	
MUSIK TONGKEQ RELIGIUSITAS DI ERA GLOBALISASI	308
I Ketut Muada	
WAYANG KULIT SEBAGAI MEDIA TONTONAN DAN TUNTUNAN MASYARAKAT PEDESAAN DI ERA REFORMASI	318
3. SENI RUPA DAN DESAIN	342
I Putu Karsana	
EKSPLORASI PENGIWA KONTEKS KEKINIAN DALAM KARYA SENI LUKIS.....	343
Ni Komang Atmi Kristiadewi	
REALITA IBU TERHADAP ANAK DALAM KARYA SENI LUKIS.....	363
I Putu Gde Wahyu Paramartha	
EKSPLORASI GAYA HIDUP HIPERREALITAS RAMAJA BALI MASA KINI DALAM SENI LUKIS	389

I Nyoman Putrayasa EKSPLOKASI BENTUK GANESHA DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG.....	395
N. Suradman EKPLORASI GITAR SEBAGAI INSPIRASI DALAM MEWUJUDKAN KARYA SENI INSTALASI	407
Ni Putu Yuda Jayanthi ESTETIKA BENTUK PADA PRODUK SENI KERAJINAN TANTERI'S KERAMIK DI DESA PEJATEN	430
Gede Lingga Ananta Kusuma Putra EKSPLOKASI KONSEP FANTASI PADA ILUSTRASI ANIMASI KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL GEBUG ENDE	450
Made Arini Hanindharputri TOKOH MEN BRAYUT SEBAGAI ILUSTRASI IKON MEDIA KAMPANYE ASI EKSKLUSIF BAGI IBU BEKERJA..	471
Gede Suwirajaya Waisnawan PERAN LAYOUT SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA POSTER SEMINAR SENI NASIONAL ISI DENPASAR 2014	491
I Putu Arya Sentanoe PERANAN ELEMEN-ELEMEN ILUSTRASI PADA KALENDER PRASI DESA TENGANAN KARANGASEM DALAM MEMBENTUK PRINSIP-PRINSIP ESTETIKA.....	507
I Putu Yuda Pratama KAJIAN ESTETIKA PADA MODIFIKASI AKSARA BALI DALAM LOGO BAND EMONI DAN AYU LAKSMI	526

Ni Made Nila Antarini KAJIAN ESTETIKA BENTUK ILUSTRASI JEMPIRING PADA BAJU KEBAYA	547
Rizkita Ayu Mutiarani KAJIAN ESTETIKA PADA KOMIK <i>MAHAJIVANAGITA</i> <i>SLOKA 1 : ESHA VAIROCANA</i>	569
A.A Istri Yustiari Dewi PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA SPIRITUAL DI KAWASAN UBUD.....	590
Ngr.Adhi Santosa BENTUK AKSARA BALI PADA HURUF BALI SIMBAR DWIJENDRA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN <i>PUZZLE GAME</i> AKSARA BALI	606
Ni Wayan Setiasih. PERAN GARIS SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA TIPOGRAFI GORGOTH.....	626
Ketut Adhi Apriana KAJIAN ESTETIKA ELEMEN ILUSI VISUAL PADA LOGO BALI ANIMAL WELFARE ASSOCIATION BERDASARKAN SIFAT EFEK GESTALT....	644
I Ketut Wisana Ariyanto EKSPLORASI IDENTITAS BUDAYA DESA MUNDUK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KEMASAN KOPI BUBUK	661

Ni Made Sri Wahyuni Trisna KESATUAN GARIS SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KAIN <i>BEACHWALK</i> MALL KUTA-BADUNG	680
Hence Sahusilawane EKO DESAIN PADA PERANCANGAN VINTAGE RESTO....	695
I Gusti Ngurah Agung Maha Diatmika FENOMENA PEMASANGAN IKLAN PADA POHON DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI	721

LAMPIRAN

PEMBICARA

PERKEMBANGAN SENI DALAM PERSPEKTIF PERUBAHAN SOSIAL

Prof. DR. Soetarno. Guru Besar Jurusan Pedalangan. Fakultas
Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Dewasa ini, perkembangan zaman yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan berdampak bagi perkembangan kesenian dalam konteks perubahan sosial karena pada dasarnya adanya perubahan disebabkan adanya perubahan pola pikir dan pandangan terhadap segala sesuatu yang ada. Perubahan tersebut secara mendasar dapat dilihat seperti : masyarakat yang dulunya bergelut dalam bidang pertanian (agraris) sangat kental dengan mistis dan magisnya, pada saat ini berkembang menjadi masyarakat urban; alam yang dahulu asri, harmoni kini beralih menjadi komoditi untuk memenuhi kebutuhan manusia; waktu yang dahulu tidak terbatas, kini penggunaan waktu terhitung dengan tepat; dan seni yang dahulu tidak terlepas dari magis, mistis dan kepentingan agama, kini kesenian mengalami penurunan makna, teknik kesenian sehingga sebagian seni mengarah pada sekuler atau sebagai lakon yang modern, atau dalam seni pertunjukan hanya sebagai tontonan. Seiring dengan perubahan sosial yang terjadi di masyarakat maka, semenjak Indonesia merdeka sampai sekarang, keberadaan kesenian nusantara selalu didukung oleh masyarakat (*communal support*). Artinya, masyarakatlah yang menghidupi dan menganggap kesenian sebagai kepentingan dalam kehidupan manusia seperti pertunjukan wayang yang dipentaskan dalam peristiwa perkawinan, ulang tahun, dan sebagainya yang melahirkan kesenian rakyat.

Adanya pengaruh masyarakat terhadap kesenian menyebabkan wujud kesenian akan terpengaruh, atau dengan kata lain seni merupakan produk masyarakat, sehingga

pandangan masyarakat tertentu akan mempengaruhi wujud seni yang dihasilkan oleh masyarakat itu. Hal itu jelas dinyatakan oleh Arnold Hauser dalam bukunya *The Sociology of Art* (1974). Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang tidak luput dari pengaruh kebudayaan luar terlebih lagi pengaruh masyarakat modern dan tidak jarang bentuk-bentuk kesenian diciptakan untuk kebutuhan praktis dan mengikuti selera pasar serta kurang memperhatikan nilai estetis. Dihadirkan lain adanya pemanfaatan seni sebagai komunikasi yang mengacu pada pendapat Sartono K. dalam bukunya yang berjudul *Pemikiran dan Pengembangan Historiografi Indonesia* (1982). Adolph S. Tomars dalam bukunya "Class System and The Arts" dalam Alvin Boskott (ED) *Sociology and History: Theori and Research*, London, 1964. Dinyatakan bahwa" kehadiran kelas tertentu atau golongan tertentu akan menghadirkan pula gaya dan bentuk seni yang khas sesuai dengan selera estetis golongan tertentu. Salah satu contoh adalah golongan *corporate* menghadirkan seni kolektif dan seragam dan kelas *competitive*, menghadirkan seni yang memiliki ciri ekspresi individual.

Semenjak Orde Baru, berbagai teknologi komunikasi modern merambah ke segala aspek kehidupan termasuk dalam kesenian. Untuk merespon perkembangan IPTEK yang begitu pesat maka dalam penggarapan atau pengembangan seni di era global harus memperhatikan tiga hal, yaitu: (1) konsep estetis yang matang; (2) teknik kesenian; dan (3) golongan sosial.

(1) Konsep Kesenian

Dalam berkesenian diperlukan konsep estetis yang matang dan nilai-nilai yang dijadikan dasar untuk ekspresi seni yang bersifat simbolis, kontemplatif dan filosofis. Menurut pendapat Susanne K, Langer dalam buku *Problematika Dalam Seni* (2006), simbol seni tidak menandai sesuatu namun mengartikulasikan dan

menyajikan kandungan emosi (bentuk ekspresi) bahwa semua karya seni tidak merumuskan arti namun merumuskan makna. Menurut Day Lewis itulah yang disebut citra puitis atau citra absolute, yaitu bentuk objektif dari perasaan kehidupan berkenaan dengan ruang, petikan musik, medium plastis, dan aktif yang lain secara harafiah tak tergambarkan antara lain kesadaran yang sebenarnya, emosi, vitalitas, identitas pribadi, gejala hidup yang dirasakan, dan acuan kapasitas batiniah. Simbol dalam seni adalah sebuah metafora, sebuah citra dengan signifikansi harafiah jelas ataupun tersamar. Sebagai contoh macan dan banteng melambangkan baik buruk atau ular melambangkan dunia bawah atau lambang kejahatan dan sebagainya.

(2) Teknik Kesenian

Dalam berkesenian perlukan teknik *sophisticated* (canggih, rumit, dan banyak referensi) yaitu teknik kesenian yang tidak membodohkan masyarakat. Teknik kesenian yang maju diperlukan pemikiran yang matang, fantasi yang hidup, perasaan yang kaya, dan intuisi yang tajam.

(3) Golongan Sosial

Golongan Sosial yang dimaksud dalam seni adalah sebagai perantara sosial yang tidak hidup diawang-awang, selalu ada pendukung, pembina, dan penggerak, keadaan tersebut sudah ada dari zaman dahulu sampai zaman sekarang. Menurut J.R. Brandon dalam bukunya yang berjudul *Theatre in Southeast Asia* (1967), bahwa dalam seni pertunjukan teater didukung oleh tiga kelompok, yaitu: (a) *government support*, (b) *commercial support*, (c) *communal support*.

Menurut J. Maquet dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Aesthetic Anthropology* (1971), seni dapat dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan kepentingan dan perkembangannya.

- (1) *Art by Destination* adalah seni dicipta masyarakat untuk kepentingan mereka sendiri.
- (2) *Art by Metamorphosis* atau *Art of Acculturation* atau *Pseudo-Traditional-Art*.
- (3) *Art of Acculturation* adalah seni akulturasi dari selera estetis pencipta dan selera estetis penonton.
- (4) *Art by Metamorphosis* adalah seni yang telah mengalami perubahan bentuk.
- (5) *Pseudo-Traditional-Art* adalah seni yang bila diamati masih mengacu pada bentuk tradisional tetapi nilai magis, sakral, simbolis tampak semu. Seni tersebut dapat dikatakan telah berubah sebagai fungsi komoditi.

Untuk mengulas permasalahan di dalam dunia seni, teori Raymon Williams (Johnson) dalam bukunya yang berjudul "*A Marxist View of Culture*" in J Austi-Bross (ED) *Creating Culture: Profils in The Study of Culture* (1987) dapat membantu menjelaskan. Menurut Williams, bahwa dalam suatu perjalanan sejarah selalu terdapat tiga kekuatan kebudayaan yaitu: (a) Kekuatan kebudayaan yang dominan; (b) Kekuatan kebudayaan yang residual/endapan; dan (c) Kekuatan kebudayaan yang bangkit. Tiga kekuatan ini selalu tarik-menarik dan tawar-menawar serta saling terlibat terus-menerus. Ketiga kekuatan kebudayaan ini kiranya dapat digunakan untuk mencermati karya seni. Di Jawa terdapat beberapa kekuatan dan otoritas yang mempengaruhi seni pertunjukan, sebagai berikut:

- a. Otoritas Keraton;
- b. Otoritas lembaga formal pendidikan seni;
- c. Otoritas tradisi lokal;
- d. Otoritas seniman laku/popular; dan
- e. Otoritas politikus yang sedang berkuasa.

Semua otoritas tersebut masing-masing memiliki orientasi kesenian atau filosofis dan fungsinya di tengah masyarakat yang berlainan.

Kenyataannya di lapangan bahwa kesenian yang disajikan khususnya seni pertunjukan yang disajikan di tengah-tengah masyarakat umumnya cenderung berada pada otoritas seniman laku/popular dan otoritas para penguasa. Kita sadari bahwa kesenian memiliki dua lingkungan, yaitu lingkungan material dan lingkungan ideologis. Hal itu juga dikatakan oleh M.M. Bakhtin dalam bukunya *The Formal Method in Literary Scholarship* (1985), bahwa lingkungan karya seni dapat dibedakan menjadi dua yaitu lingkungan material dan lingkungan ideologis. Lebih lanjut dikatakan bahwa karya seni dimediasi oleh hubungan erat antara karya seni dan lingkungan ideologisnya.

Dilain hal, seniman dalam berkarya tidak terlepas oleh pengaruh faktor lingkungan genetik objektif, seperti: bahan, media untuk proses, lingkungan fisik, tradisi, kebutuhan sosial, dan iklim budaya dan faktor lingkungan genetik subjektif, seperti: faktor psikologis seniman, sensitivitas, imajinasi, daya khayal, fantasi, intuisi, perasaan, keperibadian dan selera.

Dari faktor-faktor di atas sangat mempengaruhi seniman dalam menciptakan karya seni. Di bawah ini Howard S. Becker dalam bukunya *Art Worlds* (1982), membagi seniman menjadi empat tipe yaitu:

1. *Integrated Artist* yaitu seniman yang dapat menyesuaikan perkembangan zaman atau tuntutan masyarakat tanpa mengabaikan kaidah-kaidah dalam kesenian.
2. *Maverick Artist* yaitu seniman yang masih menghormati *pakem* dan tradisi yang diwarisi dari generasi sebelumnya.

3. *Folk Artist* yaitu seniman yang kegiatan artistiknya berdasarkan tradisi lokal atau tradisi kerakyatan yang masih mewarnai kesenian.
4. *Naïve Artist* yaitu orang yang berlagak sebagai seniman yang sebenarnya bukan berprofesi sebagai seniman.

Tipe Seniman Dalam Perubahan Sosial terdiri menjadi enam bagian yaitu:

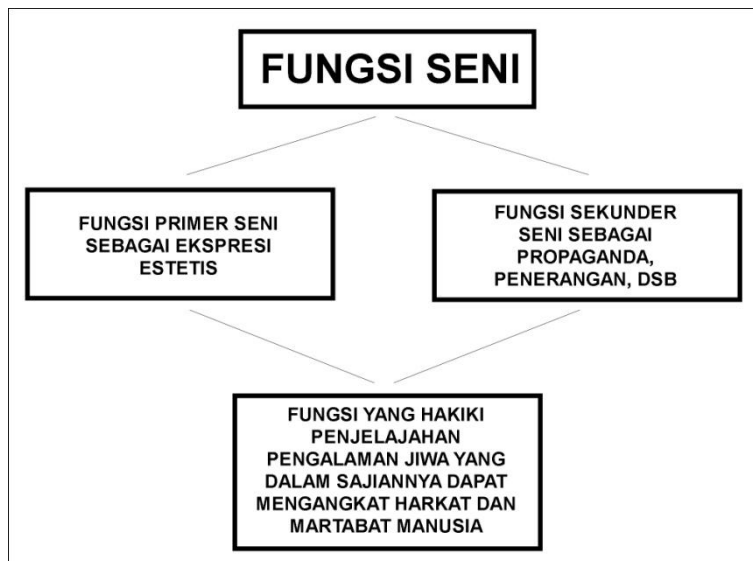
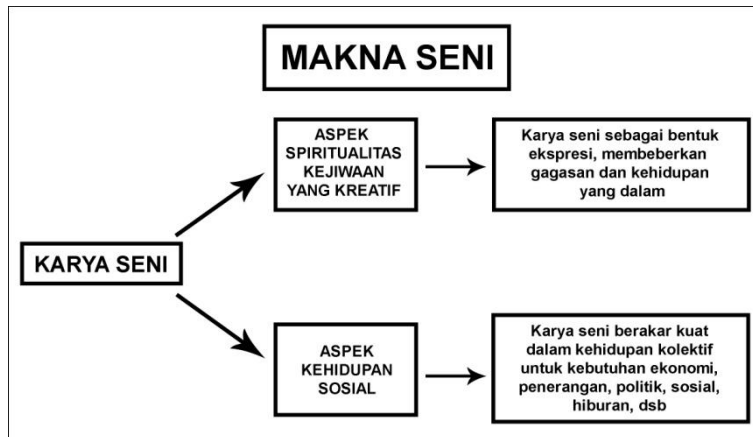
1. Seniman komoditi atau seniman pemasaran yaitu karya-karya yang diciptakan selalu dipertimbangkan dengan pemasarannya. Wujud karyanya cenderung estetisme: tidak etis, cabul, dan murahan.
2. Seniman destroyer yaitu karya yang dihasilkan cenderung mencela keadaan yang nyata yang bersifat agresif, distorsif, destruktif (tanpa memberi solusi), seniman perusak, dan dangkal karyanya.
3. Seniman autistis yaitu seniman dengan karyanya yang tidak mau tahu apa yang terjadi disekitarnya. Karyanya cenderung bersifat introvers, melankolis, dan karya nya dinikmati sendiri (neurosis).
4. Seniman nostalgia yaitu seniman yang menciptakan karya cenderung mengungkapkan kerinduan dan kebesaran masa lampau.
5. Seniman masa depan yaitu seniman dengan karyanya yang ingin mewujudkan ide-idenya tentang masa depan, akibat dengan tidak puas pada keadaan sekarang. Karya yang diciptaka cenderung imajiner, tidak realistik, tidak logis, trans empiris, dan utopis.
6. Seniman konstruktif yaitu seniman dengan karyanya yang menjawab tuntutan dan kebutuhan manusia lewat karya-karya yang etis. Karya yang diciptakan cenderung bersifat tidak dangkal, bukan destroyer dan utopis.

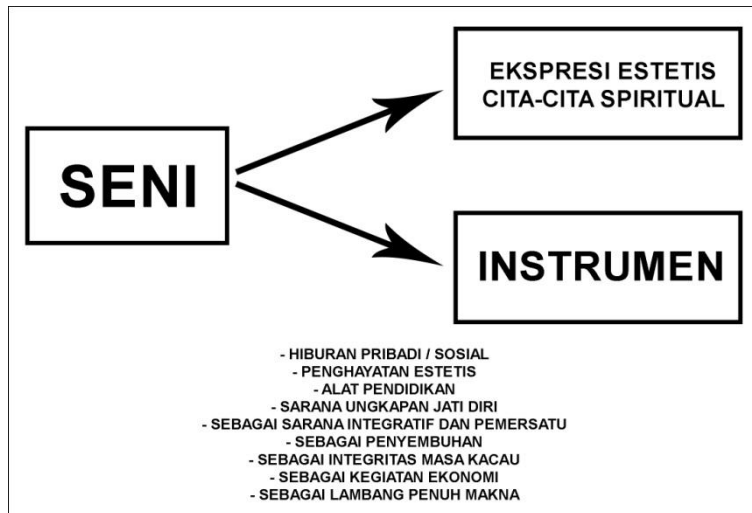
Seni dan masyarakat tidak berkaitan secara monolitik, tetapi masing-masing dapat ditampilkan sebagai objek dan subjek. Dalam masyarakat transisi/maju mengarah sosial dan seni bersifat timbal balik. Seni mengungkap kecenderungan sosial, sementara masyarakat memperlihatkan jejak-jejak pengaruh terhadap perkembangan seni.

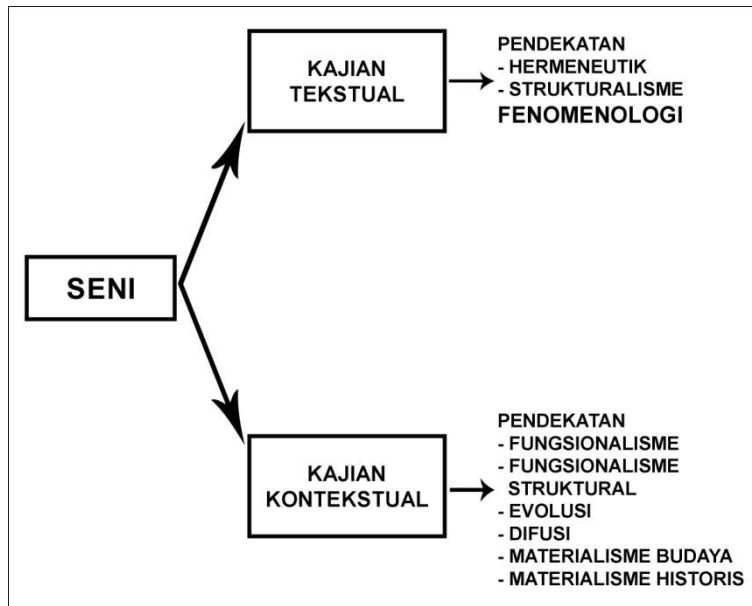
Seniman adalah istilah subyektif yang merujuk kepada seseorang yang kreatif, atau inovatif, atau mahir dalam bidang seni. Atau dengan kata lain seniman adalah orang yang menciptakan karya seni. Fungsi seniman terdiri dari enam bagian yaitu:

1. Seniman sebagai pembebas: kebebasan merupakan mahkota. Artinya sebebaskan-bebasnya seniman dalam mengekspresikan idenya harus dipertanggung jawabkan.
2. Seniman sebagai humanis artinya seniman tidak hanya memikirkan bangsa, tetapi juga penderitaan rakyat.
3. Seniman sebagai pendidik artinya setiap karya yang diciptakan tentu mengandung suatu pesan yaitu pesan moral, pendidikan, estetika, religi dan sebagainya.
4. Seniman sebagai patriot artinya seniman mempunyai nilai-nilai kepahlawanan/cinta tanah air, cinta bangsa yang ditonjolkan.
5. Seniman sebagai religius dalam arti nilai-nilai yang disampaikan lewat karyanya sehingga manusia dapat menghayati hakikat Tuhan.
6. Seniman sebagai penyelamat seni artinya seniman dapat mengubah yang tidak estetis dan mengubah yang etis.

Seniman yang sejati kecenderungannya karyanya memiliki nilai indah yang etis, keharuan yang etis, ketegangan yang etis. Karya yang terperosok ke dalam penciptaan karya yang tidak etis disebut estetisme.



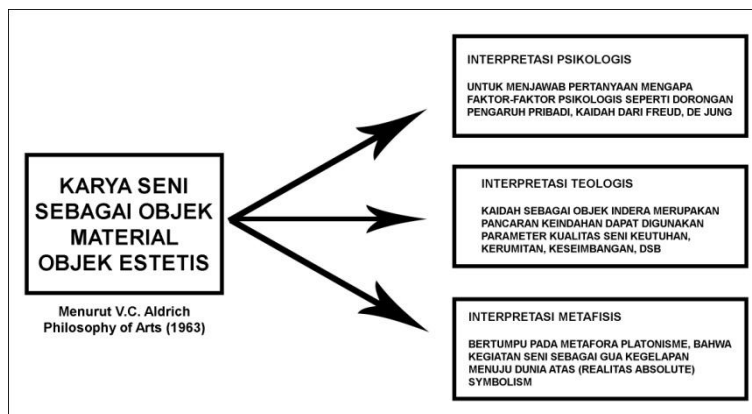




Analisis tekstual juga disebut analisis simbolik atau interpretive. Telaah simbolik juga disebut telaah hermeneutic dan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Telaah Simbolik
2. Telaah Struktural

Keduanya menganggap karya seni sebagai teks yang dapat dibaca.



KOMPLEKSITAS PERKEMBANGAN DAN KREATIVITAS SENI INDONESIA MASA KINI

Prof. DR. Setiawan Sabana (ITB)

PENGANTAR

Tatanan nilai dalam kehidupan selalu mengalami perubahan, mengikuti siklus kehidupan, dan bahkan hukum alam itu sendiri. Suatu keadaan yang bergeser dan berubah sedang kita amati serta kita rasakan, mulai dari nilai-nilai di dalam diri sendiri, masyarakat (sosialitas), dan kebudayaan di sekitar kita dewasa ini.

Peristiwa seni sebagai refleksi dari kehidupan juga sedang bergerak mengikuti perubahan dalam tatanan nilai yang berlaku di seputarnya. Dengan kata lain, peristiwa seni dapat dipersepsi sedang mengkritisi, melakukan respons dan penyesuaian dengan spirit dan dinamika zaman.

Topik yang saya bawakan bertajuk "Kompleksitas Perkembangan dan Kreativitas Seni (Rupa) Indonesia Masa Kini". Topik ini hendak menyampaikan suatu keadaan seni yang sedang mengalami perkembangan yang kompleks, yang terefleksi melalui bentuk-bentuk kreativitas seninya. Kalau seni lokal identik dengan seni daerah atau seni tradisi yg beraktivitas di pinggiran kota, bahkan di pedesaan, topik ini terfokus pada perkembangan dan kreativitas seni (rupa) dalam geoseni dan geobudaya yang bernuansa perkotaan. Kawasan ini diketahui sedang mengalami kompleksitas pergeseran dalam tatanan nilai sosial, budaya, lingkungan hidup, ekonomi, dan politik negeri dewasa ini. Peradaban kota (budaya urban) sedang meluas, membesar, dan berpengaruh pada kehidupan kita dewasa ini. Berbagai tatanan nilai sosial, budaya, lingkungan hidup, ekonomi, dan politik di kawasan ini bergerak dinamis dan kompleks sifatnya.

Saya berpendapat bahwa berbicara tentang fenomena seni di Indonesia tidak mudah untuk memisahkan secara tegas “kubu” tradisi di pedesaan dengan “kubu” kontemporer yang berkembang di perkotaan. Kedua “kubu” tsb. telah sejak lama saling berinteraksi secara aktif dalam berbagai bentuknya. Untuk mencoba memahami keadaan interaktif keduanya, beberapa aspek berikut saya pilih sebagai kasus-kasusnya.

AKADEMISASI BAKAT SENI

Sosok seniman adalah subjek sentral dalam peristiwa seni. Tanpa manusia berpredikat seniman ini, kesenian tidak bakal terjadi. Kualifikasi seniman sering dikaitkan dengan seseorang yang memiliki potensi atau bakat tertentu, misalnya keterampilan menggambar. Pendidikan formal merupakan salah satu faktor (lingkungan dan iklim kegiatan) yang berpengaruh terhadap upaya pengembangan potensi tersebut. Latar pendidikan seorang seniman pada gilirannya akan mewarnai proses kerja kreatif, konsep artistik, serta konsep komunikasi dengan publiknya.

Pendidikan tinggi seni pasca sarjana menawarkan dua jalur peminatan, yaitu pengkajian dan penciptaan. Peminatan pengkajian menghasilkan karya tulis (skripsi, tesis, disertasi) sedangkan peminatan penciptaan menghasilkan karya seni (karya/proyek seni). Lewat peminatan dan penjejang studi, akademisasi seni semakin berkembang meluluskan para sarjana, magister, dan doktor-doktornya. Kalau diperhatikan, perhelatan seni rupa masa kini kian ditandai secara signifikan oleh kiprah seniman-seniman dan pakar-pakar seni berlatarkan pendidikan tinggi seni. Otodidaksi versus akademisasi kesenimanan dan kesenian yang pernah mengemuka pada masa lalu kian menyempit jurangnya.

Dalam ranah desain dan kria, kian tumbuh dan berkembang pendekatan dan produk-produk yang berbasis kreativitas lulusan pendidikan formal. Peran dan kontribusi para

lulusan sedang merintis tumbuhnya gejala kria baru (*new craft*), dengan cara memberikan sentuhan baru pada media dan estetik, serta fungsinya pada bentuk-bentuk kria lama tradisional. Tempaan bakat seni dalam pendidikan tinggi seni melahirkan pelaku seni: seniman, kritikus, kurator, peneliti ; desainer, pekria/perajin.

Lewat pendidikan formal, selain melahirkan karya-karya (praksis) oleh para lulusannya, juga penelitian-penelitian (teoris) tentang seni dan budaya, yang memberikan pemahaman tentang aktivitas seni di berbagai lokasi budaya, baik pada fokus kajian seni tradisi maupun seni kontemporer.

PLURALITAS PENDEKATAN MEDIA

Proses atau metode kreasi seni umumnya bergerak dalam ruang subjektif, intuitif, tidak terstruktur jelas, mengalir dalam bingkai tematik, estetik, dan ideologi atau idealisme seniman. Ia bertoleransi pada suasana hati dan petualangan imajinasi dalam ruang nalar tersendiri. Karena itu, metode penciptaan dan penelitian seni bersifat kualitatif bukan kuantitatif, dan tidak terikat pada kepastian-kepastian (rumus-rumus) tertentu.

Proses kreasi pada dasarnya adalah proses mengolah konsep tematik yang dipadukan dengan proses mengolah media, untuk menghasilkan konsep artistik sebuah karya. Konsep tematik bertalian dengan referensi atau aspirasi akan nilai dan makna kehidupan dalam sebuah karya, sedangkan hal media adalah olah bahan dan teknik (teknologi) untuk menghasilkan dimensi estetik pada karya tersebut.

Seniman bebas dalam menentukan pilihan objek kehidupan yang diminatinya, begitu pula pilihan media atau kemasan teknologinya. Seni dan teknologi sebetulnya ibarat mata uang yang memiliki dua sisi, yang bernilai kalau keduanya berpadu. Karya seni tidak akan bernilai tanpa pilihan perangkat teknologi yang tepat, dan sebaliknya produk teknologi

bermanfaat bukan karena fungsinya semata tetapi karena sentuhan seni yang menyertainya. Nilai seni dalam hal ini terkemas dalam suatu pendekatan desain (seni terapan).

Sekarang media konvensional seperti kertas, kanvas, pensil, cat air, cat minyak atau akrilik; tanah liat, batu, tembaga, resin berhadapan dengan kemajuan teknologi mutakhir dalam aneka jenis material, bentuk, dan fungsi dengan kecanggihannya. Media teknologi baru menginspirasi seniman untuk mengeksplorasi potensi-potensinya, untuk menciptakan berbagai kemungkinan pengungkapan seni. Proses membuat sketsa, misalnya, yang dulu biasanya memanfaatkan keterampilan tangan dengan media pensil di atas helaian kertas, kini dapat menggunakan alat (*stylus pen*) yang digerakkan di atas "helaian" layar. Berbagai efek visual dapat dibantu dengan mudah melalui *photoshop* dengan alat *mouse*. Proses kreasi lewat media baru mulai menggantikan peran helaian kertas atau bentangan kanvas dengan permukaan layar-layar pada perangkat media baru (*gadgets*). Tradisionalitas kertas sedang berinteraksi dengan kontemporeritas media baru, menghadirkan bentuk dan ekspresi kolaboratif di antara keduanya.

DEMOKRATISASI KREATIVITAS SENI DI RUANG URBAN

Karya seni sebagai produk kreativitas seniman merupakan objek sentral dalam peristiwa seni. Seniman sejati selalu berkreasi, menghasilkan karya-karya untuk diapresiasi atau dinikmati oleh publiknya. Dalam konvensi yang baku dikenal bentuk seni rupa gambar (*drawing*), lukisan, patung, grafis, dan keramik

Seni rupa masa kini tidak selalu terikat pada konvensi tersebut, tetapi sudah merambah ke berbagai pendekatan, media, dan bentuk ekspresi yang baru, seperti seni rupa instalasi (*installation art*), seni rupa pertunjukan (*performance art*), atau berbagai bentuk seni rupa lain yang dirangsang oleh

perangkat teknologi baru. Seni rupa instalasi adalah kreativitas seni yang mengombinasikan unsur-unsur dua dan tiga dimensi untuk membangun bentuk ekspresi seni dan keruangannya yang baru. Dalam seni rupa pertunjukan kreativitas seni rupa mengakomodasi unsur atau sifat dalam seni-seni lain seperti teater, tari, atau musik.

Selain itu, pada masa kini berkembang kreativitas seni dengan predikat seni rupa media baru (*new media art*), yaitu bentuk kreasi seni rupa yang memanfaatkan perkembangan perangkat teknologi mutakhir yang mengandalkan digitalisasi dan komputerisasi. Dari perangkat ini berkembang seni rupa video (*video art, video mapping*), seni rupa kinetik (*kinetic art*), seni rupa komputer (*computer art*), seni rupa hologram (*hologram art*), dan lain-lain.

Untuk mengembangkan seni rupa berbasis media teknologi baru, Prodi Seni Rupa FSRD ITB telah memberikan jalur minat Intermedia. Di sini para mahasiswa dibimbing untuk memanfaatkan perangkat media teknologi baru sebagai bentuk eksplorasi seninya.

Spektrum seni meluas, mengurai sisi-sisi yang potensial untuk dikembangkan. Bentuk atau konvensi seni rupa lama bertumpangtindih dengan kecenderungan kreativitas seni mutakhir yang sedang membangun konvensi-konvensi baru. Pluralitas dan demokratisasi ekspresi seni sedang mencari bentuk, peran, dan kontribusinya bagi perkembangan seni itu sendiri, serta bagi masyarakat dan kebudayaannya. Seni lokal atau tradisi menjadi bagian dari eksplorasi seni rupa masa kini, baik secara tematik maupun medianya. Kontemporeritas merangkul tradisionalitas, atau sebaliknya. Pemandangan tumpang tindih berbagai pendekatan, konsep, ideologi seni seringkali hadir dalam sebuah perhelatan besar seni dewasa ini.

Hal yang lain. Kita menyaksikan dan merasakan perkembangan kebudayaan dan peradaban negeri seakan

bergerak menuju perkotaan. Ruang kota dengan fasilitas yang serba ada menghadirkan berbagai bentuk gaya hidup urban (urbanitas) yang bervariasi dan dinamis. Kehidupan urban juga menghadirkan berbagai permasalahan kritis multidimensional. Kota menjadi wilayah yang menghadirkan mimpi indah dan mimpi buruk sekaligus. Dewasa ini wajah perkotaan dengan segala aspek positif dan negatifnya identik dengan refleksi wajah kehidupan seluruh negeri.

Menurut catatan Kompas (Rabu, 23 April 2014, hal 14), pada tahun 2035, dua pertiga penduduk Indonesia akan bermukim dan beraktivitas di ruang kota. Pulau Jawa akan tetap menjadi ruang peradaban perkotaan yang paling padat dan dinamis di seantero Nusantara.

Wilayah kota juga identik dengan arena peristiwa seni. Infrastruktur perkotaan menyediakan berbagai ruang untuk berbagai aktivitas seni, mulai dari corak seni tradisi hingga seni kontemporer. Pameran seni rupa diselenggarakan di ruang-ruang permanen seperti galeri atau museum, atau di ruang-ruang semi-permanen yang difasilitasi oleh hotel, mal, kafe, hingga ruang-ruang alternatif temporer yang kian tumbuh dewasa ini, yang digerakkan oleh komunitas-komunitas kecil informal.

Pelaku seni rupa urban mengungkapkan rasa seninya di ruang-ruang tertutup atau terbuka hingga ruang publik. Bagi mereka kota dengan segala fasilitas publiknya ibarat sebuah kanvas atau ruang galeri raksasa yang menantang. Dinding kosong di mana pun berada menjadi sasaran, maka tumbuh karya seni rupa jalanan (*street arts*) dalam berbagai bentuknya, seperti grafiti atau mural. Sejumlah pihak melihat fenomena itu sebagai perilaku buruk (*vandal*), tetapi tidak sedikit yang mengapresiasinya sebagai bentuk kreativitas yang dapat bermanfaat bagi “keindahan” kota itu sendiri. Ekspresi seni kini memencar dan menyelusup sebagai daya-daya kreatif dalam

aneka ruang yang terkondisikan oleh aspek fisik dan nonfisik kota. Grafiti dan mural kian menjadi fenomena subkultur baru.

Seni tradisi tergiur untuk mampir dan beradaptasi dalam ruang kota, maka tidak sedikit seniman dan karya tradisi mentas di gedung-gedung perrtunjukan atau galeri-galeri besar di perkotaan. Ruang kota merupakan ruang pluralitas seni dan budaya, tidak memilih apalagi mendiskriminasikan seni-seni tertentu. Berbagai bentuk seni, baik tradisi maupun kontemporer diakomodasi secara merdeka dan demokratis dalam kehidupannya.

MEDIASI SENI KE PUBLIK

Prosedur mediasi seni bermakna sebagai upaya menghadirkan karya seni ke hadapan publik, menjembatani kreativitas seni dalam bentuk karya agar tersampaikan kepada publiknya. Proses mediasi dilakukan oleh seorang kritikus seni atau kurator. Peran kurator sangat vital dalam penyelenggaraan peristiwa seni masa kini. Seorang kurator menjembatani pihak seniman dengan pihak galeri, publik, dan bahkan dengan kolektor. Kerja kuratorial juga meliputi kegiatan promosional yang disebarluaskan lewat media massa cetak, elektronik, atau jaringan media sosial (internet). Melalui jaringan internet proses mediasi dan komunikasi dapat terjadi secara serempak dalam berbagai ruang maya, begitu pula responsnya.

Lewat keberadaan kurator dengan berbagai aktivitasnya peristiwa seni dapat dikelola secara profesional. Dari keadaan tersebut mengemuka pentingnya kepakaran manajemen seni dan budaya, agar acara-acara seni di Indonesia, baik yang tradisional maupun kontemporer meningkat mutunya.

Melalui ruang-ruang maya itu, suatu karya atau kelompok karya dapat ditonton tanpa harus didatangi ke lokasi pameran. *Virtual art galleries* atau *virtual art museums* berkembang. Lewat peran teknologi baru sebagai perantara

pengalaman seni menjadi “berlapis”, menghasilkan metode dan hasil komunikasi yang berbeda-beda mengikuti keruangan yang diusungnya. Melalui perangkat teknologi baru (*gadgets*), seseorang dapat bertamasya dalam ruang maya untuk mengenali seni-seni lokal di berbagai pelosok Nusantara tanpa harus pergi mengunjunginya.

PENGUSAHA SEBAGAI PENGUASA SENI

Suatu karya seni memiliki makna ketika proses komunikasi dan apresiasi dengan publik berlangsung secara intensif. Publik seni adalah pemangku kepentingan (*stakeholders*) seni. Publik seni kian beragam dewasa ini, terdiri dari masyarakat umum, pihak pemerintah terkait kesenian, pengamat seni, kolektor, pengelola museum, pemilik galeri, pebisnis seni (*art dealer*), institusi (akademik) pendidikan tentang seni, yayasan seni, pengusaha, dan lain-lain. Setiap pihak yang berkepentingan mempunyai cara pandang dan aspirasi tertentu dalam mempersepsi serta mengapresiasi peristiwa seni.

Pada masa kini pihak kolektor, *art dealer*, dan pengusaha sering muncul mencuat sebagai aktor-aktor penting dalam medan sosial seni (*art world*). Di tangan mereka karya seni beredar dan dipersepsi sebagai benda bernilai ekonomi; benda seni dimaknai sebagai komoditi (komodifikasi seni) atau investasi. Peristilahan yang dulu ditabukan dalam konteks peristiwa seni, seperti pasar, harga, dagang, kontrak, dan sejenisnya, sekarang menjadi kata-kata kunci yang lumrah dibicarakan. Ukuran sukses berpameran yang dulu identik dengan publisitas dalam media massa lewat daya kritis seorang kritikus seni, kini bergeser menjadi kesuksesan transaksi jual beli. Kesenian menjadi bagian dari dunia bisnis, logika pasar berlaku, perolehan laba menjadi orientasi utamanya.

Hasil kreativitas seni kian dimaknai sebagai bagian dari ranah yang disebut sebagai “industri kreatif” atau “ekonomi

kreatif". Tidak sedikit pembukaan dan diskusi pameran dibuka oleh menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Belum lama Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Marie Pangestu, menyebutkan tujuh isu strategis ekonomi kreatif, yaitu: ketersediaan orang-orang kreatif, sumber daya alam dan budaya, pengembangan industri yang berdaya saing, pembiayaan, perluasan pasar, infrastruktur dan teknologi, serta penciptaan iklim usaha (Kompas, Senin, 14 Juli, 2014, hal. 20). Peristiwa seni kian dikaitkan dengan idealisme pariwisata dan ekonomi.

Aspek materi kian mengemuka sebagai ideologi seni terkini. Aspek batiniah (spiritualitas) dalam seni seakan terpinggirkan. Terkesan, konsep estetik kini lebih mengusung kepuasan mata apresiator daripada kepuasan batinnya. Secara tematik kreativitas seni berpusar di sekitar daya pikat budaya populer yang menjadi identitas dan ideologi budaya urban. Seni seperti kembali pada konsep "*seeing is believing*" versi baru.

PENUTUP

Dari paparan tadi terbaca rekaman fakta-fakta seni yang memperlihatkan adanya pergeseran yang signifikan. Keadaan tersebut menyeluruh dan meluruh dalam mekanisme peristiwa seni (kesenian) masa kini di hampir semua lini kesenian.

Secara keilmuan, lewat penelitian-penelitian dalam peminatan pengkajian, misalnya, disiplin seni mulai membuka diri bersentuhan dengan psikologi, sosiologi, antropologi, pedagogi, filsafat, ekonomi, sains, teknologi, politik, lingkungan hidup, hingga religi. Persentuhan tersebut mengungkapkan nilai-nilai seni ditinjau dari, atau untuk kepentingan keilmuan masing-masing tadi. Persentuhan itu juga pada gilirannya akan berkontribusi untuk memenuhi keragaman kebutuhan terhadap seni dalam masyarakat.

Seni tidak lagi dimaknai hanya sebagai ekspresi individual yang “subjektif-egoistik”, tetapi mulai membuka diri merambah ke berbagai ranah dan fungsi. Misalnya, antara lain: seni untuk mereka yang berkebutuhan khusus (terapi seni), seni untuk aktivitas komunitas (seni komunal), seni yang peduli lingkungan hidup, seni untuk kegiatan amal (*charity*), seni untuk peristiwa olahraga, hingga seni untuk keperluan kampanye politik, seperti untuk pemilihan capres beberapa waktu lalu lewat para selebritis seni. Aktivitas seni kian berperan untuk “melayani” berbagai kebutuhan masyarakat.

Seni untuk pariwisata kian menyebar ke pelosok Nusantara ketika festival-festival seni menebar pesona dengan tujuan menunjukkan identitas daerah, serta dengan tujuan utamanya menghidupkan pariwisata dan ekonomi.

Perkembangan dan kreativitas seni di perkotaan yang kian semarak dan bergerak ke berbagai ruang urban memerlukan perhatian dan partisipasi pemerintah kota (pemkot) secara aktif dan seksama. Walikota pantas didaulat menjadi “waliseni” atau “walibudaya”. Sebagai “waliseni” ia seyogianya memberikan motivasi dan kebijakan agar kreativitas terus berkembang dan berada dalam koridor pengembangan masyarakat, seni dan budaya sebuah kota.

Seni lokal, daerah, tradisi kian dihadapkan dengan fenomena seni yang hidup dan berkembang di habitat perkotaan, yang kian menjadi orientasi kehidupan dan peradaban kini dan ke depan.

Koridor suatu kota perlu berpedoman pada “kearifan urban”, bukan pada “kearifan lokal” yang cenderung identik dengan tatanan nilai lama pedesaan. “Kearifan urban” adalah pedoman hidup yang sepatutnya dianut sebagai referensi dan orientasi nilai, yang dipersepsi dan dipraktikkan bersama secara patuh oleh warga untuk kemaslahatan berkehidupan di kota. Sumbernya bisa, antara lain, dari kearifan lokal lama yang disesuaikan dengan fenomena kehidupan urban. Kesenian juga

perlu mendapatkan sentuhan “kearifan urban”, agar kreativitas para pelaku seni dapat memberikan peran dan kontribusi bagi kemanusiaan, kemaslahatan warga, dan keindahan kota. Urbanitas sebagai fenomena budaya tidak hanya hidup dalam ruang fisik dan pemikiran kota, tetapi merambah ke ruang-ruang budaya di luarnya. Kearifan urban juga perlu terap pada radius-radius budaya itu.

Lewat pembacaan terhadap perkembangan dan kreativitas seni masa kini yang berdimensi sains, teknologi, sosiobudaya, dan ekonomi, kita sedang tergiring menuju keadaan transisional bukan hanya berseni, tetapi juga berbudaya dalam kaitannya dengan kehidupan individu, masyarakat, dan lebih lanjut dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kompleksitas dalam bentuk kemajemukan, demokratisasi, internasionalisme, persaingan yang ketat, serta permasalahan multidimensi yang ditimbulkannya, menjadi identitas berkehidupan secara menyeluruh sekarang.

ISI Denpasar lewat penjenjangan studi sarjana dan pascasarjana, pilar-pilar religi, budaya, dan berbagai disiplin seni di dalamnya perlu mengambil prakarsa terjadinya berbagai kolaborasi antar pilar-pilar tersebut dalam kegiatan Tridharmanya. Berbagai bentuk kolaborasi itu dapat dikemas agar menjelma menjadi sinergi kreativitas yang menyeluruh dan utuh, agar tumbuh menjadi moralitas atau daya hidup yang dasyat bagi penyelesaian permasalahan bangsa. Bila itu menjadi kenyataan, maka seni-seni dalam konteks keindonesiaan atau kenusantaraan masa kini akan menjadi keunggulan yang sejati. Mudah-mudahan.

RUJUKAN

Makalah “Wajah Seni Rupa Indonesia: Kompleksitas Perkembangan dan Kreativitas Seni Indonesia Masa Kini”, dipresentasikan sebagai orasi ilmiah pada acara dies natalis ITB ke-55, 2 Maret 2014.

KOMPAS, "Kota dan Desa Tahun 2035", Rabu, 23 April 2014,
hal. 14

KOMPAS, "Industri: Tujuh Isu Strategis Ekonomi Kreatif",
Senin, 14 Juli, 2014, hal.20

**KECENDERUNGAN GAYA VISUAL LOKAL DALAM
ARTEFAK SENI RUPA BUDDHA PERCANDIAN BATUJAYA,
KARAWANG, JAWA BARAT**

Savitri Putri Ramadina, S.Sn., M.Sn., Fakultas Desain
Komunikasi Visual, Universitas Widyatama, Jl. Cikutra No. 204
A Bandung, E-mail: savitri.putri@widyatama.ac.id

Abstrak

Percandian Batujaya adalah sebuah kompleks sisa-sisa percandian Buddha kuno yang terletak di Kecamatan Batujaya dan Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Hasil ekskavasi dan temuan artefak menunjukkan bahwa percandian Batujaya sendiri dibangun dalam dua fase. Fase pertama diperkirakan berlangsung antara abad ke-5 dan ke-8 Masehi, sementara fase kedua berkisar antara abad ke-8 hingga ke-10 Masehi.

Penelitian terhadap gaya visual yang terdapat pada artefak Batujaya dilakukan dengan menggunakan metode analisis diakronik dan analisis sinkronik. Hasil perbandingan gaya visual dengan artefak-artefak yang berasal dari periode Nalanda di India dan Dwarawati di wilayah Thailand menunjukkan ciri khas arca Batujaya, terutama pada perupaan wajah. Kemungkinan perupaan ini didasari bentuk fisik masyarakat lokal seperti pemimpin mereka yang didasari kultus dewa-raja. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data mengenai penerapan gaya visual lokal Indonesia secara umum dan wilayah Batujaya secara khusus dalam artefak seni rupa masa Hindu-Buddha.

Kata-kata kunci: Batujaya, gaya visual, seni rupa Buddha.

PENDAHULUAN

Percandian Batujaya adalah sebuah kompleks sisa-sisa percandian Buddha kuno yang terletak di Kecamatan Batujaya

dan Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh tim arkeologi Fakultas Sastra Universitas Indonesia pada tahun 1984 hingga 2007 dapat diidentifikasi sedikitnya 16 sisa bangunan candi dan 3 bangunan yang diperkirakan merupakan bangunan profan [1]. Hasil ekskavasi dan temuan artefak menunjukkan bahwa percandian Batujaya sendiri dibangun dalam dua fase. Fase pertama diperkirakan berlangsung antara abad ke-5 dan ke-8 Masehi pada masa kerajaan Tarumanegara, sementara fase kedua berkisar antara abad ke-8 hingga ke-10 Masehi pada masa kerajaan Sunda [2].

Peninggalan artefak berupa *votive tablet* (simbol atau ikon Buddha berukuran kecil yang umumnya dicetak pada medium tanah liat sebagai persembahan) mengindikasikan bahwa Batujaya merupakan percandian agama Buddha. Selain itu, pada situs percandian Batujaya ditemukan inskripsi beraksara Pallava atau Pali dan berbahasa Sanskerta berisi kutipan ayat dari kitab *Pratityasamutpada sutra*, sehingga diasumsikan bahwa percandian Batujaya merupakan percandian yang bercorak Buddha Mahayana karena *Pratityasamutpada sutra* merupakan kitab penting dalam ajaran Buddha Mahayana [1].

Beberapa artefak yang ditemukan di sekitar kompleks percandian mendukung teori-teori terdahulu mengenai adanya sebuah daerah atau kompleks kebudayaan prasejarah yang berkembang pada akhir Masa Perundagian yang berpusat di daerah Buni (Bekasi) dan sekitarnya yang telah memiliki tingkat kemapanan dalam berbagai aspek kehidupan sosial masyarakatnya. Tingkat kemapanan tersebut memungkinkan terjadinya kontak budaya dengan pihak luar yang akhirnya memunculkan arah dan corak baru pada kehidupan sosial-budaya masyarakat di wilayah Jawa Barat (khususnya daerah pantai utara) pada masa akhir prasejarah [1]. Hal ini terlihat pada hasil kajian arsitektural kompleks percandian Batujaya

dimana ditemukan gaya visual yang serupa dengan dengan India utara, khususnya daerah Nalanda, dan bentuk denah percandian yang serupa dengan candi-candi periode Dwarawati (sekitar abad ke-6 atau 7 Masehi) di Thailand [2].

Penelitian yang penulis lakukan sebelumnya mengenai gaya visual dan sinkronisasi artefak percandian Batujaya dengan artefak Borobudur, artefak periode Nalanda di India, dan artefak yang berasal dari periode Dwarawati di Thailand dilakukan menggunakan metode analisis sinkronik-diakronik. Hasil analisis sampel menunjukkan bahwa dibandingkan Borobudur yang lebih dekat secara geografis, gaya visual artefak Batujaya lebih dekat dengan artefak Dwarawati [3]. Perbedaan tersebut kemungkinan dikarenakan rentang waktu antara Batujaya yang dibangun pada abad ke-6 Masehi dan Borobudur pada abad ke-8 Masehi cukup jauh, sementara periode Dwarawati berlangsung pada masa yang dekat dengan Batujaya, yaitu abad ke-6 Masehi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini ditujukan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh kebudayaan luar pada kecenderungan gaya visual artefak-artefak kompleks percandian Batujaya. Diharapkan hasil penelitian mampu memberikan contoh mengenai bagaimana estetika yang berasal dari kebudayaan asing mampu diasimilasikan dengan konsep estetika lokal melalui gaya visual.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan dua metode analisis sejarah secara komplementer, yaitu **metode analisis diakronik** untuk melihat perubahan gaya visual pada artefak yang terjadi dari waktu ke waktu, dalam hal ini dari fase I ke fase II, dan **metode analisis sinkronik** untuk melihat peristiwa simultan yang berpengaruh terhadap perubahan yang terjadi pada suatu waktu tertentu [5]. Gabungan kedua metode tersebut digunakan untuk mencari

hubungan antara gejala perubahan dengan struktur atau konteksdimana gejala perubahan tersebut terjadi; dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh gaya visual India dan Thailand pada artefak percandian Batujaya, serta transformasi gaya visual artefak Batujaya dengan elemen estetika lokalnya.



Gambar 1. Skema Metode Sejarah Sinkronik-Diakronik [3]

PEMBAHASAN

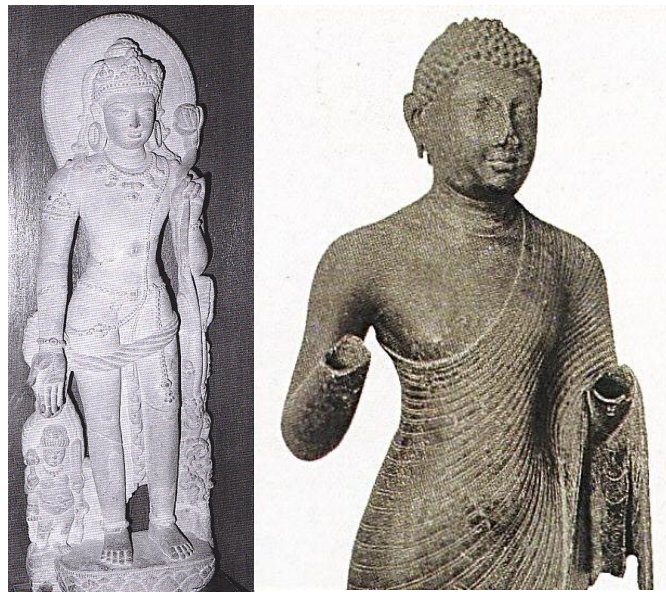
Istilah “Indianisasi” seringkali merujuk pada teori mengenai penyebaran kebudayaan India melalui politik ekspansi atau kolonisasi. George Coëdès berargumen bahwa dibandingkan ‘pemaksaan’ kebudayaan, Indianisasi lebih berupa proses asimilasi kebudayaan India yang sifatnya berangsur-angsur dan dalam kurun waktu yang lama. Indianisasi dipahami sebagai tersebarnya suatu kebudayaan yang terorganisir dan berlandaskan pada konsep India tentang kerajaan, dimana ciri khasnya adalah agama Hindu atau Buddha, mitologi *Purana*, kepatuhan pada *Dharmasatra*, dan pengungkapannya adalah bahasa Sanskerta; karena itu terkadang digunakan pula istilah “Sanskertaisasi”. Mengenai hal ini, Stutterheim (1929) dalam Coëdès (1964) menyatakan bahwa: “keseluruhan kebudayaan India di Nusantara telah diperoleh dari buku pedoman (mengenai kebudayaan India sendiri dalam bahasa Sanskerta), sedangkan orang India sendiri hanya berperan kecil atau bahkan sama sekali tidak berperan” [5].

Berkembangnya ilmu perkapalan dan pelayaran di India dan Cina yang didukung dengan teknologi perkapalan Persia pada masa sekitar abad ke-2 Masehi menyebabkan meningkatnya ekspedisi-ekspedisi maritim dan terbukanya jalur perdagangan melalui laut yang baru yang memungkinkan kontak lebih intens antara India dengan wilayah Nusantara. Berkembangnya Buddhisme juga memiliki andil pada peningkatan perdagangan ke daerah luar India. Dengan tidak adanya sistem kasta dan doktrin kemurnian ras pada filsafat Buddhisme, para penjelajah dan pedagang India tidak lagi memiliki kekhawatiran akan 'pencemaran' melalui hubungan dengan orang luar yang dulu menjadi ancaman pelayaran mereka. Para penjelajah dan pedagang tersebut kemudian menikah dengan orang-orang pribumi, dan bersamaan dengan itu kebudayaan India yang mereka bawa mulai terasimilasi dengan kebudayaan lokal.

Kondisi geografis situs percandian Batujaya yang berada dekat dengan daerah aliran sungai (DAS Citarum) dan pesisir pantai utara pulau Jawa memungkinkan berkembangnya pertanian sawah dan perdagangan melalui jalur maritim pada masyarakat Batujaya. Bata-bata yang digunakan sebagai bahan bangunan percandian Batujaya menggunakan kulit padi sebagai bahan campuran dalam teknologi pembuatannya; menunjukkan kebudayaan masyarakat agraris yang berbasis sawah. Daerah sekitar Batujaya yang subur juga memungkinkan adanya surplus bahan pangan yang dapat dibarter atau diperjual belikan dengan komoditas daerah lain. Kondisi ini memungkinkan Batujaya untuk melakukan kontak yang signifikan dengan kebudayaan-kebudayaan luar.

Kebudayaan India diperkirakan mulai mengalami kontak dengan masyarakat Batujaya pada permulaan abad Masehi (sekitar tahun 60 Masehi) melalui perdagangan dengan daerah Arikamedu di India Selatan berdasarkan penemuan gerabah-gerabah Arikamedu di daerah Batujaya [1]. Meskipun

demikian, pada era pembangunan kompleks percandian Batujaya yang dimulai sekitar abad ke-6 Masehi pada masa kerajaan Tarumanegara, gaya visual yang digunakan memiliki kemiripan dengan gaya Nalanda di India Utara. Pengaruh Buddha dan kesenian Nalanda diduga masuk melalui pengaruh kerajaan Sriwijaya yang berpusat di Sumatra dan sedang melakukan ekspansi kerajaan, salah satunya adalah usaha menaklukkan Tarumanegara. Sebagai kerajaan bercorak Buddha terbesar di Nusantara pada masa itu, Sriwijaya memiliki hubungan erat dengan Nalanda yang merupakan pusat pendidikan agama Buddha di India.



Gambar 2. Arca Lokeshvara, Nalanda[6] dan Arca Buddha (Sriwijaya), Palembang [7]



Gambar 3. Votive tablet, Batujaya [1]



Gambar 4. Fragmen Kepala Arca Terakota [8]

Perhatikan Gambar 2. Pada arca Buddha Sriwijaya, bentuk tubuh arca langsing dan berkurva seperti pada arca Buddha Nalanda, tetapi bentuk mata setengah tertutup dengan visualisasi bibir yang lebih tipis dan bentuk wajah yang lebih

bulat dengan pose yang lebih statis. Sementara itu, penggambaran Buddha pada *votive tablet* Batujaya cenderung menggunakan visualisasi pose dinamis seperti pada Nalanda (Gambar 3; perhatikan figur di bagian kiri dan kanan yang terlihat langsing dan berkurva). Meskipun demikian, pada fragmen kepala arca (Gambar 4), artefak Batujaya memiliki kecenderungan yang juga terdapat pada gaya visual Sriwijaya, yaitu bentuk wajah yang lebih bulat dari visualisasi Nalanda dan bahkan lebih bulat dari Sriwijaya, termasuk pada bentuk mata.

Visualisasi Batujaya kemungkinan dimaksudkan untuk lebih mendekati fitur masyarakat atau penguasa lokal, sehingga pada perupaan bagian wajah arca Batujaya tidak benar-benar serupa dengan Nalanda dan Sriwijaya. Mengingat Batujaya merupakan salah satu pusat perdagangan, dapat saja gaya Nalanda murni masuk melalui hubungan maritim langsung dengan Tarumanegara meskipun Sriwijaya memiliki pengaruh besar pada penyebaran gaya Nalanda. Oleh masyarakat Batujaya kemudian dipilah gaya yang dianggap sesuai dengan konsep estetik budaya mereka, baik dari gaya Sriwijaya maupun Nalanda.

Selain Batujaya pada masa kerajaan Tarumanegara, kebudayaan yang mendapatkan pengaruh dan melakukan kontak dengan Nalanda dan Sriwijaya adalah Dwarawati di Thailand. Dua bangunan periode Dwarawati yang tertua adalah stupa 40 di Khu Bua, dan stupa Chunla Pathon yang terletak di kota Dwarawati terbesar, Nakhon Pathom. Temuan arca kepala terakota dari Khu Bua kemungkinan merupakan bagian dari figur lengkap yang merepresentasikan Bodhisattva [9]. Perbandingan visual dengan temuan satu fragmen kepala arca terakota di situs Batujaya setinggi sekitar 25 cm menunjukkan arca Khu Bua dan arca Batujaya memiliki kemiripan dalam visualisasi profil wajah, yaitu mata yang tertutup, kelopak mata berat, serta bibir agak tebal yang tersenyum. Kedua gaya visual cenderung bersifat naturalis-stilasi; tetapi ciri khas pada artefak

Batujaya terutama terlihat pada bentuk mata yang lebih bersudut, dagu yang lebih persegi, serta hidung yang lebih lebar dan pesek.



Gambar 5. Arca Kepala Terakota Batujaya [1] dan Arca Kepala Terakota, Khu Bua, Periode Dwarawati [9]

KESIMPULAN

Gaya visual artefak Batujaya dan Dwarawati memiliki pengaruh gaya India-Nalanda sehingga memiliki gaya visual yang mirip, atau profil wajah masing-masing menggunakan tipe masyarakat lokal Asia Tenggara yang tidak jauh berbeda. Perbedaan gaya visual pada wajah arca kemungkinan dikarenakan masyarakat pendukung kebudayaan Batujaya memiliki bentuk fisik yang berbeda dibandingkan masyarakat pendukung kebudayaan Mon-Dwarawati meskipun sama-sama Asia Tenggara.

Asumsi lain adalah perbedaan pemikiran masyarakat pendukung kebudayaan Batujaya mengenai wajah atau fisik yang ideal sehingga akhirnya mereka terapkan pada perupaan arca-arca Batujaya. Kemungkinan perupaan ini didasari bentuk

fisik masyarakat lokal seperti pemimpin mereka yang didasari kultus dewa-raja.

DAFTAR PUSTAKA

- Coedès, G. 1964. *Asia Tenggara Masa Hindu-Buddha* (edisi 2010). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Djafar, Hasan. 2010. *Kompleks Percandian Batujaya*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Fisher, R. E. 2006. *Buddhist Art and Architecture*. London: Thames & Hudson.
- Indradjaya, A. 2006. *Komplek Percandian Batujaya Tempat Lahirnya Peradaban di Tatar Sunda*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Manguin, P-Y., Mani, A. & Wade, G.(ed). 2011. *Early Interactions Between South and Southeast Asia: Reflections on Cross-Cultural Exchange*. Singapore: Institute of Southeast Asian Studies.
- Ramadina, S.P. 2012. *Analisis Perupaian dan Sinkronisasi Arca dan Votive Tablet Percandian Batujaya di Karawang, Jawa Barat dengan Borobudur di Jawa Tengah dan Mon-Dwarawati di Thailand*. Tesis Magister. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung.
- Sudradjat, I. 2000. "Teknik Penulisan Sejarah". Adriati, Ira, M. Sn, ed. 2004. *Metodologi Penelitian Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Miksic, J., ed. 1996. *Indonesian Heritage: Ancient History*. Jakarta: Grolier International, Inc.
- Woodward, H. 2005. *The Art and Architecture of Thailand*. Leiden: Koninklijke Brill.

NAFAS LOKAL DALAM KARYA SENI BERNUANSA GLOBAL

Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn. Dosen ISI Denpasar

Abstrak

Globalisasi adalah era kebudayaan dunia yang lahir sebagai akibat perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara barat, yang dipercepat oleh kemajuan teknologi transportasi dan telekomunikasi. Pada 2015, wilayah Asia Tenggara (ASEAN) akan memasuki era global dalam skala regional, setelah disepakatinya Komunitas Ekonomi ASEAN, yang memberi kebebasan distribusi barang, jasa, produksi, investasi dan penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara di Asia Tenggara. Menyikapi terjadinya globalisasi makro dan regional, pemerintah Indonesia pun sudah sejak lama meningkatkan industri kreatif, agar produk desain Indonesia memiliki keunggulan dan mampu bersaing di pasar global.

Meskipun demikian, globalisasi tidak perlu ditakuti sebagai ancaman terhadap eksistensi seni budaya lokal, sebab globalisasi bisa menjadi peluang bagi pengembangan potensi seni budaya lokal. Apalagi sudah sejak zaman dulu bangsa Indonesia sudah biasa mengambil budaya luar, kemudian melalui proses adaptasi dikombinasikan dengan budaya lokal, mampu menghasilkan karya seni dengan wujud baru yang memiliki keunggulan. Akan tetapi, karena kondisi di masa lalu berbeda dengan di masa kini, maka diperlukan beberapa strategi untuk mengangkat seni budaya lokal ke tataran global, sehingga menghasilkan karya yang bersifat translokal. Kemudian, budaya global diadaptasi dan dikombinasikan (hibrid) dengan budaya lokal, sehingga menghasilkan karya yang bersifat glokalisasi. Agar tidak menghasilkan karya yang bernilai rendah (*kitch*) untuk pasar global, maka penciptaan

karya seni dan desain dengan nafas lokal, perlu memperhatikan logika, etika dan estetika.

Kata Kunci: Globalisasi, Industri kreatif, Hibrid, Glokalisasi, Translokal.

PENDAHULUAN

Pada 2015, Indonesia akan segera memasuki era baru di lingkungan ASEAN, sebagai sebuah kawasan pasar tunggal yang memberi kebebasan distribusi barang, jasa, produksi, investasi dan penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara di Asia Tenggara. Hal ini telah membuktikan kebenaran dari prediksi John Naisbitt dalam buku Megatrends 2000 (1992), yang antara lain mengungkapkan bahwa akan terjadinya boom ekonomi global dan kebangkitan tepi pasifik (<http://politikana.com>). Direalisasikannya ASEAN Economic Community pada 2015, merupakan bagian dari globalisasi ekonomi yang akan dilaksanakan di wilayah regional Asia Tenggara. Tentu saja hal ini akan membawa konsekuensi, terjadinya persaingan bebas di bidang industri barang dan jasa di kawasan ASEAN, khususnya yang akan masuk wilayah Indonesia, karena dihapuskannya tarif bea masuk.

Pada bidang karya seni, dampak kebijakan para pemimpin negara ASEAN mungkin tidak akan banyak pengaruhnya. Akan tetapi, di bidang karya desain dan kerajinan, dampaknya sangat besar. Oleh karena daya tarik desain dan kualitasnya, akan sangat mempengaruhi keinginan konsumen untuk membeli sebuah produk desain. Hal inilah yang mengakibatkan pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan industri kreatif, agar mampu bersaing di pasar global, khususnya di kawasan regional ASEAN. Industri Kreatif menurut definisi Direktorat Industri Kerajinan dan Direktorat Jendral Industri Kecil dan Menengah Kementerian Perindustrian RI, adalah industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan

kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual (Raharja, 2009: 2). Industri kreatif memiliki keterkaitan yang luas, memberi nilai tambah yang tinggi, memperkenalkan teknologi baru, serta memiliki nilai strategis bagi perekonomian nasional. Pemerintah Indonesia merasa perlu untuk mengembangkan industri kreatif, sebab industri kreatif dapat memberikan kontribusi ekonomi; menciptakan iklim bisnis yang positif; membangun citra dan identitas bangsa; berbasis kepada sumber daya yang terbarukan; menciptakan inovasi dan kreatifitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa; dan memberikan dampak sosial yang positif.

Pada era globalisasi ekonomi, informasi dan kultural dewasa ini, menurut Piliang (2005: 1), terjadi kondisi tarik menarik antara kebudayaan lokal dengan tantangan dan pengaruh globalisasi. Di satu pihak, globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi budaya lokal, termasuk karya seni, desain dan keberlanjutan budaya lokal itu sendiri. Di pihak lain, ada yang melihat bahwa globalisasi bisa menjadi sebuah peluang bagi pengembangan potensi karya seni, desain, dan budaya lokal itu sendiri.

GLOBALISASI SEBUAH SIKLUS

Globalisasi dapat disebut sebagai sebuah siklus di dalam kebudayaan. Oleh karena, apabila ditelusuri proses penyebaran (diaspora) bangsa-bangsa di dunia, mereka berasal dari sumber yang sama. Tabrani (1995: 10—11), mengungkapkan bahwa teori yang paling kuat menyebutkan manusia muncul di benua Afrika, kemudian menyebar ke seluruh benua Afrika, kemudian ke benua Eropa dan Asia. Penyebarannya ke berbagai tempat dengan lingkungan alam yang berbeda, dan dalam proses yang sangat lama, menyebabkan saat mereka bertemu kembali seakan tidak saling mengenal. Lambatnya penyebaran kelompok-kelompok manusia antar benua di zaman purba, menurut

Koentjaraningrat (1990: 242—243), diakibatkan oleh perubahan iklim dunia. Ketika permukaan bumi dipenuhi lapisan es (Zaman Glasial), pergerakan kelompok manusia purba menjadi terhenti. Setelah lapisan es mencair, sebagian ada yang menetap, sebagian lagi bergerak melanjutkan perjalanan. Akan tetapi, saat permukaan air laut kemudian naik menutupi sebagian belahan bumi, mereka pun menjadi semakin terpisah dengan kelompok induknya. Pergerakan yang sangat lambat akibat kondisi alam, tanpa mereka sadari akhirnya memasuki sebuah wilayah baru untuk dihuni bersama kelompoknya.

Oleh karena itu, terjadinya globalisasi pada abad ke-21 dapat dikatakan sebagai sesuatu yang bersifat alamiah, sebuah proses berulang yang dalam bahasa Bali disebut *nemu gelang*. Proses *nemu gelang*, ibarat pertemuan antar ujung gelang yang melingkar. Bangsa Indonesia misalnya, terbentuk oleh beberapa suku bangsa yang beremigrasi menuju Nusantara pada ribuan tahun sebelum Masehi. Kemudian pada abad ke-21, suku-suku bangsa yang ada di Nusantara bertemu lagi dengan suku-suku bangsa yang lain di dunia, yang mungkin saja merupakan keturunan dari leluhurnya juga, sehingga bisa disebut *nemu gelang*.

Dalam sejarah kebudayaan Indonesia, disebutkan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia adalah bangsa Austronesia, yang berasal dari Yunan (Tiongkok Selatan) di hulu Sungai Mekong dan Menam. Bangsa ini termasuk ras Austris (Austronesia dan Austro-Asia), percampuran dari Papua Melanesoid dan Negroid (kulit hitam), serta percampuran Europide (kulit putih) dan Mongolide (kulit Kuning), yang hidup pada Zaman Megalithikum. Setelah melalui Tonkin (pusat kebudayaan kapak batu) dan Dongsong (pusat kebudayaan perunggu), bangsa Austro-Asia menyebar ke barat, sampai pantai timur India. Selanjutnya, bangsa Austronesia menyebar ke selatan, antara lain sampai ke Indonesia, termasuk Bali pada Zaman Neolithikum (batu muda) l.k. 2.000 SM, dan pada

Zaman Perunggu (kebudayaan Dongson) l.k. 500 SM (Ardika dan Sutaba (ed), 1997: 45—51).

Selanjutnya, pada permulaan abad Masehi wilayah Nusantara sudah dikenal oleh saudagar-saudagar atau pelaut-pelaut India. Menurut Shastri (1963: 8—12), pada catatan tua India (Artha Sastra) disebutkan, bahwa sejak 300 SM pelaut-pelaut India telah berlayar di lautan Asia Tenggara. Pulau-pulau yang ditemui, diberi nama sesuai dengan hasil buminya, seperti *Swarna Dwipa* (Pulau Emas) untuk nama Pulau Sumatra, *Yawa Dwipa* (Pulau Beras) untuk nama Pulau Jawa. Kemudian, pada Kitab Ramayana bagian Kiskindha Kanda, disebutkan bahwa ketika Sugriwa menugaskan pasukan wanaranya untuk mencari Dewi Sita. Mereka antara lain mengunjungi daerah-daerah di Nusantara, seperti Pulau Jawa (Yawa Dwipa), Pulau Sumatra (Swarna Dwipa), Pulau Bangka (Rupyaka Dwipa atau Pulau Perak), Bukit Karang di Madura (Risabha), Selat Madura (Sudarsana), Gunung Brahma Resi Ora (Bromo) dan Gunung Udaya Perwata (Gunung Agung) di Bali. Munculnya nama Pulau Bali, menurut Wiana (2004: 6), adalah setelah Bali mendapat pengaruh Hindu dari India. Sumber tertua yang menggunakan kata “Bali” adalah Reg Weda, pada bagian kitab Satapatha Brahmana 11.5.6.1. Pada kitab tersebut antara lain disebutkan, bahwa upacara yang ditujukan kepada *Bhuta* (unsur yang membentuk alam) disebut *Bali*. Istilah *Bali* juga terdapat di dalam Kitab Manawa Dharmasastra III.70, 74 dan 81. Oleh karena itu, Wiana memperkirakan bahwa Bali menjadi nama pulau Bali, setelah mendapat pengaruh Hindu dari India. Kata “Bali” itu sendiri menurut Wiana berarti “Kekuatan Yang Maha Agung”.

Setelah mendapat pengaruh dari India (kebudayaan Hindu dan Buddha), penduduk di Nusantara kemudian mendapat pengaruh kebudayaan Islam. Pada akhir abad ke-12, di pantai timur Sumatra telah berdiri Negara Islam Perlak, yang didirikan oleh pedagang-pedagang yang datang dari Mesir,

Maroko, Parsi dan Gujarat (Yamin, 1956: 19 dan Muljana, 2006: 130). Kedatangan bangsa kolonial yang dimulai oleh bangsa Portugis (Portugal) di Kepulauan Maluku (Banda dan Ternate) pada 1511, menyebabkan bangsa Indonesia bertemu dengan budaya Barat, yang bernafaskan Nasrani. Pada masa kolonial inilah, bangsa Indonesia juga mulai mengenal peradaban dan arsitektur modern Barat, terutama melalui bangsa kolonial Belanda (Sumintardja, 1981: 113—128).

Kini, bangsa Indonesia kembali bertemu dengan kebudayaan bangsa-bangsa lain di dunia, yang disebut sebagai era kebudayaan global. Akan tetapi, pertemuan sekarang lebih banyak disebabkan oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informasi mutakhir, serta transportasi. Oleh karena itu, era globalisasi ini dapat disebut sebagai sebuah siklus yang berulang dalam kebudayaan, di mana diaspora (penyebaran) bangsa-bangsa di dunia, kini bisa bertemu lagi akibat kemajuan teknologi komunikasi, informasi dan transportasi.

GLOBALISASI, TANTANGAN DAN PELUANG

Budaya global menurut Widagdo (2005: 3 dan 187)), adalah era kebudayaan dunia sebagai akibat dari perkembangan kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang lahir di negara barat. Kebudayaan iptek ini kemudian mendominasi arah kebudayaan umat manusia pada abad ke-20. Abad iptek yang merupakan abad sains dan teknologi untuk kepentingan kemanusiaan, telah dibuatkan simbol berupa patung *atomium*. Patung *atomium* ini terbuat dari aluminium setinggi 11 meter dan seberat 1.200 ton, merupakan pembesaran duapuluh juta kali *molecule de fer alpha*. Patung simbol *atomium* dibangun dalam rangkaian pameran internasional produk-produk teknologi modern, 17 April – 19 Oktober 1958 di Brusel (Jerman).

Pada 1960-an Marshall MacLuhan telah memprediksi akan adanya kampung global (*global village*) di era yang akan

datang (Sachari, 1995: 80—84). Pandangan ini didasarkan pada kenyataan, bahwa arus informasi dan komunikasi, telah melanda semua negara tanpa bisa dibendung di seluruh dunia, karena perkembangan teknologi yang semakin canggih, terutama berkaitan dengan satelit dan alat komunikasi. Perangkat teknologi komunikasi ini bekerja melalui gelombang yang dapat menembus dinding setiap rumah, sehingga mengakibatkan dunia seakan menjadi tanpa batas. Prediksi MacLuhan tersebut kemudian telah menjadi kenyataan di akhir abad ke-20.

Selain MacLuhan, Alvin Toffler juga mengemukakan pendapat tentang datangnya era informatika. Menurut Toffler (dalam Sachari, 1995: 80—84), manusia kini telah masuk ke dalam abad informatika yang menggantikan abad industri, yang dimulai sejak revolusi industri. Ia secara tegas menyatakan, bahwa paralel dengan perubahan abad tersebut, umat manusia telah berubah dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Hal ini menandakan telah muncul pencerahan hampir di semua bidang kehidupan. Toffler kemudian berpendapat, bahwa pada era globalisasi, produk-produk industri cenderung mengarah kepada pembuatan produk spesifik untuk menjatuhkan pesaing di pasar terbuka.

Pada era globalisasi ekonomi, informasi dan kultural inilah Piliang (2005: 1), menilai akan terjadi kondisi tarik menarik antara kebudayaan lokal dengan pengaruh globalisasi. Di satu pihak, globalisasi dilihat sebagai ancaman terhadap eksistensi budaya lokal, termasuk karya seni, desain, serta keberlanjutan budaya lokal itu sendiri. Di pihak lain, ada yang melihat bahwa globalisasi bisa menjadi sebuah peluang bagi pengembangan potensi karya seni, desain, dan budaya lokal itu sendiri. Dalam situasi dilematis tersebut, diperlukan strategi agar dapat menciptakan karya seni dan desain yang memiliki keunggulan lokal (*local genius*), sebagai upaya mengaktualisasikan budaya lokal Nusantara di dalam konteks

global, serta menghindarkan berbagai pengaruh homogenisasi budaya. Oleh karena, globalisasi pada hakikatnya adalah heterogenisasi sekaligus homogenisasi budaya.

Mengacu pada pendapat Piliang tersebut, maka diperlukan berbagai pemikiran untuk menggali keunggulan lokal, khususnya di bidang seni rupa dan desain, baik pada tingkat filosofis, ekonomis, sosiologis dan kultural, sehingga diharapkan dapat membuka peluang bagi pengkayaan desain dan budaya lokal itu sendiri, melalui pengembangan kreativitas lokal dan inovasi kultural, tanpa harus mengorbankan nilai-nilai dasarnya. Upaya menciptakan keunggulan lokal dalam hal mencipta menurut Piliang, bisa dilakukan melalui proses pendekatan kultural lokal, tradisi (sesuatu yang tidak pernah berubah dari generasi ke generasi) dan *indigenous* (keunikan budaya etnik). Sumber-sumber keunggulan lokal, baik yang berasal dari tradisi maupun sumber-sumber *indigenous*, menurut Piliang adalah filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika dan idiom lokal.

STRATEGI PENCIPTAAN KARYA SENI DAN DESAIN DI ERA GLOBAL

Pada hakikatnya, bangsa Indonesia sudah sejak zaman dahulu kala telah bersentuhan dengan dunia global. Akan tetapi, akibat tingkat perkembangan iptek zaman dahulu berbeda dengan di masa kini, maka masalah yang dihadapi pada zaman dahulu berbeda dengan di masa kini. Agak berbeda dengan beberapa daerah di Indonesia, masyarakat tradisional Bali sejak zaman dahulu kala hingga saat ini terus bersentuhan dengan budaya global. Keberhasilan seniman-seniman Bali bereksplorasi untuk menciptakan karya seni di masa lampau, menurut Gelebet (dalam Wahana, 1993: 28) adalah karena kemampuannya menghayati potensi alam dan memahami rahasia alam yang dapat dijadikan sumber karya

seni berbobot unggulan. Pengaruh kedatangan orang-orang asing di masa kolonial, juga memberi pengaruh pada eksplorasi lanjutan. Pada era kemerdekaan yang bersinergi dengan perkembangan pariwisata, banyak seniman asing terinspirasi dengan seni budaya Bali, bahkan kemudian berkolaborasi dengan seniman Bali untuk eksplorasi karya seni.

Oleh karena kondisi di masa lalu berbeda dengan di masa kini, maka untuk dapat menciptakan karya seni bernafaskan keunggulan lokal dalam konteks global, diperlukan beberapa strategi. Mengacu pada pendapat Piliang (2005: 5), ada tujuh strategi untuk mengangkat desain lokal ke tataran global. Strategi pertama, reinterpretasi dan rekontekstualisasi. Kedua, strategi lintas estetik. Ketiga, strategi dialogisme budaya. Keempat, strategi keterbukaan kritis. Kelima, strategi diferensiasi pengetahuan lokal. Keenam, strategi gaya hidup. Ketujuh, strategi semantika produk.

Contoh dari strategi yang diungkapkan oleh Piliang, sebenarnya sudah dapat kita lihat di dalam kehidupan sehari-hari, dan sudah dilaksanakan oleh sebagian besar seniman Bali secara individu, maupun dengan cara berkolaborasi. Penjabaran dari ketujuh strategi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Strategi Reinterpretasi dan Rekontekstualisasi

Strategi ini dilakukan untuk memberi makna baru pada karya seni dan desain baru, tanpa merusak nilai-nilai esensial budaya masyarakatnya. Ketika seseorang membuat suatu karya seni dan desain yang baru, dia bisa saja menoleh ke masa lalu. Oleh karena, eksplorasi karya seni dan desainnya diangkat sesuatu yang pernah dilihat pada masa lalu. Falsafah, pengetahuan, teknologi, keterampilan, material, estetika dan idiom lokal dapat direinterpretasi ke dalam konteks masa kini (rekontekstualisasi) menjadi karya seni dan desain. Contoh hal ini, antara lain dapat kita lihat pada ide Nyoman Nuarta

menciptakan taman rekreasi Garuda Wisnu Kencana, terinspirasi dari patung Dewa Wisnu mengendarai burung garuda, peninggalan masa pemerintahan Raja Airlangga (abad ke-12).

2. Strategi Pelintasan Estetik

Pengembangan unsur lokalitas pada karya seni dan desain dapat membuka peluang bagi proses pertemuan budaya, bahkan pertukaran budaya untuk menghasilkan bentuk atau desain-desain yang lebih kaya, berbeda dan beragam. Lintas estetik dapat dilakukan dengan cara “meminjam” ide wujud karya seni budaya luar, kemudian dipertemukan dengan karya sejenis pada budaya lokal. Contoh, wujud topeng Indian dikombinasikan dengan topeng tradisional di Indonesia, sehingga hasil eksplorasinya berupa wujud topeng baru. Dari strategi lintas estetik ini pula kita dapat menemukan adanya wujud “topeng batik” yang bernuansa budaya Jawa, atau aksesoris yang bisa digunakan kalangan artis untuk pentas di panggung pertunjukan.

3. Strategi Dialogisme Budaya

Strategi ini merupakan proses pertemuan antar budaya yang selektif, tidak mengorbankan nilai dan identitas budaya lokal. Adanya semangat masyarakat lokal menerima budaya luar, adalah sebuah semangat untuk membangun kebudayaan yang saling menguntungkan, melalui proses pertukaran budaya. Strategi ini dapat mengembangkan karya seni secara kreatif, penuh ekspresi kultural dan makna yang baru, kaya dan kompleks. Pada masa lalu, seniman seni rupa Bali telah membuat karya kreatif dan penuh ekspresi kultural, seperti ornamen orang naik sepeda di Pura Maduwe Karang, Kubutambahan di Kabupaten Buleleng. Ornamen ini dibuat setelah seniman melihat Nieuwenkamp, seorang pelukis dan penulis Belanda, naik sepeda melintasi wilayahnya. Hasil

dialog dengan budaya Eropa (Belanda), juga menghasilkan ornamen *patra olanda* dan Bale Loji.

Sebaliknya, pihak Belanda mengembangkan bangunan wantilan Bali, dengan mengubah pola atap limas menjadi pelana dan ruangnya dilengkapi panggung pertunjukan. Wantilan ini dapat dilihat pada Bali Hotel (di timur Jln. Veteran Denpasar). Wantilan Bali Hotel didesain oleh Biro AIA (*Algemeen Ingenieurs en Architecten*) pada dekade 1930-an. Biro AIA merupakan biro umum sipil dan arsitektur yang didirikan pada 1916. Perusahaan ini didirikan oleh tiga insinyur bangunan, yaitu F. J. I. Ghijssels, Hein avon Essen, dan F. Stlitz. Pada 1932, Biro AIA membuka cabang di Surabaya dan Bandung. Setelah memiliki beberapa cabang, pekerjaannya kemudian dibagi dalam beberapa kantor cabang sesuai dengan lokasinya (Sumalyo, 1993: 206). Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa wantilan Bali Hotel dibangun setelah Biro AIA membuka cabang di Surabaya (Raharja, 2013: 160).

4. Strategi Keterbukaan-kritis

Pengembangan budaya lokal menuntut sikap terbuka terhadap berbagai masukan budaya luar (asing). Akan tetapi, keterbukaan (inklusifisme) tersebut perlu disertai sikap kritis. Budaya lokal dapat membuka diri terhadap berbagai perkembangan, penemuan dan inovasi-inovasi baru di segala bidang dari berbagai sumber asing, dan toleran atau tidak berprasangka buruk terhadap budaya luar, tetapi bersikap positif, konstruktif, sekaligus analitis dan kritis. Untuk menyaring hal bersifat negatif. Hal ini dimaksudkan, dapat menerima budaya luar selama tidak mengancam nilai-nilai budaya lokal, tetapi dapat memperkaya budaya lokal.

Teknologi film Barat misalnya, dapat diterima budaya lokal di Indonesia. Melalui produk film tersebut kemudian budaya lokal dengan nilai-nilainya yang bersifat universal bisa diketahui dan dipahami masyarakat budaya Barat, seperti film

produksi Hollywood *Eat, Pray and Love*, yang diperankan oleh artis Julia Robert, sebagian melakukan pengambilan gambar di Ubud. Pada dekade 1930-an, Ubud juga sudah menjadi kampung seniman asing, seperti Rudolf Bonnet (Belanda) dan Walter Spies (Jerman). Bonnet mengajarkan cara menggambar anatomi, disusul kemudian oleh Spies yang mengajar perspektif dan komposisi, tetapi keduanya juga terpengaruh oleh gaya lukisan Ubud saat berkarya (Purnata, 1976/ 1977: 22—32; Kusnadi dan Tusan, 1978: 21—22).

Akan tetapi, Spies tidak saja bereksplorasi pada bidang seni lukis, tetapi juga pada bidang seni tari dan arsitektur. Dengan berkolaborasi dengan seniman I Wayan Limbak, Spies berhasil menciptakan tari Cak. Ide penciptakan tari yang kemudian disebut Cak, muncul saat diminta membuat film dokumenter tentang seni budaya Bali untuk diputar di Eropa. Di tengah film dokumenter itulah disisipkan tari Cak. Agar tarian menjadi lebih menarik, I Wayan Limbak menyarankan diisi cuplikan cerita Ramayana. Tari Cak itu sendiri, idenya dari tari Sang Hyang yang disaksikan Spies di Desa Bedulu. Tari tersebut kemudian dikemas dengan menghilangkan hal-hal yang bersifat sakral (Fajar dan Putu Wirata dalam Majalah Tempo, 17 Juli 1993: 51-65). Kemudian, pada bidang arsitektur, Spies juga berhasil mengkombinasikan prinsip-prinsip arsitektur tradisional Bali dengan arsitektur modern Eropa. Saat membangun rumahnya di Campuhan Ubud, pada 1920-an, Spies telah mencoba menginterpretasikan gaya arsitektur barat ke dalam konstruksi bangunan tradisional Bali (Francione, 2000: 12). Pada bidang seni musik dan karawitan, seniman di Peliatan Ubud, juga pernah berkolaborasi dengan musisi rock klasik, Eberhard Schoener (Jerman). Hasil kolaborasinya kemudian menghasilkan album musik rock yang diberi judul Bali Agung pada dekade 1980-an, yang dipasarkan ke manca negara.

5. Strategi Diferensiasi Pengetahuan Lokal

Pengembangan budaya lokal tidak dapat dilakukan tanpa peningkatan kuantitas dan kualitas penelitian dan pengembangan pengetahuannya. Pengetahuan lokal (*local knowledge*) dan pengetahuan etnis (*indigenous knowledge*) yang sangat unik dan kaya, mampu menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda, seperti karya telur bebek berukir. Sumber-sumber pengetahuan lokal yang bisa digali atau diteliti untuk menghasilkan berbagai produk atau karya seni dan desain yang unik dan orisinal, adalah filsafat lokal, pengetahuan lokal, teknologi lokal, keterampilan lokal, material lokal, estetika lokal, dan Idiom lokal (bentuk khas.)

6. Strategi Gaya Hidup

Penciptaan karya seni dan desain yang bersumber dari kebudayaan lokal, perlu memahami perkembangan gaya hidup, agar inovasi, produk, bentuk, fungsi, citra atau gaya dari produk lokal, sesuai dengan gaya hidup yang sedang berkembang. Memahami perubahan gaya hidup, berarti memahami perubahan dalam penggunaan ruang, waktu dan barang-barang, agar desain yang dibuat tepat sasaran. Karya seni busana (*fashion*) misalnya, merupakan bidang yang senantiasa harus menyesuaikan dengan *trend* pasar dan gaya hidup dari masyarakat yang akan menjadi pangsa pasar produknya.

7. Strategi Semantika Produk,

Strategi ini dimaksudkan untuk mempelajari aspek pemaknaan (*meaning*) sebuah objek karya seni, kriya, desain dan arsitektur dalam perubahan budaya. Semantika melihat objek karya seni sebagai sebuah tanda (*sign*), yang di baliknya terkandung makna sosial, budaya, ideologis (spiritual). Pemahaman tentang citra (*image*) sebuah objek karya seni sangat penting, agar objek karya seni yang diciptakan tersebut dapat diterima konsumen. Oleh karena itu, semantika produk

sangat diperlukan dalam pengembangan objek seni, kriya, desain dan arsitektur kontemporer, di mana orang tidak melihat aspek teknis dari sebuah objek, tetapi maknanya yang dalam. Sebagai contoh, teknologi beton yang berasal dari budaya Barat diadaptasi dan dikombinasikan (hibrid) dengan bangunan suci di Bali, sehingga menghasilkan bangunan suci (*sanggah*) dengan beton cetak.

GLOKALISASI DAN TRANSLOKAL

Era peradaban global yang dipercepat oleh kemajuan teknologi transportasi dan telekomunikasi, menyebabkan berbagai arus informasi dan komunikasi telah melanda semua negara di dunia tanpa bisa dibendung. Hal ini bisa menyebabkan kejutan budaya (*shock culture*) bagi suatu bangsa, apabila suatu bangsa tidak siap menerima persilangan arus informasi dan komunikasi yang masuk ke wilayahnya. Oleh sebab itu, sangat wajar apabila muncul berbagai kekhawatiran akibat pengaruh globalisasi, terhadap eksistensi kebudayaan lokal, termasuk bagi kebudayaan Bali. Kebudayaan lokal Bali tidak bisa membendung globalisasi tersebut, sebab Bali merupakan bagian dari kampung global. Bahkan, masyarakat Bali akan terus mengalami perubahan yang cepat (Atmadja, 2010: 458).

Kebudayaan lokal dan global, semestinya tidak saling dipertentangkan, karena kebudayaan lokal adalah bagian dari kebudayaan global. Sesuai dengan pendapat Pieterse (dalam Barker, 2006: 120), kebudayaan lokal seharusnya bisa duduk berdampingan, bersinergi dengan budaya global untuk saling membangun. Elastisitas etnik dan kemunculan ulang kekuatan sentimen nasionalis perlu duduk berdampingan dengan kebudayaan dunia, sebagai proses belajar pada level translokal.

Robertson (dalam Barker, 2006: 120) juga berpendapat bahwa hal-hal yang bersifat lokal perlu disepadankan dengan

global sehingga menghasilkan translokal dan yang global dilokalisasi sehingga menghasilkan glocalisasi. Hal itu dapat berarti, bahwa karya inovasi dengan keunggulan lokal dapat disinergikan dengan budaya global, sehingga karya inovasi tersebut dapat bermanfaat bagi peradaban global. Demikian pula sebaliknya, karya-karya yang berasal dari budaya global, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dan mengaktualisasikan budaya lokal. Sebagai contoh, teknologi komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual yang diproduksi di Amerika, dapat dimanfaatkan untuk membuat simulasi desain bangunan 3D di Indonesia, sehingga memudahkan pemahaman terhadap desain yang dibuat.

Contoh lain yang menarik, adalah gedung Aula ITB. Gedung ini didesain oleh Henri Maclaine Pont pada 1920, yang mewarisi budaya campuran Indonesia (Bugis) dan Belanda. Arsitektur Aula ITB merupakan sebuah kehadiran arsitektur Indonesia yang memberi arti penting dalam perkembangan arsitektur kolonial Belanda (Sumalyo, 1993: 8-15). Gaya desain gedung Aula ITB disebut dengan gaya bangunan *Indo Europeeschen Architectuur Stijl* atau gaya arsitektur Indo Eropa. Oleh karena, gaya bangunannya memadukan secara harmonis antara bentuk gaya arsitektur tradisional Nusantara (Sunda) dengan keterampilan ilmu konstruksi Barat (Kunto, 1996: 39). Berlage, arsitek terkemuka Belanda yang berkunjung ke Indonesia pada 1922, menyebut karya desain arsitektural Aula ITB sebagai gaya Gotik Indonesia.

PENUTUP

Era peradaban global yang dipercepat oleh kemajuan teknologi transportasi dan telekomunikasi, tidak perlu ditakuti oleh bangsa yang memiliki latar belakang budaya lokal yang kuat. Globalisasi harus dihadapi dengan pikiran jernih dan bijaksana. Oleh karena, kebudayaan lokal bisa duduk berdampingan, bersinergi dengan budaya global untuk saling

membangun. Kelebihan yang dimiliki kebudayaan lokal, merupakan lokal genius dan *indigenous* yang tak dimiliki oleh budaya global. Sebaliknya, kelebihan dari budaya global pada bidang teknologi, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dan aktualisasi budaya lokal. Oleh karena itu, untuk dapat mengembangkan budaya lokal ke ataran global, khususnya pada bidang seni dan desain, diperlukan strategi agar tidak merusak nilai-nilai esensial budaya lokal. Agar inovasi karya seni dan desain yang diciptakan tidak terjerumus pada nilai-nilai rendah (*kitch*), perlu diperhatikan masalah logika, etika dan estetika dalam menciptakan karya seni dan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardika, I Wayan dan I Made Sutaba (ed.). 1997. *Dinamika Kebudayaan Bali*. Denpasar: Upada Sastra.
- Atmadja, Nengah Bawa. *Ajeng Bali: Gerakan, Identitas Kultural, dan Globalisasi*. Yogyakarta: LKiS.
- Barker, Chris. 2006. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Francione, Gianni. 2000. *Bali Modern: The Art of Tropical Living*. Hongkong: Periplus.
- Koentjaraningrat, 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunto, Haryoto. 1996. *Balai Agung di Kota Bandung*. Bandung: PT Granesia.
- Kusnadi dan I Nyoman Tusan. 1978. *Seni Rupa Indonesia dan Pembinaannya*. Jakarta: Bidang Kesenian Departemen pendidikan Dan Kebudayaan
- Muljana, Slamet. 2006. *Runtuhnya Kerajaan Hindu-Jawa Dan Timbulnya Negara-Negara Islam Di Nusantara*. Yogyakarta: LKiS.
- Piliang, Yasraf Amir. 2005. "Menciptakan Keunggulan Lokal untuk Merebut Peluang Global: Sebuah Pendekatan Kultural" (Makalah Seminar Seni dan Desain). Denpasar: FSRD Institut Seni Indonesia Denpasar.

- Purnata, P. Md. 1976/ 1977. *Sekitar Perkembangan Seni Rupa di Bali*. Denpasar: Proyek Sasana Budaya Bali.
- Raharja, I Gede Mugi. 2009. "Peran Perguruan Tinggi Menciptakan Sumber Daya Manusia Untuk Menunjang Pengembangan Industri Kreatif" (makalah pada Lokakarya Pengembangan Desain Industri Kerajinan Kerjasama DDO Bali dengan Ditjen IKM Depperin, pada 5 Mei 2009).
- _____. 2013. "Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung" (Disertasi). Denpasar: Program Doktor Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Sachari, Agus, 1995. "Pengantar Sejarah Desain Modern". Bandung: Jurusan Desain FSRD ITB.
- Shastri, Naredra Dev. Pandit. 1963. *Sejarah Bali Dwipa*. Denpasar: tanpa nama penerbit.
- Sumalyo, Yulianto. 1993. *Arsitektur Kolonial Belanda Di Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sumintardja, Djauhari, 1981. *Kompendium Sejarah Arsitektur*. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.
- Tabrani, Primadi. 1995. *Belajar dari Sejarah dan Lingkungan*. Bandung: Penerbit ITB.

Referensi Majalah

- Gelebet, I Nyoman. "Unsur Alam Lingkungan dalam Permasalahan Seni Rupa" (dalam Majalah Wahana: Media Pematang Alumni Udayana No.15 Th. VIII September 1993, hlm. 28).
- Fajar, Putu dan Putu Wirata. 1993. *Tari Cak: Dari Pura Turun ke Hotel* (dalam Tempo, 17 Juli 1993, artikel Selingan, hlm. 51-65).

Referensi Internet

- Naisbitt, John . 1982. *Megatrends*. (On line), (<http://politikana.com>., diunduh 1 Agustus 2014).

SENI PERTUNJUKKAN

ESTETIKA DALAM KOSTUM TARI BALI DWIPA JAYA

Ekalianl. NIM : 2013.21.006. Program Studi Pengkajian Seni
Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Estetika adalah ilmu pengetahuan berdasarkan pada kegiatan dari pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan panca indera, yaitu mata sebagai indera penglihatan, hidung sebagai indera penciuman, telinga sebagai indera pendengaran, lidah sebagai indera pengecap, dan kulit sebagai indera peraba. Dalam mengamati suatu karya seni, kita menggunakan kelima indera tersebut untuk mendapatkan kesan yang ditimbulkan karya seni yang diamati, baik kesan warna, ruang, tekstur, dan sebagainya. Setelah mendapatkan kesan dari karya seni yang diamati, maka dapat merasakan unsur keindahan yang terdapat pada karya seni tersebut. Keindahan bersifat relatif bergantung pada selera masing-masing individu. Selera atau cita rasa yang dimaksud adalah kecenderungan menyukai sesuatu atau hal yang pernah dialami. Salah satunya adalah unsure estetika yang ada pada kostum tari Bali Dwipa Jaya. Kostum merupakan salah satu unsure penting dalam sebuah tari. Agar tari itu kelihatan bagus tentunya pepaduan warna dan jenis kostum yang digunakan tidak boleh sembarangan, perpaduan warna yang digunakan menyatu antara satu dengan yang lainnya. Adapun unsur warna yang digunakan dalam tari Bali Dwipa Jaya diantaranya adalah warna biru, kuning, dan merah. Semua warna yang digunakan memiliki makna tersendiri. Warna dasar biru tua mengandung arti toleransi. Warna kuning emas mengandung arti luhur/agung. Warna merah mengandung arti keperwiraan. Warna Putih mengandung arti suci. Serta penyusunan warna tersebut juga kelihatan indah. Estetika pada kostum itu juga dipandang dari sudut pandang penonton. Apakah kelihatan

indah, warna yang digunakan juga disesuaikan dengan warna yang ada pada lambang pulau Bali

Kata Kunci : Estetika Kostum dan Tari Bali Dwipa Jaya

PENDAHULUAN

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, keindahan adalah keindahan yang enak dipandang, bagus, elok. Keindahan dipelajari sebagai bagian dari estetika, sosiologi, psikologi sosial, dan budaya. Menurut bahasa Yunani, keindahan dapat diterjemahkan dengan berbagai artian tergantung dari penggunaan kata keindahan tersebut. Kata benda Yunani klasik untuk keindahan adalah, kallos, dan kata sifat untuk "indah" itu, kalos. Kata bahasa Yunani Koine untuk indah itu, hōraios, kata sifat etimologis berasal dari kata, hora, yang berarti "jam." Dalam bahasa Yunani Koine, keindahan demikian dikaitkan dengan "berada di jam (waktu) yang sepatutnya.

Sebuah keindahan yang ideal merupakan sebuah entitas atau wujud yang dikagumi oleh banyak orang. Keindahan merupakan bagian dari berbagai macam objek, seperti manusia, hewan, tumbuhan, karya seni, alam, dan juga objek - objek lain yang dapat dilihat secara jelas wujudnya. Selain itu, keindahan juga dapat dipredikatkan kepada sebuah gagasan yang memberikan persepsi kepuasan dan juga kesenangan kepada penciptanya ataupun yang menikmatinya.

Keindahan sering ditafsirkan sebagai sebuah entitas dari alam, karya seni, atau hal lain yang dinikmati dengan indera penglihatan. Karena keindahan seperti ini merupakan pengalaman subyektif, sering kecantikan itu berada pada mata yang melihatnya. Keindahan identik dengan kebenaran. Keindahan memiliki implikasi yang erat dengan kebenaran. Selain itu Keindahan juga memiliki nilai yang selalu bertambah dari waktu ke waktu.

Menurut The Liang Gie di dalam bukunya yang berjudul "Garis Besar Estetika", keindahan diterjemahkan dalam bahas Perancis "beau", "bello" dari Italia dan Spanyol yang berasal dari kata Latin "bellum" Asal kata dari semua tadi adalah "bonum" yang artinya kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi "bonellum" yang pada akhirnya dipendekkan menjadi "bellum". Keindahan dibedakan sebagai keindahan abstrak, dan sesuatu yang berwujud yang memiliki keindahan. Di dalam istilah bahasa Inggris sering dipergunakan istilah *beauty* yang berarti keindahan, dan *beautiful* yang berarti beda, atau sesuatu yang indah. Selain itu, terdapat pula makna dari keindahan berdasarkan luasnya pengertian.

- a. Keindahan dalam arti yang luas
- b. Keindahan dalam arti estetis murni
- c. Keindahan dalam arti terbatas

Keindahan dalam cakupan luas adalah keindahan yang tercakup pula unsur kebaikan didalamnya. Pengertian ini adalah pengertian yang didefinisikan oleh para filsuf terdahulu. Plato membicarakan tentang watak dan hukum yang indah. Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang selain bijak juga menyenangkan. Orang Yunani dulu berbicara tentang hasil pemikiran yang indah dan juga adaptasi kebiasaan yang indah.

Selain itu, bangsa Yunani juga mengenal keindahan dalam arti estetis yang disebut *symetria* dan *harmonia*. *Symetria* adalah keindahan yang dinikmati dengan indera penglihatan, sedangkan *harmonia* adalah keindahan yang dinikmati dengan menggunakan indera pendengaran. Keindahan dalam arti estetik adalah keindahan yang menyangkut tentang pengalaman estetik seseorang, atau keindahan yang berhubungan dengan segala sesuatu yang diserapnya. Ada banyak pembagian nilai, misalnya nilai subyektif dan nilai obyektif atau nilai individu dan nilai masyarakat.

Penggolongan yang paling penting adalah penggolongan berdasarkan nilai intrinsik dan ekstrinsik. Nilai ekstrinsik adalah sifat suatu benda yang mempengaruhi benda lainnya. Sedangkan nilai intrinsik adalah tujuan atau sifat baik dari benda, atau sesuatu tersebut. Keindahan dapat dinikmati menurut selera dan seni masing-masing individu. Keindahan yang didasarkan pada selera seni didukung dengan faktor kontemplasi dan ekstansi.

Kontemplasi (perenungan) adalah dasar dalam diri manusia untuk menciptakan sesuatu yang indah. Sedangkan ekstansi adalah dasar dalam diri manusia untuk menyatakan dan menikmati keindahan itu. Jika kedua nilai ini bergabung, maka akan tercipta sesuatu yang indah yang menarik perhatian orang yang mendengar atau melihatnya. Derajat kontemplasi dan ekstansi setiap individu berbeda-beda. Sebab itu keindahan dapat dikatakan sebagai sesuatu yang relatif, karena sesuatu yang dianggap indah oleh seseorang boleh jadi dikatakan biasa oleh orang yang lainnya.

Keindahan adalah sesuatu yang diciptakan oleh manusia. Banyak sebab mengapa manusia menciptakan keindahan. Misalnya karena tata nilai yang telah usang yang tidak lagi sesuai dengan keadaan. Kemerosotan zaman, penderitaan manusia, serta keagungan Tuhan yang dapat dibuktikan melalui keteraturan alam semesta dan keindahan alam. Seindah apapun ciptaan manusia, tidak akan pernah menyaingi keindahan ciptaan Tuhannya. Manusia menciptakan sebuah karya seni sering mendapatkan inspirasi dari ciptaan Tuhan.

Begitu pun seniman tari pada saat menciptakan sebuah tarian selalu terinspirasi dari sesuatu yang diciptakan oleh Tuhan. Adapun salah satu ciptaan manusia yang terinspirasi dari ciptaan Tuhan adalah Tari Bali Dwipa Jaya, yaitu sebuah tarian yang diciptakan sebagai tari kebesaran Provinsi Bali. Konsep tarian ini adalah bagaimana Pulau Bali itu pertama kali

diciptakan. Namun yang akan dibahas dalam artikel ini adalah mengenai estetika kostum Tari Bali Dwipa Jaya.

PEMBAHASAN

Kostum tari bukan sekadar pemoles yang mendukung indahny tari. Kostum ini juga memiliki makna dan filosofi kearifan lokal yang ditampilkan dalam pemilihan warna, motif kain, penggunaan asesoris, dan model kostum harus mengandung keindahan. Adapun arti keindahan yang dimaksud disini adalah pendapat bangsa Yunani mengatakan keindahan dalam arti esetis yang disebut symetria dan harmonia. Symetria adalah keindahan yang dinikmati dengan indra penglihatan, sedangkan harmonia adalah keindahan yang dinikmati dengan menggunakan indera pendegaran. Indra tersebut yaitu indra pengelihatan Kostum Bali Dwipa Jaya, disini bisa kita lihat unsur keindahannya melalui Tepatnya, pemilihan desain dalam busana tari daerah ini mampu menguatkan karakter penari ketika tampil. Alhasil, penyajian tari Bali Dwipa Jaya yang dipadu dengan busana yang cocok mampu menjadi tontonan sekaligus tuntunan bagi masyarakat yang menonton. Jika Dilihat dari Desain yang digunakan seperti desain gelombang yang digunakandalam tarian ini. Didesain secara khusus sehingga menciptakan nilai estetis Tata rias merupakan salah satu factor penunjang yang paling penting didalam sebuah tarian. Sebab melalui tata rias seorang bisa mengekspresikan dirinya, apakah dia menggunakan karakter halus ataupun kerasdari jelek atau biasa menjadi kelihatan lebih cantik. Jadi intinya tata rias itu berfungsi merubah penampilan seseorang atau seorang penari menjadi berbeda atau lebih baik. Fungsi tata rias dalam Tari Bali Dwipa Jaya,digunakan untuk memberikan karakter halus terhadap para penari.

Menurut Sal Murgianto: Kostum tari yang baik bukan sekedar berguna sebagai penutup tubuh penari. Melainkan merupakan pendukung desain keruangan yang melekat pada

tubuh penari. Kostum tari mengandung elemen-elemen wujud, garis, warna, kualitas, tekstur, dan dekorasi. Maka dari itu kostum sendiri membawa peran yang sangat penting didalam sebuah tari. Begitu juga Tari Bali Dwipa Jaya, kostumnya disini memiliki peran yang dijadikan identitas tarian ini.

Dari segi kostum penari juga mengandung makna tersendiri yang diambilkan dari lambang pemerintah provinsi Bali. Seperti lambang bintang, padi dan kapas serta warna-warna dalam lambang Bali Dwipa Djaya juga dituangkan dalam konsep warna kostum penari. Lambang Candi ada, lambang rantai ada, semua ada termasuk warna-warna dalam lambang yang dituangkan dalam warna kostum penari. Unsur yang mendukung kostum antara yang satu dengan yang lain saling terkait dan tidak boleh dipisahkan.

Tari Bali Dwipa Jaya merupakan tarian yang diciptakan oleh ISI Denpasar pada tahun 2012. Ada pun nama koreografer yang terlibat dalam penggarapan tarian ini adalah I Gusti Ayu Srinatih, Gde Suryanegara, I Wayan Sutirta, dan Sri Wahyuni. Adapun iringan yang dipakai untuk mengiringi tarian ini adalah jenis gamelan *gong gede, ensemble* terbesar dalam karawitan Bali yang memiliki karakter agung. Komposernya adalah Prof. Dr I Wayan Rai S M.A.

Adapun alasan penulis mengangkat tari ini adalah karena tarian ini merupakan identitas dari pulau Bali, karena tari ini merupakan satu-satunya tari kebesaran yang menggambarkan provinsi bali. Tarian ini digarap tidak secara sembarangan seperti pembuatan tari kreasi yang lainnya, tarian ini berpedoman pada symbol-simbol yang pada lambang provinsi Bali. Tarian ini juga menggambarkan tentang Bali dalam bentuk gerak tari yang mnggambarkan keadaan pulau Bali serta mencerminkan visi dan misi Bali untuk menuju Nusantara Mandara.

Tarian ini ditarikan oleh 13 orang penari yaitu 12 orang penari perempuan dan 1 orang penari laki- laki. Tari Bali Dwipa

Jaya digagas oleh Gubernur Bali yaitu bapak Mangku Pastika beserta Ibu Ayu Pastika. Tarian ini pementasan hanya dilakukan pada saat acara-acara yang dilaksanakan oleh pemma tingkat 1 Bali. Misalnya PKB, atau acara yang dilaksanakan dipemerintahan. Biasanya tarian ini dipentaskan di Art Center yaitu tepatnya di panggung Ardha Candra. Gerak yang dipakai di tarian ini yaitu menggunakan gabungan antara tradisi dan gerak-gerak kreasi baru.

Adapun bagian- bagian dari kostum Tari Bali Dwipa Jaya adalah

- Kostum yang dikenakan oleh penari laki-laki diantaranya adalah celana, baju, sesimping, rempel, selendang, ampok-ampok, badong, Gealang kana, Tutup dada, Gelang kaki, Gelungan
- Penari perempuan
Kostum yang digunakan oleh penari perempuan adalah rok, baju, sesimping, ampok-ampok, Selendang, Ankin, Tutup dada, Badong, Gelang kana, Gelungan, Bunga, antol atau rambut palsu

Semua elemen-elemen kostum yang digunakan memiliki makna tersendiri setiap warna dan bentuk yang digunakan dalam mendesain kostumnya selalu melihat unsure estetika yang sangat kuat baik itu dari penonton, penggarap, dan para penari juga enak menggunakannya. Estetika yang ada pada Tari Bali Dwipa Jaya adalah konsep estetika yang dinyatakan oleh bangsa Yunani mengatakan bahwa estetika adalah sebuah keindahan yang bisa kita lihat dari salah satu indra yaitu indra pengelihatan.

Kita menggunakan indra pengelihatan kita untuk menentukan warna dan jenis pakaian yang cocok digunakan serta untuk melihat unsure estetika dalam Tari Bali Dwipa Jaya. Adapun beberapa jenis warna yang digunakan dalam Tari Bali Dwipa Jaya adalah warna kuning, merah, dan biru. Masing-masing warna tersebut memiliki makna tersendiri karena jenis

warna yang digunakan tersebut diambil dari warna yang ada pada lambang Pulau Bali yaitu Bali Dwipa Jaya. Adapun makna dari masing-masing warna adalah Warna dasar biru tua mengandung arti toleransi, warna kuning emas mengandung arti luhur/agung. warna merah mengandung arti keperwiraan. Jadi dari masing-masing warna tersebut juga memiliki nilai estetikanya Djelantik yaitu memiliki wujud, bobot, dan penampilan. Diatas penjelasan estetika dilihat dari segi warna berikutnya adalah estetika dari segi masing-masing bentuk kostumnya diantaranya adalah: di lihat dari segi gelungan ada unsure estetika yang khusus terkandung didalamnya. Dalam gelungan tersebut gambarkan atau disi salah satu lambang Bali Dwipa Jaya yaitu lamang padi dan kapas dibelakang gelunganya. Jadi maka dari itu gelungan tersebut memiliki unsure estetika yang mengandung makna sangat dalam. Lambang padi dan kapas memiliki makna sebagai kemakmuran.

Dari bentuk badong yang dipakai mirip dengan bentuk rantai yang ada pada lambing Bali Dwipa Jaya. Lambang rantai melintang dari kiri ke kanan memiliki makna sebagai Persatuan (Gotong Royong). Jika dilihat dari kain atau rok yang digunakan juga unsure estetikanya sangat diperhatikan yaitu bentuk rok yang digunakan agar memudahkan penari untuk bergerak, namun rok tersebut juga tetap kelihatan indah dilihat oleh orang yang menontonnya. Kostum dalam tarian ini selain sebagai penutup tubuh juga berfungsi sebagai bagian dari koreografi diantaranya adalah *nadap gelung*, mengibaskan selendang, serta beberapa gerakan yang lainnya. Sehingga estetika yang di lihat disini dari segi penampilan kostum tersebut serta fungsi dari kostum Tari Bali Dwipa Jaya.

PENUTUP

Kesimpulan

Jadi kesimpulannya adalah dalam sebuah tari estetika merupakan unsure terpenting yang harus diperhatikan oleh

penggarap atau koreografer. Salah satu unsure tari yang mengandung estetika atau keindahan salah satunya adalah dilihat dari bentuknya. Namun dari segi bentuknya juga bisa kita lihat estetika dari beberapa elemen salah satunya adalah kostum tari. Kostum Tari Bali Dwipa Jaya adalah memiliki estetika yang mengaandung wujud, bobot, dan penampilan, karena perpaduan warna bentuk yang digunakan dalam kostum harus enak dilihat dan memiliki penampilan yang menarik bagi yang melihatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuta Ratna, I Nyoman. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2007.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Edi Sedyawati, 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*, Jakarta: Sinar Harapan.
- Gie, The Liang. 1983. *Garis Besar Estetik. (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Supersukses.
- Hadi, Sumandiyo. 2005. *Sosiologi Tari*, Yogyakarta: Pustaka Yogyakarta,.
- _____. 2006. *Seni dalam Ritual Agama*, Yogyakarta: Pustaka Yogyakarta.

**BENTUK DAN WARNA BUSANA TOKOH WALUNATENG
DIRAH DALAM DRAMATARI CALONARANG SANGGAR
SENI GASES BALI**

Ni Made Pira Erawati. NIM : 2013.21.011. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstak

Dramatari Calonarang merupakan seni pertunjukan Bali yang hingga kini dipandang angker di masyarakat. Salah satu peran terpenting dalam drama tari yang tak sembarang waktu dipentaskan ini adalah tokoh Walunateng Dirah. Tokoh ini adalah sebutan untuk si janda sihir dari Dirah. Tokoh ini memiliki karakter yang khas dan sekaligus menjadi identitas seni pertunjukan Dramatari Calonarang melalui penyajian busana yang digunakan, yang merupakan unsur keindahan melalui bentuk dan warna.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa, disamping elemen busana digunakan untuk menutupi tubuh penari sesuai dengan karakternya, busana juga membantu menumbuhkan rasa keindahan lewat warna dan hiasan yang menyertainya. Tujuan pembahasan ini adalah untuk menjelaskan busana adalah unsur-unsur penentu keindahan melalui bentuk dan warna pada peran tokoh Walunateng Dirah Dalam Dramatari Calonarang Sanggar Seni GASES Bali.

Kata kunci : Dramatari Calonarang Sanggar Seni GASES Bali, Tokoh Walunateng Dirah, Bentuk dan Warna Busana.

PENDAHULUAN

Dalam tradisi seni pentas di Bali seni pertunjukan Dramatari *Calonarang* termasuk salah satu kesenian yang digemari masyarakat dan merupakan seni pertunjukan yang fungsinya untuk menetralsir kekuatan magis dan ilmu hitam

(*kiwa*) yang bertarung dengan kekuatan ilmu putih (*tengen*), sehingga ending dari pementasan itu mampu menyucikan jiwa, sehingga tercapai shanti-rasa (rasa damai) dalam diri seseorang. I Made Bandem dan Fredrik Eugene de Boer (1981 : 141), mengatakan : kekuatan diluar kemampuan manusia termasuk ilmu hitam perlu dinetralisir oleh sebuah pementasan seperti Dramatari *Calonarang*, sebagaimana yang terjadi pada masyarakat primitif yaitu ada semacam pertunjukan yang fungsinya untuk menolak bala atau kekuatan ilmu hitam.

Dramatari ini bisa kita lihat di sekitar Bali tetapi pada hari tertentu, misalnya pada saat upacara di pura Dalem (Pura pemujaan Dewa Siwa) dan sebagai sarana untuk melukat (membersihkan desa). Cerita *Calonarang* ini berasal dari cerita saat pemerintahan Raja Airlangga di Kahuripan (Jawa Timur) sekitar abad ke-IX. Tetapi dengan berbagai cara teks *Calonarang* sudah menjadi milik atau mengalami proses pem-Bali-an. Tokoh sentralnya adalah *Walunateng Dirah* (si janda raja yang berdiam di Dirah) yang melaksanakan ilmu hitam, dan Empu Bharadah, pendeta brahmana dari Lemah Tulis, yang memegang ajaran ilmu putih (Suastika, 1997: 15).

Sanggar Seni GASES Bali yang ber-alamat di Jl. Raya Sesetan No.213 Denpasar Didirikan oleh Mangku Wayan Candra, pada tahun 1995. Sanggar GASES pada awalnya hanya singkatan Gajah Sesetan karena didesanya terkenal gajahnya (pura patung gajah), dan kini telah resmi sebagai organisasi seni. Lantas berkembang karena pengikutnya sudah hampir seluruh Bali. Akhirnya di beri julukan Gases itu, Gabungan Anak Seni Serba Bisa Bali. Mangku Wayan Candra telah berhasil menciptakan sanggar beragam seni yang kini telah berkembang pesat, antaranya Seni rupa, Seni tari, Seni karawitan, dan Seni patung. Banyak pekerjaan seni yang dilakoninya mulai dari melukis, membuat patung beton, membuat ogoh-ogoh, wadah, barong, sampai dengan merancang seni pertunjukan. Pada tanggal 28 Oktober 2003

lalu, Mangku Wayan Candra mulai membuat garapan sebuah pementasan Calonarang. Dipilihnya Calonarang sebagai materi garapan tidak terlepas dari obsesinya ingin menampilkan sesuatu yang beraroma sakral dan magis, namun menghibur. Di samping itu, menurutnya, pada Calonarang konsep rwa bineda terlihat sangat tegas. Mangku Wayan Candra berharap, dari sana penonton akan mendapatkan suatu pencerahan tentang nilai baik-buruk lewat tokoh-tokoh yang ada dalam cerita Calonarang tersebut.

Tokoh Walunateng Dirah di dalam pementasan dramatari Calonarang, sebelum melaksanakan kekuatan ilmu hitamnya iya diwujudkan sebagai wanita tua yang sangat menyeramkan, dimainkan oleh laki-laki dengan make-up yang seram, kepalanya ditutup dengan kain putih, badannya bongkok dan membawa tongkat. Sebagai seorang yang mempunyai kekuatan ilmu desti, iya memiliki rupa seram dan sangat berwibawa. Peran Tokoh Walunateng Dirah Dalam Dramatari Calonarang Sanggar Seni GASES Bali diperankan oleh Komang Indra Wirawan. Seorang dalang yang juga menggeluti peran Tokoh Walunateng Dirah dari tahun 2005 sampai sekarang.

Salah satu properti yang cukup berperan dalam struktur penyajian tarian ini adalah busana yang digunakan penari. Mengamati busana tokoh Walunateng Dirah yang demikian hingga dapat dinikmati dan dirasakan para penari, maka dalam benda tersebut merupakan unsur yang mengandung keindahan. Keindahan adalah suatu kumpulan hubungan yang selaras dalam suatu benda dan di antara benda itu dengan si pengamat.

Karena definisi keindahan dari para filsuf dan anggapan banyak orang yang berbeda-beda. Untuk menelaah keindahan tersebut lebih tepatnya adalah menggunakan salah satu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni, yaitu estetika.

Dari latar belakang permasalahan tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: menguraikan dan menjelaskan proses pembentukan estetika melalui busana Tokoh Walunateng Dirah. Khususnya pada busana Tokoh Walunateng Dirah dalam Dramatari Calonarang Sanggar Seni GASES Bali

Materi & Metode Penelitian

Materi penelitian ini adalah Bentuk dan Warna Busana Tokoh Walunateng Dirah Dalam Dramatari Calonarang Sanggar Seni GASES Bali.

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pengumpulan data berdasarkan pencatatan atas hasil yang dilakukan dengan teknik studi kepustakaan, observasi dan wawancara.

PEMBAHASAN

Menurut The Liang Gie, konsep keindahan pada karya seni dapat ditelahan berdasarkan dua sisi yaitu secara objektif dan subjektif. Teori objektif menyebutkan bahwa keindahan itu terletak pada benda itu sendiri (internal), dilatari beberapa hal seperti ide, medium, dan teknik. Sedangkan subjektif (eksternal) menyebutkan bahwa keindahan adalah tanggapan perasaan dalam diri seseorang, merupakan kandungan makna, bias saja berupa filosofi, muatan tradisi, pembaharuan, dan lain sebagainya (Gie, 1983: 42-68).

Busana dalam Tari Bali bertujuan untuk membantu agar mendapat suatu ciri atau pribadi peranan yang dibawakan oleh para pelaku. Selanjutnya membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan yang lainnya. Dan juga membantu menumbuhkan rasa keindahan lewat warna dan hiasan yang menyertainya. Agar mendapat efek yang diinginkan dalam pentas maka busana menunaikan fungsi yaitu: (1) fungsi yang paling penting ialah membantu

menghidupkan perwatakan pelaku. Maksudnya sebelum dia berdialog, busana sudah dapat menunjukkan peran yang dibawakan, umurnya, kepribadiannya, status sosial misalnya golongan bangsawan, brahmana, rakyat jelata dan lain-lain. Bahkan busana dapat menunjukkan hubungan psikologinya dengan karakter-karakter lainnya, (2) menunjukkan ciri individu peranan, melalui warna styl busana dapat membedakan peran satu dengan yang lainnya, (3) memberi fasilitas dan membantu gerak para pelaku.


Busana tari adalah busana yang dipakai untuk kebutuhan tarian yang ditarikan diatas pentas (Bandem, 1997:81). Busana tari yang dimaksud adalah busana tari yang artistik dengan segala perlengkapannya termasuk accesories, hiasan kepala. Sebagai perbandingan bahwa, rancangan busana tari sangat berbeda dengan rancangan busana mode yang dikenal dengan "fashion design". Rancangan tari harus memperhatikan konsep tarinya yang menyangkut tema, karakter, dan interpretasi dramatiknya. Untuk sebuah dramatari harus diperhatikan kaitannya dengan seluruh konsep produksi itu yaitu busana sebagai satu kesatuan, sesudah itu baru busana tari secara individu dikaitkan dengan setiap tokoh didalamnya.

Nilai estetika busana akan berkaitan dengan bagaimana memilih bentuk, ukuran, warna, corak yang sesuai dengan kepribadiannya, serta busana yang dikenakan dapat mendukung keindahan dan keserasian (Dewi Motik, 1991).



Bentuk

Pada umumnya masyarakat penonton menerima pengenalan awal tokoh Walunateng Dirah adalah dari segi bentuk busana tokoh itu sendiri yang disaksikan dalam pementasan dramatari Calonarang yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

- 1) Pakaian dasar, sebagai dasar sebelum mengenakan pakaian pokoknya. Misalnya, kolor dan stagen
- 2) Pakaian tubuh, pakaian pokok yang dikenakan pemain pada bagian tubuh mulai dari dada sampai pinggul. Misalnya *kamen*, *saput*, *tapih prada*, *angkin*, *awir-awir*, *lamak*, *simbar dada*, *kain angkep tundu*.
- 3) Pakaian kepala, pakaian yang dikenakan pada bagian kepala yaitu *gelungan*
- 4) Perlengkapan/*accessories*, adalah perlengkapan yang melengkapi ke empat pakaian tersebut di atas untuk memberikan efek dekoratif, pada karakter yang dibawakan. Misalnya perhiasan *gelang kana*, *kalung*, *badong*, *ampok-ampok*.

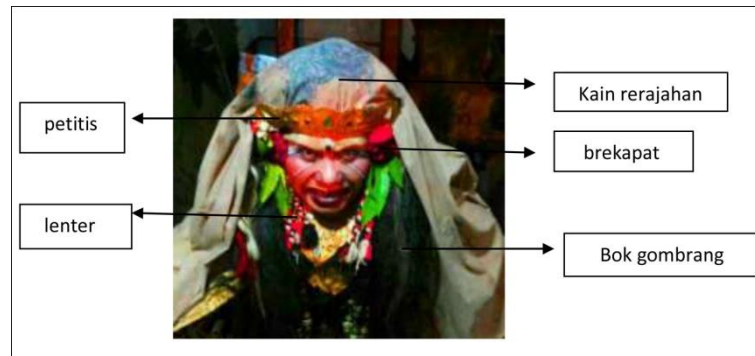
BUSANA	PENJELASAN
	<p>Kamen + saput</p> <p>Saput : kain yang dipakai untuk menutupi bagian luar kamen yang dipasang melingkar pada pinggang, setinggi pergelangan kaki dan dibuat dari kain berwarna dengan bermacam-macam ilustrasi.</p>
	<p>Tapih Prada</p> <p>tapih prada adalah kain yang dipakai pada bagian bawah dari penari, yang ornamennya di cat dengan prada (cat emas).</p>

	<p>Angkin warna merah, awir-awir (kiri dan kanan), lamak (bagian tengah), simbar dada (atas)</p> <p>Angkin merupakan selembur kain persegi panjang yang digunakan untuk menutupi tubuh penari, dilengkapi dengan lamak dan awir-awir yang merupakan hiasan berupa panel segi empat terbuat dari kain yang menutup badan bagian depan.</p>
	<p>Ampok-ampok</p> <p>ampok-ampok adalah salah satu jenis pakaian tari yang menghiasi bagian pinggang penari.</p>
	<p>Kain angkep tundu</p> <p>Kain angkep tundu merupakan sejenis selendang, bentuknya lebar untuk menutupi bagian bahu, bercorak batik.</p>

	<p>Badong kain, badong kulit, accessories kalung</p> <p>badong adalah perhiasan leher atau penutup bahu yang dipakai oleh penari. Mengenai ukuran dari badong itu disesuaikan dengan tokoh yang memakainya. Tokoh Walunateng Dirah yang berwatak keras memakai badong yang ukurannya lebih besar</p>
	<p>Gelang kana</p> <p>gelang kana adalah hiasan tangan yang ditatah, dipulas dengan cat merah serta dipakai pada lengan bagian atas dan pada pergelangan tangan. Gelangkana pada tokoh Walunateng Dirah, dipakai di kedua pergelangan tangan.</p>

Elemen penting lainnya yang terkait dengan busana adalah hiasan kepala yang berbentuk mahkota atau gelungan. Berdasarkan bentuk fisik artistik pada gelungan, tanpa ada aturan yang baku, dalam faktanya telah terdapat standarisasi yang dianut para pelaku kesenian yaitu hiasan kepala yang

berbentuk mahkota atau gelungan, yang terbuat dari kulit yang ditatah dan dipulas dengan cat emas yang terdiri dari rambut panjang yang terurai yang dikenal dengan bok gombrang, petitis, brekapat, lenter, kain putih berisikan rerajahan.



Warna

Busana berkaitan erat dengan warna, karena warna di dalam seni pertunjukan berkaitan dengan karakter seorang tokoh yang dipersonifikasikan kedalam warna busana yang dikenakan oleh tokoh bersangkutan oleh karenanya warna dikatakan sebagai simbol. Dalam pembuatan busana penari, warna dapat juga digunakan untuk mengungkapkan keindahan dalam memadukan antara yang satu dengan lainnya. Dalam pembuatan kostum, warna menjadi syarat utama karena begitu dilihat warnalah yang membawa kenikmatan utama.

Dalam pembuatan pakaian tari warna dan motif kain menjadi perhatian dan bahan pertimbangan, karena berhubungan erat dengan peran, watak, dan karakter para tokohnya. Permainan warna dalam busana merupakan salah satu cara untuk menciptakan image dan nuansa yang diinginkan. Dengan penggunaan warna dan kombinasi yang tepat akan dapat menampilkan nuansa yang diinginkan.(Enny Zuhni Khayati, 1985).

Warna sebagai lambang dan pengaruhnya terhadap karakter dari tokoh (pemain). Penggunaan warna dalam sebuah

garapan tari dihubungkan dengan fungsinya sebagai simbol, di samping warna mempunyai efek emosional yang kuat terhadap setiap orang.

Busana untuk tokoh Walunateng Dirah yang berbau magis, yang menganut ilmu hitam, banyak menggunakan warna merah yang melambangkan nafsu angkara murka dan "Poleng Tridatu" yaitu : kombinasi perpaduan dari tiga warna yaitu : Warna Merah, Warna Hitam dan Warna Putih. Warna Merah dalam "Tridatu" ini merupakan lambang dari Rajas, sifat energik. Warna hitam dalam Tridatu ini melambangkan Tamas, atau sifat malas dan Warna Putih simbol dari Satwam yaitu kebijaksanaan atau kebaikan. Kemajemukan merupakan suatu keharmonisan dan keindahan. Dalam kesenian, harmonis itu adalah *Wiraga-Wirama-Wirasa*. Ada gerak, irama dan rasa yang menyatu disetiap karya cipta sebuah karya yang harmonis. Harmonis itu bukan semata bersatu dan serba sama. Perbedaanpun termasuk unsur yang penting dalam menciptakan harmonisasi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diatas menunjukkan bahwa busana adalah elemen penting dari sebuah pertunjukan, selain untuk menutupi bagian tubuh dan digunakan untuk mendukung pementasan tarian agar penari lebih menjiwai peran yang dibawakan, busana juga digunakan untuk memperindah penampilan penari. Nilai estetika pada busana tokoh Walunateng Dirah dengan memberi sentuhan keindahan pada bentuk dan warna secara keseluruhan sehingga terlihat indah. Komposisi artistik yang demikian merupakan susunan desain yang telah disepakati dan dianut dalam kesenian tersebut yang tentunya karena dapat memberikan hasil yang dapat dinikmati.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made, 1988. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI).
- Dewi Motik, 1991. *Tata Krama Berbusana dan Bergaul*. Jakarta, Sinar Harapan
- Enny Zuhni Khayati, 1995, *Pembuatan Busana III*. FPTK IKIP Yogyakarta
- Gie, The Liang, 1983. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan) Cetakan 3*. Penerbit Supersukses Yogyakarta
- I Made Bandem, Fredrik Eugene deBoer. 2004. *Kaja dan Kelod*. Jogjakarta : Badan Penerbit ISI Jogjakarta.
- Japi Tambojang. 1981. *Dasar-Dasar Dramaturgi*. Bandung : CV Pustaka Prima.
- Suastika. 1997. *Calon Arang dalam Tradisi Bali*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.

**ESTETIKA GERAK TARI HANOMAN DALAM DRAMATARI
WAYANG WONG RAMAYANA DI DESA PENINJOAN
KECAMATAN TEMBUKU KABUPATEN BANGLI**

Sang Putu Hendra Bayuna. 2013.21.012. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Gerak dalam tari Bali merupakan unsur terpenting yang dapat menunjukkan bagaimana ciri khas dari tarian yang dibawakan sehingga terlihat jelas gerak menjadi elemen yang membentuk suatu tarian. Gerak tari merupakan bagian terpenting dalam mencipta sebuah karya seni pertunjukan utamanya karya seni tari. Gerak merupakan bagian terkecil dalam karya seni tari namun dalam gerak juga memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dan prinsip-prinsip estetika tertentu, dimana peranan gerak dapat membentuk keindahan yang sangat bernilai tinggi pada karya seni tari. Tari Hanoman dalam Dramatari Wayang Wong Ramayana yang berada di Pura Dalem Agung Tampuagan Desa Peninjoan Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli akan menjadi obyek dari penelitian ini dimana gerakannya memiliki ciri khas tersendiri yang menirukan gerakan dari wayang kulit, dari pembedaharaan gerakannya menimbulkan nilai estetis yang sangat tinggi, yang disebabkan oleh peranan gerakannya yang memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dan prinsip-prinsip estetika tertentu, dimana peranan gerak dapat membentuk keindahan yang sangat bernilai tinggi pada karya seni tari yang wujudnya dapat dilihat pada tari hanoman ini. Materi penelitian ini adalah Gerak tari Hanoman di Pura Dalem Agung Tampagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Yaitu suatu metode yang dilakukan dengan mendeskripsikan

peranan Gerak Tari Hanoman dan mengungkap bagaimana gerak-gerak tersebut dapat menciptakan nilai keindahan. Hasil dari penelitian ini adalah terdapatnya beberapa jenis gerak yang membentuk nilai keindahan yaitu : *Malpal, Nanjek, Agem, Sledet, Cegut, Eed, Angsel, Nayog, Rebut Muring, Miles, Ulap-ulap*. Keseluruhan jenis gerak-gerak tari tersebut sangat berperan terhadap estetika tari Hanoman dalam Dramatari Wayang Wong Ramayana di Pura Dalem Agung Tampuagan Desa Peninjoan Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, yang merupakan sebagai sampel penelitian. Gerak pada tari Hanoman saling berhubungan akan menghasilkan nilai estetika yang tinggi. Setelah dianalisis peranan gerak tari Hanoman sudah masuk dalam prinsip-prinsip estetika namun memiliki nilai yang berbeda-beda. Namun dari jenis-jenis gerak yang berbeda pula menimbulkan nilai estetika yang sangat tinggi, tetapi dari jenis-jenis gerak tersebut memiliki peranan yang saling terkait sehingga menjadi menciptakan nilai yang sangat tinggi yang membentuk kesatuan, penonjolan, keseimbangan, kerumitan dan kesungguhan terhadap tari Hanoman dalam Dramatari Wayang Wong Ramayana Di Pura Dalem Agung Tampuagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli.

Kata Kunci: Gerak Tari Hari Hanoman, Estetika

PENDAHULUAN

Estetika merupakan salah satu cabang filsafat yang mempelajari tentang keindahan baik itu sebuah karya seni maupun keindahan alam yang memberikan kesan rasa indah. Djelantik mengatakan bahwa estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang kita sebut keindahan (2008:9). Estetika tidak semata-mata hanya membicarakan tentang suatu karya seni rupa dan keindahan alam, namun estetika juga membicarakan keindahan karya seni pertunjukan baik itu tari,

musik, drama dan teater. Seni pertunjukan tari merupakan salah satu seni tari yang terdapat elemen-elemen yang membentuk tari yang menjadi utuh dan mempunyai nilai estetika pada karya seni tersebut. Dari bagian-bagian yang membentuk nilai estetika yang paling menonjol adalah gerak, dimana gerak merupakan unsur penunjang yang paling besar peranannya dalam seni tari dan melakukan gerakan di dalam tarian melibatkan ruang dan waktu. Djelantik menyatakan bahwa dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu, dan jarak dalam waktu tertentu ditentukan oleh kecepatan gerak (Djelantik, 2008 : 25).

Gerak dalam sebuah tari gerak merupakan elemen utama atau terpenting untuk menunjang sebuah pertunjukan karya seni tari. Gerak merupakan elemen utama dalam karya seni tari. Gerak juga memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dan terdapat prinsip-prinsip estetika tertentu, dimana peranan gerak dapat membentuk keindahan yang sangat bernilai tinggi pada karya seni tari. Hal ini di karena didalam gerak tari Bali terdapat keutuhan untuk membentuk suatu karya seni memiliki nilai keindahan yang dapat pengamat nikmati dari gerak-gerak yang saling berkaitan satu sama lainnya.

Gerak juga dapat diungkapkan bermacam-macam, di antara berbagai macam gerak itu salah satu di antaranya ada yang mengandung unsur keindahan (sedap dipandang mata atau nyaman), gerak tari Bali berhubungan erat dengan lingkungannya, itu tampak jelas pada ekspresi gerak-geriknya, alam lingkungannya, itu tampak jelas pada inspirasi sehingga para pencipta tari sanggup mencipta tari yang kaya akan perbendaharaan gerak. Pencipta tari Bali menirukan gerak flora (tumbuh-tumbuhan) dan fauna (hewan). Salah satu tari yang menirukan gerakan hewan adalah tari hanoman dalam dramatari wayang wong Ramayana yang gerakannya meniru gerakan hewan yaitu kera.

Sesuai dengan uraian di atas tentang gerak yang berperan membentuk nilai keindahan, penulis menentukan obyek tari hanoman dalam *dramatari wayang wong Ramayana* yang ada di Pura Dalem Agung Tampuagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli. Tari hanoman secara umum sangat dikenal didalam kalangan masyarakat Bali dan Nusantara, namun peneliti membatasi penelitian ini hanya pada peranan gerak tari hanoman dalam *Dramatari wayang wong Ramayana* yang ada di Pura Dalem Agung Tampuagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten. Bangli. Tari Hanoman ini memiliki gerakan yang sangat unik dan indah jika kita perhatikan dari gerakan yang menirukan hewan kera, namun cenderung pada gerakan tari hanoman pada wayang kulit, baik gerak kepala tangan, kaki, dan tubuh sama persis dengan wayang kulit, namun yang membedakannya hanoman ini merupakan tari hanoman *wayang wong* atau sering dikenal dengan *wayang* orang.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah peranan gerak dalam menciptakan nilai estetika terhadap tari Hanoman di Pura Dalam Agung Tampuagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas penelitian ini difokuskan pada : 1). Bagaimanakah jenis - jenis gerak tari hanoman dalam *dramatari wayang wong Ramayana* di Pura Dalam Agung Tampuagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli ? 2). Bagaimanakah estetika gerak Tari Hanoman dalam *dramatari wayang wong Ramayana* di Pura Dalam Agung Tampuagan Desa. Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli ?

Materi & Metode Penelitian

Materi penelitian ini adalah Gerak tari Hanoman dalam *Dramatari Wayang Wong Ramayana* di Pura Dalem Agung

Tampagan Desa Peninjoan, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Yaitu suatu metode yang dilakukan dengan mendeskripsikan peranan Gerak Tari Hanoman dan mengungkap bagaimana gerak-gerak tersebut dapat menciptakan nilai keindahan.

PEMBAHASAN

Hanoman adalah tokoh wayang yang terkenal dalam seri Ramayana, yang dalam Wayang Purwa juga sering muncul dalam kisah-kisah Mahabrata. Ia berujud kera berbulu putih. Ibunya adalah Dewi Anjani, sedangkan ayah-nya Betara Guru (Harsrinuksmo, 1999 : 107). Hanoman juga dikenal sebagai dewa dalam kepercayaan agama Hindhu. Dalam Buku Teologi Dan Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu ada persi yang mengatakan lahirnya hanoman antaranya sebagai berikut ketika Sang Hyang Siva dan Parwati mengambil wujud sepasang kera yang bercengkrama di tengah hutan , selanjutnya dewi parwati hamil dan dewa siva mengambil benih yang akan menjadi bayi tersebut dan memindahkannya ke dalam kandungan anjani dan dari padanya lahirlah hanuman (Titib, 2001 : 337).

Tokoh Hanoman dalam epos Ramayana yang ditrasformasi secara visual dalam wayang wong Bali, Hanoman di Dalem Agung Tampuagan memiliki gerak relatif sangat sederhana dengan dimana gerakannya menirukan gerakan wayang kulit, kehasanya terlihat hingga membuat para penonton yang melihat sangat tahjub, pembendaharaan yang sangat sederhana namun memiliki nilai artistik yang sangat tinggi.

Gerak Tari Hanoman

Gerak tari merupakan bagian terpenting dalam mencipta sebuah karya seni pertunjukan utamanya karya seni tari. Gerak merupakan bagian terkecil dalam karya seni tari namun dalam gerak juga memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dan prinsip-prinsip estetika tertentu. Gerak pada tari memiliki unsur-unsur gerak yang sangat berkaitan dengan prinsip-prinsip estetika. Djelantik (2008: 39) mengatakan bahwa yang berperan dalam menimbulkan rasa indah pada sang pengamat adalah keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*). Dharsono Sony Kartika juga mengatakan keindahan merupakan sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal, yaitu kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contras*). (2007: 2). Lain dari itu, dalam The Liang Gie (1976: 48), Beardsley juga menegaskan kembali bahwa ada 3 ciri yang menjadi sifat-sifat "membuat baik" (indah) dari benda-benda estetis, yaitu: kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan.

Dari pandangan para ahli di atas ada kesamaan dan perbedaan yang sebenarnya saling melengkapi satu sama lain. Jika digabungkan dari pandangan-pandangan tersebut terdapat beberapa prinsip estetika yang membentuk suatu nilai keindahan pada karya seni tari, yaitu: kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), perlawanan (*contras*), kerumitan (*complexity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*) dan kesungguhan (*intensity*). Berbagai prinsip estetika tersebut sebenarnya tertanam didalam gerak-gerak tari hanoma *wayang wong Ramayana*, tetapi sedikit yang dapat mengungkap hal tersebut. Sebagai langkah awal penelitian perlu diketahui dulu jenis-jenis gerak tari Hanoman wayang wong Ramayana di Desa Peninjoan Bangli. Adapun jenis-jenis

gerak dari tari hanoman wayang wong Ramayana adalah sebagai berikut:

1. *Malpal* gerakan merupakan gerakan kaki yang dilakukan secara cepat namun tetap pada dengan tempo iringannya. Menurut Bandem *malpal (milpil)* juga sebuah motif berjalan yang langkahnya jatuh pada tiap-tiap hitungan (ketukan) (Bandem, 1983 : 84). Pada tokoh hanoman gerakan malpal selalu dilakukan baru kelur dan berjalan dengan *malpal*.
2. *Nanjek* berasal dari kata “ *tanjek* “ yang kemudian menjadi *nanjek* yang artinya pijak atau pijakan kaki (Bandem, 1983 : 107). Gerakan *nanjek* ini dilakukan ketika dalam posisi melakukan *nyeregsek*, *malpal*, maupun berjalan dengan hetakan yang sangat cepat. jika diperhatikan dalam gerak *tanjek* memberikan unsur tekanan saat dilakukan gerakan ini.
3. *Agem* merupakan sikap pokok dalam tari Bali. Bandem menyatakan agem merupakan sikap atau cara pokok berdiri dalam tari Bali. Ada berjenis-jenis *agem* dalam tari Bali sesuai dengan karakter dari masing-masing tokoh. Dilihat dari jenisnya *agem* dapat dibedakan atas : 1. *Agem* tari putra keras, 2. *agem* tari putra halus, 3. *agem* tari putri keras dan *agem* tari Putri halus (1983 : 5). Dari pemaparan Bandem, jenis *agem* yang digunakan pada tokoh hanoman di Pura Dalem Agung Tampuagan adalah jenis *agem* tari putra keras, dimana karakterna disesuaikan dengan *agemnya*. Tari hanoman memiliki karakter kepahlawan dari posisi *agemnya* sangat berbeda dengan tarian Bali yang lainya maupun tarian hanoman yang sejenis. Contoh *agem* kanan tari hanoman di peninjoan bisa kita perhatikan gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1: *agem* kanan tari hanoman wayang wong di peninjoan

(Foto : koleksi pribadi)

4. *Sledet* adalah gerakan mata ke samping kanan atau kiri dalam tari Bali. Dalam buku teknik tari Bali *sledet* adalah gerakan mata ke arah samping kanan dan samping kiri, yang disertai dengan gerakan dagu serta gerakan muka (1012:62). Sejalan dengan pendapat diatas Bandem juga menyatakan bahwa *sledet* merupakan gerakan mata, yang mana gerak-gerak ini dapat dilakukan ke samping kanan atau kiri dan merupakan ekspresi pokok dalam tari Bali. Tanpa *sledet* tari Bali tidak impresif sama sekali (1983:131). Tetapi gerak ini pada tari hanoman dipakai dengan cara menekankan wajah tapel kesampin kanan atau kiri.

Pada tari hanoman di pura Dalem Agung Tampuagan memakai gerakan *sledet* untuk mengahiri dari angsel. *Sledet* dalam tari Bali menunjukkan titik fokus pandang dalam tari Bali, kanan atau kiri baik itu tengah.

5. *Cegut* adalah gerakan kepala tertunduk sedikit dan kembali keposisi semula dengan cepat. Pada gerakan tokoh hanoman, gerak ini biasanya satu rangkaian dengan *sledet*, setelah gerak atau mendahului *sledet*.
6. *Eed* merupakan gerak turunnya badan dengan menjaga keseimbangan badan dan pandangan mata lurus kedepan (Arini, 2012:72). Bandem menyatakan Posisi badan setengah jongkok dalam tari Bali, yang mana tumit berhadap-berhadap (tampak sirang) dan membentuk sudut antara enam puluh dan sembilan puluh derajat serta lutut mengarah keluar(1983:3). Jadi *eed* merupakan gerak turunnya badan dengan menjaga keseimbangan badan, namun disesuaikan dengan posisi agem yang dilakukan saat menari dan posisi berat badan pada kaki bertumpu pada kaki samping kanan atau kiri, yang menyebabkan posisi pandang menjadi samping kanan atau kiri. pada tari hanoman ini memiliki ciri khas *eed*, dimana sebagai bentuk rasa hormat terhadap rajanya sang Rama.
7. *Angsel* berarti tertunda (berhenti sebentar), suatu istilah yang digunakan untuk menyebutkan perubahan dinamika dalam tari. *Angsel* dimulai dengan gerak keras mendadak, temponya cepat, sekaligus memberikan tanda perubahan dinamika dari musik iringannya (Bandem,1983:9). *Angsel* pada tarian hanoman ada *angsel* lantang dan *angsel* pendek namun ukuran temponya pendek, *angsel lantang* kadang sebagai sebuah tanda berakhirnya tarian hanoman. *angsel* merupakan titik dimana tarian hanoman berhenti sejenak dan tarian berhenti.

8. *Nayog* merupakan gerak kedua tangan ke depan dan kebelakang diimbangi gerakan badan condong ke depan dan kebelakang saat bersamaan. Menurut Arini *Nayog* adalah melakukan gerakan *tayog*. *Nayog* atau *tayog* merupakan gerakan khas yang dipakai pada pegambuhan, yang menunjukkan siapa, apakah berperan sebagai : tokoh Prabu, tokoh Patih, tokoh Arya, tokoh Demang (2012:68).



Gambar 2 : gerak *nayog* pada tari hanoman di peninjoan
(Foto : koleksi pribadi)

9. *Rebut Muring* yaitu suatu gerak yang distilisasi dari orang yang sedang garang muring (direbut oleh serangga). Gerak ini dilakukan dengan posisi tangan di angkat ke atas sejajar telinga dan gerak kepala digeleng-gelengkan ke kanan dan kiri. Gerak *rebut muring* atau *garang muring* pada tarian hanoman.

10. *Miles* adalah gerakan memutar satu kaki untuk perpindahan *agem* dalam tari Bali. Dalam Buku Teknik Tari Bali dijelaskan *miles* merupakan gerakan memutar tumit kaki kanan dan kiri (2012:22). Bandem menjelaskan *miles* merupakan gerakan tari Bali untuk merubah sikap, seperti misalnya dilakukan dari sikap *tanjek* kemudian dilakukan dengan memutar tumit kaki yang menanjak kearah dalam dan dilanjutkan dengan gerakan badan merendah sehingga lutut terbuka kesamping, kaki yang tumitnya diputar tadi diangkat kebelakang dan akhirnya kembali kepada sikap *tanjek* (1983:106). Jika diperhatikan pada Tari Hanoman Di Pura Dalem Agung Tampuagan gerakan *miles* selalu dilakukan pada saat perpindahan *agem*, *nayog* dan *malpal*.
11. *Ulap-ulap* merupakan gerakan maknawi dalam tari Bali yang dilakukan dengan melambaikan tangan di depan muka seperti orang yang ingin melihat sesuatu yang berada jauh (Bandem, 1983:144). *ulap-ulap* pada tari hanoman ini berbedan dengan *ulap-ulap* pada tari umumnya, jika di perhatikan *ulap-ulap* menjadi satu bagian dengan *agem* terlebih dahulu, diimbangi dengan *sledet* atau *angut* pada gerakannya, sehingga gerakan ini mejadi saling terkait atau melengkapi satu sama lain menjadi kesatuan yang utuh.

Estetika Gerak Tari Hanoman

Dari barbagai jenis-jenis gerak yang disebutkan di atas seperti *malpal*, *nanjek*, *agem*, *sledet*, *cegut*, *eed*, *angsel*, *nayog*, *rebut muring*, *miles* dan *ulap-ulap* yang menjadi gerak utama yang membentuk ragam gerak dari tari hanoman di Pura Dalem Agung Tampuagan dimana dari berbagai gerak tari hanoman tersebut saling terkait dan melengkapi dari

keseluruhan elemen gerak yang menimbulkan nilai keindahan. Dari berbagai jenis gerak-gerak di atas sejatinya gerak yang paling utama membentuk dari tari hanoman ini adalah *agem*, *eed* dan *malpal*. Hal ini dikarenakan porsi gerakannya lebih banyak dilakukan (diulang) dari gerakan yang lainnya. Tetapi gerakan lain seperti *najek*, *sledet*, *cegut*, *nayog*, *miles*, *angsel*, *rebut muring*, *ulap-ulap* juga berperan dalam dari tari hanoman sebagai pembentuk estetik. Dari berbagai gerak yang telah dipaparkan sejatinya memiliki hubungan yang saling terkait dengan gerak lainnya untuk membentuk struktur atau ragam gerak dari tarian hanoman ini. Namun dari hubungan antara unsur-unsur gerak ini tidak serta merta menyebabkan keindahan, akan tetapi dari gerak-gerak yang membentuk tari hanoman ini saling berhubungan dan membentuk nilai keindahan yang sesuai dengan prinsip-prinsip estetika seperti yang telah dijelaskan diatas.

Dari keseluruhan gerakan yang disebutkan tersebut selalu diisi dengan pengulangan-pengulangan pada rentang waktu tertentu. Pengulangan-pengulangan ini menyebabkan kemiripan hubungan dan saling mengisi secara berkelanjutan. Sehingga timbul ritme gerak dari perpindahan satu ke perpindahan gerak yang lainnya. Misalnya gerakan *malpal* akan diulang setelah gerakan *agem* kanan yang dibarengi *seledet*, *ulap-ulap*, *eed* dan *angsel lantang* melakukan perpindahan ke *agem* kiri kebalikan dari gerak *agem* kanan, kemudian kembali melakukan gerakan *malpal* untuk melakukan gerakan selanjutnya. Sedangkan dari posisi anggota badan dilihat dari *agemnya* ada dua yaitu *agem* kanan dan *agem* kiri, jika *agem* kanan posisi tangan kanan lebih tinggi dari tangan kiri dan posisi kaki yang di kiri maju sedikit kedepan dan di injit, begitu juga sebaliknya di *agem* kiri, ini merupakan gerak utama dalam tari hanoman di Peninjoan yang selalu dipertahankan kekhasanya. Pengulangan-pengulangan gerak inilah yang menjadi tali penghubung antara gerak satu dan lainnya

sehingga menciptakan kesatuan. Kenyataan ini juga senada dengan pendapat Djelantik yang menyebut kesatuan adalah mengorganisasikan seluruh elemen secara relevan atau saling memberi hubungan satu dengan lainnya, saling mengisi dan tidak saling merusak (2008: 40). Jadi kesatuan dibentuk oleh seluruh jenis gerak yang di ulang di beberapa bagian. Djelantik juga mengungkapkan bahwa dalam suatu karya seni, ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang (2008 : 42), Sejalan dengan pendapat djelantik bahwa gerak satu dengan yang lainnya mempunyai ritme atau irama dimana akan terjadinya pengulangan gerak yang saling terhubung.

Kesatuan yang terbentuk dari pengulangan tersebut tidak merusak tatanan tari. Dari contoh yang dipaparkan justru pengulangan ini menjadi tali penghubung, ritme yang mengalir dari satu gerakan ke gerakan lainnya tanpa merusak keutuhan gerak secara keseluruhan. Keadaan ini menyebabkan terjadinya keharmonisan/ keselarasan dari gerak tari hanoman *wayang wong Ramayana*. Seperti yang dikatakan Djelantik, harmoni adalah adanya keselarasan antara bagian-bagaian atau komponen yang disusun atau menjadi kesatuan bagian-bagaian itu tidak ada yang saling bertentangan, semua cocok dan terpadu (2008 : 43).

Dari prinsip penonjolan tampak dari barbagai jenis gerak tari hanoman angsel dan agem yang menjadi satu kesatuan yang meyebabkan penonjolan yang paling kuat dari jenis-jesnis gerak tari hanoman. Penonjoalan mepunyai maksud mengarahkan perhatian yang menikmati suatu karya seni sesuatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain (Djelantik, 2008 : 47). Penonjoalan juga dapat dicapai dengan mengeraskan suara tertentu, melalui perubahan ritme, perubahan kecepatan gerak, hal ini hakekatnya sejatinya sama dengan melakukan sesuatu hal yang bertentangan dengan kelaziman dalam mempertahankan

atau memperkuat keutuhan suatu karya. *Angsel* pada tarian hanoman terdapat *angsel* lantang dan *angsel pendek* namun ukuran temponya pendek, *angsel lantang* kadang sebagai sebuah tanda berakhirnya tarian. *Angsel* merupakan titik dimana tarian hanoman berhenti sejenak dan tarian berhenti dan menjadi satu dengan *agem* tari hanoman yang mengakibatkan penonjolan pada gerak tersebut. Tindakan sengaja ini membuat kejutan dan pada umumnya, kejutan tersebut akan menarik perhatian penonton. Jadi *angsel* menjadi gerak tari yang paling menonjol dari gerak tari yang lainya tanpa merusak fungsi tari yang lainya. Jika diperhatikan adanya gerakan kontras, yang juga mengakibatkan adanya penonjolan pada gerak-gerak tertentu. Djelantik pun membenarkan bahwa, penonjolan atau titik fokus bisa dibuat dengan memadukan unsur-unsur estetika yang saling berlawanan tanpa merusak keutuhan karya. (Djelantik. 2008:47)

Terkait dengan gerakan yang paling menonjol pada tari hanoman dimana gerak-gerak teriannya mendukung satu sama lain, hal tersebut akan menjadi keselarasan antara bagian-bagian itu tidak ada yang saling bertentangan, semua cocok dan terpadu (Djelantik, 2008 : 43). *Angsel* menjadi gerakan harmoni yang mengakibatkan perpidahan dan penyusunan struktur gerak dari tari hanoman. Hal ini terlihat dengan adanya gerakan *angsel* menyatukan elemen-elemen gerak yang lainya yang menjadikan gerak hanoman menjadi bentuk kesatuan atau terstruktur. Jadi gerakan *angsel* menjadi sifat yang harmoni yang memperkuat keutuhan karya seni tari hanoman.

Prinsip Keseimbangan, dimana bisa kita amati secara nyata dalam tari hanoman, keseluruhan gerak dari tari hanoman ini saling terkait yang menyebabkan menjadi satu keutuhan karya seni tari yang seimbang. Prosesnya terlihat didalam suatu pertunjukan saat dipentaskan misalnya pada gerakan *agem*, *malpal*, *eed*, dimana gerakan ini selalu menjadi

gerakan pengulangan dengan didukung dengan gerakan-gerakan yang lainnya. Keseimbangan adalah perasaan sama berat atau ringan dari suatu karya seni baik dilihat dari segi kekontrasan atau kejenuhan titik, garis, bidang warna dan sebagainya. misalnya salah satu contohnya dalam gerak tari hanoman yaitu *eed*, Jadi *eed* merupakan gerak turunnya badan dengan menjaga keseimbangan badan, namun disesuaikan dengan posisi agem yang dilakukan saat menari dan posisi berat badan pada kaki bertumpu pada kaki samping kanan atau kiri, yang menyebabkan posisi pandang menjadi samping kanan atau kiri. Keseimbangan pada gerak *eed* memberikan rasa simetri dan tidak semetri, sesuai dengan pendapat Djelantik pengalaman rasa seimbangan biasanya memberikan ketenangan, keseimbangan yang simetris memberi kesan berdiam, yang statis, yang tidak akan berubah. Keseimbangan yang tidak semetri memberikan kesan mau bergerak, yang dinamis, kesan bahwa sebentar akan ada perubahan (2008:51).

Dari segi kerumitan dan kesungguhan pada jenis-jenis gerak tari hanoman saling terkait satu sama lainnya. kerumitan gerak dari tari hanoman terlihat lebih sulit dari pada gerak tari hanoman yang sejenis misalnya gaya tari hanoman di desa bangbang bangli jauh lebih sederhana gerakannya dengan tari hanoman di desa peninjoan. Jika diperhatikan dari jenis-jenis gerakannya sangat sederhana dimana hanya terdapat *agem*, *sledet*, *malpal*, dan *angsel* yang gerakannya monoton. Namun pada gerak tari hanoman di desa peninjoan asas kerumitan terlihat pada banyaknya jenis-jenis gerak yang terdapat di dalam suatu pertunjukannya seperti *malpal*, *nanjek*, *agem*, *sledet*, *cegut*, *eed*, *angsel*, *nayog*, *rebut muring*, *miles* dan *ulap-ulap* yang terstruktur menjadi tari hanoman yang kesannya lebih rumit dimana gerakannya lebih banyak dan bervariasi dari tarian hanoman yang lainnya. Kesan kerumitan yang nampak dari banyaknya jenis gerak dan variasi ini menimbulkan kesan

kesungguhan dalam menarikan tari hanoman ini. Mulai dari proses latihan yang memerlukan ketekunan sehingga jenis-jenis gerak tari hanoman di peninjoan menimbulkan nilai estetika tersendiri. Selain itu kerumitan dan kesungguhan secara bersama-sama muncul dari adanya kombinas gerakan dan faktor luar yang perlu diperhitungkan juga. Adanya pendukung keindahan gerakan tari lain seperti kostum, iringan gambelan, serta sinopsis tari menimbulkan kerumitan dan kesungguhan dari keseluruhan bentuk tari hanoman ini. Seperti yang diungkapkan oleh Gie (1976: 48). Kerumitan dari benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Kesungguhan merupakan suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar suatu yang kosong.

PENUTUP

Kesimpulan

Tari hanoman merupakan tarian klasik yang memiliki gerak yang berperan sebagai nilai estetik karena berhasil memadukan prinsip-prinsip estetika. Dimana gerak dari tari hanoman berhasil menciptakan nilai estetis karna saling terhubung dengan yang lainnya berdasarkan prinsip estetika. Hubungan-hubungan tersebut menjadi padu saling mendukung dan saling mengisi satu sama lain sehingga menjadi dasar penilaian estetis.

Saran

Walaupun gerak tari hanoman menghasilkan nilai estetik yang sangat tinggi, baiknya masyarakat di Pura Dalem Agung Tampuagan agar melestarikan ciri khas atau gaya tari hanoman ini, agar tidak hilang ditelan oleh perkembangan

saman. Untuk menjaga tarian ini diharapkan generasi muda tetap menjaga warisan leluhur ini yang nilainya sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Arini, 2012. *Teknik Tari Bali*. Penerbit : Yayasan Tari Bali Warini Denpasar

Kusrianto, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Bandem , 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Penerbit : Akadem Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar Bali

Djelantik, 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) bersama dengan Ford Foundation Jakarta

Gie, 1976. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya

Harsrinuksmo, 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (jilid 1)*. Jakarta :Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (SENA WANGI)

Kartika, 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain

Titib, 2001. *Teologi Dan Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu*. Diterbitkan Badan Litbang

POLA PIKIR DALAM METODE PENCIPTAAN KARYA TARI KEKINIAN

Kadek Agus Budiarta. NIM : 2013.21.015. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Melahirkan wujud karya tari masa kini atau kekinian, diawali apresiasi dari berbagai wujud nyata (representatif) atau tidak nyata (imajinatif). Nyata diartikan dari deduktif ke konotatif sebuah peniruan dari alam, seperti tumbuh – tumbuhan, binatang, bentuk-bentuk dari tari tradisi yang sudah ada kemudian dikembangkan kembali, maupun pengalaman yang dialami baik bersifat pribadi maupun dari orang lain, dalam kehidupan manusia bermasyarakat. Tidak nyata diartikan dari konotatif ke denotatif, bisa juga dijadikan acuan dalam menciptakan sebuah karya tari seperti, mitos (keyakinan atau kepercayaan), dunia mimpi, hayalan, dan sebuah konsep – konsep keagamaan. karya tari kekinian masih berpijak kepada bentuk-bentuk pola tradisi dari penciptanya, itu disebabkan latar belakang dari pencipta sangat kental oleh seni tradisional. Hal ini penting dipahami agar ke khasan dari karya tari yang diciptakan memiliki identitas, roh, dari karya tari tersebut. Bukan sebaliknya lari dari seni tradisi yang merupakan dasar dari pencipta, yang dipergunakan sebagai alasan mencari” kebebasan”. Mencari “kebebasan” yang tujuannya melahirkan karya tari yang memiliki kebaruan dan menjadikan wujud karya yang kekinian, justru mengangkat kembali nilai-nilai tradisi yang keberadaannya sudah mengalami di titik puncak tertinggi dan sudah mengalami kristalisasi.

Alma M Haukins, terlebih dahulu menawarkan tahapan-tahapan di dalam menciptakan karya tari, ini dipergunakan sebagai pendekatan teoritis guna melahirkan metode dalam menciptakan karya tari kekinian. Menciptakan karya tari yang

akademis tentu memiliki tahapan dan metode yang nantinya bisa dipergunakan untuk melahirkan karya tari dikemudian hari. Melahirkan metode tersendiri dalam tahapan menciptakan suatu karya tari, memudahkan bagi pencipta, untuk melahirkan karya tari kekinian.

Kata kunci: Pola Pikir, Metode Penciptaan Karya Tari kekinian

PENDAHULUAN

Kreativitas para seniman, mulai berlomba-lomba memerikan kontribusinya dalam melahirkan sebuah karya tari. Seniman non-akademik (seniman alam) sudah banyak melahirkan karya-karya tradisi yang sudah bisa dinikmati berbagai wujud karya tarinya, namun proses dalam menciptakan karya tari, para seniman non-akademik secara tertulis kurang dipublikasikan, sehingga tahapan maupun metode yang dipergunakan tidak bisa diketahui oleh regenerasi selanjutnya. Namun disisi lain para seniman non-akademis terkadang kerap kali mempergunakan istilah lokal dari asal dari seniman itu sendiri. Seniman non-akademis menciptakan karya tari terkadang memerlukan proses yang panjang, dengan tahapan yang panjang, baru karya tari tersebut mampu dilahirkan dan terwujud. Suasana hati acap kali dipergunakan dari para seniman alam dalam menciptakan karya tari. Tahapan yang panjang bahkan berbulan-bulan karya itu baru bisa dinyatakan selesai, dan begitu juga sebaliknya, suasana hati dipergunakan dan sangat dibutuhkan dan suasana hati sangat berpengaruh terwujudnya karya tari, bahkan suasana hati secara tak langsung, memberikan suatu kesan (*impression*) dari karya yang diciptakan. Selain suasana hati, kebiasaan baik tingkah laku, kesukaan, kegemaran, saat itu, juga mempengaruhi dari karya tari itu sendiri, yang nantinya mampu memerikan identitas dari karya yang diciptakan dari senimannya. Ada pertanyaan yang sangat prinsip, terkait dengan tahapan, metode, menciptakan

karya tari yang dihasilkan dari seniman non- akademik. Dari mana memulainya hingga karya tari itu terbentuk, terstruktur dan terwujud menjadi karya tari ?, terkadang seniman non-akademis, sulit menjabarkan terjadinya tahapan penciptaan karya tari itu bisa tercipta, "*jeg nyak je pese*" artinya tidak disadari mengalir begitu saja. Tahapan terkadang tidak dijabarkan secara tertulis, namun istilah lokal dalam tahapan menciptakan karya tari kerap kali dilontarkan dari seniman non-akademis. Ini menjadi menarik diselusuri, dikarenakan pencipta merupakan cikal bakal seniman akademis yang dituntut untuk mampu menjabarkan, pola pikir, proses metode menciptakan suatu karya tari. Sesungguhnya kearifan lokal dalam proses metode menciptakan karya tari yang dilahirkan oleh seniman non- akademik menjadi menarik dan perlu diangkat, sehingga kearifan lokal dalam proses menciptakan karya tari, bisa menjadi identitas dari penciptanya, mampu dipelajari, dan tidak lagi menggunakan istilah asing dalam

tahapan dan metode barat yang sudah dilahirkan oleh teoritis maupun praktisi barat yang sudah berkembang dipergunakan dalam ranah akademis.

Seniman akademis dilahirkan dari institusi formal yang mulai mencari identitas "meracik" kembali bentuk-bentuk (*wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa*) yang sudah ada dalam karya-karya yang dilahirkan oleh seniman non-akademik, guna melahirkan karya-karya yang baru atau memiliki kebaruan dari bentuk, struktur, dan wujud dari karya tari itu sendiri. "Kebebasan" pola pikir dan metode secara akademik dielaborasi guna mencari kebaruan. Berbagai genre lahir sebagai refleksi dari kebebasan itu sendiri. perkembangan Karya-karya tari lahir dan melahirkan genre-gendrenya. Genre dari klasik, kreasi baru (*modern*) sampai lahir genre yang kemudian dikenal dengan seni kekinian atau eksperimental (*contemporary*).

Proses penciptaan karya tari secara akademik tentu memiliki tahapan-tahapan yang terstruktur, sehingga pola pikir, tahapan, metode penciptaan karya tari bisa dipergunakan sebagai ilmu pengetahuan dalam ranah pendidikan formal guna menciptakan karya tari. disini pencipta menawarkan pola pikir, tahapan, metode yang dipergunakan melahirkan karya tari yang masih berlandaskan muatan lokal, guna mengikat istilah lokal yang sudah diwarisi oleh seniman non-akademik, sehingga istilah lokal tidak tenggelam begitu saja, dan istilah loka dapat disamakan dengan istilah-istilah barat yang sudah terlebih dahulu diperkenalkan oleh praktisi maupun teoritis dari barat. ada hal yang bisa ditarik suatu permasalahan, pola pikir, tahapan, dan metode penciptaan tari, dipergunakan selanjutnya untuk menciptakan karya tari secara akademik dari pencipta. Adapun permasalahan yang dalam hal ini yang dikemukakan adalah; bagaimana mekanisme pola pikir, tahapan-tahapan dalam metode penciptaan, Konteksnya mengangkat kearifan lokal dalam proses metode menciptakan karya tari kekinian?. Lahirnya tahapan pola pikir dalam metode penciptaan yang mengangkat kearifan lokal memerlukan perkembangan terhadap sebuah kreativitas yang nantinya memerlukan kesadaran terhadap masyarakat bahwa kearifan lokal memberikan warna atau identitas dari senimannya itu sendiri. Kearifan lokal dapat dipertanggung jawabkan secara akademik, dan memberikan apresiasi apa yang sudah dilahirkan oleh seniman non-akademik. dalam tahapan, metode menciptakan karya tari. Sehingga kearifan lokal tidak lagi menjadi istilah asing di Negeri sendiri.

PEMBAHASAN

Landasan teori metode Penciptaan karya tari kekinian

buku *Creating Through Dance* oleh Alma M Hawkins tahun 1965, dan buku *Bergerak Menurut Kata Hati (Moving From Within)* yang diterjemahkan oleh Prof. Dr. I Wayan Dibia.

pengembangan kreativitas tari terletak pada kemampuan manusia untuk menggali pandangan –pandangan yang tajam dari pengalam hidupnya, kemudian ditanggapi melalui imajinansi yang unik. Untuk mempermudah mengembangkan kreativitas tari digunakan 3(tiga) tahapan aktivitas yang terdiri dari *exploring* (eksplorasi), *improvesing* (improvisasi), dan *forming* (pembentukan). Masing-masing tahapan aktivitas disusun sesuai dengan proses kreativitas.

Pola Pikir, Proses Penciptaan, Dan Metode penciptaan karya Seni Tari kekinian

Menciptakan karya seni tari Samsara, yang secara akademik tentu memiliki proses tahapan, dari pola pikir, tahapan-tahapan dalam menciptkan karya seni tari, dan metode yang dipergunakan dalam mewujudkan karya tari kekinian. Ada 3 tahapan yang dipergunakan dalam menciptakan tari Samsara oleh pencipta yakni;

Pola Pikir

Melalui pancaindra berbagai gendre wujud karya seni di apresiasi. pikiran dirangsang, hasil rangsangan menghasilkan ide, dan kumpulan ide-ide menjadikan suatu gagasan, di transformasikan kedalam tubuh, yang kemudian tubuh bereaksi, menghasilkan gerakan. *wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa* dipergunakan sebagai subyek matter. melalui eksperimen, pengolahan tubuh, satu- persatu motif gerak disusun ke dalam *wiraga(agem ,tandang, tangksi, tangkep)*. ruang,ritme,tempo, intensitas gerak, dan penyatuan irama dari musik, dituangkan ke dalam *wirama*. Memberikan rasa gerak, cepat, lambat, kuat lemah, tenang, dari gerak tubuh yang diinginkan, di olah melalui *wirasa*, disatukan dengan pengaturan nafas, mengeluarkan nafas, menahan nafas, dan menghembuskan nafas (*Pranayama*), sehingga terjadinya pengolahan tenaga dalam bergerak (*ngunda bayu*). *Wirupa*

memberikan penegasan dari sisi ke-rupaan, busan (costum), riasan. medium rupa (kanvas, cat) dan teknik kolase sebagai eksperimental guna menghasilkan karya tari kekinian.

Penyatuan dari subyek matter tersebut menjadi kesatuan yang utuh. *utpatti, sthiti, dan pralina*, dipergunakan sebagai struktur penyambung alur (*plot*) dari dramatikanya. sehingga wujud karya tari tersebut merupakan karya tari kekinian atau eksperimental (*contemporary*). Tari kekinian tidak hanya menekankan hanya nilai keindahannya semata, namun sarat akan makna, dari simbol gerak, benda yang dipergunakan (alat), konsep pencarian jati diri melalui, tema introspeksi diri (*mulat sarira*) dapat dirasakan baik dari pencipta sendiri maupun dari sisi penikmatnya. Karya tari kekinian tidak hanya sebagai karya seni semata, lebih dari itu, sebagai ranah pendidikan, refleksi hidup dari sisi spiritual, dan karya perenungan (*kontemplasi*).

Tahapan Penciptaan karya Tari kekinian

Tahapan penciptaan akan dijabarkan langkah nyata yang diterapkan oleh penulis, tentu langkah ini akan dikombinasikan dengan metode yang sudah lazim dipergunakan yang terdapat dalam buku Alma M. Hawkins dengan istilah lokal Bali. Istilah lokal dari tahapan proses penciptaan karya tari Samsara, di ambil dari tahapan pembuatan topeng tradisional Bali, dan tahapan penciptaan yang dipergunakan oleh Dr. I Ketut Suteja, SST., M.Sn. Tahapan-tahapan proses penciptaan karya tari Samsara sebagai berikut;

Ngerencana; tahapan persiapan ini sebagai tindakan menyediakan atau mempersiapkan untuk melakukan suatu proses. *Ngerencana* merupakan proses awal penjelajahan suatu ide yang direnungkan secara intens atas gejolak batin terhadap konsep Samsara. *Nyawen*; tahapan ini merupakan tahapan penjajakan, memerikan “tanda” (*pinget*) pemilihan

medium yang dipergunakan sebagai bahan-bahan dalam karya tari samsara. Tahapan ini bisa dikatakan tahapan eksplorasi. "*Mabahang satwa*" membeberkan konsep yang akan diwujudkan/ menceritakan kembali cerita yang akan diciptakan kepada yang orang-orang yang dilibatkan dalam penciptaan karya tari. "*Nuasen*" sebagai orang yang beragama (Agama Hindu), bagi pencipta merupakan tahapan yang penting untuk dilakukan dalam mewujudkan karya seni tari, *nuasen* merupakan tahapan yang mengandung sepiritual (*upacara dan upakara*) dimana tahapan ini merupakan pemilihan hari, waktu, tanggal agar apa yang diinginkan atau ingin diwujudkan agar sesuai dan tak menemui hambatan yang tak berarti.

Mencari hari yang baik (*dewase ayu*) "*Makalain*" proses pencarian motif gerak, dan penemuan bentuk, yang diinginkan dalam karya tari, masih bersifat kasar. Tahapan ini bisa dikatakan tahapan improvisasi *Nyedekin*; mempertegas kembali motif gerak menjadi frase gerak yang sudah terpola, dalam tahapan *makalin*. "*Ngatepin*" langkah ini merupakan langkah penyusunan dari bentuk-bentuk yang sudah ditemukan dari proses tahapan *makalin* dan *nyedekin* baik gerak maupun musik yang dipergunakan. Tahapan ini sama tahapan komposisi. "*Ngalusin*" merupakan tahapan yang dimana bentuk-bentuk yang sudah terstruktur, dan terwujud sedemikian rupa, kemudian diperhalus melalui pemberian penekanan, persentase tenaga, melalui pengaturan nafas (*pranayama*). tahapan komposisi. "*Mayasain*" memberikan sentuhan akhir, yang dimaksud memerikan hihasan dari motif-motif gerak yang secara mendetail, (ruang, waktu, ritme, tempo yang diolah kembali). tahapan komposisi. "*Ngebah*" tahapan terakhir yakni dipertunjukkan hasil yang sudah diwujudkan melalui tahapan demi tahapan. Pementasan perdana, peluncuran (*launching*). Tahapan *ngebah* yakni, *ngebah* secara tertutup, dan *ngebah* secara terbuka. *Ngebah* secara tertutup dimana pementasan tahapan evaluasi (gladi resik/gladi bersih).

Sedangkan ngebah terbuka,dipentasakan secara terbuka/bisa dinikmati oleh masyarakat umum.

Metode penciptaan karya tari kekinian, berdasarkan pengalaman, langsung dan tak-langsung

Dalam perjalanan pencipta, selaku koreografer dan pelaku (penari) ada beberapa metode yang sudah didapatkan yakni;

Metode *vertikal* (atas ke bawah); metode ini merupakan, dimana seorang koreografer sebagai konseptor, konsep, ide, gagasan, bentuk ,menyusun dan mengwujudkan, mengevaluasi. Metode ini, pencipta istilahkan metode ditaktor, karena metode ini tahap awal sampai penyelesain yang memegang peranan hanyalah sang koreografer itu sendiri, pelaku/penari hanya sebagai subyek medium. Kata “ harus “ biasanya sering terlontarkan, dan kata solusi sangat jarang diterapkan. sifat metode ini sangat kaku biasanya. metode ini didapatkan berdasarkan pengalaman pencipta sebagai koreografer dan pelaku/penari.

Metode *vertikal* (bawah ke atas) metode ini merupakan kebalikan dari metode *vertikal*(atas ke bawah) sang koreografer hanya merupakan konseptor memerikan konsep,ide dan gagasan saja selanjutnya proses pembentukan akan dilanjutkan oleh pelaku/penari yang

Sampai tahapan struktur dan wujud dari karya yang ingin diwujudkan. Biasanya metode ini pelaku lebih aktif berkreatifitas menghasilkan motif-motif gerak ketimabang sang koreografer. hasil akhir biasanya kurang memuaskan dari sang koreografer, pada saat H- sekian, perubahan dilakukan oleh sang koreografer sehingga hasilnya kurang maksimal terjadi. Berdasarkan pengalamam penulis selaku koreogfer dan pelaku/penari.

Metode *tapak dara* (+) diambil dari sebuah simbol yang terdapat dari ajaran Agama Hindu, sebuah konsep

keseimbangan. Metode ini penggabungan antara metode vertikal(atas ke bawah), dan vertikal (bawah ke atas) dimana sang koreografer tidak hanya sebagai konseptor semata namun kerjasama antara pelaku/penari dalam pencarian baik dari konsep ,pembentukan ,sampai mewujudkan karya intensitas pertukaran pemikiran sering terjaga, sehingga antara sang koreografer dan pelaku/penari bersinergi menciptakan suatu karya seni tari. Keharmonisan terjaga, ketika suatu perbedaan terjadi kata solusi sering diterapkan. Berdasarkan pengalaman penulis selaku koreografer dan pelaku (penari).

Dari ke 3 metode yang diatas sudah dijabarkan, penulis selaku pencipta memiliki pemikiran menggabungkan kembali, dari tahapan-tahapan yang sudah di jelaskan dan metode yang sudah dijabarkan, lahirlah kembali metode penciptaan tari kekinian, yakni metode "*manik sekecap*".Metode "*manik sekecap*" (instan), mengawali sebuah kesepakatan, perencanaan saat itu bisa ter-wujud. metode ini berdasarkan pengalaman pencipta, menyaksikan, menjadi koreografer, sekaligus menjadi pelaku(penari). Biasanya metode ini dipergunakan dalam pertunjukan gendre tari kontemporer, kolaborasi. penciptaTertarik mengutip dari cerita dari Prof. Dr. I Wayan Dibia, SST.,MA. hari kamis, tanggal 13 february 2014. Beliau mengatakan pernah menciptakan tari pusparesti dengan waktu 1 hari, beliau mengatakan itu "*manik sekecap*". Hal lain lagi pencipta menyimak penuturan Dr. I Nyoman Catra., beliau menuturkan dari pelaku (penari) topeng, dimana hanya kesepakatan dibalik panggung, proses, pembentukan, dan mewujudkan, saat itu diwujudkan, dan hasilnya diluar dugaan, artinya pertunjukan tersebut memukau. proses ini biasanya dilakukan oleh orang- orang yang profesional atau ikut terlibat keprofesionalan dari seniman tersebut.

Dalam buku prof. Dr I Made Bandem dijeasakna proses terciptanya tari kebayar duduk yang diciptkan oleh I Mario. A.A Made Djelantik memwancari I Mario di peliatan, Gianyar dan

berkomentar sebagai berikut: “ Almarhum I Mario, penari dan pencipta kebyar duduk, menemukan kreasi baru ini, karena kebetulan karena ia sebagai penari *Gandrung*, seketika diminta menari diatas kalangan segi empat di tengah-tengah perangkat *gambelan gong kebyar*. Karena besarnya untuk tari *ngibing*, dan tidak ada penonton yang bisa di “*tepek*,” ia terpaksa “*nepek*” juru kendangnya yang tidak bisa meninggalkan tempatnya dan menari ambil duduk memainkan kendangnya hingga Mario terpaksa menari *ibing-ibingan* dengan posisi “*nyongkok*.” Tari yang timbul secara spontan ini kemudian disempurnakan menjadi “Kebyar Duduk.” Ini merupakan contoh dimana “ kreasi baru” terjadi tanpa rencana, secara spontan, dan improvisasi (Bandem; 2013:39). H. Rhoma Irama dalam penuturannya di salah satu stasiun TV (Trans 7) dalam acara Hitam Putih yang di pandu Dadi Chorbrosier, hari selasa, tanggal 8, bulan april, tahun 2014, menceritakan proses terciptanya karyanya yang berjudul “*Begadang*” dalam kurun waktu 1 jam terciptalah lirik dan musiknya. Penuturan I Nyoman Sujena, SST., dalam menciptakan tari “*Rarad*” yang ditarikan beliu sendiri bersama dengan I Nyoman Suarsa, yang pung sering dikenal nama beliu, dan Ida Bagus Karang, S, ST., tarian “*Rarad*” hanya diciptakan kurun waktu 1 hari. “*manik sekecap*” merupakan hasil yang cepat, instan yang sering dipergunakan dalam keseharian, bila sesuatu yang diinginkan harus segera ada. di masyarakat bali kerap dipergunakan kata “ *care manik sekecap*” seperti “*manik sekecap*”. Proses yang cepat, instan Ini yang menarik perhatian pencipta dari penjabaran fenomena diatas, berkeinginan menggunakan “*manik sekecap*” sebagai salah satu metode penciptaan karya tari. Metode “*manik sekecap*” yang didalamnya memiliki tahapan eksplorasi, improvisasi dan pembentukan yang dilakukan saat itu juga dan waktu yang begitu cepat didapatkan bentuk, struktur, wujud dari karya yang dibuat, yang mengalir begitu saja sesuai keinginan dari suasana hati (*mood*).

Karya tari Samsara merupakan hasil pola pikir metode penciptaan tari kekinian

Perubahan yang cukup total terlihat pada sejumlah garapan bersifat eksperimental (Dibia, 2012:64). karya tari Bali masa kini atau Contemporary Balinese Dance (Suteja 2012: 63). Pernyataan dari istilah baru, pencipta mengambil suatu asumsi, wujud Karya tari Samsara merupakan karya tari eksperimental atau kekinian (*contemporary*).

Konsep tari Samsara diambil dari suatu konsep kehidupan, lahir, hidup mati, (*utpheti,sthiti,praline*), dan terus berulang-ulang (*Samsara*). Pencipta tertatik mengangkat konsep samsara, karena pencipta ingin menjawab pertanyaan yang terus menerus pertanyaan itu muncul dalam benak pencipta, apakah manusia hanya hidup sekali? Atau manusia bisa hidup berulang ulang, yang mati hanya badan kasar saja, dan *atman* bisa hadir kembali dengan bersemayam di badan manusia yang di lahirkan dalam sturkur keluarga itu sendiri (*yhang numadi*). Penomena ini pencipta mengalami langsung, proses kelahiran dari putri pencipta yang *atman* dari nenek pencipta (*yhang numadi*) terdahulu lahir kembali dalam putri pencipta. Atas dasar penomena yang dialami pencipta, sehingga pencipta mengangkat konsep Samsara sebagai konsep karya tari yang berjudul tari Samsara. Tema yang diangkat dalam tari Samsara mengambil tema introspeksi diri (*mulat sarira*). Dalam perjalanan pencarian jati diri, siapa saya, dan kenapa saya dilahirkan kembali. Sehingga tema introspeksi diri bagi pencipta dirasakan pas untuk tema dari karya tari Samsara.

KESIMPULAN

Menciptakan suatu karya tari secara akademis, tentu memiliki mekanisme yang sudah dijabarkan dari pola pikir, tahapan-tahapan, dan metode yang sudah diuraikan, yang menghasilkan pola pikir, metode penciptaan karya tari kekinian.

Penciptaan yang relative panjang samapai yang paling singkat,cepat”*manik sekecap*”, merupakan perkembangan zaman, yang tahapan sekarang, dituntut serba praktis, cepat,dan singkat, yang didasari oleh sensitifitas dari pencipta lewat pengalaman langsung, atau pun pengalaman secara tak langsung.” *Manik sekecap*” merupakan metode yang memberikan trobosan baru guna melahirkan karya tari kekinian, yang didasari oleh kearifan lokal. Metode yang sudah dijabarkan, nantinya memerikan kontribusi terhadap melahirkan karya tari kekinian yang tentu masih berbasiskan akademisi. Dalam hal ini tidak dipungkiri, lahirnya metode tersebut didasari oleh tahapan dalam metode yang ditawarkan oleh Alma M. Hawkins, buku *Creating Through Dance*, dan bergerak menurut kata hati (*moving From Within*) yang diterjemhakan oleh Prof.Dr. I Wayan Dibia. Kedua buku ini merupakan sebagai landasan dan sebagai pendekatan teori yang dipergunakan dalam melahirkan metode penciptaan tari kekinian.



Foto; karya tari Samsara (koleksi; penulis).

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, Ni Ketut. 2012. *Teknik Tari Bali*. Denpasar: Yayasan Tari Bali Warini Denpasar, Bali.
- Bandem, I Made. 2013. *Gambelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM BALI.
- , 2005. *Metodologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hawkins, Alma M. 1965. *Creating Through Dance, mencipta Lewat Tari*, terjemahan Y. Sumandiyo Hadi (1990). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- , 1991. *Moving From Within; A New Method For Dance Making, Bergerak Menurut kata Hati; Metode Baru dalam Menciptakan Tari*, terjemahan I Wayan Dibia (2003). Jakarta: MSPI.
- Humphrey, Doris. 1958. *The Art Of Making Dance, Seni Menata Tari*, terjemahan Sal Murgiyanto(1983). Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Murgiyanto, Sal. 1992. *Koreografi, Untuk Sekolah Menengah Karawitan Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta pusat.
- , 1993. *Ketika Cahaya Merah Memudar, Sebuah Kritik Tari*. Jakarta: DEVIRI GANA.
- Sedyawati, Edi. 1984. *Tari, Tinjauan dari Berbagai Segi*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta oleh PT DUNIA PUSTAKA JAYA.
- Suteja, I Ketut. 2012. *Catur Asrama: Pendakian spiritual Masyarakat Bali Dalam Sebuah Karya tari* (Desertasi), Program Doktor Penciptaan Dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

KAJIAN ESTETIKA TARI LEGONG UNTUNG SURAPATI

Ida Ayu Indah Tejapratami. NIM : 2013.21.016. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Penelitian terhadap tari Legong Untung Surapati karya A.A Gde Oka Dalem dan Guruh Soekarno Putra bertujuan untuk memberi pemaparan mengenai unsur-unsur estetika yang terkandung dalam tari Legong Untung Surapati berdasarkan wujud, penampilan, serta isi atau pesan yang terkandung dalam tarian tersebut. Penelitian biografi ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif .

Tari Legong Untung Surapati di merupakan salah satu bentuk tari Legong kreasi baru dengan mengadaptasi ragam gerak dalam tari Palegonyan gaya Peliatan. Tarian ini pertamakali di pentaskan pada tahun 1984 dalam rangka memeriahkan acara Pekan Raya Jakarta atau Jakarta Fair. Legong Untung Surapati merupakan sebuah tarian dengan tema perjuangan. Tarian ini menceritakan tentang kisah perjuangan Untung Surapati, seorang tokoh dalam sejarah Nusantara yang dicatat dalam babad Tanah Jawi. Kisahnya yang berawal dari perjalanan hidupnya sebagai budak dan dipekerjakan oleh salah satu pejabat Belanda, menjadi buronan akibat menjalin asmara dengan putri dari pejabat Belanda. Kemudian berhasil menghimpun kekuatan bersama rakyat Indonesia berperang melawan penjajah Belanda yang dipimpin oleh Kapten Tack.

Kata Kunci: Estetika, Legong, Surapati

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Paper ini membahas tentang Tari Legong Untung Surapati karya A.A. Gde Oka Dalem dengan Guruh Soekarno

Putra meliputi estetika pada wujud tarian yang meliputi gerak tarian, isi yang terkandung dalam alur atau jalan cerita pada tarian, serta bentuk penyajian tarian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu pemaparan data-data yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara terhadap narasumber dan penari dari Tari Legong Untung Surapati. Dalam penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu: agar dapat memahami nilai estetis yang terkandung dalam Tari Legong Untung Surapati. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu : (1) Agar dapat menghasilkan suatu tulisan yang bersifat ilmiah tentang kajian estetika pada tari Legong Untung Surapati. (2) Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi serta motifasi kepada seluruh masyarakat agar semakin mencintai kesenian daerah serta turut berperan aktif dalam upaya pelestarian terhadap kesenian tradisi di daerah masing-masing dengan cara meningkatkan kreatifitas untuk menggarap atau menciptakan tari kresi baru.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan pemaparan latar belakang diatas yaitu: Bagaimanakah kajian estetika yang terkandung dalam Tari Legong Untung Surapati?

PEMBAHASAN

Tari Legong Untung Surapati merupakan salah satu bentuk tari Legong kreasi baru karya A.A. Gde Oka Dalem dan Guruh Soekarno Putra yang di garap dan pertama kali di pentaskan pada tahun 1984 dalam rangka memeriahkan acara Pekan Raya Jakarta atau Jakarta Fair. Legong Untung Surapati merupakan sebuah tarian dengan tema perjuangan. Tarian ini menceritakan tentang kisah perjuangan Untung Surapati, seorang tokoh dalam sejarah Nusantara yang dicatat dalam

babad Tanah Jawi. Kisahnya yang berawal dari perjalanan hidupnya sebagai budak lalu diangkat menjadi prajurit kompeni di Batavia (saat ini Jakarta). Surapati pun dituduh menjalin asmara dengan salah satu putri bangsawan Belanda yang bernama Suzane dan dijebloskan ke penjara. Tetapi akhirnya berhasil kabur dan menjadi buronan tentara Belanda.

Dalam status sebagai buronan akhirnya Untung Surapati berhasil ditangkap oleh salah satu Kapten Belanda namun ia bergabung menjadi anggota tentara Belanda daripada menjadi buronan. Ketika Untung Surapati ditugaskan untuk memadamkan perlawanan rakyat Banten, ia berhasil menangkap Pangeran Purbaya. Meskipun demikian, ia tidak tega membunuh Pangeran Purbaya dan kemudian menyelamatkan istri dari Pangeran Purbaya yang bernama Gusik Kusuma dan mengantarkannya pulang ke Kartasura.

Untung Surapati tiba di Kartasura mengantarkan Raden Ayu Gusik Kusuma pada ayahnya yaitu Patih Nerangkusuma yang merupakan tokoh anti VOC. Kemudian Nerangkusuma akhirnya menikahkan putrinya dengan Untung Surapati dan bersama-sama menyusun rencana untuk mengadakan perlawanan terhadap VOC.

Selanjutnya Untung Surapati beserta kawan-kawannya menyingkir ke Mataram dan bekerja sama dengan Sunan Mas atau Amangkurat III untuk melawan kompeni Belanda dan membangun pusat pertahanan di Pasuruan Jawa Timur dan dinobatkan menjadi Adipati dengan gelar Aria Wiranegara. Wilayah kekuasaan Untung Surapati meliputi Blambangan, Pasuruan, Probolinggo, Bangil, dan Kediri.

Pada tahun 1686, meletuslah pertempuran antara tentara VOC yang dipimpin oleh Kapten Francois Tack melawan Untung Surapati yang dibantu oleh para rakyat pengikutnya. Pertempuran tersebut berlangsung sangat sengit sehingga pasukan VOC hancur dan Kapten Tack terbunuh oleh Untung Surapati.

Estetika Tari Legong Untung Surapati

Pembahasan akan difokuskan pada persoalan unsur estetika yang terkandung dalam karya tari Legong Untung Surapati. Dalam upaya mengungkap unsur estetika dalam tari Legong Untung Surapati dapat dilakukan dengan cara memahami beberapa aspek yang terkandung dalam tarian tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Djlantik (2008: 17-8) menyatakan semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni:

- a. Wujud atau rupa (Inggris- apearance) semua wujud terdiri dari bentuk (form) atau unsur yang mendasar dan susunan atau struktur (structure).
- b. Bobot atau isi (Inggris- content, substance) terdapat tiga aspek yakni, suasana (mood) gagasan (idea), dan ibarat atau pesan (message).
- c. Penampilan, penyajian (inggris – presentation) terdapat tiga aspek yakni: bakat (talent), ketrampilan (skill), dan sarana atau media.

Berdasarkan teori tersebut, analisis terhadap unsur estetika yang terkandung dalam karya tari Legong Untung Surapati yaitu dengan melihat tiga aspek pendukungnya yaitu dari segi wujud, bobot, dan penampilannya.

A. Wujud tarian

Wujud suatu tarian yaitu terdiri dari komponen-komponen dasar yang membentuk tarian itu sendiri. Komponen dasar tersebut berupa gerak, struktur tari, kostum dan peralatan serta iringan tari.

Tari Legong Untung Surapati merupakan tari Legong kreasi baru yang digarap berdasarkan pengembangan terhadap tari Legong gaya Peliatan. Sesuai dengan pakem palemongan gaya Peliatan, Tari Legong Untung Surapati ditarikan oleh tiga penari wanita yang terdiri dari : dua penari Legong yang berperan sebagai Untung surapati dan

Suzane serta berperan ganda sebagai Patih Nerangkusuma, kemudian satu penari condong yang berperan ganda sebagai Kapten Tack.

Struktur tarian terdiri dari beberapa tahapan yaitu: Papeson, Pengawak, Pangepet, Pangipuk, Pesiat dan Pekaad. Penampilan penari yaitu dengan agem dasar bentuk tubuh yang melengkung, bahu dan tulang belikat di tarik kebelakang sehingga saling bersentuhan. Membentuk agem dengan patokan salah satu tangan yang lebih tinggi berukuran sejajar dengan ujung mata dan salah satu tangan lainnya yang lebih rendah berukuran sejajar dengan payudara si penari, dan penampilan agem yang terkesan rapat, dimana telapak tangan berjarak dua kepalan tangan dari ujung samping mata dan juga berjarak kira-kira dua kepalan tangan dari samping payudara.

Sebagian besar gerakan dasar dalam tari Legong Untung Surapati mengadaptasi gerakan-gerakan pada tari Legong gaya Peliatan pada umumnya, yaitu menampilkan gerakan mungkah lawang, ulap-ulap, nyregseg, ngiseh atau menggetarkan bahu dan gelungan, meipuk-ipuk, angsel yang tersendat, ngecet, ngelayak dan nuding. Adapun gerakan tambahan yang membedakan tari Legong Untung Surapati dengan tari Legong gaya Peliatan lainnya yaitu adanya gerakan menembak, bertempur atau pesiat menggunakan pedang. Selain itu koreografer menyelipkan gerakan dansa yang mencerminkan adanya pengaruh Eropa pada jaman kolonial tersebut, adegan ini diselipkan pada rangkain bagian Pangepet.

Tari Legong Untung Surapati merupakan tarian yang bertemakan kepahlawanan, menceritakan tentang perjuangan Untung Surapati dalam melawan penjajah Belanda yang dipimpin oleh Kapten Tack. Namun alur ceritanya tidak hanya menampilkan pertempuran antara Surapati dengan Kapten Tack tetapi juga menampilkan adegan pertemuan antar Surapati dengan Suzane hingga akhirnya mereka terpisahkan. Suasana yang tercermin dalam tarian ini yaitu suasana, romantis, menyedihkan, dan juga menegangkan pada saat adegan pertempuran berlangsung. Klimaks dari pementasan tari ini sangat terasa pada saat Surapati menghunuskan pistolnya dan berhasil menembak mati Kapten Tack.

Gagasan dalam penggarapan tari Untung Surapati yaitu keinginan koreografer untuk mengenang jasa pahlawan nasional dalam melawan penjajahan Belanda pada masa lampau, sehingga dengan diciptakannya karya tari Untung Surapati, para penikmat atau penontonnya mampu memahami pesan moral yang terkandung dalam tarian ini. Pesan moral yang ingin disampaikan koreografer terhadap penonton adalah agar selalu mencintai tanah air Indonesia, mengenang jasa-jasa pahlawan bangsa serta turut berperan aktif dalam upaya mempertahankan serta mengisi kemerdekaan bangsa Indonesia.

C. Penampilan

Legong Untung Surapati merupakan tarian yang dipertunjukkan secara kolosal, selain menampilkan tiga penari inti sebagai pemeran legong dan condong, tetapi melibatkan sekitar dua puluh orang penari yang berperan sebagai rakyat Indonesia yang mendukung Surapati dalam pertempuran melawan Belanda. Penari Legong Untung Surapati haruslah menguasai teknik menari Legong gaya

Peliatan sebagai dasar tarian. Selain itu, penari juga diharapkan memiliki ketahanan atau kondisi tubauh yang baik, karena tari Legong Surapati berdurasi dua puluh tiga menit dengan menampilkan beberapa bagian-bagian gerakan tari laki-laki, terutama pada adegan pasiat.

Keunikan tari Legong Untung Surapati yaitu pementasan tari diiringi oleh sekha gong Semara Pegulinga Tirta Sari dan Marching Band Universitas Udayana. Selain itu juga terdapat penampilan penyanyi nasional Krisye yang menyanyikan lagu Copin Larung dan Puspa Indah Taman Hati karya Guruh Soekarno Putra. Kedua lagu tersebut digubah kedalam gambelan Bali dan ditampilkan pada bagian pengawak tarian Legong Untung Surapati.

PENUTUP

Kesimpulan

Bentuk koreografi dari tari Legong Untung Surapati terbentuk dari ragam tari Palegongan gaya Peliatan yang dipadukan dengan unsur modern berupa kolaborasi antara sekha gong Tirta sari dengan Marching Band Universitas Udayana, selain itu juga terdapat selingan penyanyi Krisye yang menyanyikan dua lagu pop sehingga menghasilkan pertunjukan yang terkesan baru dan berbeda dari sebelumnya.

Estetika tari Legong Untung Surapati terlahir dari prinsip-prinsip pemikiran artistik dari A.A Gde Oka Dalem dan Guruh Soekarno Putra. Prinsip tersebut merupakan sebuah elaborasi pemikiran artistik yang sistematis, koheren, serta memiliki relevansi terhadap pengembangan dan pelestarian terhadap seni tari Palegongan gaya Peliatan. Tentu saja estetika tersebut dipicu oleh keinginan artistik seniman pengkarya.

DAFTAR PUSTAKA

Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. ASTI Denpasar

Covarubias, Miguel. 1937. *Island of Bali*. New Fetter Lane: KPI Limited 11

Djelatik, A.A.M, 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia

Kusuma Arini, A.A. Ayu. 2011. *Legong Peliatan Pionir Promosi kesenian Bali yang tetap eksis*. Institut Seni Indonesia Denpasar.

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Surapati>, (16 April 2014)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Seni>, (16 April 2014)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, (16 April 2014)

EKSPLORASI PENUANGAN CERITA RAKYAT LEGU GONDONG KE DALAM SEBUAH KARYA SENI

Ida Ayu Ratih Wagiswari.NIM : 2013.21.19. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Pada ujian akhir penciptaan seni nantinya, penata akan menciptakan sebuah karya seni tari Legu Gondong yang akan dipertunjukkan di Pantai Mertasari sanur. Karya seni tari Legu Gondong ini mengambil konsep Tri Hita Karana keseimbangan antara manusia dengan tuhan, manusia dengan manusia dan manusia dengan alam lingkungannya, dengan mengambil konsep tersebut penata ingin menfokuskan rumusan ide penciptaan dalam pengungkapan cerita legu gondong ini ke dalam tiga hal yaitu: Bagaimana mewujudkan sebuah garapan yang bisa memberikan pembelajaran kepada masyarakat Sanur dan Bali secara umum akan keberadaan cerita Legu Gondong ini, bagaimana membuat alur garapan ini supaya bisa mencerminkan kegiatan ritual persembahan yang ada di pura Mertasari dan juga menggambarkan gejolak yang diakibatkan oleh kesaktian Rangda Jero Agung dan bagaimana merepresentasikan nostalgia kesakralan wilayah pantai Mertasari Blanjong Sanur supaya bisa menyampaikan pesan yang mendalam kepada penonton. Untuk mengetahui ketiga rumusan ide penciptaan ini, maka penata menggunakan beberapa teori sebagai acuan dalam penggarama karya tari legu gondong nantinya, teori-teori tersebut meliputi teori ekspresi, teori estetika dan teori bentuk menurut Clive Bell. Dengan adanya karya tari legu gondong ini besar harapan penata, melalui garapan ini bisa menjadi rangkuman memori bagi masyarakat sanur khususnya dan karya ini bermanfaat sebagai sebuah rangsangan visual akan proses berkesenian yang di tafsir ulang oleh para kerabat dan masyarakat dengan

semangat kekinian, dalam mengembangkan jati diri kedepannya.

PENDAHULUAN

Pada penciptaan karya tugas akhir nantinya, penata akan menciptakan atau menggarap sebuah karya tari dengan judul Legu Gondong. Tari Legu Gondong adalah sebuah garapan tari yang terinspirasi dari cerita rakyat yang berkembang di Blanjong Sanur. Cerita rakyat itu bernama Legu Gondong, sebuah cerita yang belum banyak diketahui oleh masyarakat di Sanur. Ironis, tetapi memang seperti itu adanya. Ini dikarenakan karena masyarakat Sanur yang ada sekarang bukan merupakan orang asli Sanur (sebagian besar dari mereka merupakan urbanisasi dari daerah lain di Bali). Orang Sanur asli kebanyakan pindah dan menetap di daerah Renon.

Penata sendiri, sebagai orang asli sanur yang masih menetap di Sanur sampai sekarang, mengetahui cerita ini karena rasa keingintahuan penata dengan adanya berbagai macam bangunan *pelinggih* yang penata rasa tidak jelas asal muasalnya. Dari ketidakpastian itu, penata melakukan investigasi dengan cara bertanya kepada *pengelingsir* (tertua) desa dari Kesiman. Dari sana penata mendapatkan sebuah cerita Legu Gondong yang berkaitan dengan *pelinggih-pelinggih* tersebut. Inti dari cerita tersebut adalah meninggalnya seorang pendeta yang dikarenakan oleh istrinya sendiri (yang terkenal dengan nama Rangda Jero Agung) yang memiliki kesaktian “Legu Gondong.” Hikmah dari cerita ini adalah sebuah peringatan kepada semua penduduk sanur untuk tetap melakukan ritual pada setiap sasih *ngaro*.

Keunikan cerita dari para *pengelingsir* yang penata dapatkan, dan juga kecintaan penata sebagai orang yang lahir dan besar di Sanur, membuat penata tertarik untuk membuat karya seni tari yang mengangkat tradisi ritual *ngaro* dan cerita Legu Gondong. Karya ini diharapkan menjadi sebuah

pembelajaran kepada masyarakat sanur yang tidak tahu tentang cerita dan ritual *ngaro* ini. Daerah yang akan dipakai sebagai tempat pertunjukan adalah kawasan pantai blanjong sering digunakan untuk berbagai upacara ritual, sangat strategis, dan menurut penata memiliki kualitas dan nuansa estetis yang bisa mendukung suasana pertunjukan nantinya.

RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan apa yang diuraikan diatas, maka ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan sebuah garapan yang bisa memberikan pembelajaran kepada masyarakat Sanur dan Bali secara umum akan keberadaan cerita Legu Gondong ini?
2. Bagaimana membuat alur garapan ini supaya bisa mencerminkan kegiatan ritual persembahan yang ada di pura Mertasari dan juga menggambarkan gejala yang diakibatkan oleh kesaktian Rangda Jero Agung?
3. Bagaimana merepresentasikan nostalgia kesakralan wilayah pantai Mertasari Blanjong Sanur supaya bisa menyampaikan pesan yang mendalam kepada penonton?

LANDASAN TEORI DAN METODE

A. Landasan Teori

Landasan teori yang penata gunakan sebagai acuan dalam menggarap karya tari Legu Gondong ini adalah sebagai berikut:

1. Teori Ekspresi (Suzan K. Langer)

Menurut Langer ekspresi adalah suatu komunikasi dengan orang lain. Karena seni bukan suatu imajinasi yang elit atau tertutup, melainkan justru membuka diri. Berekspresi sifatnya intensional artinya mengarah keluar, membuka diri. Arah keluar inilah

yang menjadi tujuan ekspresi. Karya seni merupakan ekspresi perasaan yang spontan, artinya ada unsur ketidak sadaran dalam seni. Ekspresi seni bukanlah ekspresi diri. Karena ekspresi seni menawarkan sebuah nilai keindahan dan memperhalus sifat komunikasi menjadi satu persentuhan rasa yang kental.

Ekspresi yang mengalir keluar tidak dimaksudkan lenger sebagai bentuk komunikasi kutub dua, karena ekspresi tidak megarah ketujuan tertentu. Menurut karya seni merupakan ekspresi yang spontan artinya ada dua unsur ketidak sadaran dalam seni. Jadi seni dapat dimasukkan kedalam katagori mimpi, karena sifat ilusinya yang tak sadar, spontan dann bebas. Namun dalam seni berkat unsur ekspresi, ilusi tersebut dapat diungkapkan dan disaksikan oleh orang lain, sedangkan pada mimpi tidak.

Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harud dijadikan obyek, dan harus diatur, dikelola, dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni. Istilah populernya “perasaan harus diendapkan terdahulu”. Unsur perasaan dalam ekspresi seni dapat ditelusuri dari mana asalnya, kemana arahnya dan tentang apa. Maka dalam seni dikenal ada objek seni, sikap seniman, dan perasaan seni.

2. Teori Estetika

Pada penggarapan karya tari iniakan ada simbol yang dipergunakan, tujuannya untuk menyampaikan maksud tidak hanya secara verbal melainkan juga simbol. Penggunaan simbol di sini diperlihatkan pada penggunaan properti-properti yang akan dijadikan sebagai simbol dalam penggarapannya.

Menurut A.A.M Djelantik dalam bukunya Estetika Sebuah Pengantar, Simbol, pertanda atau wangsit mempunyai arti tertentu, makna yag lebih luas

daripada apa yang tampil secara nyata, yang dilihat atau didengar. Menurut A.A.Djelantik simbol dibagi menjadi dua, yaitu simbol ikonik, dan non-ikonik.

1. Simbol ikonik adalah simbol yang wujudnya sama atau sangat mirip dengan dengan apa yang dimaksud, misalnya rambu-rambu lalu lintas pada persimpangan jalan, tanda bahwa jalan akan belok kiri.
2. Simbol non-ikonik adalah simbol yang wujudnya sama sekali tidak mirip dengan arti yang dimaksudkan, seperti misalnya burung dara untuk perdamaian (Djelantik, 2004: 10). Dalam karya tari ini akan mempergunakan simbol ikonik dan non-ikonik dalam penggarapannya.

Proses penciptaan karya tari ini akan melalui proses atau perangsangan yang berhubungan dengan proses pencarian gerak dan pengembangan ide kreatif sehingga membutuhkan beberapa stimulus/rangsangan yang dapat merangsang daya kreatifitas serta dapat memberi semangat lebih dalam mendorong proses penciptaan karya tari ini.

3. Teori Bentuk

Clive Bell termasuk kseorang filsuf seni 'klasik modern' dengan bukunya yang terkenal, seni (1913). (Art). Teori Bell yang terkenal, yakni *significant form* (*bentuk bermkna*). Lebih jauh Bell menjelaskan hubungan antara apa yang bisa disebut 'indah' dengan 'bentuk makna'. Menurutnya keduanya berbeda. Apa yang biasanya disebut 'indah' belum tentu estetik. Indah itu lebih bersifat sensual, sifatnya lebih umum, sementara itu bentuk bermakna sama sekali lain, yakni 'emosi spesifik' yang ditimbulkan oleh artefak seni. Bell juga mengetakan dalam mengenali bentuk bermakna harus memiliki dua persyaratan yaitu rangsangan dan

estetis, saya sangat setuju dengan pendapat itu karena benar sekali tanpa rangsangan kita tidak dapat mendalami sebuah karya dan kita tidak bisa terbawa dalam menyaksikan sebuah karya seni jika kita tidak merasakan sebuah rangsangan baik itu rangsangan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam mewujudkan karya tari ini, penata menggunakan beberapa bentuk gerak yang nantinya mampu mendukung pertunjukan yang akan dipentaskan sebagai tugas akhir penciptaan.

B. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang mendasari karya ini mengambil tahap-tahap yang dijelaskan oleh Alma Hawkins dalam bukunya *Moving From Within: A New Method for Dance Making*, yaitu:

1. Perenungan dan Mengkhayalkan

Sebelum mencari ide atau gagasan, dilakukan perenungan tentang apa yang sedang menjadi persoalan yang benar-benar nyata yang ada di masyarakat, untuk mempermudah penata tari sendiri dalam dalam memfokuskan sebuah ide. Setelah itu baru mengkhayalkan apa yang telah direnungkan gunanya untuk introspeksi diri apakah yang direnungkan tadi bisa diangkat menjadi sebuah karya tari.

2. Menentukan Ide/Gagasan

Setelah mendapatkan sedikit gambaran tari tahap perenungan dan mengkhayalkan barulah kembali kepada dunia nyata, apa yang sebenarnya yang akan diangkat, tentu saja ide/gagasan yang diangkat adalah yang benar-benar terjadi di masyarakat.

3. Survei Lapangan

Setelah menetapkan ide/gagasan, barulah dilakukan survei lapangan. Dalam tahap ini ditentukan subjek mana

yang diteliti, objek apa yang akan diangkat sebagai permasalahan di masyarakat untuk dipertunjukkan kepada penonton. Dalam tahap ini dikumpulkan data yang akan mendukung dalam penggarapan karya tari ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, terjun langsung ke tempat penelitiannya, meneliti setiap aktivitas yang dilakukan oleh subjek penelitian, dan mendokumentasikannya.

4. Improvisasi dan Eksplorasi

Setelah mendapatkan data barulah berimprovisasi dan bereksplorasi

terhadap hasil yang didapat dari lapangan. Improvisasi dan eksplorasi yang dilakukan baik dari segi ide dan gerak.

5. Evaluasi

Tahap selanjutnya adalah evaluasi, data-data yang telah didapat dilapangan yang telah diimprovisasi dan dieksplorasi, dievaluasi kembali. Artinya, dalam pengimprovisasian dan ekplorasi tersebut tentu banyak yang harus distilir kembali karena pada tahapan tersebut banyak hal-hal spontan yang terjadi disana, jadi penata tari merasa banyak dari hasil improvisasi dan eksplorasi yang perlu dikaji kembali agar hasilnya tetap sesuai dengan ide yang akan digarap.

6. Pembentukan

Tahapan berikutnya adalah tahap pembentukan, setelah melalui tahap evaluasi barulah di bentuk menjadi satu kesatuan. Dalam tahapan ini terjadilah tahap penyambungan gerak-gerak yang telah distilirisasi, pengolahan rasa, pembuatan pola lantai, penyatuan antara penari dengan musik, serta pembuatan pola lantai menjadi sebuah karya yang utuh dan siap di pentaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita legu Gondong merupakan cerita mistik yang ada di sanur, khususnya di kawasan blanjong. Wabah yang pernah terjadi di blanjong sanur tiadalah disebabkan oleh adanya legu gondong yang merupakan kesaktian dari Rangda jro Agung. Untuk mewujudkan karya seni tari ini banyak menggunakan faktor pendukung baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Penuangan karya seni ini akan dipentaskan di pantai mertasari yang sesuai dengan tema yaitu pelestarian lingkungan.

A. Ide Penciptaan

Seperti yang diulas secara singkat pada pendahuluan, ide penciptaan dari karya ini berawal dari rasa ingin tahu penata tentang beberapa bangunan pura (*pelinggih*) yang ada di desa Sanur yang menurut penata tidak jelas asal muasalnya. Setelah mengetahui cerita yang ada dibalik adanya *pelinggih* itu, munculah keinginan penata untuk membuat sebuah garapan yang memang murni untuk mengangkat tradisi Sanur yang sekarang ini belum banyak dikenal masyarakat Sanur sendiri.

Dari penjelasan tersebut diatas, penata akan mengangkat sebuah tema yang terinspirasi dari tradisi *naklukmerana* dan pelestarian lingkungan. Dalam garapan ini penata berusaha menggambarkan dua waktu yang berbeda, yaitu nostalgia kehidupan masa lalu masyarakat Sanur khususnya di pantai Blanjong, dan realitas masa kini; sebuah perwujudan *yadnya* yang di persembahkan oleh masyarakat Balnjong di Pura Mertasari yang dilakukan karena adanya sebuah wabah penyakit dari *LeguGondong*.

Karya ini akan dibingkai oleh sebuah cerita mistik yang berjudul Legu Gondong. Ceritanya berawal pada saat upacara pediksaan *sulinggih*, terjadi musibah yang sangat menggemparkan masyarakat, yaitu calon *diksa* (pendeta) yang

laki-laki meninggal. Akibat dari meninggalnya pendeta ini pun tidak di ketahui betul. Namun masyarakat menduga bahwa calon *diksa* wanita yang secara sengaja membunuh calon *diksa* laki-laki dengan ilmu hitam yang dimilikinya. Berita itu pun didengar oleh calon *diksa* wanita hingga menyebabkan dia marah dan akhirnya mempelajari ilmu hitam secara sungguh-sungguh. Dari kesaktiannya itu ia mengeluarkan kekuatan yang bernama Legu Gondong. Kekuatan ini merupakan anugrah dari Dewi Durga. Kekuatan ilmu Legu Gondong ini menjalankan aksinya dengan menebuh wabah penyakit dengan penyebaran ribuan nyamuk yang membuat warga sanur menjadi morat-marit karena sengatan nyamuk tersebut sampai menyebabkan kematian.

Raja Kesiman pun memberi penjelasan kepada masyarakat sanur, bahwa warga desa Sanur kurang peka terhadap upacara-upacara yang bisa menetralsir nyamuk tersebut. Pernyataan ini membuat masyarakat tersadar akan ketidakpekaan mereka. Akhirnya, dengan tuntunan raja Kesiman, masyarakat Sanur melakukan sebuah upacara ritual yaitu upacara *ngaro* yang hanya dilakukan pada sasih karo. Setelah upacara itu berlangsung wabah Legu Gondong pun musnah. Hingga kini symbol Legu Gondong dikeramatkan oleh masyarakat Blanjong dan di sembah (*linggihkan*) di Pura Dalem Blanjong. Dan sejak saat itu, kehidupan masyarakat Sanur sampai sekarang menjadi tentram dan damai.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made, frederik Eugne deBoar.2004. *Kaja dan Kelod : Tarian Bali dalam Transisi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Djlantik,A.A.M. 1990. Pengantar Dasar Estetika Jilid I Estetika Intrumental, Sekolah tinggi Seni Indonesia Denpasar
- Dibia, I Wayan, 2012. *Ilen-ilen Seni Pertunjukan Bali*, Yayasan Wayan Grya

Soedarsono, R.M. Seni Per-tunjukan dan Pariwisata,
Yogyakarta.BP ISI Yogyakarta, 1999

Sutrisno Mudji & Hendar Putranto, Teori-teori Kebudayaan,
Kanisius, 2005.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, (16 April 2014)

PERANAN KESATUAN (UNITY) VISUAL PADA TATA RIAS BONDRES DADONG REROD

I Wayan Sugama. NIM: 2013.21.022. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Kesatuan (unity) merupakan salah satu unsur estetik mendasar yang ada dalam struktur karya seni. Tata rias bondres Dadong rerod sebagai obyek penelitian pada makalah ini, karena bentuk tata rias ini memperlihatkan satu kesatuan yang utuh, yang dipersatukan oleh warna kulit (coklat muda), sebagai salah satu seni merias wajah, dan sering dipergunakan pada setiap penampilannya serta sangat disukai oleh penonton. Dalam menghasilkan sebuah karya seni yang disukai oleh penontonya, tidak terlepas dari unsur-unsur estetik yang membentuk, yang menyebabkan karya tersebut menjadi indah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan data yang dikumpulkan adalah melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan terhadap buku-buku yang relevan. Selanjutnya data dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata rias bondres Dadong rerod yang tersusun dari unsur-unsur atau elemen-elemen estetis menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga menjadi indah. Kesatuan (unity) pada tata rias bondres Dadong rerod tersusun dari elemen dasar garis, warna, bidang, tekstur dan ruang. Garis memerankan peranan membentuk dan pembatas, sehingga menghasilkan bidang. Didalam bidang terdapat ruang semu, dan diberi warna menghasilkan tekstur. Perpaduan ini menghasilkan karya seni tata rias yang tersusun sempurna dengan hasil bentuk wajah wanita tua atau Dadong rerod. Bentuk wajah Dadong rerod merupakan bentuk bermakna yaitu wajah wanita tua, teori Clipse Bell. Makna yang lain ditunjukkan oleh Derrida dalam teori

Dekonstruksi dan Differansinya, bahwa tata rias bondres Dadong rerod memiliki banyak makna. Dadong rerod adalah sebuah teks, yang tentunya memiliki makna bebas, Dadong adalah seorang wanita yang sudah tua, rerod berasal dari kata re artinya reinkarnasi dan rod adalah roda. Jadi Dadong rerod adalah seorang wanita/ ibu sebagai roda reinkarnasi yang melahirkan generasi berikutnya. Dadong rerod merupakan hasil dekonstruksi yaitu terjadinya pembongkaran wajah aslinya, kemudian disusun ulang untuk menghasilkan bentuk wajah baru pada seni bondres di atas panggung.

Kata Kunci : Peranan Kesatuan, tata rias bondres Dadong rerod

PENDAHULUAN

Dadong rerod pada setiap penampilannya dalam seni pertunjukan di atas panggung mempergunakan tata rias bondres. Tata rias bondres adalah seni merubah wajah, dari wajah asli menjadi wajah karakter sesuai dengan peran yang dibawakan diatas panggung. Tata rias bondres Dadong rerod adalah seni merubah wajah asli menjadi wajah wanita tua.

Tata rias merupakan bagian dari seni rupa. Dibia (2004:3), mengatakan bahwa seni pertunjukan adalah sebuah karya seni yang memadukan hampir semua unsur seni, dan seni rupa sangat dominan dalam tata rias, busana, dan dekorasi. Sehingga elemen atau unsur yang dipergunakan sebagai pembentuk tata rias hampir sama dengan unsur yang ada dalam seni rupa. Djelantik, (1999: 20) bentuk-bentuk mendasar dari seni rupa adalah garis, warna, bidang, dan ruang.

Bentuk perupaian merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa, Dharsono, (2004:100). Uraian ini memberikan gambaran bahwa kesatuan merupakan sesuatu hal yang penting dalam menghasilkan karya seni tata rias yang baik dan indah. Terjadinya kesatuan

tergantung dari bagaimana kemampuan seniman menjalin unsur atau elemen dasar. Djelantik, (2004:40) mengatakan bahwa karya seni yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan.

Tata rias bondres Dadong rerod adalah hasil dari kesatuan (unity) penyusunan elemen dasar yang utuh, tidak terpecah-pecah, karena terjadinya hubungan yang relevan antara elemen satu dengan yang lainnya, bukan berarti gabungan semata-mata, tetapi adanya saling keterikatan antar elemen. Kesatuan ini menghasilkan karya seni merias wajah yang indah dan disukai oleh banyak orang, (hasil wawancara dengan Putra, seorang penggemar dan juga seorang seniman tanggal 19 Juni 2014). Selain itu, secara visual tata rias bondres karakter Dadong rerod bisa dilihat, diamati, selanjutnya dikaji untuk mendapatkan nilai keindahannya.

Materi & Metode

Materi : Peranan Kesatuan (unity) visual pada tata rias bondres Dadong rerod

Metode: Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell (dalam Noor, 2011:34) mengatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Moleong (1998:6-7), penelitian kualitatif mengutamakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung, penekanannya ada pada proses yang menghasilkan data deskriptif berupa kata secara lisan dan orang-orang dari perilaku yang diamati, gambar-gambar, dan bukan angka. Berpijak dari kedua pendapat diatas, data penelitian ini dikumpulkan dari observasi, wawancara, serta melalui studi

kepastakaan. Selanjutnya data dianalisis dengan teori estetika secara deskriptif kualitatif dan interpretatif.

PEMBAHASAN

Kesatuan (unity) merupakan salah satu unsur estetis mendasar yang ada dalam suatu karya seni. De Witt H. Parker dalam Gie,(1976:46) menempatkan kesatuan (unity) pada posisi pertama sebagai ciri-ciri dari bentuk estetis (aesthetic form) yaitu The Principle of organic unity atau azas kesatuan utuh, yang berarti bahwa setiap unsur dalam suatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya itu dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu dan sebaliknya mengandung semua yang diperlukan.

Demikian pula halnya dengan Monroe Beardsley dengan bukunya *Problem in the Philosophy of Criticism* dalam Dharsono,(2004:148) juga menempatkan pada posisi pertama sebagai ciri dari sifat-sifat estetis karya seni atau benda seni, yaitu kesatuan (unity) adalah benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

Kesatuan (unity) adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi, Dharsono,(2004:117). Lebih lanjut dikatakan kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

Dari beberapa uraian diatas, kesatuan (unity) memiliki peranan yang penting dalam setiap karya seni. Tidak ada karya seni yang memiliki wujud yang tidak utuh. Karena dari kesatuan atau keutuhan tersebutlah karya seni dapat dianalisa dari unsur atau elemen dasar yang membentuk, sehingga dapat diketahui nilai estetis dari karya seni tersebut.

Tata rias bondres Dadong rerod adalah satu kesatuan (unity) yang tersusun atau terstruktur dari elemen-elemen dasar

yaitu garis, warna, bidang, ruang dan tekstur, serta saling berhubungan, sehingga menampilkan wujud yang utuh. Bagaimana unsur atau elemen dasar ini tersusun, dibawah ini akan diuraikan satu persatu, juga hubungan yang terjadi antara elemen yang satu dengan lainnya.

a. Garis

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan, Dharsono,(2004:100). Lebih lanjut dikatakan kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan, yang memiliki kesan psikologis yang berbeda, sehingga memiliki karakter berbeda pula pada setiap goresannya. Garis yang kencang memberikan kesan yang berbeda dengan garis yang membelok atau melengkung, yang satu memberi kesan kaku, keras dan satunya lagi memberi kesan luwes, lemah lembut, Djelantik (2004:22).

Goresan garis pada tata rias bondres Dadong rerod, dengan garis melengkung membentuk alis, sela-sela alis, dan dahi. Berikutnya goresan melengkung pada kening, mempertegas batasan alis, membentuk kerutan kening. Goresan dahi mengikuti bentuk dahi, garis bergelombang dan ujungnya menurun kanan serta kiri. Goresan ini akan membentuk kerutan dahi, sebagai simbol guratan ketuaan. Goresan bentuk hidung dengan garis melengkung, mempertegas bentuk hidung, dan goresan garis membentuk bibir dengan memperlebar bibir yang ujungnya menyudut kebawah. Goresan garis lurus pendek – pendek pada pipi, untuk menampilkan keriput pipi. Semua goresan garis ini, tahap awal membentuk, membatasi, untuk tujuan mempermudah pada tahap pewarnaan, sehingga kesan yang diinginkan bisa terujud.

Perpaduan goresan melengkung dan lurus ini merupakan hubungan yang terikat untuk membentuk wajah

wanita tua, yang tidak terpisahkan. Untuk lebih jelas lihat gambar dibawah,

Tabel Gambar. 1.



b. Warna

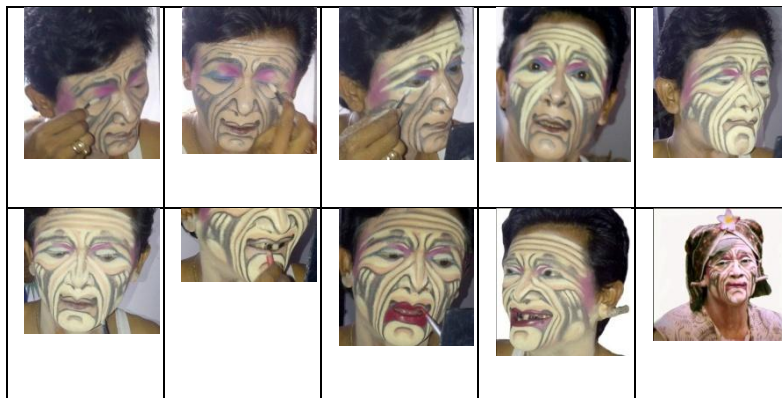
Warna sebagai salah satu elemen seni rupa merupakan unsur susun yang sangat penting baik dibidang seni murni maupun seni terapan, Dharsono,(2004:108). Warna yang dipergunakan pada tata rias bondres karakter Dadong rerod, adalah warna merah tua, ungu muda, oranye muda, putih, hitam, dan biru, (hasil pengamatan lapangan, dari bahan make-up yang digunakan, tanggal 14 Januari 2014).

Lebih lanjut Dharsono, (2004:109) mendefinisikan peranan warna tersebut diatas, adalah :

- Warna sebagai warna, kehadiran warna hanya sekedar untuk memberikan tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lainnya, tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun.

- Warna sebagai representasi alam, kehadiran warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau penggambaran suatu obyek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya, misalnya warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput, dan biru untuk laut, gunung, langit dan sebagainya. Warna-warna tersebut hanya memberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberikan gambaran dari apa yang dilihatnya.
- Warna sebagai tanda/lambang/symbol, kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Warna-warna ini biasa dipergunakan seniman dalam karya seni tradisi, seperti wayang, batik, dan tata rupa lainnya yang punya citra tradisi.

Dari uraian diatas, penggunaan warna pada tata rias bondres karakter Dadong rerod, lebih tepat sebagai tanda/lambang/symbol. Penggunaan warna ungu muda yang terbentuk dari pencampuran warna biru dan merah pada kelopak mata sebagai tanda ketuaan. Warna kontras hitam dan putih pada pipi, dahi, sebagai tanda keriput wajah.



c. Bidang

Bidang adalah sebuah bentuk yang dihasilkan dari gabungan beberapa garis secara bersama. Bila sebuah garis diteruskan melalui belokan atau paling sedikit dua buah siku sampai lagi pada titik tolaknya hingga wilayah yang dibatasi ditengah garis tersebut membentuk suatu bidang, Djelantik (1999:23). Bidang pada tata rias bondres Dadong rerod nampak pada pipi, dahi, dagu, hidung, atas bibir, samping hidung, bawah kelopak mata, dan lain-lain.



d. Ruang

Ruang secara umum adalah tempat yang kosong. Misalnya ruang kelas, ruang kantor, dan lain sebagainya. Dalam seni tata rias ruang adalah media yang akan dirias, yaitu muka atau wajah penari. Djelantik (1999:23), mengatakan bahwa ruang merupakan ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, yang dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) dan mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan. Dharsono,(2004:112), mengatakan ruang dalam seni rupa dibagi atas dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Selanjutnya dijelaskan ruang semu artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/layar/kanvas dua matra seperti yang dapat dilihat pada karya seni lukis, karya desain, karya ilustrasi, dan

pada layar film. Sedangkan ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba. Pertemuan garis yang membentuk bidang, dan didalam bidang tersebut terdapat ruang adalah ruang semu. Pada tata rias bondres Dadong rerod, ruang terdapat pada ruang semu dagu, hidung, bibir, dahi, pipi, bawah kelopak mata, dan diatas bibir.

Beberapa elemen dasar pembentuk, sesuai dengan pandangan Dharsono,(2004:117), bahwa kesatuan (unity) adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi, sehingga elemen dasar pembentuk tata rias bondres Dadong rerod merupakan elemen yang saling berhubungan (kohesi), tidak terpisahkan dan saling ketergantungan (konsistensi), menjadi satu kesatuan yang dipersatukan oleh warna coklat muda selaras dengan warna kulit, untuk menghasilkan nilai keindahan.

Walaupun pada judul artikel ini tidak menyinggung tentang estetika atau keindahan, namun sebuah karya seni yang tujuan akhirnya adalah keindahan, maka penulis akan meminjam pandangan beberapa ahli estetika, guna mengungkap nilai estetika pada tata rias bondres Dadong rerod.

Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kwalita pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kwalita yang paling disebut adalah kesatuan (unity), keselarasan (harmony), kesetangkupan (symmetry), keseimbangan (balance), dan perlawanan (contras), Gie (1976:35). Kesatuan (unity) adalah hal yang paling pertama disebut-sebut oleh para ahli. Dari kesatuan sudah dapat dilihat nilai estetis karya seni tersebut. Karena dari kesatuannya, terjadi susunan elemen pembentuk yang saling berhubungan, sehingga menghasilkan keutuhan bentuk atau wujud. Menurut Herbert Read (The Meaning of Art) dalam Gie,(1976:36) merumuskan definisi keindahan

adalah kesatuan dari hubungan-hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan-pencerapan inderawi kita. Tata rias bondres Dadong rerod, adalah satu kesatuan (unity) yang terlihat utuh dan memiliki bentuk bermakna wajah wanita tua sebagai sebuah karya seni tata rias wajah.

Dari banyaknya definisi tentang estetika, yang juga mengalami perubahan sejalan dengan perubahan cara pikir dan hasil karya seni seniman. Nilai estetis tata rias bondres Dadong rerod, penulis hubungkan dengan kesatuan (unity) yang dikatakan oleh Monroe Breadsley yaitu benda estetis adalah benda yang tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Pendapat Monroe menekankan pada **tersusun** dan **kesempurnaan bentuk**, akan dibedah dengan teori estetika bentuk bermakna dari Clipe Bell dalam bukunya Art. Bell dalam Gie,(1976:74) mengatakan bahwa segenap seni penglihatan dan musik sepanjang masa mempunyai significant form atau bentuk bermakna, sehingga seni tersebut dihargai orang. Selanjutnya dikatakan bahwa significant form adalah bentuk dari karya seni yang menimbulkan tanggapan berupa perasaan estetis (aesthetic emotion) dalam diri seseorang. Seni penglihatan yang dimaksud Bell adalah karya seni visual yang bisa dilihat dan diamati, salah satunya adalah seni tata rias bondres karakter Dadong rerod. Pendapat Bell apabila dikaitkan dengan tata rias bondres karakter Dadong rerod adalah bentuk wajah wanita tua yang memiliki bentuk bermakna. Secara obyektif kesatuan (unity) garis dengan warna mempunyai kesan atau makna mampu menampilkan wajah wanita tua. Makna selanjutnya adalah bermakna untuk penampilan tokoh Dadong rerod dipanggung seni pertunjukan, untuk memuaskan para penonton atau penggemarnya.

Lebih dalam penulis mengamati bentuk atau wujud dari tata rias bondres karakter Dadong rerod, penulis melihat adanya beberapa goresan garis yang membentuk bidang dan ruang yang berlebihan (hiperrealitas), maka penulis akan

mempergunakan pendekatan estetika posmodern untuk membedahnya.

Sachari,(2002:3) mengatakan pandangan bahwa estetika hanya mengkaji sesuatu yang indah (cantik dan gaya seni), telah lama dikoreksi, karena terdapat kecendrungan karya-karya seni modern tidak lagi menawarkan kecantikan seperti zaman Romantik atau Klasik, tetapi lebih pada makna dan aksi mental. Selanjutnya dikatakan, bahwa akhir abad 20, pandangan-pandangan mengenai estetika mengalami rekonstruksi dan penyegaran baru ketika filsafat Posmodern berkembang sejalan dengan wacana kaum Pascastrukturalis, seperti terjadinya diskursus pada seni posmodern, yaitu : Pastis (pasthise), Parodi, Kitsch (murahan), Camp (bermakna, juga anti makna), Skinofrenia (fenomena psikis), Fun (dagelan, plesetan), Horor (menakutkan), Misteri (alam gaib,UFO,mitos), Simulasi (realitas semu), dan sebagainya.

Untuk memahami lebih dalam tata rias bondres Dadong rerod, penulis meminjam pendapat Derrida dengan teori Dekonstruksi dan Difference, walaupun penelitian ini tidak terfokus pada sisi makna, hal ini dilakukan hanya melengkapi pemahaman terhadap obyek penelitian ini. Menurut Kuta Ratna dalam Udiana, (2011:102) mengatakan dalam teori kontemporer dekonstruksi sering diartikan sebagai pembongkaran, pelucutan, penghancuran, penolakan dan berbagai istilah dalam kaitannya dengan penyempurnaan arti semula. Uraian ini memberikan gambaran bahwa dalam proses tata rias bondres Dadong rerod, adanya pembongkaran, penghancuran dari penampilan wajah asli wanita tua pada kenyataan, kemudian disusun ulang sehingga menghasilkan bentuk wajah wanita tua baru yang terdapat pada tata rias bondres Dadong rerod. Selanjutnya Derrida menolak adanya makna tunggal, dengan istilah difference yaitu perbedaan dan pemelesetan, Barker (2004:20). Pemikiran Derrida dipinjam untuk mendapatkan pemaknaan baru dari makna-makna

sebelumnya. Dalam pemikiran ini Dadong rerod adalah sebuah teks, yang tentunya memiliki makna bebas, Dadong adalah seorang wanita yang sudah tua, rerod berasal dari kata re artinya reinkarnasi dan rod adalah roda. Jadi Dadong rerod adalah seorang wanita/ ibu sebagai roda reinkarnasi yang melahirkan generasi berikutnya.

Dalam wacana posmodern, karya seni dalam hal ini tata rias bondres Dadong rerod, tidak lagi dipandang sebagai karya artistik, tetapi dipandang dari aspek tanda, jejak, dan makna, Sachari (2002:4). Sehingga tata rias bondres Dadong rerod boleh dibilang seni posmodern parodi, camp (bermakna, juga anti makna) dan fun (dagelan, plesetan).

SIMPULAN

Kesatuan (unity) merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam tata rias bondres Dadong rerod. Dari kesatuan (unity) elemen dasar garis dan warna, yang akhirnya membentuk bidang, ruang dan tekstur, menciptakan nilai keindahan atau estetika tersendiri. Garis memberikan dan membentuk batasan yang menghasilkan bidang, dan didalam bidang menghasilkan ruang. Dengan memberikan warna pada ruang maka menimbulkan tekstur. Perpaduan ini merupakan hubungan yang erat tidak terpisahkan dan saling ketergantungan satu sama lainnya. Peranan kesatuan pada tata rias bondres Dadong rerod, sangat menentukan kesuksesan di atas panggung. Karena tanpa tata rias wajah Dadong rerod tidak akan pernah hadir di atas panggung.

Meminjam pandangan Clipe Bell tentang bentuk bermakna, bahwa tata rias bondres Dadong rerod secara obyektif juga memiliki bentuk yang bermakna, yaitu wajah wanita tua, dan pada penampilannya mampu menghibur penontonnya. Namun pada pandangan Derrida dengan teori Dekonstruksinya, tata rias bondres Dadong rerod merupakan hasil dari pembongkaran dan penyusunan ulang dari wajah asli

pada kehidupan nyata menjadi wajah panggung seni pertunjukan Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris, 2004. Culture Studies, Teori & Praktek. Yogyakarta, Kreasi Wacana.
- Dharsono, Sony Kartika, dan Nanang Ganda Prawira, 2004. Pengantar Estetika, Bandung. Rekayasa Sains.
- Dibia, I Wayan, 2004. Pragina, Penari, Aktor dan Pelaku Seni Pertunjukan Bali. Malang, Sava Media.
- Djelatik, A.A.M. 1999. Estetika sebuah pengantar, Jakarta. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gie, The Liang, 1976. Garis Besar Estetika, Filsafat Keindahan, Yogyakarta. Karya.
- Moleong, Lexy J. 2011. Metode Penelitian Kualitatif, Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Noor, Juliansyah, 2011. Metode Penelitian, Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sachari, Agus, 2002. Estetika, Makna, Simbul dan Daya, Bandung. Institut Tehnologi Bandung.
- Udiana, Tjokcorda N P, 2013. Garuda Bali, Denpasar. Cakra Press.
- Wawancara dengan Cok Putra, seniman Dramatari Calonarang
- Wawancara dengan I Wayan Juana, pelaku Dadong rerod

**BENTUK DAN WARNA BUSANA TARI BARIS CINA
DI DESA PEKRAMAN RENON KECAMATAN DENPASAR
SELATAN KOTA DENPASAR**

Ni Nyoman Putriyani. NIM : 2013.21.023. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Tari Baris Cina merupakan jenis tarian Bali yang diduga kuat mendapat pengaruh budaya Cina. Baris Cina merupakan salah satu tarian sakral yang lahir, tumbuh dan dilestarikan di Denpasar, tepatnya di kelurahan Renon. Selain dari namanya, hal itu terlihat dari gerakan dan tata busananya. Gerakan tarian ini lebih menyerupai gerakan pencak silat atau kung fu. Hampir tak ada jejak *pepakem* (gerak dasar) tari Bali dalam tarian itu. Busana yang dikenakan para penarinya pun unik. Mereka mengenakan setelan celana panjang dan baju berlengan panjang dan berselempang kain. Pada bagian kepala mengenakan topi dengan ukuran yang lebar. Senjata yang dibawanya pun bukan keris, melainkan pedang.

Tari Baris Cina terdiri atas dua kelompok penari yang semuanya laki-laki. Setiap kelompok terdiri atas 9 orang penari termasuk 1 orang komandan. Satu kelompok mengenakan pakaian hitam yang disebut Baris Selem, sedangkan kelompok lainnya berpakaian putih yang disebut Baris Putih. Keduanya melambangkan *rwa bhineda* yaitu dua kutub berseberangan yang selalu ada di alam semesta ini. Dalam terminologi Thionghoa disebut dengan Yin-Yang.

Musik pengiring tari Baris Cina adalah "gong beri" yaitu seperangkat instrumen yang terdiri dari *sungu*, *tawa-tawa ageng*, *tawa-tawa alit*, *kempli*, *kajar*, *bebende*, *klenang*, *cenceng*, *beduk* serta *gong ber* dan *gong bor*. *Gong Ber* dan *Gong Bor* keduanya merupakan gong yang tak bemoncol di tengah-tengahnya.

Setiap pementasan Tari Baris Cina selalu diawali dengan upacara yang dipimpin oleh seorang pemangku setempat. Setelah upacara dilaksanakan, para penabuh Gong Beri mulai memainkan satu buah lagu dilanjutkan dengan penampilan penari dari kelompok Baris Selem. Sesi kedua merupakan giliran kelompok Baris Putih mempertunjukkan kepiawaian mereka dalam memainkan jurus-jurus pedang mereka. Pada sesi terakhir merupakan bagian dimana kedua kelompok penari berhadapan dan siap untuk bertarung. Pada sesi puncak inilah para penari akan mengalami *trance* atau kerauhan yang biasanya berlanjut dengan menarik keris dan menusuk dirinya.

Kata Kunci : tari Baris Cina dan perspektif kajian seni

PENDAHULUAN

Baris Cina merupakan salah satu Tarian sakral yang lahir, tumbuh dan dilestarikan di Denpasar, tepatnya di Kelurahan Renon. Tidak banyak yang mengenal Baris Cina secara utuh, ada yang tau nama Baris Cina namun menganggap tarian tersebut serupa dengan Tari Baris lain yang juga berkembang di Bali. Bagi mereka yang pernah melihat secara langsung, akan diliputi berbagai pertanyaan, bagaimana dan darimana asal-usul tarian yang jika dilihat tampilan luarnya sama sekali tidak menggambarkan tampilan sebuah tarian yang lahir di Bali pada umumnya.

Tari Baris ini diduga mendapat pengaruh budaya Cina, keunikannya terlihat dari tata busana (celana panjang dengan baju lengan panjang, selempang kain sarung, bertopi, berkacamata hitam serta memakai senjata pedang), gerakannya (menggambil gerakan pencak silat), dan iringannya (gamelan Gong Beri yaituG tanpa moncol).

Sebagai tarian upacara, sesuai dengan namanya "Baris" yang berasal dari kata *bebaris* yang dapat diartikan *pasukan* maka tarian ini menggambarkan ketangkasan

pasukan prajurit. Tari ini merupakan tarian kelompok yang dibawakan oleh pria, umumnya ditarikan oleh 8 sampai lebih dari 40 penari dengan gerakan yang lincah cukup kokoh, lugas dan dinamis, dengan diiringi Gong Kebyar dan Gong Gede. Setiap jenis, kelompok penarinya membawa senjata, perlengkapan upacara dan kostum dengan warna yang berbeda, yang kemudian menjadi nama dari jenis-jenis tari Baris yang ada.

Tari baris berfungsi sebagai penolak bala, sampai saat ini hanya satu jenis tari baris yang dijumpai sebagai sarana penolak bala dan wabah penyakit, yaitu tari *baris cina*. Oleh karena peranannya sebagai penolak bala dan wabah penyakit, maka baris cina sering disebut ratu tuan sama seperti sebutan barang dan rangda

Dalam penyelesaian tesis ini ditemukan banyak kendala-kendala dalam penelitian yang di angkat, yaitu: oleh karena kesakralan tari Baris Cina ini, penulis sulit untuk melakukan penelitian yang mendalam, oleh karena tari baris Cina ini tidak bisa dipentaskan di sembarang tempat, namun hanya dipentaskan saat upacara piodalan di pura-pura di desa Renon.

Metode penelitian yang saya gunakan dalam tesis ini adalah metode kualitatif dimana saya terlibat langsung dalam penelitian ini. Dengan tujuan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Untuk menunjang hasilnya yang berupa data, saya harus memasukkan unsur waktu penetapan dan pengumpulan data dan juga analisi selama dan sesudah pengumpulan data agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Metode Penelitian

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Dan penelitian sendiri berarti penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Metode Penelitian merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu penelitian. Tercapai tidaknya tujuan dalam penelitian, sangat tergantung dengan strategi yang digunakan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, strategi harus dipilih secara cermat agar benar-benar mampu menjelaskan fungsinya sehingga hasil yang diharapkan dapat dipertanggung jawabkan.

Metode penelitian yang saya gunakan dalam tesis ini adalah metode kualitatif dimana saya terlibat langsung dalam penelitian ini. Dengan tujuan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Untuk menunjang hasilnya yang berupa data, saya harus memasukkan unsur waktu penetapan dan pengumpulan data dan juga analisis selama dan sesudah pengumpulan data agar hasil yang diperoleh lebih akurat.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian akan difokuskan pada temuan-temuan hasil penting yang dapat menunjang kebenaran akan bentuk dan warna tari Baris Cina di desa pekraman Renon, kecamatan Denpasar Selatan kota Denpasar.

Temuan-temuan yang dimaksud yaitu: (1) bentuk tari Baris Cina di desa pekraman Renon, kecamatan Denpasar Selatan kota Denpasar, (2) warna tari baris Cina di desa

pekraman Renon, kecamatan Denpasar Selatan kota Denpasar.

Baris Cina merupakan salah satu Tarian sakral yang lahir, tumbuh dan dilestarikan di Denpasar, tepatnya di Kelurahan Renon. Tidak banyak yang mengenal Baris Cina secara utuh, ada yang tau nama Baris Cina namun menganggap tarian tersebut serupa dengan Tari Baris lain yang juga berkembang di Bali. Bagi mereka yang pernah melihat secara langsung, akan diliputi berbagai pertanyaan, bagaimana dan darimana asal-usul tarian yang jika dilihat tampilan luarnya sama sekali tidak menggambarkan tampilan sebuah tarian yang lahir di Bali pada umumnya.

Tari Baris ini diduga mendapat pengaruh budaya Cina, keunikannya terlihat dari tata busana (celana panjang dengan baju lengan panjang, selempang kain sarung, bertopi, berkacamata hitam serta memakai senjata pedang), geraknya (mengambil gerakan pencak silat), dan iringannya (gamelan Gong Beri yaitu tanpa moncol).

Warna yang digunakan pada kostum tari Baris Cina ini, adalah Tri Datu, yakni: merah, hitam dan putih. Secara etimologi Tri Datu berasal dari kata tri yang berarti tiga, dan datu yang berarti raja, jadi Tri Datu berarti tiga raja. Tiga raja di sini adalah tiga Dewa utama dalam agama Hindu. Tiga Dewa dimaksud adalah Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Siwa. Sastra-sastra agama menguraikan bahwa Dewa Brahma dengan aksara suci Ang, memiliki urip 9 dengan sakti Dewi Saraswati, disimbolkan dengan warna merah. Dewa Wisnu dengan aksara suci Ung, memiliki urip 4 dengan sakti Dewi Sri, dengan simbol warna hitam. Dan Dewa Siwa dengan aksara suci Mang, memiliki urip 8 dengan sakti Dewi Durga, disimbolkan dengan warna putih. Ketiga aksara ini yaitu Ang, Ung, Mang bila disatukan akan menjadi aksara AUM yang bila diucapkan menjadi OM. Aksara pranawa OM merupakan

aksara suci umat Hindu serta memiliki nilai magis yang luar biasa sebagai simbol dari Ida Sanghyang Widi Wasa.

Masing-masing bagian dari warna ini memiliki arti tersendiri. Dimana merah melambangkan dari Rajas yakni sifat energik dan penuh semangat. Kemudian hitam melambangkan Tamas yakni sifat malas. Dan terakhir putih yang melambangkan Satwam yaitu kebijaksanaan atau kebaikan.

Sebagai tarian upacara, sesuai dengan namanya "Baris" yang berasal dari kata *bebaris* yang dapat diartikan *pasukan* maka tarian ini menggambarkan ketangkasan pasukan prajurit. Tari ini merupakan tarian kelompok yang dibawakan oleh pria, umumnya ditarikan oleh 8 sampai lebih dari 40 penari dengan gerakan yang lincah cukup kokoh, lugas dan dinamis, dengan diiringi Gong Kebyar dan Gong Gede. Setiap jenis, kelompok penarinya membawa senjata, perlengkapan upacara dan kostum dengan warna yang berbeda, yang kemudian menjadi nama dari jenis- jenis tari Baris yang ada.

Tari baris berfungsi sebagai penolak bala, sampai saat ini hanya satu jenis tari baris yang dijumpai sebagai sarana penolak bala dan wabah penyakit, yaitu tari *baris cina*. Oleh karena peranannya sebagai penolak bala dan wabah penyakit, maka baris cina sering disebut ratu tuan sama seperti sebutan barong dan rangda.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan merupakan rangkuman dari sebuah penelitian ilmiah.

- 1) Tari Baris Cina memiliki bentuk dan warna busana yang mempunyai ciri khas tersendiri yang membedakannya dari tari Bali pada umumnya.
- 2) Tari Baris Cina yang merupakan salah satu kesenian yang mampu dengan baik menjalankan fungsinya sebagai tari

sakral, dan sedikitpun tidak terpengaruh akan arus globalisasi yang marak saat ini.

- 3) Masyarakat desa pekraman Renon, kecamatan Denpasar Selatan kota Denpasar, dapat benar-benar menjaga kelestarian dan kesakralan tari Baris Cina yang merupakan mascot dari desa itu sendiri.

Saran-saran

Sebagai tindak lanjut atas simpulan yang telah dikemukakan di atas, berikut ini disampaikan beberapa saran. Saran yang akan diberikan pada dasarnya berkenaan dengan pembuktian bahwa tari Baris Cina ini memang benar memiliki bentuk dan warna yang mengandung unsur estetika atau keindahan. Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

- 1) Tari Baris Cina yang merupakan tari sakral, agar tetap dapat mempertahankan bentuknya sebagai tari pengiring upacara yang berfungsi sebagai penolak bala.
- 2) Walau pada busananya tari ini hanya menggunakan tiga warna yaitu tri datu, namun unsur keindahan dalam warna tersebut sangat melekat pada jati diri tari Baris Cina itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made dan Dibia, I Wayan. 1982. *Pengembangan Tari Bali*. Denpasar: Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia Bagian Proyek Pengembangan ASTI.
- Bandem, I Made. 1983. *Insiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Astiti.
- Bandem, I Made. 1985. *Teritorial Tari Bali*. Denpasar: Astiti.
- Cerita, I Nyoman dan Padmini, Tjokorda Istri Putra. 2009. *Analisis Tari Dan Gerak*. Denpasar: Institut Seni Indonesia.
- Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Darma Putra, I Nyoman. 2004. *Bali Menuju Jagaditha Aneka Perspektif*. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Dibia, I Wayan. 1979. *Sinopsis Tari Bali*. Denpasar: Sanggar Tari Bali Waturenggong.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Bali: Bali Art Foundation.
- Djayus, I Nyoman. 1980. *Teori Tari*. Denpasar: CV. Sumber Mas Bali.
- Husaini Usman, dan Purnomo Setiady Akbar. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN





EKSPLORASI RWA BHINEDA DALAM KARYA TARI KONTEMPORER *HITA*

Made Nova Antara. NIM: 2013.21.026. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Pada persyaratan ujian Tugas Akhir, pencipta akan mewujudkan sebuah karya tari *Hita*, sebuah karya tari kontemporer yang terinspirasi dari topeng telek dengan mengangkat makna filosofi yang terdapat didalam pertunjukan telek tersebut yaitu Rwa Bhineda. *Hita* didalam bahasa sansakerta berarti keseimbangan, baik dan buruk dibumi tidak ada yang mendahului kedua sifat ini seimbang, selalu berdampingan dan tidak dapat terpisahkan. Rumusan penciptaan karya tari ini difokuskan pada dua hal: bagaimana penciptaan karya tari kontemporer ini bisa terwujud dan makna filosofi apa yang terdapat didalam pertunjukan ini, untuk menjawab kedua rumusan ini maka digunakan beberapa teori sebagai acuan didalam penciptaan karya tari ini, yaitu teori penciptaan dari Alma M. Hawkins dan teori estetika. Karya tari ini diharapkan mampu memberikan pesan kepada kalangan masyarakat tentang makna filosofi yang terdapat didalam pertunjukan telek, karya tari ini akan dipentaskan di Jaba Pura Agung Desa Adat Legian, dengan pertimbangan mampu memberikan pendobrakan kepada lingkungan di Legian, yaitu menciptakan sebuah karya seni yang sangat sederhana dan jauh dari kesan glamor, Legian dengan suasana objek pariwisata yang berkembang sangat pesat, banyak bermunculan gedung, hotel dan arshop-arshop dipinggir jalan, membuat kawasan Legian begitu padat, ramai pengunjung yang notabena masyarakat setempat hidup dengan kemewahan. Fenomena inilah yang menggugah hati pencipta

untuk menciptakan sebuah karya seni yang sederhana dan jauh dari kesan glamor.

PENDAHULUAN

Melihat dan memperhatikan suatu benda atau fenomena didalam proses penciptaan merupakan salah satu rangsangan seorang penata di dalam mewujudkan sebuah karya seni. Rangsangan ini muncul tidak datang begitu saja, melainkan atas dasar ketertarikan ataupun keinginan yang mendasar untuk mengetahui lebih dalam suatu objek yang diteliti.

Topeng Telek yang terdapat di Desa Adat Legian merupakan objek inspirasi penata di dalam mewujudkan ide atau gagasan yang akan menjadi sebuah karya seni, ketertarikan penata ini tidak berhenti begitu saja, dengan mengumpulkan beberapa refrensi dan hasil wawancara, penata menemukan makna filosofi yang terdapat di dalam tari Telek dan Jauk yaitu, pencerminan kehidupan manusia yang berada di jaman *kaliyuga*. Dengan adanya perbedaan karakter antara tari Telek dengan tari Jauk maka *purusa* dan *pradana* sebagai simbol wanita dan laki-laki tercermin di dalam pertunjukan ini, kemudian kita lihat dari karakter atau sifatnya maka kedua sifat ini melambangkan *Rwa Bhineda* yaitu perbedaan sifat baik dan buruk yang tidak dapat dipisahkan di bumi ini. Berdasarkan cerita Siwa Tatwa, Telek dan Jauk merupakan penjelmaan dari Dewa Brahma dan Dewa Wisnu di dalam menghalangi atau menyeimbangi Dewi Uma yang membuat wabah penyakit di bumi, dewa-dewa turun ke bumi menjelma sebagai Telek, Jauk dan Barong yang dipercayai mampu menyeimbangkan gejala baik dan buruk di bumi ini. Dewa Brahma sebagai Jauk, Dewa Wisnu sebagai Telek dan Dewa Iswara sebagai Barong yang menari dihadapan Dewi Uma dan Dewa Siwa. Dalam karakternya Telek berwatak halus (manis) yang setiap

penarinya membawa kipas adalah simbol kebaikan, sedangkan Jauk berkarakter keras adalah simbol kejahatan.

Dengan pemahaman dan pemaparan diatas penata akan menciptakan sebuah karya seni tari kontemporer dengan judul *Hita* yang dalam bahasa sensekerta berarti keseimbangan, baik dan buruk dibumi ini tidak ada yang mendahului kedua sifat ini seimbang, selalu berdampingan dan tidak dapat dipisahkan, mengapa ide ini dituangkan kedalam karya seni kontemporer, karena karya seni kontemporer dalam pengungkapannya lebih mengedepankan kebebasan berekspresi selaras dengan dinamika jaman atau venomena kekinian, serta tidak hanya terfokus pada satu bidang ilmu namun juga bisa lintas media, dengan kata lain penata bebas menuangkan inspirasi dan imajinasi yang dimiliki baik memasukan berbagai bidang seni yang lain di dalam menciptakan karya ini nanti.

Ketertarikan yang muncul didorong oleh keadaan atau fenomena yang terdapat di Desa Adat Legian Kuta, yaitu adanya suasana objek pariwisata yang berkembang sangat pesat, dengan banyaknya bermunculan gedung, hotel dan arshop-arshop dipinggir jalan membuat kawasan Legian begitu padat, ramai pengunjung yang notabena masyarakat setempat hidup dengan kemewahan sehingga tidak pernah melihat kembali bagaimana keadaan kita sebelumnya, tetapi masyarakat setempat tidak pernah lupa dan selalu yakin terhadap adat dan agama yang dipercayainya, terbukti dengan padatnya pariwisata ditempat ini, masyarakat setempat tetap melaksanakan upacara keagamaan tanpa menghiraukan padatnya wisatawan yang berkunjung didaerah tersebut, sehingga sering terjadi dua suasana yang sangat jauh berbeda, disatu sisi masyarakat setempat melakukan upacara yang hening dan suci, disisi yang lain terdapat wisatawan yang lalu lalang berbelanja di arshop-arshop tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh masyarakat setempat. Dua fenomena

iniilah mendukung karya seni yang akan penata ciptakan nantinya, dengan menghapus dan mendobrak suasana kemewahan dan mengajak masyarakat setempat kembali ke suasana Legian yang masa lalu, sehingga karya seni yang diciptakan akan jauh dari kesan glamor

Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan apa yang telah di uraikan pada pendahuluan, maka ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana proses penciptaan sebuah karya tari kontemporer dengan tema Rwa Bhineda?
- Makna apa yang terdapat di dalam karya yang akan diciptakan?

Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang diperoleh dalam proses penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

- Untuk mengetahui lebih dalam bagaimana makna filosofi yang terdapat di dalam pertunjukan Telek dan Jauk di Desa Adat Legian
- Memberikan warna baru pada seni pertunjukan dengan menciptakan sebuah karya tari *Hita* .
- Memberikan pencerminan atau informasi kepada masyarakat tentang Rwa Bhineda yang terdapat di dalam pertunjukan Telek dan Jauk.

Landasan Teori Dan Metode

Landasan teori yang pencipta gunakan sebagai acuan dalam proses eksplorasi karya tari *Hita* adalah sebagai berikut:

1. Teori Kreativitas

Setiap orang tentu memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda dan sikap kreatif sangat di butuhkan ketika

pencipta ingin menghasilkan suatu karya. Seseorang yang kreatif akan berusaha untuk dapat menghasilkan gagasan-gagasan baru yang belum pernah dilakukan dan ditemukan oleh orang lain. Pencipta menggunakan teori kreativitas menurut Solso (1988) dan Evans (1991) yaitu potensi kreativitas pada potensi kreatif atau sebagai proses kreatif, artinya apa saja sumber-sumber kemampuan seseorang dan aktivitas yang berpotensi besar untuk melahirkan gagasan-gagasan baru, dengan demikian karya seni tari *Hita* akan dihasilkan melalui proses kerja kreatif dan pencipta akan mencoba untuk menghasilkan karya tari dengan gagasan baru.

2. Teori Alma M. Hawkins (proses kreatif)

Proses penciptaan sebuah karya seni tentu adanya sebuah teori yang akan mendukung proses terciptanya sebuah karya seni itu sendiri, dalam sebuah penciptaan, tentunya seorang pencipta memiliki metode-metode yang akan digunakan untuk mendukung dan dijadikan sebuah panduan didalam menciptakan sebuah karya seni. Untuk mewujudkan kreativitas, membutuhkan tahapan-tahapan yang memudahkan pencipta dalam proses kreativitas, maka dalam mencipta tersebut dibutuhkan teori yang dapat dijadikan pijakan. Teori proses kreatif menurut Alma M. Hawkins dalam bukunya yang berjudul *Mencipta Lewat Tari*, menyatakan bahwa ada 3 (tiga) klasifikasi utama dalam pembentukan dan pengembangan proses kreatif yaitu eksplorasi, improvisasi dan komposisi (pembentukan).

3. Teori estetika

Dalam mendukung terciptanya karya tari ini penata menggunakan dua teori yang kiranya mampu menunjang proses terciptanya karya tari *Hita* ini yaitu: Teori Mimesis dari Aristoteles dan Teori Simbol dari Susan K. Langer. Mimesis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tiruan,

dalam hubungannya dengan kritik sastra mimesis artinya pendekatan dari sebuah pendekatan. Simbol adalah suatu penanda, suatu dalam wujud yang mengandung arti. Menurut Susane K. Langer dalam bukunya yang berjudul *Art Is Ekspresive Symbolism* mengatakan kesenian adalah penciptaan wujud yang merupakan simbol dari perasaan manusia (Djelantik,138:2008). Salah satu contoh seni lukis, warna merah menyimbolkan semangat, api, keberanian bahaya, keamanan waspada, kehangatan.

Aplikasi teori Mimesis

Dalam penciptaan karya ini penata mendapatkan inspirasi dari sebuah pertunjukan tari Telek, teori mimesis yang digunakan tidak meniru sepenuhnya tetapi penata menggunakan teori mimesis ekspresif yaitu mentransformasikan pertunjukan tersebut kedalam karya tari kontemporer dengan mengangkat makna filosofi yang terdapat di dalam pertunjukan tersebut.

- Dalam proses eksplorasi penata meniru sebuah *pangasepan* (menyan) dan hibasan kain dari *umbul-umbul* (bambu yang bagian atasnya di hiasi kain) menjadi sumber inspirasi gerak dalam penciptaan karya ini.

Aplikasi teori Simbol

- Dalam penciptaan karya ini tentu akan banyak menggunakan simbol-simbol baik dari segi gerak, karakter, warna kostum atau pun suasana yang akan penata inginkan.

Unsur utama dari tari adalah gerak jadi untuk mengungkapkan segala yang akan dituangkan menggunakan bahasa tubuh dan simbol-simbol yang akan mendukung terciptanya sebuah kalimat gerak, simbol baik dan buruk pada

karya ini akan diungkapkan melalui gerak, simbol baik akan dilakukan dengan gerak yang halus dan ada sebuah ketegasan yang mendominir gerak tersebut, simbol kejahatan cenderung dilakukan dengan gerakan yang bingas, keras dan banyaknya tekanan tenaga yang dikeluarkan. Dari pemaparan diatas tidak menutup kemungkinan simbol-simbol yang diungkapkan melakukan pertukaran gerak yang barang tentu mendukung dari karakter yang dibawakan.

Metode Penciptaan

Metode menurut Alma M. Hawkins dalam bukunya yang berjudul *Mencipta Lewat Tari*, menyatakan bahwa ada 3 (tiga) klasifikasi utama dalam pembentukan dan pengembangan proses kreatif yaitu eksplorasi, improvisasi dan komposisi (pembentukan).

Eksplorasi adalah proses memikirkan ide yang akan diwujudkan. Improvisasi adalah proses penyeleksian dari eksplorasi dan pembentukan adalah proses akhir dari karya seni yang sudah mempunyai wujud. Berdasarkan refrensi tersebut penata akan memaparkan tahapan-tahapan atau proses yang dilakukan penata didalam mencipta sebuah karya seni. Adapun karya seni yang akan diciptakan adalah karya tari yang terinspirasi dari sebuah topeng Telek dan Jauk di Desa Adat Legian, dengan menonjolkan makna filosofi yang terdapat didalam topeng tersebut, tema dari karya seni ini adalah Rwa Bhineda yang memiliki judul *Hita* yaitu keseimbangan, mengapa pencipta tertarik mengangkat inspirasi ini kedalam sebuah karya seni adalah penata ingin memberikan pengetahuan kepada masyarakat setempat mengenai nilai-nilai yang terdapat di dalam pertunjukan Telek dan jauk, kemudian dengan padatnya suasana arshop-arshop dan makin banyaknya gedung-gedung di Legian, maka pencipta ingin mendobrak suasana tersebut dengan menampilkan karya seni yang minimalis dan jauh dari kesan glamor.

a. Eksplorasi

Dalam proses ini penata mulai mencari sebuah ide, informasi, referensi yang mendukung ide tersebut dan mencari lebih dalam objek yang akan dijadikan sebuah karya. Tahap eksplorasi yang penata lakukan adalah ketika pencaharian ide yang dilakukan untuk persyaratan mata kuliah penciptaan seni I dilakukan di Desa Adat Legian, tempat tinggal penata sendiri. Pencaharian ide muncul ketika penata melihat sebuah topeng Telek dan Jauk yang terdapat di Desa Adat Legian. Dari melihat topeng tersebut penata mulai mencari informasi mengenai keberadaan, sejarah, perkembangan dan makna yang terkandung di dalam peran Telek dan Jauk tersebut. Dari proses wawancara dan beberapa referensi penata tertarik dan mengangkat makna dan filosofi tari Telek dan jauk yang terdapat di Desa Adat Legian kedalam sebuah pertunjukan tari kontemporer dengan tema Rwa Bhineda yaitu dua perbedaan yang tidak dapat terpisahkan di bumi ini. Dalam proses eksplorasi penata sudah bisa membayangkan iringan yang akan digunakan adalah menggunakan vocal suara tubuh manusia dan *gender wayang*, adapun tempat pementasan sementara karya ini adalah di Jaba Pura Agung Desa Adat Legian dengan menggunakan pendukung tari dari mahasiswa ISI Denpasar Jurusan Tari dan masyarakat setempat.

b. Improvisasi

Dalam proses ini penata mulai berimprovisasi memperkirakan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, menyleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi, karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Proses berimprovisasi ini penata

dapatkan ketika melihat *pangasepan* yaitu sebuah perlengkapan upacara di Bali yaitu kayu yang dibakar dalam sebuah tempat dan diletakkan ditempat suci atau pura, *Pangasepan* yang menyala memperlihatkan warna merahnya dan kembali memperlihatkan asapnya, merangsang penata untuk menggerakkan tubuh secara berlahan dan suatu ketika memberikan kekuatan secara tiba-tiba, pada sebuah tari dinamika gerak perlu dilakukan guna mempertajam dan memperkuat gerak satu ke gerak yang lainnya. Benda kedua yang menjadi sumber improvisasi adalah *Umbul-umbul* sebuah bambu panjang yang di atasnya melengkung, berisi hiasan kain yang berwarna warni sesuai dengan fungsi dan simbolnya. Gerakan ketika dihembuskan angin, gerakan yang ditimbulkan sangat abstrak tetapi tetap kokoh berdiri tegak, dengan kemiringan 80 derajat kain yang menghiasi bambu ini ditancapkan ketanah dan ujungnya melengkung tergoyangkan oleh angin dari segala arah. Dari hiasan kain inilah penata menemukan inspirasi gerak dan ide yang akan dituangkan kedalam karya.

Proses improvisasi yang penata lakukan tidak sebatas gerak media yang digunakan, namun dalam hal ini penata juga memperhatikan tempat pementasan yang akan memberikan respon lebih banyak dan suasana yang bisa mendukung pertunjukan nanti. Adapun tempat sementara pementasan karya tari kontemporer *Hita* adalah bertempat di Jaba Pura Agung Desa Adat Legian.

c. Pembentukan

Dalam proses ini disebut dengan komposisi atau pembentukan, kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberikan bentuk terhadap sesuatu yang ia temukan, dalam proses ini penata melakukan pemilihan, pengintegrasian serta penyatuan

gerak. Pada proses ini karya tari kontemporer *Hita* sudah mulai terbentuk berdasarkan penyatuan-penyatuan proses yaitu eksplorasi dan improvisasi. Pada proses pembentukan inspirasi bisa datang dengan tiba-tiba tetapi untuk membentuk hasil sedemikian rupa hingga menangkap esensi imajinasi pencipta, menuntut usaha yang berat.

Pembentukan merupakan proses kreativitas yang melalui proses merasakan, membayangkan, mengejewantahkan perasaan bayangan kedalam gerak, kemudian memadukan segala pengalaman batin yaitu pembentukan. Dalam proses pembentukan seorang penata atau koreografer mulai menuangkan segala pengalaman batinnya kedalam sebuah media dengan membiarkan rangsangan itu muncul dengan sendirinya dan memperindah dan memberikan penataan agar suatu karya memiliki bentuk yang utuh dan ternilai.

Proses pembentukan terjadi ketika pencipta berada pada saat keadaan santai dan berkonsentrasi, dengan perasaan dari dalam batin, memilah dan memilih suatu hal yang kiranya penting untuk dituangkan melalui media. Proses pembentukan muncul ketika segala sesuatu itu masuk didalam batin dan kita biarkan tumbuh dengan sendirinya tanpa adanya reka yasa di dalam proses ini. Sesuatu yang didapatkan dalam batin akan bersenyawa dan tanpa disadari menjadi hal yang menarik, dalam memberikan sebuah wujud terhadap segala sesuatu yang dari tidak ada menjadi ada, menata sesuatu yang tidak tertata, menciptakan bentuk dari kesemrawutan yang bisa menghasilkan sebuah proses yang kita kenal dengan nama simbolisasi, memberikan kepuasan kaitannya memberikan bentuk untuk mengetahui berekspresi dan berkomunikasi.

Setiap orang mempunyai kemampuan untuk merespon segala sesuatu yang masuk dan berkeaktifan memberikan wujud nyata terhadap apa yang dibayangkan dan dirasakan kemudian dituangkan melalui gerak, dorongan gerak muncul mungkin dari ilusi sesuatu yang dibayangkan. Memperhatikan foto abstrak yang bisa menyentuh perasaan dan merangsang gerak, menggunakan benda-benda yang sangat tidak masuk akal dijadikan dalam pembentukan tari. Gerak-gerak spontan adalah elemen penentu dalam tahap awal perkembangan kreativitas dan pembentukan imajinatif dari ide-ide gerak. Pada tahap kedua, gerak mengalir dari keterlibatan yang mendalam pada peristiwa gerak itu sendiri. Perasaan atau bayangan yang gamblang muncul ke permukaan pada tahap perkembangan tahap ketiga. Muncul kemampuan yang matang untuk mengejutkan khayalan-khayalan atau perasaan ke dalam gerakan tari.

Ide Penciptaan

Penata terinspirasi dari melihat topeng Telek dan jauk yang terdapat di Desa Adat Legian dari melihat benda tersebut muncul ide dari penata yaitu:

- Menuangkan atau mengekspresikan kembali pertunjukan Telek dan jauk kedalam karya lingkungan.
- Memasukan tradisi *mepalu umbul-umbul* yang digunakan untuk menetralsir gejala baik dan buruk ke dalam karya. Tradisi mepalu umbul-umbul biasanya dilakukan pada saat upacara mesuci, mekiis atau sering disebut melasti di Desa Adat Legian, menurut wawancara yang saya lakukan mepalu umbul-umbul dilakukan untuk menetralsir segala sesuatu yang bersifat negatif.
- Memasukan unsur teater pada awal dan akhir dari karya.

- Mengkemas suatu karya jauh dari kesan kemewahan, memberikan pencerminan kepada masyarakat.

Dengan pemaparan diatas karya tari ini akan didukung oleh 20 sampai 50 orang penari, yang dalam hal ini penata akan memanfaatkan masyarakat setempat untuk ikut serta dalam mendukung terciptanya karya ini dan juga beberapa dari mahasiswa ISI Denpasar jurusan Seni Tari. Adapun iringan yang menjadi pendukung suasana karya ini nanti adalah menggunakan *Gender Wayang*, nyanyian dan suara tubuh manusia, mengapa penata memilih *Gender Wayang* sebagai music pendukung dari karya ini karena gamelan ini mampu memberikan kesan religius pada adegan-adegan yang akan ditampilkan, misalnya pada saat upacara *pawintenan* (upacara penyucian) alat music ini mampu membawa kita dalam keadaan yang tenang, suci dan pikiran menjadi terfokus pada suatu suasana. Adapun lokasi pementasan karya ini untuk sementara bertempat di Jaba Pura Agung Desa Adat Legian, kecamatan Kuta Kabupaten Badung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius, 2009. *Estetika Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan*. Sanggar Luxor. Tangerang.
- Dibia, I Wayan, 2012, *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*, Bali Mangsi, Denpasar.
- Hawkins, Alma M, 2003, *Mencipta Lewat Tari*, diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi, Manthili Yogyakarta.
- Djelantik, A.A. Made. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

**GERAK DAN GENDING SEBAGAI ELEMEN PEMBENTUK
ESTETIKA PADA PERTUNJUKAN TARI JANGER
DI BANJAR PEGOK, DESA SESETAN, KOTA DENPASAR**

A.A Sagung Mirah Handayani, NIM: 2013.21.027. Program
Studi Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Fungsi dan tujuan memang merupakan hal yang penting bahkan utama pada pertunjukan-pertunjukan sakral atau ritual, dalam hal ini yaitu pertunjukan tari. Maka dari itu sering dikatakan bahwa tari-tari ritual atau sakral tidak terlalu mementingkan unsur estetika di dalamnya, yang diutamakan adalah niat yang tulus untuk persembahkan kepada Tuhan, para dewa, maupun roh leluhur. Namun sesungguhnya aspek estetika telah ada sejak lama pada pertunjukan yang bersifat sakral, bahkan sejak jaman prasejarah dimana pada jaman itu telah muncul berbagai macam tarian ritual. Tentunya pada jaman tersebut penyajian pertunjukan dan estetikanya cukup jauh berbeda jika dibandingkan dengan sekarang. Estetika tidak harus dipandang sebagai sesuatu yang terlihat mewah atau rumit. Kesederhanaan yang ada dalam sebuah pertunjukan juga dapat mengandung unsur estetika, seperti ungkapan *"less is more"* yang bermakna sesuatu yang sederhana bisa memiliki nilai yang lebih. Kesederhanaan juga dipandang sebagai salah satu ciri dari tarian ritual atau sakral. Estetika pada tari sakral dan ritual akan dikaji dalam tulisan ini dengan menggunakan pertunjukan tari Janger Pegok sebagai objeknya. Tari Janger Pegok adalah sebuah tari hiburan yang berubah fungsi menjadi pertunjukan ritual dan sakral yang ada di Banjar Pegok, Desa Sesetan. Pertunjukan ini akan dikaji menurut sudut pandang serta teori estetika dengan melihat elemen gerak dan gending yang digunakan. Penelitian

dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik observasi, wawancara, dan studi kepustakaan.

Tari Janger adalah salah satu jenis tari hiburan kerakyatan yang ada di Bali. Tari Janger merupakan tari pergaulan, ditarikan oleh sekelompok muda-mudi yang berpasangan, menggambarkan kehidupan sehari-hari, dan mengandung unsur keromantisan. Di Banjar Pegok, walaupun fungsinya sebagai tari sakral tidak lantas menghilangkan unsur-unsur hiburan dan pergaulan yang ada pada elemen pertunjukannya, dalam hal ini mengkhusus pada elemen gerak dan gending. Sehingga walaupun fungsinya telah berubah, tari Janger Pegok tetaplah tari Janger, karena jika tari Janger kehilangan unsur-unsur aslinya seperti pergaulan, hiburan, atau keromantisan maka itu bukanlah tari Janger. Ketaatan atau kesesuaian sebuah pertunjukan pada pakem aslinya adalah salah satu cara melihat adanya unsur estetika atau tidak, meskipun pada pertunjukan tersebut terdapat beberapa inovasi yang ditambahkan pada elemen-elemennya. Dalam tulisan ini dipaparkan bagaimana unsur-unsur hiburan dan pergaulan yang ada pada pertunjukan Janger Pegok, karena unsur-unsur tersebut yang terdapat pada elemen-elemen tarinya sesungguhnya merupakan estetika dari tari Janger itu sendiri.

Kata kunci: Estetika, Gending, Gerak, Janger.

PENDAHULUAN

Fungsi dan tujuan merupakan hal yang utama dalam sebuah seni ritual atau sakral. Namun selain itu terdapat juga unsur lain yang juga tidak kalah penting, yaitu estetika. Berbicara tentang seni tidak bisa lepas dari estetika, baik itu seni pertunjukan, seni rupa, seni visual, dan lainnya. Dalam hal ini yang menjadi topik bahasan adalah seni pertunjukan yaitu seni tari.

Seni tari yang berfungsi untuk ritual dan bersifat sakral sudah ada sejak lama. Adanya tujuan dibalik itu menjadi latar

belakang terciptanya sebuah karya tari. Pada jaman prasejarah tari-tari yang ada ketika itu memiliki fungsi dan tujuan untuk ritual, misalnya tarian untuk meminta hujan, menolak bala, persembahkan kepada dewa atau nenek moyang, ungkapan syukur, dan lain-lain. Dengan begitu tujuan dan fungsi dari tari tersebut menjadi hal yang utama agar apa yang diharapkan dapat terkabul. Elemen-elemen dalam tari menjadi sebuah hal yang diperhitungkan setelah fungsi dan tujuannya. Elemen-elemen tersebut antara lain seperti gerak, busana, maupun musik pengiring. Walaupun demikian elemen-elemen tersebut merupakan hal yang sangat penting untuk diperhitungkan agar sebuah karya tari memiliki estetika, meskipun tarian tersebut ditujukan kepada Sang Pencipta yang mementingkan niat yang tulus sebagai persembahan.

Tulisan ini membahas sebuah pertunjukan tari Janger yang ada di Banjar Pegok, Desa Sasetan Kota Denpasar. Tari Janger ini adalah sebuah tari hiburan kerakyatan yang memiliki fungsi sebagai tari sakral di tempat ini. Tari Janger Pegok akan dikaji dari sudut pandang estetika dengan mengulas dua elemen yaitu gerak dan gending. Di sini penulis mencoba untuk memaparkan dan memberikan penjelasan bahwa tidak hanya pada tari-tarian yang bersifat klasik, kreasi baru, ataupun modern yang ditujukan untuk manusia saja yang memperhatikan aspek keindahan, namun hal tersebut juga penting ada pada tari-tari ritual atau sakral. Walaupun sebenarnya jika dikaji lebih dalam, aspek estetika memang telah ada pada tari-tari ritual, namun selama ini banyak pendapat yang mengatakan bahwa tari-tari ritual tidak harus memperhatikan estetika di dalamnya. Sehingga banyak orang menjadi tidak mengindahkan aspek keindahan saat akan mempertunjukan sebuah tari ritual dalam upacara-upacara, yang dipentingkan hanya niat yang tulus dan ikhlas.

Adapun materi yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah gerak dan gending sebagai elemen yang membentuk

estetika. Gerak dan gending tari Janger Pegok akan diulas menggunakan teori estetika serta konsep dari tari Janger itu sendiri. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yakni menguraikan fakta secara jelas mengenai elemen gerak serta gending dalam pertunjukan tari Janger Pegok dan bagaimana kedua elemen tersebut dapat menjadi sebuah unsur yang dapat membentuk estetika pertunjukan ini.

PEMBAHASAN

Tari Janger adalah salah satu jenis tari hiburan kerakyatan yang ada di Bali. Janger diduga muncul sekitar abad ke-20 yang merupakan perkembangan dari tari Sanghyang (Dibia, 1999: 45). Penari Kecak merupakan perkembangan dari koor laki-laki pada pertunjukan Sanghyang, sedangkan penari Janger merupakan perkembangan dari koor wanitanya. Nama Janger sendiri dapat diterjemahkan sebagai 'keranjingan', yang berkonotasi bahwa seseorang yang sedang gila cinta (Bandem, 2004: 147). Lagu-lagu yang dinyanyikan bersifat gembira sesuai dengan alam kehidupan mereka (Dibia, 1999: 45). Di Banjar Pegok sendiri tari Janger mulai ada sejak sekitar tahun 1936. Sebelum menjadi bentuk seperti sekarang ini, awalnya tarian ini hanya kegiatan muda-mudi setempat dalam mengisi waktu luang. Para pemuda dan pemudi bernyanyi saling bersahutan saat waktu luang atau sambil mengerjakan kegiatan bersama. Adanya *pawisik* dari Bhatara/Dewa yang ada di Pura Kesuma Sari Banjar Pegok menjadikan tarian ini memiliki fungsi sebagai tari sakral atau ritual, yang rutin dipentaskan dalam rangkaian upacara *piodalan* di Pura Kesuma Sari.

Sebagai sebuah tari sakral, tidak berarti tari Janger di tempat ini tidak mempertimbangkan aspek estetika. Pandangan-pandangan atau pendapat bahwa tari-tari ritual untuk persembahan tidak harus mempertimbangkan aspek estetika menurut saya adalah hal yang keliru. Jika diperhatikan

dari sekian banyak tari-tari ritual yang ada di Bali sesungguhnya sudah memiliki estetika dalam penyajiannya, namun sepertinya hal tersebut tidak nampak karena sebagian besar terlihat sebagai pertunjukan yang sederhana baik dari segi gerak, musik iringan, tata busana, maupun teknik penyajiannya. Masyarakat awam tidak akan melihat kesederhanaan dalam karya seni sebagai sesuatu yang memiliki estetika. Mereka cenderung beranggapan bahwa sebuah karya seni yang terlihat mewah atau rumit adalah karya seni yang memiliki estetika.

Tari Janger Pegok adalah salah satu tari ritual yang mempertimbangkan aspek estetika dalam penyajiannya. Hal tersebut dapat dilihat dari proses latihan yang berlangsung cukup lama agar penari mampu menampilkan pertunjukan yang baik dari segi gerak maupun vokal, busana yang diatur sedemikian rupa, dan elemen-elemen pendukung lainnya. Pada kesempatan ini estetika tari Janger Pegok dibahas dari elemen gerak dan gendingnya.

Estetika

Secara singkat estetika dipahami sebagai ilmu atau filsafat tentang keindahan. Istilah estetika pertama kali diperkenalkan pada tahun 1750 oleh Alexander Baumgarten (Sumardjo, 2000: 24). Baumgarten memaknai estetika sebagai kemampuan melihat lewat penginderaan. Jadi panca indera manusia adalah alat untuk dapat menikmati serta memahami estetika. Dalam konteks seni, setiap karya seni yang diciptakan pasti mengandung unsur estetika di dalamnya. Estetika dalam masing-masing karya seni tidaklah sama, tergantung bagaimana si pencipta mengungkapkan rasa dan pengalaman estesisnya dalam karya ciptaannya. Estetika yang ada di dalamnya juga dapat diinterpretasikan berbeda oleh masing-masing penikmatnya. Hal tersebut disebabkan oleh pengalaman dan apresiasi yang berbeda terhadap seni antara

seorang seniman dan penikmat seni. Dalam sebuah bentuk karya seni estetika dapat dilihat dari segi bentuk, isi, maupun penampilan.

Ada yang mengatakan bahwa karya seni tidak selalu indah, karena beberapa karya seni mengungkapkan sesuatu yang menyedihkan misalnya. Indah atau tidaknya karya seni tergantung dari bagaimana seseorang memandang dan memahami karya tersebut. Keindahan karya seni tidak selalu dapat dilihat dari maknanya saja. Hal tersebut sangat tidak berlaku di jaman post modern seperti sekarang. Di jaman ini justru banyak sekali karya seni yang mengungkapkan kritik, kesedihan, kesengsaraan, dan hal-hal sejenisnya. Namun karya-karya tersebut memiliki nilai keindahan karena disampaikan dengan bentuk yang indah. Misalnya sebuah lukisan dibentuk melalui garis dan warna, tari melalui gerak, musik melalui bunyi dan nada.

Selain dari bentuk, isi, dan penampilan, estetika juga dapat dilihat dari unsur-unsur berikut, yaitu:

1. *Unity/Kesatuan.*

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Sony Kartika, 2004: 117). Sebuah karya seni terdiri dari berbagai elemen, elemen-elemen yang berbeda tersebut saling berkaitan satu sama lain dan membentuk kesatuan sehingga terlihat utuh.

2. *Harmony/Keselajaran*

Unsur *harmony* timbul karena adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Unsur-unsur estetika yang ada pada elemen-elemen karya dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

3. *Balance/Keseimbangan*

Prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot. Pada karya dua dimensi prinsip keseimbangan ditekankan pada bobot kualitatif atau bobot visual, artinya berat – ringannya obyek hanya dapat dirasakan. Pada karya tiga dimensi prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot aktual (sesungguhnya). Keseimbangan ada dua yaitu: Simetris dan asimetris. Selain dua keseimbangan itu ada juga yang namanya keseimbangan radial atau memancar yang dapat diperoleh dengan menempatkan pada pusat-pusat bagian. Pencapaian keseimbangan tidak harus menempatkan obyek secara simetris atau di tengah-tengah. Keseimbangan juga dapat diperoleh antara penggerombolan dengan obyek-obyek yang berukuran kecil dengan penempatan sebuah bidang yang berukuran besar. Atau mengelompokkan beberapa obyek yang berwarna ringan (terang) dengan sebuah obyek berwarna berat (gelap).

4. *Contrast/Perlawanan*

Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras dapat merangsang minat, menghidupkan desain; kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk (Sony Kartika, 2004: 114). Selain itu kontras dapat membentuk dinamika pada sebuah karya, karena unsur-unsur selaras atau seimbang yang berlebihan akan menjadikan sebuah karya terkesan membosankan. Namun jika unsur kontras yang berlebihan maka akan merusak komposisi dan terkesan berserakan.

Selain beberapa prinsip di atas menurut penulis karya yang memiliki nilai estetika adalah karya yang sesuai dengan konsep dan aturannya. Misalnya tari klasik dan tari tradisi sebuah tarian klasik atau tarian tradisi akan terlihat indah jika sesuai dengan pakem dan konsepnya. Meskipun dalam tarian tersebut terdapat beberapa inovasi tapi harus tetap sesuai seperti pakem dan konsepnya jika tarian tersebut tetap ingin

diciptakan sebagai tari tradisi. Hal tersebut juga berlaku pada tari kontemporer, meskipun dikatakan seni atau tari kontemporer itu bersifat bebas dan tidak memiliki aturan, sesungguhnya seni atau tari kontemporer memiliki aturan dan teknik-teknik yang dapat menyebabkan seni atau tarian itu adalah kontemporer. Pada tari Janger estetikanya dapat dilihat melalui ada atau tidaknya unsur pergaulan, hiburan, kegembiraan dan keromantisan atau cinta di dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan definisi tari Janger yang telah dijelaskan sebelumnya. Tari Janger tidak akan indah dan dapat disebut tari Janger jika unsur-unsur tersebut tidak ada. Berikut akan dibahas unsur-unsur hiburan dan kegembiraan yang ada pada gerak serta gending tari Janger Pegok.

1.1 Estetika Gerak

Gerak adalah elemen pokok dalam tari karena esensi dari tari adalah gerak. Gerakan sekecil apapun dan berasal dari bagian tubuh apapun tetap dinamakan gerak. Gerak-gerak dalam tari bukanlah gerak-gerak yang realistis yang sama dengan kehidupan nyata, melainkan telah mengalami proses stilirisasi atau telah diperindah. Proses pengolahan tersebut bersifat stilatif dan distorsif.

1. Gerak Stilatif

Gerak yang telah mengalami proses pengolahan (penghalusan) yang mengarah pada bentuk-bentuk yang indah.

2. Gerak Distorsif

Pengolahan gerak melalui proses perombakan dari aslinya dan merupakan salah satu proses stilirisasi.

Jadi dari kedua hasil pengolahan di atas lahirlah dua jenis gerak yaitu gerak murni (*pure movement*) dan gerak maknawi.

1. Gerak murni

Gerak yang digarap untuk mendapatkan bentuk yang artistik dan tidak dimaksudkan untuk menggambarkan sesuatu. Dalam pengolahannya tidak mempertimbangkan suatu pengertian tertentu, yang dipentingkan faktor keindahan gerak saja.

2. Gerak maknawi

Gerak maknawi merupakan gerak yang telah diubah menjadi gerak indah yang bermakna dalam pengolahannya mengandung suatu pengertian atau maksud tertentu, disamping keindahannya. Gerak maknawi di sebut juga gerak gesture, bersifat menirukan (imitatif dan mimitif).

- a. Imitatif adalah gerak peniruan dari binatang dan alam.
- b. Mimitif adalah gerak peniruan dari gerak-gerak manusia.

Dalam pertunjukan tari Janger Pegok digunakan gerak-gerak tari Bali pada umumnya dan terdapat kedua jenis gerak tersebut yaitu gerak murni dan gerak maknawi. Secara umum gerak-gerak yang digunakan dapat dikatakan bukan gerakan yang begitu rumit. Hal tersebut bukan didasarkan pada kemampuan menari penulis, namun kepada kenyataan di lapangan. Dari 24 orang penari Janger dan Kecak di Banjar Pegok yang berganti-ganti setiap tahunnya tidak semua memiliki dasar menari Bali yang baik dan bahkan tidak pernah belajar dasar-dasar tari Bali sebelumnya. Mereka bisa ikut dalam pertunjukan ini karena mereka adalah muda-mudi dan warga asli banjar Pegok. Tanpa melalui proses belajar dasar-dasar tari Bali, penari Janger dan Kecak tersebut mampu melakukan gerakan-gerakan tari Janger Pegok dengan cukup baik walaupun tidak sebaik penari yang memiliki kemampuan menari. Untuk itu latihan dilakukan kira-kira dua bulan sebelum

waktu pementasan untuk melatih gerak, vokal, serta menghapalkan musik iringannya.



Gambar 1. Gerak *Agem* kiri, adalah posisi pokok dalam tari Bali.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa tari Janger harus mengandung unsur hiburan, pergaulan, dan cinta. Berikut akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai gerak-gerak yang terdapat pada pertunjukan tari Janger Pegok.

<i>Ngegol</i>	- <i>Nyeleog</i>
<i>Malpal</i>	- <i>Nyalud</i>
Mengangkat bahu	- <i>Ulap-ulap</i>
Melambaikan tangan	- <i>Ngelung</i>
Menggetarkan tangan	- <i>Nayog</i>
Menggoyangkan tangan ke	- Duduk bersimpuh
kanan dan ke kiri	- Duduk bersila
<i>Ngeliput</i> kipas	- Nunjuk
<i>Ngekes</i>	- <i>Mungkah lawang</i>
<i>Ngepel</i>	- Menepuk bahu
<i>Ngiluk</i>	- Mengangkat siku
<i>Agem</i> kanan dan kiri	- Mengangguk
<i>Piles</i> kanan dan kiri	- Menggeleng
<i>Seledet</i> kanan dan kiri	- <i>Nepuk dada</i>
<i>Nyeregseg</i>	- Menutup wajah dengan kipas
Berjalan sambil mengangkat	- Memangku
selendang	- Merangkul
<i>Ngenjet</i>	- Mencium
<i>Ileg-ileg</i>	- Menyentuh/mencolek dagu
<i>Ngeseh</i>	- Menggoyangkan pinggul

Dari sekian gerak-gerak di atas terdapat gerak murni dan maknawi, namun tidak semua gerakan menunjukkan makna cinta, hiburan atau pergaulan. Beberapa gerak dan adegan yang menunjukkan unsur tersebut antara lain:

- Gerakan memangku (penari kecak memangku penari janger)
- Menepuk bahu (dilakukan oleh penari janger dan kecak pada pasangannya masing-masing)
- *Nunjuk* (dilakukan oleh penari janger dan kecak pada pasangannya yang mengisyaratkan mereka member tahu atau berbicara pada pasangannya)
- Menutup wajah dengan kipas (dilakukan oleh penari janger karena malu saat berhadapan dengan penari kecak)
- Mengangkat siku (dilakukan oleh penari janger dan kecak pada pasangannya, mengisyaratkan mengajak

pasangannya untuk melakukan hal tertentu, sesuai dengan lirik pada gendingnya atau merayu pasangannya)

- Merangkul (dilakukan oleh penari kecak dengan memegang bahu penari janger dari sisi kanan atau kiri)
- Menyentuh atau mencolek dagu (dilakukan oleh penari kecak pada penari janger)
- Menggoyangkan pinggul (dilakukan oleh penari janger dengan menghadapkan pinggulnya ke arah penari kecak dan memandang penari kecak)
- Mengangguk dan menggeleng (dilakukan oleh penari janger dan kecak pada pasangannya mengisyaratkan setuju atau tidak setuju. Ada yang dilakukan bersama sambil menghadap penonton mengisyaratkan pemberitahuan kepada penonton)
- Mencium (dilakukan oleh penari kecak di akhir pertunjukan. Adegan ini merupakan klimaks dan adegan yang ditunggu-tunggu oleh penonton. Penari janger dan kecak berdiri berdampingan dan setelah bertukar posisi dari kanan ke kiri maupun sebaliknya penari kecak berusaha mencium pipi penari janger. Sesungguhnya gerakan mencium ini hanya dilakukan sebagai simbol artinya tidak bersentuhan secara langsung, namun penari kecak biasanya melakukannya dengan sungguh-sungguh dan penari janger membuat gerakan menutup wajahnya dengan kipas atau menghindar ke samping sebelum berjalan ke belakang dan menyelesaikan pertunjukannya)



Gambar 2. Salah satu gerak/adegan antara penari Janger dan Kecak.



Gambar 3. Salah satu gerakan penari Kecak.

Dari penjelasan di atas sangat jelas bahwa dalam pertunjukan Janger Pegok gerak-gerakannya memang mengandung unsur hiburan, pergaulan, serta kegembiraan dan di sanalah ada nilai estetikanya. Penjelasan di atas juga telah menjelaskan mengapa gerak-gerak tersebut disebut sebagai gerak yang menunjukkan pergaulan, hiburan, kegembiraan, dan cinta, karena dilakukan secara berpasangan oleh penari laki-laki dan perempuan, dilakukan dengan lincah serta gembira,

dan mengundang tawa penonton. Selain merujuk pada konsep tari Janger, estetika gerak juga dapat dikaji menurut empat prinsip yang telah dipaparkan pada point sebelumnya, yaitu:

1. *Unity/Kesatuan*

Gerak-gerak yang ada pada pertunjukan ini sangat banyak macamnya, terdiri dari gerak tari perempuan dan laki-laki, gerak murni dan maknawi, gerak bertempo cepat-pelan, gerak berlevel bawah-tengah-atas. Unsur-unsur yang berbeda tersebut dirangkai menjadi satu dan membentuk sebuah pertunjukan yang utuh berdurasi kurang lebih 45 menit. Keutuhan gerak-gerak tersebut juga bergantung pada elemen lain yaitu gending dan musik iringannya. Jadi unsur-unsur gerak di atas disesuaikan dengan lirik yang dinyanyikan dan tempo musik iringannya.

2. *Harmony/Keselaran*

Keselaran gerak-gerak tari Janger Pegok dapat dilihat dari gerakan yang sama yang dilakukan penari Janger dan Kecak secara kompak. Dengan posisi yang berhadapan dan berlawanan arah, para penari melakukan gerakan yang sama. Misalnya gerakan *agem* kanan dilakukan sama oleh penari yang ada di barisan kanan maupun kiri.

3. *Balance/Keseimbangan*

Keseimbangan dari gerak-gerak tari Janger Pegok dapat dilihat dari desain lantainya. Jumlah penari selalu seimbang antara sisi kanan dan kiri, depan maupun belakang. Hal tersebut dikarenakan jumlah penari yang genap yaitu 24 orang, dan semua penari memiliki status yang sama, tidak ada penokohan pada pertunjukan ini.

4. *Contrast/Perllawanan*

Tidak banyak terdapat gerak kontras yang tajam pada pertunjukan ini. Gerak-gerak yang kontras

misalnya saat penari Janger maupun Kecak berbaris sejajar horizontal (enam penari di depan, enam penari di belakang). Pada posisi itu gerak yang dilakukan arah hadapnya tidak sama. Penari yang di depan misalnya melakukan gerakan sisi kanan terlebih dahulu, sementara penari yang di belakang sisi kiri terlebih dahulu. Begitu juga pada posisi saling berhadapan dan membelakangi, pada posisi ini semua penari Janger maupun Kecak melakukan gerak yang sama, karena saling berhadapan atau membelakangi maka akan menimbulkan arah hadap yang berbeda-beda dari sisi penonton. Keselarasan ini dapat membuat efek kontras dalam pertunjukan karena dipadukan dengan arah hadap penari.

1.2 Estetika Gending

Gending atau lagu juga salah satu elemen pokok dari tari Janger, mengingat Janger merupakan perkembangan dari koor yang ada pada pertunjukan tari Sanghyang. Gending pada tari Janger bukan sekedar sebagai penghias pertunjukan, namun juga sebagai patokan gerak dan media untuk menyampaikan pesan-pesan di dalamnya. Tari Janger Pegok menggunakan kurang lebih 10 dalam pertunjukannya.

Adanya 10 gending di atas menjadikan tarian ini dianggap memiliki 10 bagian, sesuai dengan jumlah gending yang dinyanyikan, karena setiap satu gending yang sudah dinyanyikan terdapat jeda beberapa detik dan bunyi dari instrumen *tawa-tawa* sebagai tanda pergantian dan isyarat bagi penari untuk merubah posenya. Gending-gending tersebut menggunakan bahasa Bali lumrah dan mudah dimengerti oleh penonton. 10 gending tersebut berisikan salam kepada penonton, permintaan ijin dan maaf pada penonton, keromantisan dan kesalahpahaman antara penari Janger dan Kecak, dan pelestarian budaya. Sama halnya dengan elemen

gerak, gending Janger yang baik dan indah haruslah juga mengandung unsur-unsur hiburan, pergaulan, kegembiraan, dan lainnya. Berikut adalah gending-gending dalam pertunjukan tari Janger Pegok:

- **Singgih Ratu**

*Singgih ratu
Ida dane sareng
sinamian
Titiang ngutamayang
Saha ledang mogi
ampurayang
Antuk tambet.. 2x
Kawimudan titiang
langkung*

*Titiang Janger
Sekaa Teruna Widya
Bhakti
Banjar Pegok
Medasar baan muruk
Ngemanggehang
manah astiti bakti
Melarapan.. 2x
Sesolahan Seni Janger*

*Mangkin lantur
Jangere pacing mesolah
Solah dabdad alon Saha sida
Nglimurin ida dane
Mogi-mogi asung wara nugraha Ida Hyang Widhi Wasa*

- **Saking Suarga**

*Saking suarga, dedari
turun mepajar.. 2x
Dedari Luh Tama
Kelap-kelap ngalap
bunga
Langsing lanjar
pamuluhne nyandat
gading
Saruang jani
mejangeran
Kejit enyorange titiang*

- **Sinampura**

*Sinampura ring jero
penonton sareng
sinamian
Sadurunge titiang
sareng sami
Nunas pangampura
ring jero penonton
Sawireh titiang janger
tanpa guru
Saking jati titiang
werdikari
Nika mawinan tambet
kalintang-lintang*

*Beli bagus ngiring
mangkin mejangeran
Sareng titiang..
Mapan sampun
wusan iraga umatur
Ring penonton sareng
sami
Jang rangi janger
aras ijang jangi
janger..
Aras ijang janger jang
sek jang sir...*

- **Kacang Diwang**
*Kacang diwang mancut
ayam di kaleran.. 2x
Tepung terigu pesel-
peselan
Tiang perahune
mesadah
Yadian iwang antuk
titian mejangeran.. 2x
Sampunang ratu
meselselan
Titiang wawune
melajah*

- **Suling Cenik**
*Suling cenik di
kaleran.. 2x
Ulat lingsih mewadah
kise.. 2x
Uling cenik
mejangeran.. 2x
Suba kelih tuara ya
biasa.. 2x
Jang rangi janger aras
ijang jangi janger..
Aras ijang janger jang
sek jang sir...*

- **Menawi Sele**
*Menawi sele antuk titiang mejangeran
Ledang ugi jero penonton
Ampurayang keiwangan*

- **Tetamburan**

Terdiri dari permainan tangan para penari Kecak dan Janger, dengan kata-kata yang dinyanyika oleh penari Kecak seperti:

*byung pyak byung pak
cak ego cak ego
sir sir sir sir sir..
sebyog..*

Pada bagian ini penari Janger tidak ikut menyanyi, dan bergerak sesuai dengan irama yang dinyanyikan penari Kecak.

- **Beli bagus**

*Beli bagus genjing
Dados beli engsek
saking dibi
Menawi wenten
sebetang beli
Indayang critayang
dumun
Uduh adi ayu
Nguda adi lenyok
tekening janji
Mejanji ngajakin beli
Ngewangun janger
Dabdabin budaya
bangsa
Beli bagus sampunang
je beli salah tampi..
Ngiring mangkin
Sareng sami
mejangeran..
Janger truna-truni*

Anggen nyikiang

Kayunne sujati

Megending mengigel

Ngewangun Janger

Budaya Indonesia

- **Pesta Seni**

Uduh adi dados

Sahasa adi nglukar payas

Semune kadi kembang layu

Mula dueg mesemu manis manesin nanging tan menget

Ngajakin melali tur mebalih ke pesta seni

To dadi nguda beli nyaru kimud

*Ngiring lestariang seni budaya warisan para
leluhur*

Pesta seni genahe malila cita

Ngaweruhan ring indik kesenian iriki sareng sinamian

Bukti bakti ring panegara Indonesia

- **Adi Ayu**

Adi ayu, jalan jani bareng-bareng ngamulihang

Mapan suba peteng.. 2x

Mejangeran

Ngiring mangkin mepamit dumun ring jero penonton

Benjang pungkur titiang malih wawanin

Sapunika atur titian ring jero penonton

*Yening wenten kaiwangan titian nunas
pangampura*

Sira jagi mapikayun mangenalin raga

Titiang Janger saking Pegokn Sesetan

Sakewala titiang nunas ampura

Uduh adi ayu

Sampunang je adi meselselan

Yening wenten kaiwangan-kaiwangan

Titiang nunas ampura

Mapan suba peteng.. 2x

Mejangeran

Dapat dilihat dari lirik-lirik di atas bahwa gending tari Janger Pegok juga mengandung unsur hiburan, pergaulan, dan cinta, bahkan terdapat pula pesan-pesan pelestarian budaya. Berikut adalah arti dan makna dari masing-masing gending di atas:

1. *Singgih Ratu*: menggambarkan permohonan ijin para penari kepada penonton dan perkenalan penari. Penari juga berharap penonton dapat terhibur dengan pertunjukan mereka dan meminta berkat dari Ida Sang Hyang Widhi.
2. *Saking Suarga*: menggambarkan penari Janger yang diibaratkan seperti bidadari Nilotama yang turun dari surga, memiliki kecantikan dan tubuh yang indah.
3. *Sinampura*: penari kembali memohon maaf kepada penonton karena mereka merasa kurang baik dalam menari dan belajar menari karena kemandirian saja. Kemudian penari Janger mengajak penari kecak untuk memulai pertunjukan setelah meminta ijin kepada para penonton.
4. *Kacang Diwang*: gending ini berbentuk pantun yang menggambarkan para penari masih baru belajar menari, jadi janganlah penonton menyesal jika dalam pertunjukannya terdapat kesalahan.
5. *Suling Cenik*: juga berbentuk pantun yang menyampaikan bahwa dari kecil penari sudah akrab dengan tari Janger, jadi ketika dewasa sudah terbiasa dengan hal tersebut.
6. *Menawi Sele*: kembali menggambarkan permohonan maaf pada penonton jika ada kesalahan.
7. *Tetamburan*: menggambarkan kelincahan dari penari Janger dan Kecak dengan menunjukkan gerakan tangan dan kepala dengan tempo yang cepat.
8. *Beli Bagus*: menggambarkan dialog antara penari Janger dan Kecak (saling berpasangan diikuti dengan gerak-gerak yang romantis). Terjadi salah paham antara keduanya, karena penari Kecak selalu terlihat sedih, dan penari Janger mencari tahu apa penyebabnya.

9. *Pesta seni*: menggambarkan dialog antara penari Janger dan Kecak (saling berpasangan diikuti dengan gerak-gerak yang romantis). Digambarkan bahwa penari Janger marah kepada pasangannya karena penari Kecak ingkar janji dan pura-pura lupa untuk mengajaknya ke pesta seni. Dalam gending ini juga terdapat ajakan untuk melestarikan budaya yang diwariskan oleh leluhur.
10. *Adi ayu*: merupakan lagu penutup, penari Kecak mengajak penari Janger untuk berpamitan kepada penonton karena hari sudah menjelang malam. Pada gending ini kembali penari memohon maaf dan mengenalkan diri bahwa mereka penari Janger dan Kecak dari Banjar Pegok. Setelah gending ini selesai dinyanyikan, penari Janger dan Kecak berpasang-pasangan, dengan pose penari Kecak merangkul penari Janger dari sisi kanan atau kiri.

PENUTUP

Setelah dikaji dari elemen gerak dan gending, dapat disimpulkan bahwa tari Janger di Banjar Pegok memiliki nilai estetika di dalamnya. Nilai estetika dapat dilihat dari elemen-elemen tarinya, dan dalam tulisan ini mengkhusus pada elemen gerak dan gending. Penilaian estetika didasarkan pada kesesuaian tari Janger Pegok dengan definisi dan konsep tari Janger yang sebenarnya. Tari Janger adalah tari hiburan kerakyatan yang ditarikan oleh para muda-mudi, menggambarkan kegembiraan dan kehidupan sehari-hari. Pada tulisan ini penilaian aspek estetika didasarkan pada ada tidaknya unsur hiburan, pergaulan, kegembiraan, dan keromantisan dalam tari Janger Pegok. Selain itu juga dikaji dari empat prinsip yang terdiri dari kesatuan, keselarasan, keseimbangan, dan kontras. Setelah dikaji dari konsep tari Janger dan empat prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa tari Janger Pegok mengandung unsur-unsur yang sesuai dengan konsep dan definisinya, selain itu juga mengandung empat

prinsip dalam seni tersebut. Hal ini membuktikan bahwa walaupun berfungsi sebagai tari sakral dan ritual, tari Janger Pegok tetaplah tari Janger karena masih sesuai dengan konsep aslinya. Karena tari Janger bukanlah tari Janger jika kehilangan unsur-unsur tersebut, dan tidak adanya unsur-unsur tersebut menjadikan tari Janger tidak akan indah.

Kedepannya diharapkan agar tari-tari sakral dan ritual tetap memperhatikan aspek estetika, karena setiap seni apapun bentuk dan jenisnya tidak bisa lepas dari estetika. Tujuan, fungsi, dan niat yang tulus ikhlas memang yang utama pada pertunjukan ritual, namun pertunjukan tersebut juga harus mengandung estetika agar dapat dinikmati oleh penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bandem, I Made dan Fredrik Eugene deBoer. 2004. *Kaja dan Kelod: Tarian Bali dalam Transisi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia

Sony Kartika, Dharsono dan Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung

www.wikipedia.org

www.isi.dps.acid/berita/prinsip-seni-rupa

www.gagasa.blogspot.com/2012/10

**KOMODIFIKASI DRAMATARI GAMBUEH SANGGAR
KERTHA JAYA, PEDUNGAN, DENPASAR**

I Kadek Agus Dwi Sudiarta. NIM: 2013.21.036. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Komodifikasi sebuah kesenian klasik yang terjadi di berbagai desa di Bali dewasa ini tidak bisa dilihat hanya sebagai bentuk upaya komersialisasi seni. Walaupun ada rangsangan positif yang mungkin ditimbulkan terhadap kesenian itu sendiri, namun komodifikasi ini secara perlahan bisa merubah bentuk dan makna dari kesenian yang dikomodifikasi. Fenomena yang terjadi di Bali belakangan ini adalah perubahan budaya, yakni menjadikan beberapa jenis tarian klasik, sakral (Wali dan Bebal) ke ranah profane / sekularisasi akibat pengaruh arus pariwisata.

Salah satu pertunjukan klasik Bali yang telah mendapatkan pengaruh pariwisata adalah gambuh di bawah Sanggar Kertha Jaya menjadikan dramatari tari gambuh gaya Pedungan masuk ke ranah pariwisata. Adapun bentuk komodifikasi yang dipaparkan dalam penelitian ini yaitu komodifikasi struktur dan gerak tari, jumlah penari, dan music iringan.

Tujuan dalam penelitian kualitatif ini yaitu menguraikan dan menganalisis tentang komodifikasi dramatari Gambuh gaya Pedungan yang dibawakan oleh Sanggar Kertha Jaya yang telah dikemas untuk tontonan wisatawan. Hal penting dari penelitian ini adalah bertujuan menambah wawasan guna mengapresiasi seni pertunjukan yang dikemas untuk pariwisata.

Kata Kunci : komodifikasi, gambuh, sanggar kertha jaya.

Latar Belakang

Komodifikasi sebuah kesenian klasik yang terjadi di berbagai desa di Bali dewasa ini tidak bisa dilihat hanya

sebagai bentuk upaya komersialisasi seni. Tidak tertutup kemungkinan bahwa komunikasi kesenian klasik adalah gejala awal dari degradasi suatu kesenian ditengah – tengah kehidupan masyarakatnya. Walaupun ada rangsangan positif yang mungkin ditimbulkan terhadap kesenian itu sendiri , namun komodifikasi ini secara perlahan bisa merubah bentuk dan makna dari kesenian yang dikomodifikasi.

Degradasi kesenian dapat dipahami sebagai suatu penurunan mutu atau kualitas dari kesenian tersebut . Penurunan mutunya bisa disebabkan oleh beberapa factor , factor – factor yang dimaksud adalah faktor internal dan faktor eksternal . Kurang mampunya masyarakat menghadapi dan menyaring pengaruh budaya global sehingga memunculkan bentuk – bentuk komodifikasi budaya tradisi yang salah satunya adalah kesenian klasik gambuh, inilah faktor internal yang mempengaruhi penurunan mutu kesenian tersebut. Faktor eksternalnya adalah akibat gempuran budaya global (era globalisasi) yang mempengaruhi segala aspek – aspek kehidupan masyarakat local.

Piliang (2004) menyatakan bahwa global merupakan menduniannya berbagai aspek kebudayaan , yang didalam ruang global tersebut terjadinya proses penyatuan, kesalingberkaitan , dan kesalingterhubungkan serta identik dengan proses penyeragaman budaya atau imperialisme. Globalisasi pada dasarnya merupakan proses terintegrasinya berbagai elemen dunia kehidupan ke dalam sebuah sistem tunggal berkala dunia (Piliang 2004 : 19) . Fenomena pengaruh globalisasi sangat mempengaruhi budaya Indonesia secara umum maupun secara local (kearifan local) , seperti budaya Bali. Salah satu dampaknya adalah terjadinya komodifikasi terhadap bentuk – bentuk kesenian yang ada di daerah.

Globalisasi dalam konteks pariwisata budaya sekarang ini sangat berdampak terhadap kehidupan seni pertunjukan

Bali. Sebagai daerah tujuan wisata , Bali akan menerima konskuensi adanya interaksi budaya dunia. Secara langsung ataupun tidak langsung arus budaya global akan berdampak terhadap perubahan social dan komersilisasi budaya setempat. Kenyataannya sejak masyarakat Bali ikut ambil bagian di dalam industry pariwisata sejak tahun 1930 –an ,kini hampir semua jenis kesenian (seni pertunjukan) Bali sudah dipertunjukan untuk pariwisata.

Fenomena yang terjadi di Bali belakangan ini adalah perubahan budaya , yakni menjadikan beberapa jenis tarian klasik, sakral (Wali dan Bebal) ke ranah profane / sekulerisasi akibat pengaruh arus pariwisata. Seni pertunjukan Bali mengalami perubahan fungsi semenjak adanya pengaruh arus budaya global melalui pariwisata yang berkunjung ke Bali.

Dewasa ini jenis seni pertunjukan (tari Bali) yang bukan komoditi menjadi barang komoditi, namun kejadian tersebut oleh masyarakat Bali dianggap wajar untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka dengan menyesuaikan proporsinya. Bentuk yang telah menjadi komoditi akan mengalami suatu apa yang disebut komodifikasi. Piliang (2004 : 21) mengemukakan komodifikasi adalah sebuah proses menjadikan suatu yang sebelumnya bukan komoditi menjadi komoditi. Senada dengan itu (Barker 2005: 517) menyatakan komodifikasi adalah proses yang diasosiasikan dengan kapitalisme dimana objek ,kualitas dan tanda- tanda diubah menjadi komoditas yaitu sesuatu yang tujuan utamanya adalah terjual di pasar.

Diakui oleh banyak orang bahwa pariwisata memberikan dampak negatif terhadap kebudayaan Bali, karena bisa mengubah (tradisi) yang sesuai dengan adat agama. Tetapi ada juga yang melihat dampak positifnya, ini sesuai pendapat Shaw dan Wiliam (dalam Rustiti, 2010 ; 21) karena pariwisata bisa mendorong : (1) munculnya kreativitas dan inovasi budaya (2)terjadinya akulturasi budaya (3) terjadinya revitalisasi budaya. Sementara dampak negatif yang

dikhawatirkan dapat merusak kebudayaan Bali, antara lain (1) terjadinya komodifikasi, (2) peniruan (3) profanisasi. Sebagai dampak hadirnya industri pariwisata lahirlah pertunjukan tradisional yang dikemas khusus bagi masyarakat maupun wisatawan mancanegara. Kemasan pertunjukan ini merupakan tiruan, bentuk mini. Keterbukaan masyarakat Bali terhadap pengaruh luar memperkaya khasanah budaya Bali, sehingga diproduksinya pertunjukan yang singkat dan padat untuk para wisatawan.

Seni Tari sesuai dengan fungsi dan kesakralannya dibagi menjadi tiga kelompok yaitu Wali, Bebal dan Balih – Balihan. Tari Wali (upacara) merupakan jenis tarian yang dipertunjukkan bersamaan dengan kegiatan upacara keagamaan, biasanya dipertunjukkan di bagian jeroan Pura, utama mandala (bagian paling dalam Pura). Berkaitan dengan jenis tarian Wali, Bandem dan deBoer (2004 : 31.32) pertunjukan ini dilakukan sebagai bentuk kesetiaan dan sebagai komodifikasi terhadap Pura. Ketika bukan hanya anggota jemaah Pura saja yang diijinkan untuk melihat tarian sakral pada upacara odalan atau acara seremonial keagamaan lainnya, mereka diminta kontribusi sesuai dengan kebiasaan dan antara local. Tari Bebal adalah yang mencerminkan sifat religious, sebagai persembahan hiburan bagi para dewa dan masyarakat penonton yang hadir. Tari Balih – Balihan adalah seni tari yang bersifat tontonan /hiburan dan dalam kesempatan tersebut masyarakat tidak hanya dihibur melainkan juga sebagai media interaksi social. Ranah pertunjukannya berada pada jaba sisi (paling luar areal pura) dan tidak terlalu terikat oleh kegiatan upacara religious.

Dibia (1997 : 31) menyatakan jika dilihat dari konsep Wali, Bebal dan Balih – Balihan kesenian Bali, seni pertunjukan terustik termasuk seni Balih – Balihan. Kesenian ini dapat diadakan kapan dan dimana saja tanpa ikatan upacara dan

mengenai bentuk, tata penyajian dan kesenian ini bisa dirubah – rubah sesuai dengan selera dan kebutuhan para wisatawan.

Sebagai tempat tujuan wisata , konsokuensinya di Bali sebagai tempat berbaurnya berbagai budaya dunia, baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat. Persentuhan budaya global akan melahirkan komersilisasi unsure – unsure budaya Bali, seperti seni pertunjukan tari, karawitan, wayang dan lainnya. Salah satu pertunjukan klasik Bali yang telah mendapatkan pengaruh pariwisata adalah dramatari gambuh yang ada di desa Pedungan. Kecamatan Denpasar Selatan, Kabupaten Denpasar. Sejak awal tahun 2010 dramatari gambuh di bawah Sanggar Kertha Jaya menjadikan dramatari tari gambuh masuk ke rambah pariwisata dengan mengadakan pertunjukan di beberapa hotel dan villa di Legian dan Nusa Dua. Dramatari gambuh dalam hal ini dimanfaatkan sebagai daya tarik pariwisata budaya. Impliksinya terjadilah bentuk – bentuk budaya mengarah pada sekurelisasi , komersialisasi, komodifikasi karena konteks dramatari gambuh dipertunjukan guna memperoleh keuntungan dan kepentingan ekonomi. Perubahan yang mendasar yaitu gambuh yang awalnya berfungsi sebagai tari Bebali (pengiring upacara) berubah menjadi pertunjukan yang dipersembahkan untuk para wisatawan, bahkan sering disebut dengan gambuh turis.

Dramatari gambuh yang dipertunjukan oleh Sanggar Kertha Jaya telah melakukan kegiatan pertunjukan dalam kemasan pariwisata baik untuk wisatawan asing, domestic, maupun local. Jadwal pementasan dilukan di beberapa hotel sesuai dengan pesanan. Dalam pertunjukan wisata telah menggunakan stage yang permanen dan bukan lagi bersifat sementara. Pengemasan pertunjukan tersebut sudah barang tentu akan terjadi perubahan, baik dari segi bentuk , makna, durasi waktu, jumlah penari, panggung dan sebagainya.

Ketertarikan penulis untuk mengadakan penelitian terhadap komodifikasi dramatari gambuh Sanggar Kertha Jaya Pedungan sebagai objek kajian, karena telah terjadinya perubahan dramatari gambuh yang semula Gambuh Pedungan identik dan lebih banyak dipentaskan untuk upacara ritual kemudian menjadi tontonan. Dalam pembahasan dibawah ini akan dibahas tentang bagaimana bentuk komodifikasi dramatari gambuh Sanggar Kertha Jaya di desa Pedungan , Denpasar Selatan.

Sesuai dengan pengamatan peneliti dalam menonton suatu pertunjukan yang dilakukan di Hotel Padma, Legian Kuta Selatan dalam konteks pariwisata yang dibawakan oleh Sanggar Kertha Jaya dengan lakon “ Pangekeb Kabalan “ sebagai produk komoditi , maka bentuk komodifikasi yang dipaparkan dalam penelitian ini yaitu komodifikasi struktur dan gerak tari, jumlah penari, dan music iringan.

1. Komodifikasi Struktur dan Gerak Tari.

Dalam komodifikasi dramatari gambuh ini, struktur telah mengalami perubahan guna memenuhi kebutuhan wisata, yakni pertunjukan yang padat sehingga bisa memenuhi target yang diberikan dari pihak hotel yaitu 1 jam 30 menit. Seperti kita ketahui bahwa pertunjukan gambuh dalam upacara ritual bisa sampai dengan 4 jam.

Adapun struktur dalam pertunjukan gambuh dengan lakon “ Pangekeb Kabalan “

Tabuh Petegak

1. Tabuh Langsing Tuban

Babak I

- Condong dengan diringi dengan gending Subandar
- Kakan – kakan diringi lagu Subandar dan pengecet

- Putri ngelembur diiringi lagu Maskumambang diiringi oleh condong
- Penangkilan condong dan kakan – kakan terhadap raja putrid
- Selisir (semua penari masuk)

✚ Babak II

- Arya dengan iringan gending Sekar Gadung
- Panji dengan iringan Semeradas
- Lengker semua penari masuk

✚ Babak III

- Demang Tumenggung diiringi lagu Bapang Gede
- Prabu Kabalan dengan punakawan Togog diiringi lagu Godeg Miring
- Demang Tumenggung membawa makanan karena bakal ada pesta kemenangan.

✚ Babak IV

- Panji masuk disaat Prabu Kabalan lagi berpesta dengan pasukannya
- Adegan Perang dengan diiringi oleh bebatelan.

Dengan membandingkan struktur pertunjukan secara tradisi (enam babak) dengan struktur pertunjukan yang telah mengalami komodifikasi (empat babak) sangat jelas sekali adanya pemadatan struktur pertunjukan sehingga menghasilkan pertunjukan yang berdurasi kurang lebih satu jam tiga puluh menit.

Komodifikasi gerak tari dalam pertunjukan pariwisata oleh sekehe gambuh Kertha Jaya juga dilakukan guna mempersingkat waktu pentas. Gerak tari sangat terkait dengan struktur pepeson dan struktur music iringannya, karena dalam istilah gambuh antara tari dan music iringan saling terkoordinasi. Struktur gerak tari tradisi sangat berbeda dengan struktur tari untuk pertunjukan pariwisata. Adapun komodifikasi struktur gerak tari yang dilakukan :

Tokoh condong : diiringi tari subandar gerak tarinya terdiri dari pepeson pengawak I, II ,III,pengecet dan pekaad.Kakan – kakan melakukan gerak tari saat pepeson condong, pengawak I,II,III ,pengecet dan pekaad. Jadi untuk lagu playonan yang khusus untuk mengiringi tarian kakan – kakan tradisi ditiadakan.

Raja Putri : Gending Maskumambang, gerak tari dilakukan pada pengawak gending sedangkan untuk pengecet dipotong untuk mempersingkat gerak tari putrid.

Arya : dengan menggunakan gending sekar gadung terjadi pemotongan pada saat pengecet, dengan adanya pemotongan itu terjadi perubahan pada saat gerakan ngembat yang biasanya dilakukan sampai lima kali hanya dilakukan dua kali.

Panji : gending semeradas, struktur gerak tari yang dilakukan hanya bagian pengumbang dan pengecet.

Demang Tumenggung : dengan diiringi gending Bapang Gede, gerakan tari pada tokoh ini mengalami pengurangan struktur tari pada bagian pepeson yang dipersingkat. Pada bagian pengawak pengulangan gerakan yang biasanya tiga kali sekarang dirubah menjadi dua kali. Pada bagian pengecet dipersingkat yang sekaligus merubah struktur tari pada demang seperti gerakan sungar – sungir.

Prabu Kabalan : diiringi dengan Godeg Miring yang dipersingkat pepesan, pengawak dan pengecetnya sehingga merubah struktur tari Prabu Kabalan.

Terkait dengan komodifikasi dramatari Gambuh ini, konsukuensinya adalah pengurangan gerak dalam pementasan Gambuh gaya Pedungan yang ditujukan untuk wisata. Mengenai komodifikasi gerak tari, I Made Dirgayusa sebagai pelatih tari Sanggar Kertha Jaya (wawancara tanggal 2 Juni 2014) menyatakan :

“ Menurut bli, ngigel di toris to saget ngorang muruk ye muruk. Artine sambil melajah yen ngigel di

toris yen gerakne ambil bedik – bedik gen. Yan anggo ngigel diadat harus lengkap karena situasi persembahan untuk upacara di pura anggen tari wali.

Artinya : menurut Bli , menari dihadapan wisatawan kalau dibilang latihan ya latihan, artinya pentas dihadapan toris digunakan sambil belajar. Kalau digunakan untuk upacara wali dipura menarinya harus lengkap karena menari untuk persembahan.

Pemaparan diatas menandakan struktur dan gerak tari yang tradisi telah dikemas sesingkat mungkin, hanya gerakan inti saja yang dilakukan agar mencapai durasi waktu pementasan satu sampai satu jam tiga puluh menit. Unsur keutuhan (unity) salah satu aspek yang harus dimiliki oleh suatu seni pertunjukan , maka pertunjukan wisata dramatari gambuh mengalami ketidak utuhan lagi . Dengan kata lain gambuh Sanggar Kertha Jaya yang memakai gambuh gaya pedungan telah mengalami komodifikasi struktur dan gerak tari sesuai dengan kebutuhan wisata, serta struktur dan gerak tarinya tidak utuh lagi sehingga menimbulkan ketidaksatuan dalam pertunjukan wisata tersebut.

2. Komodifikasi Jumlah Penari

Jumlah penari dalam pertunjukan gambuh sangat mendukung sekali untuk menciptakan suasana pertunjukan yang agung dan megah. Untuk menciptakan pertunjukan yang agung biasanya gambuh tradisi akan menggunakan penari yang cukup banyak. Adapun tokoh yang sering dilipat gandakan yaitu punakawan yang semula satu orang menjadi dua orang. Arya yang semula dua orang menjadi empat orang. Kakan – kakan yang mulanya empat orang menjadi enam orang. Potet yang mulanya ditarikan dua orang menjadi enam orang.

Dalam pertunjukan wisata, dramatari gambuh Sanggar Kertha Jaya telah terjadi pengurangan jumlah penari dan secara rinci akan dibandingkan dengan jumlah gambuh tradisi Pedungan dalam cerita “ Pangekeb Kabalan “

Tabel 1.1
Perbandingan jumlah penari gambuh tradisi dengan gambuh wisata

Peran	Pertunjukan Gambuh Tradisi	Pertunjukan Gambuh Wisata
Condong	1 orang	1 orang
Kakan - kakan	4 orang	6 orang
Raja Putri	1 orang	1 orang
Arya	4 orang	2 orang
Panji	1 orang	1 orang
Semar	1 orang	1 orang
Turas	1 orang	Tidak ada
Demang Tumenggung	2 orang	2 orang
Prabu Kabalan	1 orang	1 orang
Punakawan	2 orang	1 orang
Jabung	1 orang	Tidak ada
Potet	6 orang	Tidak ada
Bondres	4 orang	Tidak ada
Orang tua/ dukuh	1 orang	Tidak ada
Total	30 penari	16 penari

Sumber hasil pengamatan , 2014

Berdasarkan perbandingan jumlah penari melalui table diatas , sangat jelas adanya perbedaannya antara pertunjukan gambuh tradisi dengan pertunjukan gambuh pariwisata. Dapat dijelaskan salah satu adegan lakon “ Pangekeb Kabalan “ terdapat suatu adegan pepeson lelucon (bondres) dengan 3

atau 4 penari sebagai abdi dari Prabu Kabalan yang bertugas mempersiapkan makanan dan minuman saat perayaan pesta di kerajaan Gegelang. Namun adegan ini diambil alih oleh Demang Tumenggung. Kejadian ini menandakan adanya suatu perhitungan ekonomis dari jumlah penari dan waktu dalam pementasan.

3. Komodifikasi Musik Iringan

Musik yang mengiringi dramatari gambuh adalah gamelan pegambuhan yang menonjolkan instrument suling yang berukuran 90 – 100 cm. Panjangnya satu bangun sebuah gending gambuh sehingga terkesan rumit. Bandem (1983 : 75) menyatakan gending – gending gambuh lebih lirik dan rumit daripada gending – gending yang dipakai dalam gamelan lain dan bersifat gending yang ditarikan dibandingkan dengan hanya sebagai instrumentalia. Sebagai iringan tari gambelan gambuh bisa mengungkapkan berbagai macam jenis gending dengan karakter dan perwatakan tari yang diiringi.

Sejauh ini untuk pertunjukan komersil yang dilakukan oleh Sanggar Kertha Jaya mempergunakan barung gamelan yakni 4 buah suling, 2 pasang kendang (lanang – wadon) , kajar, kempur, klenang klenyir, gendorak, rincik dan cengceng, gumanak dan rebab. Komodifikasi terlihat dari berkurangnya jumlah pemain gambelan yang disesuaikan dengan kepentingan ekonomis yang sangat beda dengan persembhan gambuh tradisi, seperti contoh dalam gambuh tradisi pemain suling bisa sampai 8 pemain sedangkan untuk pariwisata hanya 3 sampai 4 pemain suling saja. Seperti yang terlihat dalam gambar dibawah ini.



(music gambuh dengan iringan maximal)



(music gambuh dengan iringan minimal)

Gambar 1.

(dokumentasi sanggar kertha jaya saat tampil di puputan dan hotel bali beach)

Selain terjadinya pengurangan jumlah instrument gamelan , komodifikasi iringan yang dimaksudkan disini adalah tidak utuhnya lagi struktur iringan yang digunakan untuk mengiringi tariannya, Seperti tokoh kakan – kakan pada tidak diiringi lagi dengan gending pengawak pelayon dan langsung keluar dengan gending subandar yang notabene merupakan iringan untuk condong. Pada tokoh raja Putri yang diiringi dengan gending Maskumambang hanya diambil bagian pengawak sekali saja dan langsung pengecet, yang biasanya pada pertunjukan tradisi memakai pengawak dua kali langsung pengecet. Pada tokoh arya yang menggunakan gending Sekar

Gadung pada bagian pengecet dipendekkan yang biasanya pengulangan gending sampai beberapa kali yang disesuaikan dengan gerakan tari, pada gambuh wisata hanya terdapat dua kali pengulangan. Tokoh panji yang diiringi oleh gending Semeradas pada bagian pengecet dipendekkan. Tokoh prabu pada gambuh wisata tidak menggunakan gending Godeg Miring karena strukturnya yang panjang tetapi diiringi langsung oleh gambel Bapang Gede (igel sekin) dan batel saat adegan berpesta dan adegan perang.

Terjadinya komodifikasi musik iringan pada dramatari pegambuhan oleh Sanggar Kertha Jaya, Pedungan karena pertunjukan tersebut dikemas sesuai dengan waktu yang diinginkan dan untuk memenuhi selera wisata dan waktu yang diberikan oleh pihak hotel. Proses pembongkaran inilah yang menimbulkan bentuk mini dari aslinya sehingga mengarah pada proses *pastiche* yaitu suatu karya yang meminjam landasan estetik karya sebelumnya serta mencari nilai lebih (profit) dari hasil produksi.

Demikianlah komodifikasi yang terjadi pada gambuh yang dibawakan oleh Sanggar Kertha Jaya. Pedungan. Dengan adanya komodifikasi terhadap gambuh tradisi tersebut terdapat dampak positif yaitu adanya revitalisasi budaya, inovasi, serta kelestarian seni dramatari gaya Pedungan akan tetap terjaga keeksistensinya walau dalam gerusan jaman global. Sementara dampak negatif dari komodifikasi gambuh yaitu berdampak menurunnya nilai – nilai social masyarakat, menurunnya kualitas estetis dramatari gambuh, dampak ekonomi, dampak budaya yang terkait dengan industri wisata

KESIMPULAN

Sebagai daerah tujuan wisata, menjadikan Bali tempat interaksinya berbagai budaya dunia, sehingga masyarakat Bali berada dalam dua ranah budaya yang berbeda yaitu antara menerima budaya global dan mempertahankan budaya tradisi.

Secara langsung maupun tidak langsung pariwisata sebagai bagian dari budaya global akan mempengaruhi perkembangan kebudayaan Bali, salah satunya kesenian tari Gambuh

Setelah dicermati, penelitian yang dilakukan penulis pada Sanggar Kertha Jaya . Pedungan dapat digambarkan bahwa konsep pariwisata budaya dalam era globalisasi yang ditawarkan pemerintah Indonesia setidaknya dapat mempengaruhi setiap sendi – sendi kehidupan masyarakat, baik secara positif maupun negative. Dramatari gambuh sebagai pertunjukan seni wisata berakibat pada dikomodifikasinya beberapa elemen penting yang terkait dengan kesenian ini seperti terjadinya komodifikasi struktur dan gerak tari, jumlah penari dan komodifikasi music iringan.

Seiring dengan perkembangan jaman , pertunjukan gambuh tradisi kini berkembang menjadi tontonan wisata dan mengikuti selera wisata. Kini gambuh tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat local saja tetapi telah menjadi tontonan masyarakat internasional . Komodifikasi , komersialisasi , sekurelisasi, terhadap kesenian Bali (seni pertunjukan) berakibat keluarnya seni pertunjukan tersebut dari ranah sakral ke ranah profane karena mengikuti selera wisata dan terjadi akibat kepentingan ekonomi (uang).

Dengan adanya komodifikasi terhadap gambuh tradisi terdapat dampak positif yaitu adanya revitalisasi budaya, inovasi, serta kelestarian seni dramatari gaya Pedungan akan tetap terjaga keeksistensinya walau dalam gerusan jaman global. Sementara dampak negatif dari komodifikasi gambuh yaitu berdampak menurunnya nilai – nilai social masyarakat, menurunnya kualitas estetis dramatari gambuh, dampak ekonomi, dampak budaya yang terkait dengan industri wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arya Sugiarta, I Gede, 2008. Gamelan Pegambuhan “ Tambang Emas “ Karawitan Bali. Denpasar : Sari Kahyangan.
- Bandem, I Made dan Frederik Eugenede Boer, 2004. Kaja dan Kelod Tarian Bali Dalam Transisi. Yogyakarta ; ISI Yogyakarta
- Bakker, J.W.M. 1984. Filsafat Kebudayaan Sebuah Pengantar . Yogyakarta. Kanisius
- Djelantik.A.A.M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Jakarta : MSPI
- Formaggia, Maria Cristina. 2000a. Gambuh Dramatari Bali : Tinjauan Seni, Makna Emosional dan Mistik, Kata – kata dan Teks Musik Gambuh Desa Batuan dan Pedungan. Jakarta : Yayasan Lontar
- Moleong, Lexy.J. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Noriris Christopher. 2008. Membongkar Teori Dekonstruksi Jacques Deriida. Yogyakarta : Ar- Ruzz Media.
- Pilliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika. Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra
2004. Dunia Yang Dilipat Tamsya Melampui Batas- Batas Kedudayaan. Yogyakarta : Jalasutra
- Rai, I Wayan . 2010. Gong : Antologi Pemikiran Seni Budaya Bali. Bali : Bali Mangsi Press
- Soedarsono. 1999. Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

ESTETIKA GELUNGAN TARI REJANG DEWA

Kadek Dewi Hariyanti. NIM : 2013.21.048. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Sebagai pengantar untuk memasuki pembahasan ini, perlu penjelasan bahwa pandangan tentang keindahan antara masyarakat *Barat* dengan masyarakat *Timur* hendaknyalah dipahami dalam konteks peradaban di masa lalu. Perbedaan konsep keindahan dapat terjadi antar individu dan antarmasyarakat yang berbeda kebudayaan. Perbedaan konsep keindahan antara individu dibuktikan oleh beragamnya pendapat para ahli estetika tentang keindahan. Sedangkan, perbedaan konsep keindahan antarmasyarakat yang berbeda kebudayaan dibuktikan oleh adanya pandangan tentang keindahan antara masyarakat Barat dengan masyarakat Timur.

Pada masa sekarang, meskipun semangat masyarakat untuk menghidupkan kembali nilai-nilai lama cukup besar untuk mempertegas kembali konteks budaya Timur, namun arus *universalisme* yang berlangsung saat ini, yang didominasi oleh *rasionalisme* (konon dianggap milik Barat), harus pula diakui bahwa telah menjadi bagian dari *budaya Timur*.

Gelungan adalah simbol tradisional dalam bentuk tutup kepala yang dikenakan oleh penari. Bagi yang memakainya merupakan lambing bagi kekuasaan, legitimasi, keabadian, kejayaan dan kemakmuran. Dalam seni gelungan ditampilkan dan ditawarkan kepada mereka orang bumi oleh para malaikat. Dengan berbagai bentuk seperti terbuat dari karangan bunga, daun dan permata. Bentuk merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang ditempati oleh obyek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap bidang semesta yang ditempati.

Fungsi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan manusia, menunjukkan kepada aktivitas dan dinamika manusia dalam mencapai tujuan hidupnya. Dilihat dari tujuan hidup, kegiatan manusia merupakan fungsi dan mempunyai fungsi. Secara kualitatif fungsi dilihat dari segi kegunaan dan manfaat seseorang, kelompok, organisasi atau asosiasi tertentu.

Estetika Gelungan Tari Rejang Dewa terletak pada bentuk dan fungsinya dimana bentuk Gelungan Tari Rejang Dewa sangat unik dimana keunikannya itu terlihat dari bahan yang digunakan berupa ental yang berwarna-warni yang disusun dengan bentuk-bentuk jejaitan yang unik pula. Fungsinya gelungan Rejang Dewa ini sebagai mahkota para penari rejang dewa yang memperlihatkan keindahan warna dan keagungan sang pencipta dengan menggunakan bahan-bahan dari alam, sehingga memiliki fungsi yang luar biasa sebagai persembahan atau penyampaian yang tulus kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Kata-kata Kunci : Estetika, Gelungan Tari Rejang Dewa

PENDAHULUAN

Setiap orang punya pengalaman serta tanggapan terhadap sesuatu yang disebut sebagai hal yang indah. Pengalaman serta tanggapan setiap orang bersifat relatif menyebabkan timbulnya berbagai pandangan tentang keindahan. Perbedaan pandangan itulah yang melahirkan bermacam-macam konsep tentang keindahan.

Perbedaan konsep keindahan dapat terjadi antar individu dan antarmasyarakat yang berbeda kebudayaan. Perbedaan konsep keindahan antara individu dibuktikan oleh beragamnya pendapat para ahli estetika tentang keindahan. Sedangkan, perbedaan konsep keindahan antarmasyarakat yang berbeda kebudayaan dibuktikan oleh adanya pandangan tentang keindahan antara masyarakat Barat dengan masyarakat Timur.

Sebagai pengantar untuk memasuki pembahasan ini, perlu penjelasan bahwa pandangan tentang keindahan antara masyarakat *Barat* dengan masyarakat *Timur* hendaknya dipahami dalam konteks peradaban di masa lalu. Penjelasan ini dianggap penting untuk memberikan pemahaman bahwa pandangan masyarakat Barat dengan masyarakat Timur dalam konteks peradaban masa lalu dilandaskan pada kenyataan bahwa tatanan kehidupan atau peradaban masyarakat Barat dan masyarakat Timur di masa lalu sebelum terjadi arus globalisasi amatlah berbeda. Sementara itu, tatanan kehidupan atau peradaban suatu masyarakat sangat berpengaruh terhadap pola pikir dan cita rasa estetikanya, menyebabkannya berbeda pandang di dalam menelaah fenomena keindahan.

Pada masa sekarang, meskipun semangat masyarakat untuk menghidupkan kembali nilai-nilai lama cukup besar untuk mempertegas kembali konteks budaya Timur, namun arus *universalisme* yang berlangsung saat ini, yang didominasi oleh *rasionalisme* (konon dianggap milik Barat), harus pula diakui bahwa telah menjadi bagian dari *budaya Timur*.

Sulit disangkal bahwa *rasionalisme* yang melandasi konsep estetik di dalam peradaban Barat di masa lalu, yang masih eksis hingga dewasa ini dan dianut oleh masyarakat Timur, telah menjadi bagian dari kebudayaan Timur. Dianutnya konsep estetik berdasarkan *rasionalisme* oleh masyarakat Timur bukanlah suatu hipnotis yang dilakukan oleh Barat terhadap Timur, akan tetapi lebih merupakan hasil pencerapan yang sejalan dengan tingkat perkembangan ilmu pengetahuan di Timur. Kita harus percaya bahwa manusia dikarunia akal pikiran agar mereka menggunakannya. Dengan demikian sikap *rasionalis* bukanlah peniruan, terlebih doktrin atau hipnotis, melainkan anugerah Tuhan terhadap seluruh umat manusia, baik di Barat maupun di Timur. Dengan pemikiran itu sehingga rasanya tidak berlebihan jika konsep estetik yang berlandaskan

rasionalisme, yang kini telah membumi di dalam masyarakat Timur, dianggap berlaku *universal*.

Sui Lei Fu Ts'ai, yaitu keselarasan dalam menggunakan warna. Seni lukis Cina dalam penggunaan warna tidak bersifat fungsional, tetapi lebih bersifat simbolisme. *Ching Ting Wei Chih*, yaitu pengorganisasian, penyusunan, atau perencanaan dengan mempertimbangkan penempatan dan susunan. Seni Cina menganjurkan mengadakan semacam perencanaan terlebih dahulu sebelum berkarya. *Chuan Mo I Hsieh*, yaitu hendaknya membuat reproduksi-reproduksi agar dapat diteruskan dan disebarluaskan.

Pemikir Khasmir, *Bhatta Nayaka* berpendapat bahwa pengalaman estetik adalah semacam jatuhnya wahyu, artinya kebekuan rohani kita tersingkirkan sehingga kita dapat melihat kenyataan dengan cakrawala yang luas. Kaum *Budhisme* mengatakan bahwa pada dasarnya semua yang ada dan kita sekarang ini adalah hasil dari sesuatu yang kita pikirkan.

Dari pendapat para filsuf tersebut diatas peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa sesuatu yang disebut dengan estetika adalah keindahan yang dapat dinikmati oleh panca indera dan menghasilkan suatu lewat pikiran atau ide.

Rejang merupakan sebuah tarian klasik (tradisional) yang gerak-gerak tariannya sangat sederhana dan polos, lemah gemulai, yang dilakukan secara berkelompok atau masal, dan penuh dengan rasa pengabdian yang tulus kepada tuhan atau leluhur. Tari rejang merupakan salah satu tari warisan nenek moyang yang tidak boleh dilupakan. Demikian pula dengan gelungan tari Rejang Dewa yang memiliki keindahan estetis yang terlihat dari segi bentuk dan fungsinya.

Materi dan Metode

- Materi : Estetika Gelungan tari Rejang Dewa yang dikaji bentuk dan fungsinya.
- Metode : penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori bentuk dan teori fungsi estetika gelungan rejang dewa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Gelungan

Ada dua filosofi tentang gelungan yaitu yang pertama diletakan dikepala agar produk yang dihasilkan kepala yaitu berupa ide, pemikiran, dan konsep yang tetap selalu dalam koridor nilai-nilai hindu. Jadi tidak dibiarkan bebas begitu saja akan tetapi diarahkan agar menjadi berkah untuk sesama atau rahmat untuk alam semesta. Yang kedua gelungan ibarat makrokosmos (pemilik alam semesta) sedangkan kepala adalah mikrokosmos yaitu makhluk yang bernama manusia. Artinya dalam menjalankan amanahnya sebagai pemimpin bumi harus selalu patuh dan tunduk kepada penciptanya.

Gelungan adalah simbol tradisional dalam bentuk tutup kepala yang dikenakan oleh penari. Bagi yang memakainya merupakan lambing bagi kekuasaan, legitimasi, keabadian, kejayaan dan kemakmuran. Dalam seni gelungan ditampilkan dan ditawarkan kepada mereka orang bumi oleh para malaikat. Dengan berbagai bentuk seperti terbuat dari karangan bunga, daun dan permata.

Gelungan juga dapat disebut sebagai mahkota (corolla) yaitu bagian hiasan Bunga yang merupakan lingkaran dalam, berwarna-warni dan menentukan corak warna bunga, dapat terbagi-bagi dalam daun mahkota (bersifat polipetal) atau bertautan (bersifat gamopetal atau simpetal).

Gelungan dipandang dan dianggap tepat sebagai benda yang dapat melindungi kepala saat melakukan aktifitas

dan sekaligus menjadi atribut sosial. Bentuknya yang beragam diciptakan sebagai simbol yang berkaitan dengan keagamaan, upacara adat.

Selain itu gelungan rejang dewa memiliki makna secara pengetahuan dan kepercayaan. Gelungan rejang dewa sangat erat kaitannya dengan unsur kebudayaan. Gelungan rejang dewa memiliki makna mengikat seperti ikatan yang terbentuk dari janur. Gelungan juga berarti totopong yang berasal dari kata tepung (bertemu) yang mengalami pengulangan dan perubahan kata dasar te menjadi toto. Tepung artinya bertemu, bertemu dalam hal ini maksudnya simbol dari bertemunya pangkal janur dengan ujung janur. Gelungan mengandung makna penutup kepala. Obyek yang ditutup adalah kepala. Kepala memiliki makna sebagai pemimpin tubuh dengan isinya yaitu otak. Otak merupakan tempat pikiran dan organ manusia sebagai ciri manusia makhluk ciptaan Tuhan. Dengan otak ini manusia memiliki cipta, karsa dan rasa sehingga mampu berfikir. Dengan memakai gelungan, kepala sebagai organ penting dapat dilindungi.

Gelungan Rejang Dewa dibentuk dari janur yang dibersihkan dan diukur panjang dan tingginya serta lingkaran kepala pemakainya. Dan dibentuk dengan empat sudut. Keempat sudut memiliki makna sebagai sudut kereteg hate (Kereteg artinya perasaan atau suara yang timbul dengan sendirinya, hate adalah hati) sehingga kereteg hate diartikan sebagai niat. Yang kemudian janur itu dilipat dua dan dipasangkan janur yang dibentuk seperti lindung yang ujung tangkainya diikat.

Pengertian Bentuk

Bentuk merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang ditempati oleh obyek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap

bidang semesta yang ditempati. Bentuk obyek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan. Seorang ahli matematika dan statistik dari Inggris, David George Kendall mendefinisikan "bentuk" sebagai berikut. Bentuk adalah seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya diubah. Bentuk sederhana dapat diterangkan oleh teori benda geometri dasar (dua dimensi) misalnya titik, garis, kurva, bidang (misal, persegi atau lingkaran), atau bisa pula diterangkan oleh benda padat (tiga dimensi) seperti kubus, atau bola. Namun, kebanyakan bentuk yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari adalah bentuk rumit. Misalnya bentuk pohon dan bentuk garis pantai, yang mana sangat rumit sehingga diperlukan lebih dari sekedar teori geometri sederhana untuk menganalisisnya. Salah satu teori yang berusaha menganalisa bentuk-bentuk rumit ini adalah teori fraktal.

Definisi Bentuk Kaku

Dalam geometri, dua buah bidang dikatakan memiliki bentuk yang sama apabila salah satu bidang dapat ditransformasi menjadi bidang lainnya melalui satu atau lebih transformasi kaku (translasi, rotasi, penskalaan). Dengan kata lain bentuk dari sekumpulan titik geometris adalah seluruh informasi geometris yang tidak dapat diubah melalui transformasi kaku, yaitu informasi yang tidak berubah ketika posisinya diubah, dan/atau dirotasikan, dan/atau ukurannya diubah. Bentuk dari obyek tiga dimensi dikatakan sama jika dan hanya jika bagian semesta ruang yang ditempati oleh obyek tersebut memenuhi definisi di atas. Jadi, bentuk tidak tergantung pada ukuran, dan tidak pula tergantung posisi dan arah hadap. Namun, bentuk yang ter-refleksi (seperti obyek dan bayangannya di cermin) dapat dikatakan berbeda. Bentuk dapat pula dikatakan berbeda (berubah) apabila ditransformasi skala secara tidak seragam (transformasi dilatasi). Contohnya, bola

diskala (ditarik, diperpanjang) pada sumbu X (atau sumbu Y atau Z saja) akan berubah bentuk menjadi elipsoid (seperti bola rugby). Dengan kata lain, mempertahankan sumbu simetris suatu obyek (jika memiliki) adalah sangat penting untuk mempertahankan bentuk obyek. Akan tetapi bentuk hanya ditentukan oleh batas-batas terluarnya saja, jadi, misalnya, dua buah balok es dengan ukuran sama namun salah satu ternyata memiliki rongga udara (ada ruang kosong di dalam balok es) didalamnya, masih dikatakan dua buah balok es tersebut memiliki bentuk yang sama. Suatu obyek jika dapat ditransformasikan menjadi obyek lain melalui transformasi kaku dan pencerminan dikatakan kongruen atau sebanding. Jadi sebuah obyek pasti sebanding dengan pencerminannya tapi pasti tidak sebanding dengan pencerminannya yang sudah dilatasi. Obyek yang memiliki bentuk sama dengan pencerminan obyek lain dikatakan sejenis. Jadi obyek yang sebanding pasti sejenis, namun obyek yang sejenis belum tentu sebanding (misal dua obyek sejenis namun tidak sebanding karena obyek satu lebih besar dari obyek yang lain).

Definisi Bentuk Lunak

Bentuk lunak didefinisikan dengan memperhatikan fakta bahwa kita sering menjumpai obyek yang bentuknya mudah berubah (misalnya tubuh manusia dengan bentuknya masing-masing, pohon yang meliuk ketika diterpa angin, atau tangan dengan jari-jarinya yang mudah bergerak). Dengan melakukan deformasi isometrik, misal: membengkokkan, maka bentuk intrinsik benda secara Geometri Diferensial tidak berubah walaupun secara ekstrinsik ada bagian yang berubah posisinya. Definisi ini menggunakan fakta bahwa, geodesi- (garis kurva yang diukur sepanjang penampang luar benda)-nya tetap sama walaupun telah dideformasi. Artinya, misalnya, jarak ujung jari telunjuk sampai ujung ibu jari seseorang diukur

melalui kulit tangan akan tetap sama walaupun jari-jari tersebut berubah posisi.

Definisi informal

Bentuk juga dapat secara bebas didefinisikan sebagai "penampakan sesuatu, khususnya garis-garis tepinya". Definisi ini cukup sesuai dengan definisi-definisi di atas, bahwa bentuk tidak bergantung pada posisi, ukuran, maupun arah hadapnya. Namun, definisi ini tidak mengutamakan rumus matematis pembentukannya. Contohnya, sudah umum seseorang menyebut sesuatu sebagai bentuk bintang walaupun sebenarnya jumlah titik pada bentuk bintang tidak pernah didefinisikan.

Definisi Fungsi

Fungsi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan manusia, menunjukkan kepada aktivitas dan dinamika manusia dalam mencapai tujuan hidupnya. Dilihat dari tujuan hidup, kegiatan manusia merupakan fungsi dan mempunyai fungsi. Secara kualitatif fungsi dilihat dari segi kegunaan dan manfaat seseorang, kelompok, organisasi atau asosiasi tertentu.

Fungsi juga menunjuk pada proses yang sedang atau yang akan berlangsung, yaitu menunjukkan pada benda tertentu yang merupakan elemen atau bagian dari proses tersebut, sehingga terdapat perkataan "masih berfungsi" atau "tidak berfungsi." Fungsi tergantung pada predikatnya, misalnya pada fungsi mobil, fungsi rumah, fungsi organ tubuh, dan lain-lain termasuk fungsi gelungan pada tari Rejang Dewa misalnya. Secara kuantitatif, fungsi dapat menghasilkan sejumlah tertentu, sesuai dengan target, proyeksi, atau program yang telah ditentukan.

Menurut Michael J. Jucius (dalam Soesanto, 1974:57) mengungkapkan bahwa fungsi sebagai aktivitas yang dilakukan

oleh manusia dengan harapan dapat tercapai apa yang diinginkan. Michael J. Jucius dalam hal ini lebih menitikberatkan pada aktivitas manusia dalam mencapai tujuan. Berbeda dengan Viktor A. Thomson dalam batasan yang lebih lengkap, tidak hanya memperhatikan pada kegiatannya saja tapi juga memperhatikan terhadap nilai (value) dan menghargai nilai serta memeliharanya dan meningkatkan nilai tersebut. Berbicara masalah nilai sebagaimana dimaksud oleh Viktor, nilai yang ditujukan kepada manusia dalam melaksanakan fungsi dan aktivitas dalam berbagai bentuk persekutuan hidupnya. Sedangkan benda-benda lain melaksanakan fungsi dan aktivitas hanya sebagai alat pembantu bagi manusia dalam melaksanakan fungsinya tersebut.

Demikian pula fungsi gelungan tari Rejang Dewa, fungsi dapat kita lihat sebagai upaya manusia. Hal ini disebabkan karena, Gelungan Tari Rejang Dewa, merupakan usaha manusia dalam mempertahankan seni dan kebudayaan.

Sedangkan fungsi yang didefinisikan oleh Oran Young sebagai hasil yang dituju dari suatu pola tindakan yang diarahkan bagi kepentingan (dalam hal ini Gelungan tari Rejang Dewa). Jika fungsi menurut Robert K. Merton merupakan akibat yang tampak yang ditujukan bagi kepentingan adaptasi dan penyetelan (adjustments) dari suatu sistem tertentu, maka struktur menurut SP. Varma menunjuk kepada susunan-susunan dalam sistem yang melakukan fungsi-fungsi. Struktur dalam sistem kesenian adalah semua aktor (institusi atau person) yang terlibat dalam proses-proses berkesenian.

Mengacu pada pengertian fungsi yang diajukan Oran Young dan Robert K. Merton, serta pengertian struktur oleh SP. Varma, maka fungsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah fungsi Gelungan Tari Rejang sebagai pelengkap tatarias pada kepala.

Lahirnya fungsionalisme struktural sebagai suatu perspektif yang "berbeda" dalam sosiologi memperoleh

dorongan yang sangat besar lewat karya-karya klasik seorang ahli sosiologi Perancis, yaitu Emile Durkheim. Masyarakat modern dilihat oleh Durkheim sebagai keseluruhan organisi yang memiliki realitas tersendiri. Keseluruhan tersebut memiliki seperangkat kebutuhan atau fungsi-fungsi tertentu yang harus dipenuhi oleh bagian-bagian yang menjadi anggotanya agar dalam keadaan normal, tetap langgeng. Bila mana kebutuhan tertentu tadi tidak dipenuhi maka akan berkembang suatu keadaan yang bersifat "patologis". Sebagai contoh dalam masyarakat modern fungsi ekonomi merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi. Bilamana kehidupan ekonomi mengalami suatu fluktuasi yang keras, maka bagian ini akan mempengaruhi bagian yang lain dari sistem itu dan akhirnya sistem sebagai keseluruhan. Suatu depresi yang parah dapat menghancurkan sistem politik, mengubah sistem keluarga dan menyebabkan perubahan dalam struktur keagamaan. Pukulan yang demikian terhadap sistem dilihat sebagai suatu keadaan patologis, yang pada akhirnya akan teratasi dengan sendirinya sehingga keadaan normal kembali dapat dipertahankan. Para fungsionalis kontemporer menyebut keadaan normal sebagai equilibrium, atau sebagai suatu sistem yang seimbang, sedang keadaan patologis menunjuk pada ketidakseimbangan atau perubahan sosial.

Fungsionalisme Durkheim ini tetap bertahan dan dikembangkan lagi oleh dua orang ahli antropologi abad ke-20, yaitu Bronislaw Malinowski dan A.R. Radcliffe-Brown. Malinowski dan Brown dipengaruhi oleh ahli-ahli sosiologi yang melihat masyarakat sebagai organisme hidup, dan keduanya menyumbangkan buah pikiran mereka tentang hakikat, analisa fungsional yang dibangun di atas model organis. Di dalam batasannya tentang beberapa konsep dasar fungsionalisme dalam ilmu-ilmu sosial, pemahaman Radcliffe-Brown (1976:503-511) mengenai fungsionalisme struktural merupakan dasar bagi analisa fungsional kontemporer.

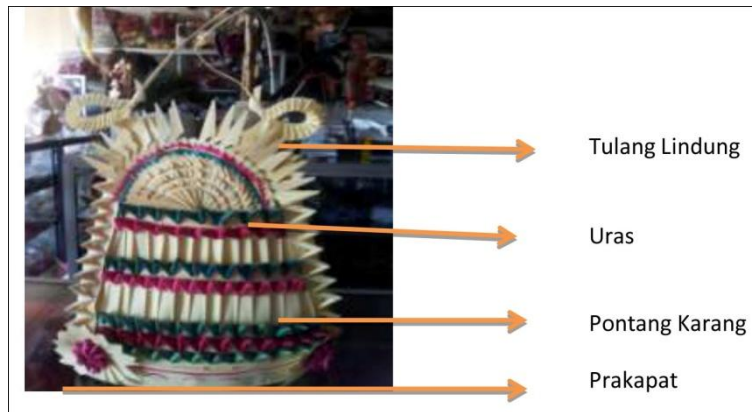
Fungsi dari setiap kegiatan yang selalu berulang, seperti penghukuman kejahatan, atau upacara penguburan, adalah merupakan bagian yang dimainkannya dalam kehidupan sosial sebagai keseluruhan dan, karena itu merupakan sumbangan yang diberikannya bagi pemeliharaan kelangsungan struktural (Radcliffe-Brown (1976:505).

Jasa Malinowski terhadap fungsionalisme, walau dalam beberapa hal berbeda dari Brown, mendukung konsepsi dasar fungsionalisme tersebut. Para ahli antropologi menganalisa kebudayaan dengan melihat pada "fakta-fakta antropologis" dan bagian yang dimainkan oleh fakta-fakta itu dalam sistem kebudayaan (Malinowski, 1976: 551).

Dalam membahas sejarah fungsionalisme struktural, Alvin Gouldner (1970: 138-157) mengingatkan pada pembaca-pembacanya akan lingkungan di mana fungsionalisme aliran Parson berkembang. Walaupun kala itu adalah merupakan masa kegoncangan ekonomi di dalam maupun di luar negeri sebagai akibat dari depresi besar. Teori fungsionalisme Parsons mengungkapkan suatu keyakinan akan perubahan dan kelangsungan sistem. Pada saat depresi kala itu, teorinya merupakan teori sosial yang optimistis. Akan tetapi agaknya optimisme Parson itu dipengaruhi oleh keberhasilan Amerika dalam Perang Dunia II dan kembalinya masa kemewahan setelah depresi yang parah itu. Bagi mereka yang hidup dalam sistem yang kelihatannya galau dan kemudian diikuti oleh pergantian dan perkembangan lebih lanjut maka optimisme teori Parsons dianggap benar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Gouldner (1970: 142): "untuk melihat masyarakat sebagai sebuah firma, yang dengan jelas memiliki batas-batas strukturalnya, seperti yang dilakukan oleh teori baru Parsons, adalah tidak bertentangan dengan pengalaman kolektif, dengan realitas personal kehidupan sehari-hari yang sama-sama kita miliki".

Walaupun fungsionalisme struktural memiliki banyak pemuka yang tidak selalu harus merupakan ahli-ahli pemikir teori, akan tetapi paham ini benar-benar berpendapat bahwa sosiologi adalah merupakan suatu studi tentang struktur-struktur sosial sebagai unit-unit yang terbentuk atas bagian-bagian yang saling tergantung. Coser dan Rosenberg (1976: 490) melihat bahwa kaum fungsionalisme struktural berbeda satu sama lain di dalam mendefinisikan konsep-konsep sosiologi mereka. Sekalipun demikian adalah mungkin untuk memperoleh suatu batasan dari dua konsep kunci berdasarkan atas kebiasaan sosiologis standar. Struktur menunjuk pada seperangkat unit-unit sosial yang relatif stabil dan berpola”, atau ”suatu sistem dengan pola-pola yang relatif abadi”.

Selama beberapa dasawarsa, fungsionalisme struktural telah berkuasa sebagai suatu paradigma atau model teoritis yang dominan di dalam sosiologi kontemporer Amerika. Di tahun 1959 Kingsley Davis di dalam pidato kepemimpinannya di hadapan anggota ”American Sociological Association”, bahkan melangkah lebih jauh dengan menyatakan bahwa fungsionalisme struktural sudah tidak dapat lagi dipisahkan dari sosiologi itu sendiri. Tetapi dalam sepuluh tahun terakhir ini teori fungsionalisme struktural itu semakin banyak mendapat serangan sehingga memaksa para pendukungnya untuk mempertimbangkan kembali pernyataan mereka tentang potensi teori tersebut sebagai teori pemersatu dalam sosiologi.



Gambar 1 : Gelungan Rejang Dewa Dengan Bahan Ental

Penjelasan :

1. Tulang Lindung : berfungsi sebagai antenna atau bagian paling atas pada gelungan yang menuju kehadapan tuhan.
2. Uras : merupakan penghias bagian atas atau kepala
3. Pontang Karang : merupakan pelindung bagian kanan dan kiri dan tempat untuk menaruh hiasan bunga berupa bunga-bunga hidup yang masih segar seperti jepun, sandat, mitir, pucuk dll. Yang dirangkai dengan berbagai macam warna.
4. Prakapat : merupakan bunga pelengkap atau pengganti daun girang sebagai pelindung. Dan debentuk seperti bunga mawar dengan warna yang sesuai.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

Estetika Gelungan Tari Rejang Dewa terletak pada bentuk dan fungsinya dimana bentuk Gelungan Tari Rejang Dewa sangat unik dimana keunikannya itu terlihat dari bahan yang digunakan berupa ental yang berwarna-warni yang disusun dengan bentuk-bentuk jejaitan yang unik pula. Fungsinya gelungan Rejang Dewa ini sebagai mahkota para

penari rejang dewa yang memperlihatkan keindahan warna dan keagungan sang pencipta dengan menggunakan bahan-bahan dari alam, sehingga memiliki fungsi yang luar biasa sebagai persebahan atau penyampaian yang tulus kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Saran

Dengan tidak banyaknya yang mengetahui tentang Estetika Gelungan Tari Rejang Dewa dari segi Bentuk dan Fungsinya, hanya membeli dan menyewa saja. Sehingga diperlukan penelian-penelitian tentang Gelungan Tari Rejang Dewa lebih mendalam lagi dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Nurul dkk. 2010. *"Ensiklopedia Keragaman Budaya"*. Jl. Srengseng Raya No. 126 Kembangan-Jakarta Barat:CV. Pamularsih
- Bandem, I Made & deBoer, Fredrik Eugene. 2004. *" Kaja dan Kelod tarian bali Dalam Transisi"* badan Penerbit Institut Seni Indonesia, Jl. Parangkritis km. 6 Jogjakarta.
- Bandem.Dr. I Made. 1983. *"Ensiklopedia Tari Bali"*Perc. PT. "Bali Post" Offset
- Cerita, I Nyoman dkk. 2009. *"Buku Ajar Analisis Tari Dan Gerak"*. Denpasar:Okabawes.
- Geriya, I Wayan. 2000. *" Transformasi Kebudayaan Bali Memasuki abad XXI"* JL. Menanggal III No. 32
- Mardalis, Drs. 1989. *" Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal"*.Bumi Aksara Jakarta.
- Murgiyanto, Sal. 1992. *"Koreografi"*.Jakarta:PT. Ikrar Mandiri Abadi Rai S.,MA, Dr. I Wayan dkk. 2002. *"Agem Jurnal Seni Budaya"* Jl. Nusa Indah No. 8 Denpasar
- Suarni, Ni Made dkk. 2006. *"Seni & Budaya Apresiasi"*. JL. Pulau Alor. No: 31. Denpasar-Bali. CV. Dwi Jaya Mandiri.
- Suharta, I Wayan. 2009. *"Buku Ajar Seni Pertunjukan Indonesia"* Denpasar:Okabawes.

Sumardjo, Jacob. 2002. “ *Arkeologi Budaya Indonesia*” JL.
Kaliurang Km. 7.5 Kayen Gg. Anggrek 57 Yogyakarta
55283.

Wiratni, Ni Wayan dkk. 2006. “*Kesenian*”. JL. Pulau Alor. No :
31. Denpasar –Bali. CV. Dwi Jaya Mandiri.

NILAI ESTETIKA SUARA SULING BALI

Ji Tae Chung. NIM : 2012.21.020. Program Studi Pengkajian
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Instrument tiup adalah instrument yang manusia membuat suara dengan nafas manusia. Instrument tiup adalah salah satu warisan yang sangat penting untuk manusia yang disetiap tempat memiliki ciri-ciri dan karakter yang berbeda di masing-masing Negara. Di Korea Selatan memiliki delapan belas jenis instrument tiup, Minang Kabau mempunyai kurang lebih empat instrument tiup, Bali, Jawa Tengah, Sunda, dan sampai Papua terdapat sangat banyak instrument tiup. Dimana instrument tiup ini diturunkan dari zaman kuno. Nilai instrument tiup ini sudah cukup banyak diverifikasikan di bidang musik dan sejarah.

Khususnya di Bali, instrument tiup ini memiliki jenis dan ukuran yang berbeda-beda. Peniup instrument tiup ini bernama asuling (peniup suling). Instrument ini juga memiliki peranan yang sangat penting untuk melodi dan digunakan diberbagai jenis musik seperti halnya instrument tiup lain yang berada di Negara-negara lainnya.

Apabila kita membandingkan antara suling Bali dengan suling Jawa dan Sunda, yang memiliki kesamaan bentuk akan tetapi memiliki cara tiup, teknik jari, teknik nafas dan warna suara yang sangat jauh berbeda dengan suling yang lainnya.

Gong Kebyar adalah seperangkat gambelan yang paling banyak digunakan dan dicintai oleh masyarakat di Bali. Gong kebyar ini digunakan di hampir semua kegiatan upacara Hindu di Bali. Selain itu di hampir semua sanggar, banjar, dan kelompok gambelan bermain gong kebyar ini.

Gong kebyar memiliki ciri-ciri yaitu teknik, suara, tempo yang lebih cepat dan keras dibandingkan dengan gambelan lainnya. Dari ciri-ciri tersebut membuat beberapa perbedaan

dari gong gambelan yang lain. Instrument perunggunya menjadi lebih banyak dari gong lainnya dan memiliki suara lebih besar dari pada gong lainnya, sehingga suling bambo memiliki batas tinggi volume tertentu suara suling yang akan dihasilkan pada gong kebyar. Selain itu jumlah peniup suling di gong kebyar di Bali juga tidak begitu diperhatikan. Hal ini dikarenakan belum adanya pakem tentang jumlah peniup suling di setiap gong kebyar di Bali. Hal inilah yang menjadikan suara suling yang dihasilkan tidak begitu keras terdengar yang nanti akan menimbulkan ketidak selarasan antara suara suling dengan suara instrument lainnya.

Seniman Bali menempatkan peniup suling dibarisan paling terdepan untuk menyeimbangi antara suara suling dengan suara yang dihasilkan oleh instrument perunggu. Walaupun sudah dirasa seimbang suara yang dihasilkan, akan tetapi tetap saja suara yang dihasilkan oleh suling belum dapat menyeimbangi suara yang dihasilkan oleh instrument perunggu.

Sama halnya dengan rebab, suara yang dihasilkan oleh instrument ini sangat kecil, walaupun pemain rebab ini ditempatkan sejajar dengan pemain suling, yaitu di barisan depan, namun tetap saja suara yang dihasilkan tidak begitu besar, sehingga untuk rebab diperlukan tambahan bantuan microphone agar suara yang dihasilkan oleh rebab tersebut dapat terdengar lebih jelas. Dalam hal ini suling masih dapat terdengar walaupun dengan tanpa bantuan microphone tapi tetap saja suara suling ini tidak begitu keras terdengar.

Apabila kita membandingkan dan mendengarkan suara yang dihasilkan oleh rindik, kita bisa mendengarkan keseimbangan suara yang dihasilkan dari dua rindik dan satu suling. Maka akan menghasilkan suara yang seimbang dari rindik dan suling tersebut. Dalam hal ini teknik bermain suling sangatlah penting. Akan tetapi disini banyak orang yang hanya mementingkan instrument perunggu dan kendang dari pada

instrument tiup yaitu suling. Hal ini dikarenakan memang fisik dari gong kebyar itu sendiri adalah dengan adanya banyak instrument perunggu didalamnya.

Masalah lain muncul dari pemain suling itu sendiri. Dalam hal ini pemain sulingnya tidak tentu di setiap Desa atau grup gong kebyar, yaitu:

1. Menggunakan banyak pemain suling untuk menyeimbangi suara suling dengan suara yang dihasilkan oleh instrument perunggu.

Dalam situasi ini masalahnya adalah pemain suling itu biasanya bukan dari pemain suling yang profesional dalam bidangnya. Disini pemain tersebut walaupun tidak pandai dalam bermain suling, tidak kuat mengatur nafas, dan teknik bermainnya tidak bagus tetapi mereka tetap dapat ikut dalam bermain suling. Jadi walaupun terdapat banyak pemain suling yang bermain di dalam gong kebyar tersebut tetap saja suara yang akan dihasilkan tidak akan bagus. Dalam kata lain tidak ada manfaatnya untuk musik di gong kebyar tersebut. Walaupun dalam gong kebyar tersebut ada pemain suling yang padai dalam memainkan sulingnya dan ikut serta bermain suling kecil di dalamnya dan jika yang lainnya tidak dapat bermain dengan baik atau bagus maka tidak akan ada kualitas suara yang bagus yang dihasilkan dan tidak ada keseimbangan suara antara suara suling dengan suara instrument perunggu.

2. Menggunakan beberapa orang karena tidak ada banyak pemain suling profesional.

Pada bagian ini suara suling yang dihasilkan selalu berbeda di setiap Desa atau grup gong kebyar di masing-masing tempat tersebut. Dalam hal ini adalah kurangnya pemahaman pemain gambelan tentang pentingnya nilai suling atau peran suling di dalam gong kebyar. Hal ini

menjadi masalah karena akan menggunakan pemain gambelan untuk bermain suling walaupun sebenarnya tidak dapat bermain dengan bagus sehingga nilai atau peran suling di dalam gong kebyar tersebut tidak ada. Hal ini menjadi masalah estetika di kesenian Bali.

Mengapa suling itu penting?

Suling dianggap penting karena suling memiliki :

1. Nilai Sejarah

Mencari informasi tiup itu sangatlah sulit, karena sangat jarang ada gambar atau relief atau dokumentasi dalam bentuk kertas dari zaman dahulu seperti 1000 tahun yang lalu di Indonesia yang menceritakan dan membarikan gambaran atau informasi tentang instrument tiup tersebut.

Walaupun pada zaman dahulu di Indonesia mendokumentasikan sesuatu dengan menggunakan lontar, itu sangat sulit bertahan samapai saat ini, hal itu dikarenakan cuaca di Indonesia sangat lembab, jadi lontar-lontar yang kemungkinan berisikan tentang dokumintasi dan informasi penting tentang keberadaan instrument tiup pada zaman dahulu tidak dapat diketahui karena akan terjadi pembusukan atau kerusakan lontar yang disebabkan oleh lembabnya cuaca di Indonesia sehinga bakteri akan dapat berkembang cukup cepat di dalam lontar dan akan merusak lontar tersebut.

Akan tetapi jika kita melihat relief yang ada di sekitaran candi Borobudur yang terletak di Jawa Tengah tersebut, dapat kita lihat bahwa ada beberapa relief pemain suling. Apabila melihat instrument tiup yang ada di relief candi Borobudur tersebut, kita dapat melihat beberapa suling. Kita dapat melihat adanya perbedaan anatara suling yang terdapat di relief candi Borobudur tersebut dengan suling yang ada di Bali dan Jawa. Disini dapat dilihat perbedaan dari teknik bermain suling yang terdapat di relief

candi Borobudur dengan teknik bermain suling di Bali dan Jawa. Perbedaannya adalah bila cara bermain suling Bali dan Jawa adalah dimainkan dan ditiup dengan arah tegak lurus sedangkan pada relief candi Borobudur tersebut memainkan sulingnya dengan arah kesamping. Dalam hal ini karena kurangnya informasi sampai saat ini belum diketahui apakah suling yang ada di relief candi Borobudur tersebut dapat dimainkan sama dengan suling yang ada di Bali dan Jawa saat ini, yaitu dengan dimainkan dengan arah kedepan tegak lurus. Dan dapat kita ketahui bahwa suling Bali dan Jawa tidak dapat dimainkan dengan arah kesamping seperti yang terdapat pada relief yang terdapat di candi Borobudur tersebut.

Peneliti seharusnya mengkaji lebih dalam lagi tentang relief di candi Borobudur tentang suling tersebut. Supaya dapat diketahui kapan suling tersebut dapat dimainkan dari dimainkan dengan arah kesamping menjadi dimainkan dengan arah tegak lurus.

Ketika kita kembali lagi memperhatikan relief yang terdapat di candi Borobudur tersebut tentang suling, kita bisa mengetahui suling itu sudah ada dari zaman kuno dan itu adalah warisan yang sangat penting khususnya dalam bidang musik manusia.

Dapat dilihat pada gambar yang saya lampirkan, saya mencari tiga gambar suling yang terdapat di candi Borobudur. Bila kita bentuk kendang yang terdapat di relief candi Borobudur tersebut, kita dapat melihat bentuknya sama dengan kendang yang saat ini digunakan di Bali. Dan apabila kita memperhatikan lagi sulingnya dan teknik bermain sulingnya berbeda dengan cara bermain suling saat ini, yaitu yang terdapat di relief candi Borobudur tersebut pemain suling memainkan sulingnya dengan arah kesamping, jika kita bandingkan lagi dengan teknik bermain suling saat ini adalah dengan cara tegak lurus. Dapat juga

kita pastikan bahwa bentuk suling yang terdapat di relief candi Borobudur tersebut adalah bentuk suling kuno di Indonesia.

Sepanjang sejarah telah terjadi perubahan dan perkembangan instrument tiup di Bali, dan dalam hal ini tidak mendapatkan perhatian yang bermakna sama sekali. Bagi sebagian besar orang Bali, suling tersebut adalah hanya sebagai pemanis di suatu gambelan saja. Menurut saya, dari opini masyarakat Bali tentang suling yang sebagai pemanis saja saya tidak setuju karena apabila saya ambil kesimpulan dari opini masyarakat Bali tentang suling yang hanya sebagai pemanis saja adalah suling dipandang begitu penting ada disetiap gambelan. Bila kita kembali ingat lagi tentang sejarah suling dan rebab adalah warisan dari zaman kuno dan untuk tetap dipertahankan. Walaupun saat ini perkembangan gambelan sudah sangat baik tetapi juga harus di seimbangi juga dengan perkembangan alat musik tiup yaitu suling maupun rebab. Karena dalam hal ini gambelan Bali sangat disayangi oleh masyarakat Bali dan orang asing. Jadi apabila gong kebyar itu berkembang maka suling juga harus ikut berkembang.

2. Nilai Estetika

Manusia mempunyai insting dan ingin mengungkapkan atau menyampaikan rasa emosinya, sama halnya dengan wanita merias wajahnya untuk menjadi lebih cantik, laki-laki juga berusaha banyak hal untuk mendapatkan wanita, dan walaupun bukan seniman tetap dapat membuat sesuatu yang indah, memasak yang enak, nyanyian petani di sawah untuk mengurangi rasa lelah saat bekerja di sawah dan masih banyak lagi, semua ini dari insting yang ingin mengungkapkan emosional pikiran manusia.

Instrument musik dapat menyampaikan bunyi yang tidak dapat disampaikan melalui ucapan manusia tetapi musik dapat menyampaikan apa yang manusia ingin sampaikan jadi di dunia ini ada banyak instrument untuk memuaskan musik manusia di masing-masing belahan dunia. Jadi demikian, apakah instrument pertama sejak manusia bermunculan? Yaitu suara manusia itu sendiri. Walaupun bukan seniman profesional, manusia mengucapkan emosi mereka dengan suara diri sendiri disaat mereka lelah, senang, sedih, ingin menarik lawan jenis, sambil bekerja disawah atau dilaut dan masih banyak lagi.

Instrument jenis apapun kecuali instrument tiup atau suling sangat susah mengikuti suara manusia. Jika kita melihat instrument kuno di Negara lain, di masing-masing Negara ada yang memiliki kesamaan. Kita dapat melihat membranophone, aerophone, dan chordophone. Diantara jenis instrument ini, suara dan teknik aerophone itu yang paling dekat dengan suara manusia.

Bali juga memiliki nyanyian dari zamann dahulu seperti kidung dan pupuh. Jika bermain musik ini dengan instrument perunggu, sangat sulit dapat mempuat tepat dengan nyanyian kidung dan pupuh tersebut. Hal itu dikarenakan instrument perunggu memiliki batasan nada, karena setiap perunggu itu dibagi dan cara bermainnya memukul jadinya hanya bisa bermain satu suara saja. Tetapi beda dengan suling, suling dapat bermain teknik nyanyian Bali karena salah satu cirri suling Bali yaitu, walaupun posisi jarinya sama, jika ditiup suling dengan nafas keras, maka nada yang dihasilkan akan tinggi, jika ditiup suling tersebut dengan nafas lemah, maka nada yang dihasilkan akan turun. Jadi suling Bali adalah instrument yang paling dekat dengan suara Bali dengan teknik tiup dan jari.

Dapat dilihat di Korea 민요 Minyo (salah satu nyanyian Korea) dengan 산조대금 Sanjo Dae Gerum (Suling besar Korea) juga mempunyai hubungan sama dengan suling Bali dengan kidung Bali. Pemain suling sangat fleksibel seperti penyani jadi bisa mengikuti suara penyani.

Waktu mewawancarai musisi Bali, terdapat banyak musisi menyampaikan bahwa suling hanyalah sebagai pemanis dalam suatu gambelan saja. Musisi seKabupaten Tabanan, menyampaikan bahwa di daerah Tabanan tidak menggunakan suling pada waktu upacara, karena menurut mereka apabila menggunakan suling didalam gong, maka suara yang dihasilkan akan kurang ritual, mereka disana hanya bermain instrument perunggu saja sehingga menghasilkan suara yang lebih ritual. Dapat kita lihat orang zaman dahulu, mereka bermain suling dengan tujuan ritual seperti halnya yang terdapat di relief candi Borobudur tersebut tampak jelas disana suling dimainkan dalam gambelan ritual. Tetapi jika kita berfikir bahwa suara suling memiliki warna suara yang kurang ritual; dan manis jadi itu adalah suatu masalah. Suara suling itu adalah jiwa dari orang Bali dari zaman dahulu. Jika memperhatikan situasi ini, kita dapat mengetahui adanya musisi yang tidak memperhatikan pentingnya suara suling dari pada instrument perunggu.

Tentu saja suling yang terdapat di gambelan lain juga harus dikaji lagi, tetapi zaman ini gambelan gong kebyar adalah gambelan yang paling banyak dimainkan di Bali dan di Negara lain. Jika gong kebyar tersebut menggunakan suling dan rebab, maka semua instrument yang terdapat di dalamnya harus memiliki harmoni dan kita harus memiliki apresiasi pada setiap jenis instrument Bali dan dapat membuat suara yang dihasilkan jauh lebih indah selaras.

**PENGKAJIAN KERAMAIAAN SUARA DALAM UPACARA
HINDU BALI SEBAGAI PELAJARAN TEKNIK PENCIPTAAN
KARYA BARU**

Zachary Hejny. NIM : 2013.21.05. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Dalam makalah ini penulis akan berusaha menguraikan beberapa teknik penciptaan musik yang baru dikembangkan setelah penulis mengalami keramaian suara gamelan di pura Hindu pada upacara odalan. Suasana keramaian berfungsi spiritual biasanya untuk menakutkan bhuta atau leyak dari tempat ritual atau mengundang dewa-dewi hadir. Kesan rame terbuat ketika berbagai ansambel gamelan bermain pada saat dan tempat yang sama tetapi bukan berkordinasi. Campuran suara jarang diperhatikan secara langsung karena setiap ansambel gamelan yang diatur di pura memiliki fungsi spiritual sendiri. Jadi dalam lingkungan suara di pura Bali pada saat upacara odalan penulis pernah mendengar penataan suara yang tercipta secara tidak sengaja. Penulis sebagai pencipta musik eksperimental dari dunia Barat langsung dikagumkan oleh pengalaman tersebut.

Secara lebih spesifik penulis akan mempresentasikan pengkajian dalam dua parameter musikal yaitu bahasa ritme dan kelompok nada-nada. Pada saat ansambel-ansambel gamelan bermain sampai membuat suasana keramaian, keduaparameter tersebut paling dirasakan sebagai suatu hal baru atau tidak biasa. Karena setiap gamelan di pura bermain musiknya sendiri (walaupun pada saat yang sama dengan gamelan-gamelan yang lain) campuran suara yang dihasilkan tidak bisa dipahami sebagai satu rangkaian ketukan atau sistem metrik, melainkan hasilnya didengar sebagai suatu tekstur secaraseluruh. Apalagi biasanya pengaturan gamelan-

gamelan di pura dilakukan tanpa perhatian larasan masing-masing ansambelnya. Jadi lingkungan suara yang ramai punya kelompok nada-nada (dan kemungkinan harmonis) yang lebih luas dari pada yang berada dalam satu ansambel sendiri.

Demikian dalam penulisan ini pencipta akan menyampaikan beberapa teknik penataan musik dalam parameter ritme tekstural dan kelompok nada-nada baru yang penulis mengembangkan sendiri di Bali. Pencipta berharap bahwa pengkajian keramaian tersebut dapat digunakan dalam penciptaan karya gamelan baru baikpun dalam karya akhir program pascasarjana pencipta sendiri.

PENDAHULUAN

Pencipta tidak akan lupa pengalaman pertama kali masuk ke pura Bali sewaktu upacara odalan yang besar. Gamelan Bali sudah didengar, dipelajari, dan dipentaskan oleh pencipta di Amerika Serikat, tetapi tidak pernah dialami dalam konteks aslinya. Memakai pakaian adat Bali waktu masuk pura, pencipta langsung dikagumkan oleh suara dan gerak-gerak aneh yang dilihat sekeliling ruangan pura. Biasanya dalam situasi musikal baik profane maupun sakral di California, pemandangan semua penonton difokuskan pada satu sumber suara, tapi lingkungan di pura Bali tidak membuat pemandangan seperti itu. Kadangkala sampai 6 macam ansambel gamelan dapat didengar pada saat yang sama walaupun permainannya tidak bersama-sama. Kalau bayangkan menghidupkan 6 radio dan mengatur semua sampai semua memainkan lagu yang berbeda, hasilnya merupakan tekstur kakafonis terbuat dari ritme, warna suara, dan nada-nada yang berbeda-beda. Demikian pengalaman pertama pencipta dalam konteks musik Bali tidak penuh dengan rasa spiritual atau etnografis tapi penuh dengan noise.

Dalam penulisan ini pencipta akan menguraikan pengertian yang pencipta mempunyai sendiri mengenai konsep

keramaian dalam situasi musik tradisional dan menunjukkan bagaimana konsep keramaian dapat digunakan sebagai sebuah teori estetis dalam penciptaan musik eksperimental. Melalui membandingkan beberapa kasus dari Bali dan dunia Barat penulis akan menegaskan bahwa teori tersebut bisa bersifat bolak-balik antara kesan tradisional dan kesan modern tergantung kacanya pengamat. Setelah pembahasan teoritis, penulis akan memdemonstrasikan beberapa cara teori keramaian dapat menjadi inspirasi pengembangan teknik penciptaan musik eksperimental. Untuk menggambarkan teknik mengolah ritme dan mencampurkan larsan yang dapat membuat kesan ramepada pendengar, pencipta akan ambil contoh dari sebuah karya seni pencipta sendiri yaitu karya yang diciptakan sebagai tugas penciptaan di Program Pascasarjana ISI Denpasar.

Teori Estetis

Pelajaran ini berakar dalam pengertian pengaruh konteks social-kultural pada estetika. Kalau di Bali, keramaian suara dibuat oleh orang-orang Hindu di pura untuk memuaskan sebuah fungsi spiritual. Kesan ramediciptakan dengan mengatur dan mengolah situasi sosial dalam konteks upacara maksudnya penata upacara menyuruh penabuh dan penari sehingga suasana di pura sesuai dengan kebutuhan spiritual tersebut.

Setahu penulis, penata upacara tidak memikirkan akibat suara yang dihasilkan ketika beberapa ansambel gamelan misalnya bermain pada saat sama di pura. Sangat mungkin penata berpikir macam apa dan siapa akan bermain gamelannya. Oleh karena gamelan Bali bermacam banyak dan hamper semua dapat berfungsi spiritual kemungkinan akibat suara sangat luas kalau dicampurkan dalam konteks upacara. Kalau kita ambil akibat suara dari konteksnya dan melepaskan tekstur keramaian dari makna spiritual dan sosial, hasilnya

merupakan sesuatu unik dan baru. Musiknya bersifat aneh pada ritme dan larasan yang dicampurkan oleh ansambel-ansambel dan bisa merupakan suatu sumber untuk penciptaan karya baru. Kalau dilihat dari luar konteks biasa lingkungan musik yang berada di pura Hindu pada saat upacara bisa sekaligus merupakan sesuatu tradisional, moderen, biasa, aneh, lama atau baru. Tetapi dalam semua kaca menurut pencipta semua merupakan sesuatu yang indah.

Kalau di dunia musik Barat moderen adalah suatu estetika yang bermirip dengan keramaian. Dalam musik tersebut pencipta-pencipta tidak membuat susunan ketukan yang bisa dirasakan sebagai suatu tempo, tetapi musiknya lebih bersifat tekstural berarti pendengar tidak selalu bisa ikut menghitung waktu dengan pemain. Penata musik semacam ini menggarap tata suara sehingga waktu dihitung oleh perubahan kelebatan, dinamika, harmoni, dan warna suara sebuah tekstur. Memang masih ada unsur-unsur melodis dan ritme yang pendengar bisa hitung dengan badan, tetapi dalam percobaan baru, banyak pencipta melepaskan hal-hal supaya mencari suara baru.

Perbedaan yang paling besar antara penggunaan konsep ramedalam musik tradisional Bali dan dalam musik adalah keadaan extra-musical dalam konteks Bali. Extra-musial berarti musiknyanya membuat perkaitan dengan konsep atau ide-ide yang tidak music. Kalau di Bali agama Hindu yang mengisi hal-hal extra-musical dalam bentuk karakter atau simbol dari sastra dan sejarah atau hal-hal supernatural. Kalau di dunia musik barat moderen pengalaman suatu karya tidak memunculkan ide-ide simbolis dalam imajinasi tetapi pendengar hanya mengalami logika dan dunia yang dibuat oleh suara-suara secara langsung.

Jadi tugasnya seorang pencipta dari dunia musik Barat moderen yang ingin mencoba menerapkan konsep keramaian Bali dalam penciptaan karya baru yang berbentuk moderen

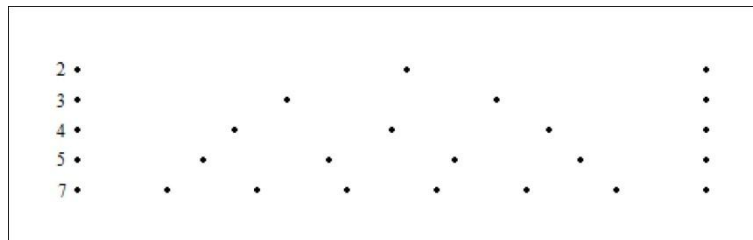
adalah mengamati keramaian stil Bali sampai bisa mengerti bahan-bahannya dan ulang mengolah apa yang didengar menjadi bahasa music yang baru. Di bagian bawah ini penulis akan menguraikan beberapa teknik yang penulis pernah melakukan dalam proyek penciptaan pencipta sendiri. Penulisan di bawah merupakan pengkajian yang masih bertahap muda dan sedang dikembangkan oleh pencipta.

Teknik Praktis

Supaya membuat 1) sebuah rasa keramaian dan 2) sebuah keputusan antara suara instrumen dan konsep extra-musical, pencipta akan mengembangkan teknik musikal dalam tiga daerah: bahasa ritmis, kumpulan nada-nada, dan pengolahan suara secara digital.

Ketika banyak ansambel bermain pada saatsama tapi tidak bersama-sama, musiknya tidak terikat dalam satu sistem hitungan. Waktu tidak bisa diukurkan sebagai rangkaian titik tapi oleh bentuk dan gerakan tekstur sendiri; ombak dinamika, keberatan, kecepatan, dan harmoni membuat kesan tempo. Supaya mencapai kesan tersebut pencipta perlu mengkajikan dan mengembangkan bahasa ritme yang non-metereddan tekstural.

Pencipta sudah memulai eksplorasi teknik tersebut. Dalam karya Biji Bernafas, bagian yang terakhir memakai ritme tekstural. Dengan menggunakan batu-batu sebagai alat perkusi, pemain membagi ketukan lambat (30 bpm) menjadi pembagian berbeda-beda. Karena warna suara dan gerakan dinamika tetap sama, suaranya batu campur menjadi satu tekstur tanpa rasa tempo pada pendengar. Gambar di bawah ini mengilustrasikan cara membagi ketukan menjadi 2, 3, 4, 5 dan 7 pembagian dan cara memainkan semua bersama-sama sampai menghasilkan bentuk tekstural yang simetris.

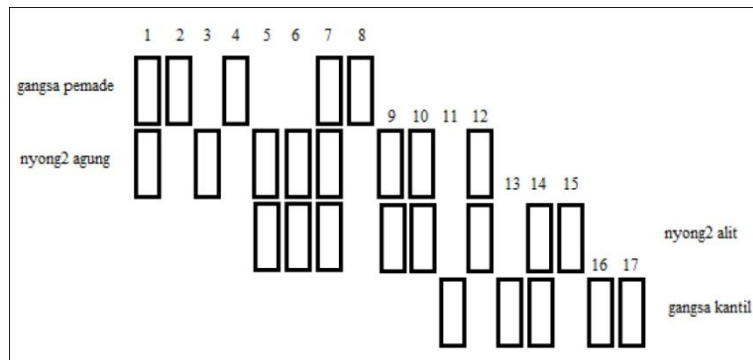


Pencipta percaya bahwa apabila teknik ini dikembangkan dan melodi-melodi bisa diciptakan dalam ritme tekstural, pencipta dapat mencapai efek yang diinginkan.

Karena waktu di pura orang tidak memikirkan kesesuaian larasan-larasan semua ansambel gamelan yang dimainkan bersama, kelompok nada yang dihasilkan sering merupakan sesuatu yang tidak pernah diimajinasikan atau digunakan (secara sengaja). Kalau pencipta memperhatikan pilihan instrumen-instrumen yang akan dicampurkan menjadi ansambel baru, mungkin penciptaan bisa menggunakan sesuatu barudan tertarik pada pendengar Bali baikpun Barat. Secara umum pencipta akan mencari instrumen- instrument dari ansambel yang berbeda sehingga kelompok nada dan warna suara yang dihasilkan bisa lebih luas dari pada yang dalam satu ansambel. Campuran ansambel tersebut akan memakai "pathet" dan ciri khas harmonis yang tidak pernah berteori-teori dari dunia Barat atau Indonesia.

Pencipta sudah mulai mengeksplorasikan teknik ini dalam penciptaan karya Biji Bernafas yang memakai campuran instrumen dari dua ansambel di ISI Denpasar. Instrumennya disatukan menjadi instrumen yang lebih besar untuk membuat tekstur-tekstur kotekan yang baru. Di bawah adalah gambaran scalebesar yang pencipta membuat dengan mencampur gangsa pemade dan gangsa kantikan dari ansambel pelegongan bersama nyong-nyong agung dan nyong-nyong alit dari ansambel selonding. Nada-nada diatur dari yang paling rendah (di sisi kiri) sampai paling tinggi (di sisi kanan). Nada-nada yang diatur secara vertikal ada nada-nada yang pencipta

menganggap nada yang sama. Walaupun nada yang “sama” berbeda sedikit, pencipta memakai nadanya untuk membuat efek ombak.



PENUTUP

Kesimpulan

Penulisan ini menegaskan bahwa konsep dan pikiran seni tidak bermakna atau berartian yang tetap. Kalau lokasi atau pelaku diganti khususnya antara dua kebudayaan yang sangat berbeda suatu permaknaan bisa berubah atau bisadihilang. Kita sebagai seniman global di dunia moderen bertugas berusaha mengerti konteks kitadengan baik. Teknik-teknik yang diuraikan dalam penulisan ini tidak bisa dipakai tanpa mengerti sumber tradisinya. Penulis harap dapat terus mendalami budaya asli Bali sambil mengembangkan ekspresi diri dalam penciptaan karya-karya baru.

FENOMENA IRINGAN JOGED BUNGBUNG YANG BERNUANSAKAN DANGDUT KOPLO

Wayan Sucipta. NIM : 2013.21.008. Program Studi Pengkajian
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Dangdut merupakan sebuah musik rakyat yang perkembangan di daerah Jawa, perkembangan genre musik dangdut sangat banyak, diantaranya, dangdut Melayu, rock dangdut, disco dangdut dan dangdut koplo. Musik dangdut dikenal dengan penyanyi yang selalu identik menyajikan goyangan-goyangan dalam berjoged, guna lebih memikat perhatian penonton. Hal tersebut sama seperti tarian *Joged bumbung* pada masyarakat Bali, dimana selain sajian tari dan musik yang baik, goyangan dari penari juga salah satu pemikat penonton untuk mau ikut menari atau *ngibing*. Kesamaan cara tersebut secara tidak langsung untuk menunjang bagian *ibing-ibingan* tersebut diadopsilah beberapa nuansa musik Jawa dan dangdut seperti dangdut koplo guna memberikan nuansa inovatif dalam sajian *ibing-ibingan*. Hal tersebut pertama kali dilakukan oleh *skaa* Joged "*Duta Kencana*", dengan menyajikan nuansa iringan dangdut koplo dan jaipongan pada bagian *ibing-ibingan*. Hal tersebut dilakukan dengan memasukkan instrumen *kendang kempul* atau kendang Sunda, sebagai pembentuk nuansa dangdut. Sejalan dengan perkembangannya, *skaa*joged "*Duta Kencana*" mulai disukai masyarakat dan ditiru atau dijadikan inspirasi bagi *skaa* joged lainnya untuk memasukkan kendang Sunda dan menyajikan nuansa dangdut dan jaipongan dalam bagian *ibing-ibingan*. Tidak jarang pula *gending* untuk iringannya mempergunakan lagu-lagu pop daerah dan sebagainya, yang dibawakan oleh instrumen *rindik* dan *suling*.

Kata kunci, dangdut koplo, gamelan jogged

PENDAHULUAN

Dangdut koplo merupakan musik yang perkembangannya dimulai di daerah Jawa, dangdut koplo adalah salah satu bagian dari cabang-cabang aliran musik dangdut, seperti pop dangdut, rock dangdut, disco dangdut dan sampai pada tahun 2000-an muncul nuansa dangdut koplo. Dangdut merupakan jenis dan irama musik yang ditandai oleh pukulan tetap bunyi gendang rangkap yang memberikan bunyi *dang* pada hitungan ke empat dan *dut* pada hitungan pertama dari birama (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:235). Sedangkan koplo dalam bahasa Jawa berarti dungu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:594). Keunggulan nuansa dangdut koplo adalah memiliki nuansa energik, yang dapat membangkitkan semangat seseorang yang menikmatinya. Pementasan dangdut pada masyarakat Jawa dan secara umum memang dipertunjukkan sebagai hiburan, dengan menampilkan beberapa penyanyi untuk melantunkan lagu dan menarik perhatian penonton melalui nyanyian, aksi panggung serta goyangan-goyangan yang menjadi ciri khasnya tersendiri. Selain daya tarik tersebut seorang penyanyi dangdut (pedangdut) dapat mengajak penontonnya untuk naik ke atas panggung melakukan joged bersama, sambil penonton yang ikut berjoged memberikan uang kepada penyanyi yang disebut dengan istilah *nyawer*.

Sebagai seni hiburan pertunjukan musik dangdut dikalangan masyarakat Jawa banyak digemari oleh penikmatnya, kemas nuansa musik dan permainan kendang secara tidak langsung menjadikan penonton ikut bergoyang dalam pertunjukan, mengikuti irama dari permainan kendang dan lantunan musik pengiringnya. Sebagai sajian musik yang fenomenal belakangan ini nuansa koplo pada musik dangdut mulai di adopsi dan dituangkan pada iringan tari *joged bungbung*. Pertunjukan joged atau *joged bungbung* dalam masyarakat Bali di kenal dengan tarian yang biasanya ditarikan

tunggal oleh wanita membawa kipas, yang dikibas-kibaskan serta dipergunakan untuk menunjuk (*nyawat*) seorang lelaki diantara penonton sebagai pasangannya menari (*ngibing*) (Kamus Bali Indonesia:252)

Joged bungbung merupakan sebuah seni pertunjukan hiburan yang merupakan tari pergaulan pada masyarakat Bali, tarian joged merupakan tarian yang populer pada masyarakat Bali. Pertunjukan ini diidentikan dengan tarian yang menyajikan goyangan-goyangan sebagai daya tariknya, sehingga tak jarang masyarakat dan generasi muda sangat menggemari pertunjukan ini. Sebagai sajian seni pertunjukan yang sama-sama menyajikan goyangan, nuansa musik dangdut koplo kerap diadopsi dalam gamelan joged sebagai iringan tari dalam bagian *ibing-ibingan*. Bagian *ibing-ibingan* merupakan pesona yang paling menonjol dalam pertunjukan atau pertunjukan tari *joged bungbung*, hal tersebut sejalan dengan pendapatnya Alfred Gell (1991) dalam Simatupang yang mengatakan seni (termasuk seni pertunjukan) merupakan *technology of enchantment* atau teknik pesona. Pesona yang dimaksud oleh Gell tersebut didapat dari teknik luar keseharian (Simatupang, 2013: 65)

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadikan penulis tertarik untuk menulis fenomena dangdut koplo pada iringan tari *joged bungbung*, yang nantinya dapat diketahui bagai mana transformasi nuansa dangdut koplo bisa di adopsi oleh gamelan joged di Bali. Tulisan ini akan diuraikan dengan deskriptif kualitatif, yaitu diungkapkan melalui uraian kalimat-kalimat. Adapun kajian dari artikel ini akan difokuskan pada dua hal yaitu: bagaimana transformasi dangdut koplo pada gamelan joged dan instrumen pembentuk nuansa koplo pada gamelan joged. Tulisan ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagai masyarakat dan mahasiswa terhadap transformasi seni khususnya nuansa dangdut koplo pada iringan tari joged.

PEMBAHASAN

Transformasi dangdut koplo pada gamelan joged bungbung.

Gamelan joged merupakan sebuah barungan gamelan yang instrumennya di dominasi oleh instrumen bambu, namun dilengkapi juga oleh instrumen di luar dari bahan bambu seperti *kendang*, *ceng-ceng ricik*, *tawa-tawa*, *klenang*, *klentong* dan *Gong pulu*. Jika dilihat dari barungannya I Nyoman Rembang dalam Seminar Gambuh Bali tahun 1973 mengemukakan kelahiran gamelan *joged bungbung* termasuk pada golongan baru, yaitu barungan gamelan yang klahirannya pada awal abad ke-XX (20-an) (Madra Ariasa, 1976/1977: 37). Sebagai barungan gamelan yang memiliki laras selendro lima nada yaitu : 4 5 7 1 3, hal tersebut juga diuraikan dalam buku "Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali" yang menyatakan gamelan joged di iringi dengan *tingklik* bambu yang berlaras *selendro* yang disebut dengan *grantang* (Dibia,1999:40).

Gamelan joged dapat menyesuaikan dan mengadopsi beberapa macam *gending-gending* tarian maupun instrumental dari gamelan Bali lainnya. Perkembangan belakangan ini gamelan joged juga mulai mengadopsi beberapa lagu populer baik lagu pop Bali maupun lagu yang bernuansa dangdut koplo, yang dipergunakan pada bagian *ibingi-bingan* antara penari dan *pengibing*. Tentunya dalam hal tersebut ada beberapa instrumen tambahan seperti *kendang kempul* guna mempertegas nuansa koplo yang dibawakan. Secara umum Gamelan *jogedbungbung* terdiri dari beberapa instrumen seperti berikut: empat buah rindik *pemade*, empat buah *rindik kantilan*, satu buah *jegogan*, *gong pulu*, *klenang*, *klentong*, *tawa-tawa*, *kendang gupekan* dan beberapa *suling*. Dalam perkembangannya kini gamelan joged mulai ditambahkan beberapa instrumen seperti *kendang kempul*, *rebana*, *genggong steak*, *tek-tekan* dan sebagainya,

penambahan instrumen tersebut dipergunakan sebagai sajian inovatif dalam kemasan lagunya.

Secara umum memang adopsi berbagai nuansa musik dan alat musik kedalam karawitan Bali sudah berlangsung sejak lama seperti, kendang sunda, jembe, rebana bahkan alat musik modern yang dikemas kedalam bentuk karya musik inovasi, namun dalam iringan tari joged (*gamelan joged bungbung*) nuansa dangdut koplo baru dipopulerkan sekitartahun 2008 oleh *sekaa joged Duta Kencana* yang beralamat di Banjar Tubuh Belabatuh dengan pimpinan *sekaa I Wayan Widastra*. *Skaa joged* ini memberikan sentuhan nuansa iringan inovatif paling pertama dengan menyuguhkan nuansa-nuansa dangdut yang di aransmen mempergunakan gamelan joged, pada saat itulah mulai memasukan kendang sunda kedalam iringannya. Menurut I Kadek Alit Suparta yang merupakan pemain kendang kempul dan I Wayan Widastra, dirinya memasukan *kendang kempul* atau kendang sunda kedalam barungan gamelan joged untuk memberikan ciri khas baru terhadap *skaa jogednya* serta memberikan nuansa yang lebih inovatif dalam suasana pertunjukannya baik dari adopsi nuansa musik seperti jawa, sunda, dangdut, lagu pop dan sebagainya (wawancara tanggal 27 mei, di Br getas, pukul : 13.00).

Skaa joged ini memproduksi dua album vidio CD pertunjukan, yang keduanya di produksi oleh Aneka record, vidio CD yang pertama memberikan dampak yang sangat positif, kesenian joged ini diminati oleh berbagai lapisan masyarakat, dari hari hal tersebut berinisiatif untuk membuat vidio CD yang ke dua. Sajian iringan tari jaged inovatif dapat menarik masyarakat untuk mendengarkan dan menonton, yang secara tidak langsung menjadikan *skaa joged Duta Kencana* dikenal di masyarakat. Sehingga dari perkembangan iringan gamelan jogednya mulai berdampak positif dan diminati para *skaa joged* lainnya, serta mulai ikut memasukan *kendang kempul*

atau kendang sunda kedalam gamelan *skaanya*. Hampir belakangan ini pertunjukan joged seputaran Gianyar, Badung, Bangli, Denpasar mempergunakan *kendang kempul* atau kendang sunda dalam barungannya. Instrumen tersebut dijadikan peranan instrumen yang atraktif di setiap permainan lagu dan gerakan-gerakan penari joged, yang dapat memberikan nuansa dangdut dan joged ala jaipongan pada bagian *ibing-ibingan*.

Perkembangan gamelan joged yang sekrang ini secara tidak langsung di pengaruhi oleh nuansa-nuansa inovativ dari *skaa joged Duta Kencana*, baik dari inovasi iringannya maupun inovasi instrumen pendukungnya. Perkembangan seni tersebut sejalan dengan pendapatnya Jakob Sumarjo dalam buku Filsafat Seni dimana mengatakan bahwa “seorang seniman bekerja berdasarkan pengaruh teks atau karya seni yang pernah dikenalnya, dan dalam karya seni selalu dapat dikenali kembali karya seni lain yang mempengaruhinya baik nilai seni dan nilai non seninya (2000:234). Pandangan lain yang dapat memperkuat terhadap peniruan tersebut adalah Plato dengan pandangan mimesisnya, yang berpendapat bahwa seni itu suatu imitasi atau tiruan (*mimesis*) (Sumarjo,2000: 273). Kedua pandangan tersebut memperkuat terhadap perkembangan iringan tari joged inovativ yang bernuansa dangdut dan jaipongan hinga sekarang ini, merupakan pengaruh yang dipopulerkan pertama kali oleh *skaa joged Duta Kencana*, yang dalam perkembangannya mulai diminati oleh masyarakat dan ditiru oleh berbagai *skaa joged*. Hal tersebut terbukti dengan kian maraknya *skaa joged* yang mempergunakan *Kendang Kempul* dalam pertunjukannya.



Foto :1 I Kadek Alit Suparta (Pemain Kendang Sunda “Duta Kencana”)

Dokumentasi : I Kadek Alit Suparta

Instrumen Pembentuk Nuansa Koplo Pada Gamelan Joged di Bali

Sebagai sajian musik yang difungsikan sebagai iringan tari hiburan, sudah barang tentu dilakukan beberapa hal inovasi baik dari materi pementasan itu sendiri maupun sajian pementasan secara keseluruhan. Hal tersebut sudah dilakukan oleh pelaku-pelaku seni guna memberikan ciri khas yang baru dari apa yang sudah pernah ditampilkan dalam pertunjukan sebelumnya. Tak jarang pula pembaharuan tersebut diambil dari beberapa *genre* musik daerah diluar dari budayanya sendiri, misalkan jawa, sunda, padang dan sebagainya. Hal tersebut tercermin *skaa joged Duta Kencana* yang mengadopsi berbagai unsur musik daerah. Jenis musik tersebut diaransemen dan dikombinasikan dengan gamelan joged Bali. Penataan iringannya disesuaikan dengan karakter tarian dan *gending* pembuka yang mengiringi tarian tersebut keluar (*pepeson* dan *ngelembar*). Secara umum struktur iringan tari

joged mengikuti struktur pepeson tarinya yaitu *pepeson*, *ngeleambar*, *ibing-ibingan* dan terakhir *pekaad*, pada bagian *ibing-ibingan* tersebutlah nuansa dangdut koplo maupun jaipongan dimainkan guna menunjang tarian joged yang atraktif. Nuansa dangdut dan jaipongan tersebut tercipta dengan beberapa motif yang di dukung oleh semua instrumen misalkan seperti berikut:

Tingklik atau *rindik* : membawa melodi lagu sesuai dengan lagu yang dimainkan seperti, lagu pop, lagu daerah dan sebagainya. *Kajar*: sebagai pembawa tempo namun dimainkan secara *up beat* (. \overline{P} . \overline{P} . \overline{P}). *Ceng-ceng ricik* : sebagai pola ritmis dan mempertegas aksentuasi (. \overline{c} \overline{c} \overline{c} .). *Suling* : sebagai pemanis mengikuti lagu dan irama permainan rindik. *Kendang kempul* atau *sunda*: sebagai pemegang pola ritme dan pembentuk nuansa dangdut koplo dan jaipongan pada sebuah lagu dengan beberapa teknik permainan motif seperti berikut:

Tangan kiri: . \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T}
Tangan kanan : . \overline{D} \overline{D} \overline{D} \overline{dT} .
Tangan kiri: . \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T}
Tangan Kanan: . \overline{D} \overline{D} \overline{D} \overline{dT} . \overline{tt} .

Berikut beberapa motif permainan motif kendang sunda yang dapat membentuk nuansa dangdut dan jaipongan, sesekali juga dipergunakan motif tertentu yang berbunyi “*dompang siji joss*” yang merupakan teknik permainan kendang jawa, dimana dibarengin dengan teriakan vocal “*joss*”. Sehingga lebih menghidupkan suasana *ibing-ibingan*, terlebih diimbangi dengan liak-liuk kelecikan seorang penari joged dalam menarik *pengibingnya*, bila keduanya saling mendukung

dan menyatu maka bagian tersebut akan mewujudkan keharmonisan antara penari joged, *pengibing* dan iringannya serta keindahan dalam kesatuan pertunjukannya. Bila dikaitkan dengan Dewitt H. Parker dalam *The Liang Gie* menguraikan ada enam unsur yang membentuk keindahan bentuk yaitu: asas kesatuan utuh, asas tema, asas variasi menurut tema, asas keseimbangan, asas perkembangan dan asas tata jenjang (1976:46).

Asas kesatuan utuh merupakan keterkaitannya elemen-elemen yang membentuk sebuah sajian seni, misalnya pada iringan tari joged tersusun atas beberapa instrumen dengan bentuk barungannya sendiri serta ditambahkan beberapa instrumen diluar barungan gamelan joged tersebut. sedangkan dalam sajian musiknya terkombinasi dari beberapa unsur musik tradisi dan inovasi yang terikat dalam satu kesatuan komposisi lagu yang terstruktur seperti *pepeson*, *penglembar*, *ibing-ibingan* dan *pekaad*. Kedua adalah asas tema,

Asas tema merupakan pembingkai dalam kemasan seni pertunjukan dimana dari tema tersebut penonton atau penikmat seni akan mempunyai gambaran terhadap sajian pertunjukan yang akan dipentaskan. Seperti dalam pertunjukan *joged bumbung* yang bertemakan tari pergaulan, sudah barang tentu penonton akan mempunyai bayangan awal tentang bagaimana saja pertunjukan yang bertemakan pergaulan para remaja. Sehingga dalam isi pertunjukan tersebut tersebut beberapa gerak yang mencerminkan kecentilan anak muda, seperti, goyang ngegol, berjawatan, bergandengan serta tidak jarang pula *pengibing* dicium oleh penari.

Asas variasi menurut tema, asas variasi dari tema merupakan hal wajar dalam sebuah sajian seni hal tersebut dilakukan guna memberikan kesan kontras atau kemonotonan terhadap sajian yang ditampilkan misalkan dalam sajian pertunjukan joged yang dibingkai dengan tema pergaulan tentunya tidak hanya menyajikan bentuk-bentuk tarian yang

lincah dan centil mencerminkan anak muda. Namun dalam sajiannya bisa disajikan beberapa adegan di luar tema pergaulan seperti marah dalam bagian *ibing-ibingan (contras)*.

Asas keseimbangan, keseimbangan juga menjadi prioritas dalam sebuah pertunjukan, tanpa disusun secara seimbang sajian pertunjukan akan tidak sempurna (*balance*) dan lebih menonjolkan bagian tertentu. Misalkan dalam pertunjukan joged, antara penari dan penabuh harus betul-betul memahami bagian –bagian yang akan dimainkan, sehingga akan terjalin keharmonisan baik *angsel* gamelan dan gerak tarian, sehingga akan terjadi keseimbangan dalam penyajiannya.

Asas perkembangan, asas perkembangan merupakan hal yang paling penting dalam sebuah pertunjukan, karena dengan perkembangan atau improvisasi yang cukup matang dapat menjadikan pertunjukan tersebut menjadi lebih atraktif. Dari improvisasi para penari maupun penabuh serta pemain gendang, akan dapat memukau para penonton serta dijadikan nilai *plus* terhadap pertunjukan yang kita lakukan. Hal tersebut sering kali dijasikan oleh pementasan *skaa* Joged “*Duta kencana*” misalkan pada ketika penari menggoyangkan pinggulnya pemain kendang secara reflek memberikan respon motif kendang yang dapat menunjang nuansa goyangan pinggul penari dengan motif sebagai berikut:

Tangan kiri || . \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} \overline{TK} \overline{T} ||

Tangan kanan : || . \overline{D} \overline{D} \overline{D} \overline{T} . ||

Keterangan: T kiri : berbunyi *ting*

TK kiri : berbunyi *tak*

D kanan: berbunyi *de*

dT kanan : berbunyi *dut*

Sehingga akan terjalin sebuah pertunjukan yang atraktif antara penari dan pemainkendang serta iringan yang lainnya.

Asas tata jenjang, asas jenjang disini dimaksudkan sebagai bagian untuk pengembangan seni, dimana dalam menjaga eksistensinya di masyarakat *skaa joged* ini selalu memberikan sajian inovasi baru, baik dari nuansa musiknya maupun berupa video rekaman.

KESIMPULAN.

Perkembangan dangdut koplo dan jaipongan dalam gamelan joged dewasa ini di pelopori oleh *skaa joged "Duta Kencana"*, yang pada awalnya tahun 2008 menyuguhkan sajian joged inovatif dengan memasukan *kendang kempul* atau kendang sunda sebagai nuansa baru dalam pertunjukan jogednya. Sejalan dengan perkembangannya *skaa joged* tersebut mulai diminati oleh masyarakat dan beberapa *skaa joged* lainnya juga mulai mengikuti bentuk-bentuk iringan tari joged yang bernuansa dangdut dan jaipongan. Hal tersebut juga dilakukan dengan memasuka *kendang kempul* sebagai pembentuk nuansanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahaya, I Nyoman. 2013. *Mabarung Seni Pertunjukan di Daerah Bali Utara*, ISI Pres Surakarta. Surakarta.
- Djelantik. A.A Made. *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Bandung.
- Jaeni.2012. *Komunikasi Estetik Menggagas Kajian Seni dari Peristiwa Komunikasi Pertunjukan*. IPB Press. Bandung
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Kamus Bali-Indonesia*. Panitia Penyusunan Kamus Bali-Indonesia, Dinas Pengajaran Provinsi Daerah I Bali.
- Simatupang, Lono.2013. *Pergelaran Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*, Jalasutra anggota IKAPI. Yogyakarta.
- Sukerta, Pande Made.1998. *Ensiklopedi Karawitan Bali*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*, ITB. Bandung
- The Liang Gie.1979. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*, Karya PoB 6. Yogyakarta.

ANALISA MELODI PADA KOMPOSISI WINANGUN MARGA

I Wayan Arik Wirawan. NIM : 2013.21.020. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Balaganjur sebuah musik prosesi Bali, dimana adalah sebuah musik yang digunakan sebagai pengiring sebuah kegiatan agama. Kini perkembangannya telah mencapai titik puncak. Berbagai macam kreasi baru digarap dengan barungan ini. Baik itu berbentuk musik instrumental maupun iringan tari. Dengan daya kreatif komposer karawitan Bali mengolah gamelan ini menjadi sebuah bentuk seni pertunjukan, dimana didalamnya sudah mulai ditata dari segi unsur musikal, gerak, ekspresi, hingga busana. Bahasa musik yang ditimbulkan berbeda-beda. Unsur musikalnya tidak saja memberikan suasana dengan karakter keras dan meledak-ledak tetapi dapat juga memberikan suasana yang menggambarkan melankolis, gembira, manis, dinamis. Hal ini disebabkan oleh pengolahan melodi yang disesuaikan dengan daya kreativitas sang senimannya.

Instrumen reong sebagai pembawa melodi kini semakin dikembangkan. Dulu balaganjur hanya menggunakan pelog empat nada, sekarang sudah ada balaganjur pelog lima nada bahkan pelog tujuh nada. Melodi berperan penting dalam suatu karya komposisi balaganjur. Disamping membawa ciri khas suatu komposisi, melodi berfungsi sebagai *cover* untuk mengornamentasikan suatu karya musik balaganjur.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengulas melodi dalam komposisi balaganjur semarandhana Winangun Marga yang diciptakan tahun 1998 oleh seniman muda I Ketut Suandita. Dewasa ini hampir semua bentuk komposisi dengan media gamelan balaganjur pernah digarap I Ketut Suandita antara lain balaganjur instrumental,

balaganjur prosesi, balaganjur iringan tari, balaganjur bebarongan, balaganjur semarandhana. I Ketut Suandita menggunakan konsep Tri Angga dalam menggarap suatu gending balaganjur yang berisi *kawitan*, *pengawak*, dan *pangecet*. Dari semua hasil karyanya dalam media balaganjur, yang paling membuat penulis tertarik adalah balaganjur semarandhana. Balaganjur yang menggunakan instrumen reong gamelan semarandhana.

Kata kunci: balaganjur, melodi, winangun marga

PENDAHULUAN

Balaganjur merupakan suatu bentuk karawitan Bali yang sangat populer saat ini. Hampir setiap banjar maupun sanggar-sanggar seni di Bali mempunyai gamelan ini. Gamelan yang terdiri dari instrumen kendang, reong, ponggang, gong, kempur, bende, ceng-ceng, kajar dan kempli ini mempunyai fungsi yang penting pada setiap prosesi adat keagamaan di Bali. Biasanya digunakan dalam upacara Dewa Yadnya, Pitra Yadnya dan Butha Yadnya (Arya Sugiarta, Arnawa, 62:1996). Namun pada zaman globalisasi ini, pada upacara Manusa Yadnya juga ditabuh gamelan ini.

Gamelan yang mempunyai karakter musikalitas yang keras dan dinamis ini makin mempunyai tempat yang istimewa di hati masyarakat dan seniman Bali pada khususnya. Karena berbagai inovasi dan kreasi dari seniman untuk mengembangkan gamelan ini sangat bervariasi. Balaganjur yang dulunya hanya menggunakan laras pelog empat nada, kini berkembang menjadi pelog lima nada bahkan sampai tujuh nada. Komposisi Winangun Marga merupakan contoh gending yang menggunakan tujuh nada dalam bentuk penyajiannya. Winangun Marga merupakan komposisi tabuh Balaganjur Semarandhana yang diciptakan oleh seniman muda I Ketut Suandita yang berasal dari Banjar Kehen, Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur.

Winangun Marga digarap tahun 1998 dan pada saat itu BalaganjurSemarandhana masih sangat jarang. Balaganjur semarandhana adalah sebuah bentuk kreasi balaganjur yang menggunakan instrumen reong gamelan semarandhana sebagai instrumen melodinya (Wahyu Dita, 123: 2007).Komposisi ini memiliki nilai estetika yang sangat tinggi, terbukti masih enak didengar sampai saat ini, bahkan banyak *sekaa-seka* balaganjur yang menggunakannya.Winangun Marga secara etimologi dapat dibagi menjadi dua suku kata yaitu Winangun yang berarti membangun dan Marga berarti jalan. Jadi Winangun Marga dalam konteks garapan ini diartikan sebagai usaha untuk membangun atau membuka jalan baru dalam menggarap kreasi balaganjur (Wahyu Dita, 124: 2007)

Permainan melodi yang *lengut* atau lentur dalam komposisi ini menimbulkan kesan yang mengalir dan tidak kaku.Karakter balaganjur yang tadinya keras, diperhalus dengan diimbuhkan melodi suling yang memperkuat jalinan melodi instrumen reong.Disebutkan bahwa instrumen suling merupakan instrumen pemanis yang sama hal dengan instrumen penyacah, dan rebab (Sukerta,1998:133). Jadi, dalam popularnya komposisi Winangun Marga ini disebabkan oleh daya kreatif seorang I Ketut Suandita dalam menjalin melodi yang diramu dengan berbagai elemen-elemen musikal yang lainnya seperti ritme, tempo,dan dinamika.Melodi merupakan lagu pokok daripada suatu karya seni musik atau karawitan (Banoe, 2003:270).Melodi dalam garapan ini dapat diartikan sebagai hasil dari terjalannya nada-nada yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk suatu pola melodi.

Melodi memegang peranan penting sebagai pembentuk suasana dalam suatu komposisi.Begitu pula dengan penggarapan karya kreasi balaganjur ini. I Ketut Suandita sebagai penggarap berkehendak menuangkan melodi yang terkesan agung, religius,manis, ceria, melankolis dan dinamis untuk mewarnai garapannya (wawancara dengan I Ketut

Suandita, tanggal 31 Mei 2014). Seperti yang dikatakan oleh seorang filsuf asal Polandia Arthur Scopenhauer (1788-1860). Dalam karya Winangun Marga kehendak I Ketut Suandita diwakili oleh melodi. Jadi, melodi mengungkapkan berbagai usaha kehendak, dan kepuasan yang tercermin dalam interval-interval harmonis serta nada dasar. Melodi sebagai pengungkapan perasaan kehendak manusia yang paling dalam merupakan karya jenius, dan tindakannya melampaui kesadaran biasa (Matius Ali, 142: 2009).

Jadi pada komposisi kreasi balaganjur Winangun Marga dalam konteks melodinya sangat baik, maka dari itu penulis tertarik untuk menganalisisnya. Maksud dan pemikiran I Ketut Suandita sangat jelas dan efektif dituangkan pada komposisi ini. *Patet* ataulima urutan wilayah ketinggian atau kerendahan tangga nada dalam laras pelog tujuh nada sangat memperkaya melodi dalam komposisi balaganjur ini (Sukerta, 1998: 128). Dalam komposisi balaganjur semarandhanaini, I Ketut Suandita menggunakan enam buah *patet* untuk mengolah dan mengkreasikan kalimat-kalimat lagu. Adapun *patet* yang dipergunakan yaitu *patet selisir*, *patet tembung*, *patet pangenter alit*, *patet selendro*, *patet baro*, dan *patet lebeng*.

Dari latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: bagaimana analisa melodi dalam komposisi balaganjur semarandhana Winangun Marga?

Materi dan Metode

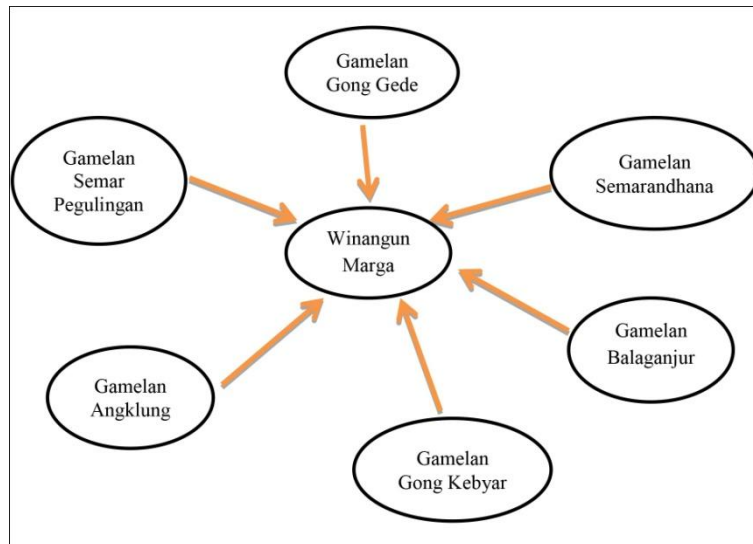
Materi : Materi pada penelitian ini mengacu pada melodi dalam komposisi tabuh balaganjur semarandhana Winangun Marga yang dibawakan oleh sekaa Gong Kencana Wiguna, Banjar Kehen Kesiman Petilan Kecamatan Denpasar Timur.

Metode : Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Di mana penelitian ini mengungkap analisa melodi komposisi Winangun dengan metode observasi, wawancara dan kepustakaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Balaganjur Winangun Marga

Balaganjur yang digolongkan ke dalam kelompok gamelan madya oleh Bapak I Wayan Rembang mempunyai karakter bunyi yang sangat keras menggelegar dan dinamis. Ide awal dalam pembuatan karya Winangun Marga ini sendiri adalah ketika dilaksanakannya upacara *mekiyis* atau *melasti* ke pantai yaitu dua hari sebelum upacara Nyepi dilaksanakan. Rupanya dari balaganjurdengan empat nada reong sebagai melodi belum cukup untuk mentransfer ide dari I Ketut Suandita dalam konteks ini. Berbekal pengalaman sebagai seniman karawitan yang cukup tinggi, I Ketut Suandita selain sebagai penggarap juga sebagai penabuh yang baik. Penabuh adalah orang yang bertugas memainkan alat gamelan atau tunggahan di Jawa Tengah disebut Pengrawit (Sukerta, 1998: 134). Beliau sangat lihai memainkan instrumen kendang, reong dan lain sebagainya. Juga dalam menabuh gamelan gong gede, gong kebyar, balaganjur, semar pegulingan, semarandana, dan angklung, sangat berpengaruh pada lahirnya komposisi balaganjur semarandhana ini. Adapun skemanya sebagai berikut:



Konsep berpikir I Ketut Suandita sangat matang untuk pertama kali menciptakan balaganjur semarandhana ini. Beliau memanfaatkan pengalaman dan daya interpretasi sebagai seniman dan juga dukungan penuh dari penabuh di Banjar Kehen Kesiman, maka lahirlah balaganjur semarandana untuk pertama kalinya di Bali (wawancara dengan Bapak Gede Yudarta, tanggal 18 Mei 2014).

Analisa Melodi pada Komposisi Winangun Marga

Melodi merupakan salah satu bagian yang membangun struktur dan bentuk suatu komposisi musik. Dari melodi pendengar dapat mengilhami dan mengerti tentang maksud dan suasana yang penggarap tuangkan. Dari melodi pula, karakter dari sang penggarap kelihatan jelas. Begitu pula dengan balaganjur semarandana Winangun Marga. Sesuai dengan konsep dan ide awal penggarapan yakni untuk mengiringi upacara melasti ke *segara* atau pantai tentu suasana yang tepat disana adalah nuansa agung dan religius yang lebih kental, namun juga diperkaya dengan nuansa melankolis, keras, dan manis. Istilah manis digunakan juga untuk pengungkapan suatu gending yang mempunyai kesan

manis, diantaranya karena penggunaan wilayah nadanya kecil, kemudian diikuti oleh tungguhan suling (Sukerta,1998:104).

Pada melodi pokoknya digunakan reong dengan laras pelog tujuh nada dan ditambah dengan enam buah suling. Jumlah reong yang digunakan adalah sembilan buah yakni : *ndeng rendah* (5), *ndung rendah* (7), *ndang rendah*(1), *nding sedang*(3), *ndong sedang*(4), *ndeng sedang*(5), *ndeung sedang*(6), *ndung kecil*(7), *ndang kecil*(1). Semua bertugas sebagai melodi dan pada instrumen reong *ndeng rendah* (5), *ndung rendah* (7), *ndang rendah*(1) sewaktu-waktu difungsikan sebagai peniti lagu.

Hasil analisis yang menyebabkan melodi balaganjur semarandhana menjadi istimewa yaitu konsep pelog tujuh nada di Bali sama dengan dengan konsep diatonis pada musik barat. Walaupun karakter nadanya sedikit berbeda, namun esensi yang dihasilkannya sama. Berikut contoh simbol-simbol yang umum dipakai dalam musik internasional ciptaan Galin Cheve yang juga dapat dikatakan sebagai sitem pelog tujuh nada dalam karawitan Bali. Simbol notasi ini diambil dari titilaras diatonis yang disebut titi nada pokok (Wartono dkk, 1984:66) yaitu: C D E F G A B dalam sistem not angka dibaca: 1 (do), 2 (re), 3 (mi), 4 (fa), 5 (sol), 6 (la), dan 7 (si) (Suryatini, 1983:24). Wujud dari simbol-simbol tersebut dapat dilihat dan dibaca seperti pada tabel berikut:

No	Simbol	Titi Nada Pokok	Dibaca	Aksara Bali	Dibaca
1.	1	C	do	1	<i>ndang</i>
2.	2	D	re	2	<i>ndaing</i>
3.	3	E	mi	3	<i>nding</i>
4.	4	F	fa	4	<i>ndong</i>
5.	5	G	sol	5	<i>ndeng</i>
6.	6	A	la	6	<i>ndeung</i>
7.	7	B	si	7	<i>ndung</i>

Sumber: *Pengantar Pendidikan Seni Musik* oleh Teguh Wartono dkk. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali* oleh W. M. Aryasa, 1984.

Dalam tabel diatas adalah titi nada pokok dengan cara baca.

Dalam komposisi ini digunakan enam buah patet menurut I Ketut Suandita dalam mengolah melodi yaitu:

- a. Patet Selisir : 3 - 4 - 5 - 7 - 1 atau 3 4 5 7 1
- b. Patet Tembung : 3 - 4 - 6 - 7 - 1 atau 3 4 6 7 1
- c. Patet Baro : 3 - 5 - 6 - 7 - 2 atau 3 5 6 7 2
- d. Patet Pangenter Alit : 3 - 5 - 6 - 1 - 2 atau 3 5 6 1 2
- e. Patet Selendro Ageng : 4 - 5 - 6 - 1 atau 4 5 6 1
- f. Patet Selendro Alit : 5 - 6 - 1 - 2 atau 5 6 1 2
- g. Patet Lebeng : 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 1 - 4 atau 3 4 5 6 7
1 2

Dalam penggunaan dan pengolahan melodi digarap oleh I Ketut Suandita secara apik dan mengalir sehingga perpindahan patet yang satu ke patet yang lain tidak terkesan patah-patah. Dengan pemikiran nada-nada tumbuk yang tepat sebagai jembatan dalam perubahan patet menyebabkan melodi dapat dengan *lengut* atau lentur terjalin sesuai dengan alur yang

dibuat oleh I Ketut Suandita. Seperti contoh perpindahan patet selisirke patet tembungdan ke patet pangenter alitdi bawah ini:

Dari Patet Selisir :

3 3 3 3 4 4 3 4 5 5 5 5 7 7 1 7
5 5 1 1 7 7 5 5 4 4 7 7 6 6 4 4 (3)

Transisi (perubahan patet)

Menjadi Patet Tembung :

3 3 3 3 4 4 3 4 6 6 6 6 7 7 1 7
6 6 1 1 7 7 6 6 4 4 7 7 6 6 5 5 (3)

Transisi (perubahan patet)

Dari Tembung menjadi Patet Selendro :

3 3 3 3 5 5 3 5 6 6 6 6 1 1 6 1
6 6 5 5 1 1 6 6 5 5 7 7 5 5 4 4 (3)

Transisi (perubahan patet)

Dengan permainan nada-nada yang apik membuat komposisi melodi yang menarik dan mengalun pada karya seni ini. Dari hal tersebut jika dinilai dengan estetika normatif sudah dapat dikatakan bahwa karya seni winangun marga ini indah.

Analisa Estetik

Kehadiran suatu karya seni tidak bisa dilepaskan sama sekali dari unsur-unsur yang sifatnya estetis. Hanya saja nilai-nilai estetis tersebut sifatnya sangat subyektif yang berada pada masing-masing individu berdasarkan tingkat kepekaan intuitif, pengalaman artistik dan lain-lainnya dalam menikmati sebuah penyajian karya seni. Komposisi winangun marga merupakan sebuah bentuk komposisi balaganjur semarandhana yang terlahir dari berbagai proses pencarian dan pengembangan dari gamelan balaganjur itu sendiri. Sistem melodi yang dipakai sangat mempengaruhi bagaimana bentuk garapan ini sehingga mampu munculkan kesan secara estetis.

Dalam struktur karya seni, ada tiga hal mendasar yang berperan menimbulkan rasa keindahan, yaitu: keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*) (Djelantik, 1999: 39). Pada permainan melodi dalam komposisi winangun marga, keutuhannya (*unity*) sangat diperhatikan karena komposisi ini memunculkan suatu kreasi serta pengembangan melodi balaganjur yang dulunya *saih pat* sekarang menjadi *saih pitu*.

Selain keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*) juga merupakan penentuan sebuah karya yang bernilai estetis. Penonjolan (*dominance*) dalam garapan ini mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni. Penonjolan (*dominance*) telah dicapai yakni dengan mengolah melodi dengan beberapa patet yang menyebabkan suasana dari bagian satu ke bagian berikutnya komposisi ini terdengar jelas. Disamping permainan *patet* pada instrumen reong, melodi juga dikuatkan oleh karakter lembut suling Bali yang menyebabkan suatu harmoni yang enak didengar. Keseimbangan (*balance*) melodi pada komposisi ini didapatkan dari pengolahan instrumen reong yang mempunyai porsi yang berbeda-beda dalam memainkannya. Serta dimana reong yang dipukul dengan keras

dan dimana bagian lirik. Semua ini dilakukan untuk membuat unsur melodi pada komposisi balaganjur Winangun Marga ini enak didengar dan bernilai estetika tinggi. Berikut pembahasan masing-masing dalam membuat rasa indah pada melodi balaganjur semarandhana Winangun Marga karya I Ketut Suandita.

A. Keutuhan atau kesatuan (*Unity*)

Keutuhan melodi pada komposisi Winangun Marga tercermin dari perpindahan *patet* yang mengalir secara apik dan mengalir. Seperti yang dikatakan I Ketut Suandita “ Kalau kita membuat suatu jalinan melodi, bagaimana supaya terkesan kita menyanyi atau megending”. Hampir semua *patet* dimainkan pada komposisi ini. Serta di dalamnya membentuk jalinan melodi yang utuh dengan fungsi *mengcover* komposisi ini.

Pada komposisi ini unsur keutuhan diungkapkandengan pengolahan ide melalui sembilan instrumen reong yang dikemas lewat dengan teknik ubit-ubitan reong. Jadi dengan Sembilan buah instrumen reong serta enam buah suling Bali menandakan unsur melodi yang utuh dalam komposisi balaganjur Winangun Marga.

B. Penonjolan (*Dominance*)

Penonjolan melodi pada komposisi balaganjur semarandhana Winangun Marga terletak pada penjelajahan dari sistem *patet*. Karena kaya akan nada, sehingga melodi terkesan paling menonjol dalam karya ini. Misalnya dalam bagian *kawitan* atau awal komposisi ini, ditonjolkan jalinan melodi dari instrumen reong. Dari sana penikmat diajak mulai mengenalkan reong yang digunakan dalam komposisi ini.

Musik adalah transformasi perasaan manusia, jadi jika ia menggambarkan apa yang ingin disampaikan lewat musik itu tentang perasaan senimannya, sedangkan kata-

katanya adalah bahasa akal dan budi. Dalam musik kehendak manusia diwakili oleh melodi, jadi melodi akan berusaha mengungkapkan berbagai kehendak. Melodi yang mampu mengungkapkan perasaan manusia yang paling dalam adalah karya jenius.

Jadi dalam karya musik atau karawitan Winangun Marga ini menonjolkan melodi yang dominan untuk mewakili kehendak dari I Ketut Suandita. Yang dimana dalam penggarapan balaganjur semarandhana ini merupakan suatu proses penjelajahan ide untuk mencapai suatu suasana agung, religius, melankolis, manis, dan semangat. Karena tujuan utama untuk menciptakan karya ini adalah sebagai pengiring prosesi melasti atau melakukan penyucian ke pantai untuk simbol para Dewa-Dewi.

C. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan hal yang mutlak untuk mencapai suatu keindahan. Berbagai konsep keseimbangan yang ada di dunia ini merupakan proyeksi yang digunakan oleh seniman dalam membuat suatu karya seni yang berkualitas. Dalam balaganjur Winangun Marga ini keseimbangan melodi terlihat ketika dalam penggunaan *patet* satu dan yang lainnya terporsi sama. Seimbangnnya teknik kekilitan dengan motif *nyilih asih* juga menjadikan karya ini tidak terkesan statis.

Selain hal tersebut dalam proses kreatif I Ketut Suandita untuk menghasilkan komposisi yang mampu memberikan rasa estetis atau *kelangenan* maka beberapa teknik secara konseptual juga diaplikasikan seperti konsep *adung, lengut*, dan *pangus*. *Adung* dimaksudkan sebagai pemilihan motif-motif melodi yang sesuai dengan karakteristik suasananya, *lengut* artinya mampu untuk menyampaikan tujuan atau maksudnya, sedangkan *pangus*

adalah sesuai dengan penempatannya kapan motif atau pola-pola baru perlu dimunculkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari berbagai pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni balaganjur semarandhana Winangun Marga ciptaan I Ketut Suandita merupakan suatu bentuk komposisi balaganjur kreasi yang diciptakan karena berbagai pengalaman estetis yang dialaminya. Karya ini menonjolkan konsep melodi baru dalam barungan gamelan balaganjur. Balaganjur yang dulunya hanya menggunakan laras pelog empat nada, dalam karya ini dipakai pelog tujuh nada atau konsep nada yang digunakan dalam gamelan semarandhana.

Melodi balaganjur semarandhana menjadi istimewa yaitu konsep pelog tujuh nada di Bali sama dengan dengan konsep diatonis pada musik barat. Walaupun karakter nadanya sedikit berbeda, namun esensi yang dihasilkannya sama. Melodi yang digarap secara apik oleh komposer I Ketut Suandita dapat dicerna secara baik oleh penikmatnya. Tidak dipungkiri bahwa ada suatu yang membuat melodi itu menjadi indah yaitu: keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*).

Saran

Bagi seniman muda, jangan berhenti untuk menggali elemen-elemen baru berbasis lokal dalam gamelan Bali yang dapat menjadikan karya-karya baru yang lebih inovatif dan mampu memperkaya khasanah seni global.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Matius. 2009. *Estetika Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan*. Tangerang: Sanggar Luxor.

- Aryasa, I WM. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Arya Sugiarta, I Gede. 1996. *Balaganjur Sebuah Musik Prosesi Bali Kontinuitas dan Perkembangannya*. Laporan Penelitian dibiayai oleh Proyek Operasi dan perawatan fasilitas STSI Denpasar. STSI Denpasar.
- Bandem, I Made. 2001. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dita, Kadek Wahyu. 2007. *Analisis Tabuh Kreasi Balaganjur Karya I Ketut Suandita*. Sebuah Skripsi Untuk Mencapai Gelar Sarjana S1 Institut Seni Indonesia Denpasar: ISI Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Rembang, I Nyoman dkk. 1984/1985. *Sekelumit Cara-Cara Pembuatan Gamelan Bali*. Bali: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Bandung: MSPI
- Suryatini, Ni Ketut. 1983. *Gamelan Slonding di Desa Asak Karangasem*. Sebuah Skripsi Untuk Mencapai Gelar Sarjana Muda Pada Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar: ASTI Denpasar.
- Wartono, Teguh dkk. 1984. *Pengantar Pendidikan Seni Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yudarta, I Gede. 1994. *Gamelan Balaganjur Sebagai Musik Iringan Tari*. Laporan Penelitian dibiayai oleh Proyek dan Perawatan Fasilitas STSI Denpasar: STSI Denpasar.
- Suharta, I Wayan. 2005. *Sekulerisasi Gamelan Bali: Studi Perkembangan Balaganjursebuah* tesis. Denpasar: Program Pasca Sarjana Universitas Udayana Denpasar.

Daftar Informan

Nama : I Ketut Suandita., S.Sn
Tempat
tanggal lahir : Denpasar, 1 April 1970
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Pegawai Dinas Kebudayaan Kota Denpasar/
Komposer Karawitan Bali
Alamat : Jalan Sulatri nomer 36, Banjar Kehen Desa
Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar
Timur

ESTETIKA POSTMODERN AKULTURASI MUSIK JAZZ GAMELAN BALI I WAYAN BALAWAN

Sapto Hastoko. NIM:2013.21.029. Program Studi Pengkajian
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Deskripsi tentang kecenderungan idiom estetika tertentu, karakteristik dan gaya musikal yang terjadi dari jaman ke jaman telah mengindikasikan adanya fenomena akulturasi musik pada proses penciptaan musik. Dalam arti lain, bahwa akulturasi musik merupakan suatu proses yang telah dilakukan oleh para komposer musik terdahulu melalui karya karyanya. Balawan adalah juga seorang musisi yang juga melakukan akulturasi musik gamelan Bali dengan musik lain terutama musik Jazz. Pada proses akulturasi tersebut fenomena estetika postmodern sangat kelihatan dalam permainan gitar dan komposisi musik Karya I Wayan Balawan. Estetika postmodern pada dasarnya mempunyai tiga landasan konsep yaitu: *Decentring* (yang pusat belum tentu lebih unggul dari yang pinggiran), *Difference* (bermakna ganda), *Deconstruction* (melihat apakah konstruksi yang ada masih kontekstual atau tidak). Ada beberapa idiom estetika postmodern yaitu antara lain: *pastiche*, *prefabrication*, *bricolage*, *Intertextuality*, *simulacra*, *simulasi digital*, *schizophrenia* dan lain lain. Penulis mengamati dan menganalisa akulturasi musik pada karya Balawan mengandung ciri-ciri dan idiom idiom estetika postmodern tersebut. Konsep *simulasi* terlihat dalam penggunaan alat musik digital (*Roland guitar synthesizer GR 33*) pada karya Balawan. *Pastiche* terlihat dari penggabungan unsur pentatonik gamelan Bali dan diatonik pada musik Jazz, *bricolage* juga terlihat dalam penggabungan genre musik gamelan dan musik Jazz pada karya Balawan. Sedangkan *deconstruction* sangat

terlihat pada penyajian permainan gitar Balwan dengan teknik *taping*.

Kata Kunci : Balawan, akulturasi music, estetika postmodern, jazz dan gamelan Bali.

PENDAHULUAN

Karya musik I Wayan Balawan disebut musik hibrida karena unsur unsur musikal didalamnya mengandung elemen musik yang berbeda, yaitu musik tradisional Bali dengan elemen musik Jazz. Pemahaman ini mengacu pada istilah hibrida yang secara terminologi diartikan bio tanaman yang dihasilkan oleh persilangan antara dua jenis (asal) yang berbeda (J.S Badudu, 2009). Jadi, makna persilangan inilah yang kemudian dijadikan dasar bahwa segala kreativitas yang diciptakan dengan cara mencampurkan (*crossculture*) dua atau lebih unsur yang berbeda disebut kegiatan hibridis atau bersifat hibrid.

Dalam catatan Bakker (2000:266) konsep hibriditas disebutnya sangat bermanfaat karena terbukti memperlihatkan bentuk-bentuk identitas baru. Menurut, Supanggah (2000) hibriditas dalam bermusik adalah ditandai dengan cara: penyajian musik yang berbeda; alat musik yang digunakan meliputi kekayaan berbagai etnik, tradisi, akustik, dan elektronik; tangga nada yang digunakan diatonis, pentatonis dan tangga nada lain; bentuk dan genre musik beragam; gaya dan garapan komposisi juga beragam, konsep musikalnya pun juga sangat sangat beragam, sekalipun dalam konteks ini Supanggah lebih menunjuk pada gejala musik campur sari, sehingga penulis mengartikannya sebagai musik “campuran” atau disebut musik hibrida.

Djelantik, (2004:7) menyatakan estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan semua aspek dari apa yang disebut keindahan. Benda atau peristiwa kesenian yang menjadi sasaran analisis

estetika setidaknya-tidaknya mempunyai tiga aspek dasar yakni aspek “wujud” atau “rupa” (yang menyangkut bentuk atau unsure yang mendasar dan susunan atau struktur), “bobot” (yang menyangkut suasana, gagasan dan pesan), dan “penampilan” (yang meliputi bakat, ketrampilan dan sarana atau media). Hal-hal yang indah, masih menurut Djelantik (1999:34) dapat digolongkan menjadi dua: 1). keindahan alami yang tidak dibuat oleh manusia. 2). Keindahan yang dibuat oleh manusia, yakni secara umum disebut barang kesenian. Pada umumnya apa yang disebut indah didalam jiwa, yakni sesuatu yang menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman, dan bahagia. Bila perasaan itu sangat kuat, akan dapat menyebabkan perasaan terpaku, terharu, terpesona, serta menimbulkan keinginan untuk mengulangi kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berkali-kali.

Sementara menurut The Liang Gie (1976:35), ada lima syarat yang harus dipenuhi terhadap sesuatu yang dikatakan bersifat indah: 1) kesatuan, totalitas, 2) keharmonisan, keserasian. 3) kesimetrisan. 4) keseimbangan. 5) pertentangan, perlawanan, kontradiksi. Terkait kelima ciri di atas, maka tersebut ciri 1 – 4 merupakan ciri-ciri dari estetika klasik/pra-modern dan modern. Sedangkan ciri yang ke lima termasuk merupakan ciri estetika postmodern.

Menilik catatan Piliang (2003:62), estetika seni postmodern tidak bisa dipisahkan dengan pergeseran objek-objek seni dari masyarakat tradisional, yang berkaitan dengan ritual, magis dan mitos, kemudian bergeser ke masyarakat industri yang berhubungan dengan upaya kemajuan dan transformasi, terakhir masyarakat konsumen yang berhubungan dengan kode-kode yang baru, bahasa estetika yang baru, serta makna yang baru. Perubahan ini juga sejalan dengan perubahan pada cara-cara manusia kontemporer memandang secara ontologis makna-makna dibalik sebuah objek sebagai cerminan dari dirinya; dengan perubahan pada cara objek

diterima dan datafsirkan; dengan perubahan pada metode penciptaan dan pendekatan dalam pemahamannya. Oleh karena itu, dengan cara memahami kode-kode bahasa estetik dari objek-objek seni kontemporer dalam kebudayaan postmodern, akan terbuka jalan bagi penyusunan peta makna-makna ideologis dan objek-objek tersebut, dan digunakan dalam upaya menemukan idiom-idiom estetik yang baru. Objek-objek seni dalam kebudayaan postmodern merupakan bagian dari kebudayaan materi masyarakat kapital atau masyarakat global mutakhir. Menurut Piliang(2010:179) ada beberapa idiom estetik postmodern antara lain: *pastiche*, *bricolage*, *kitsch*, *simulacrum*, *skizofernia* dan lain lain.

Meskipun penulis menganggap bahwa proses akulturasi musik pada karya I Wayan Balawan mengandung nilai nilai estetika post modern, perlu dibuktikan bentuk dan elemen musik apa saja pada karya Balawan mengandung idiom estetika postmodern? apakah secara makna juga mengandung konsep estetika post modern ? Dalam bab Pembahasan penulis akan menerangkan lebih jauh persoalan tersebut.

PEMBAHASAN

Teknik *Tapping* sebagai sebuah Proses Dekonstruksi pada Karya Balawan

Dekonstruksi adalah sebuah istilah yang dipergunakan untuk menerangkan lembaran baru dalam filsafat, strategi intelektual, atau model pemahaman yang telah dikembangkan oleh Jaques Derida seorang filsuf Perancis yang lahir di Aljazair tahun 1930, Piliang (2010:121). Dekonstruksi menurut Derrida adalah bentuk penyangkalan terhadap suatu pemahaman kebenaran yang sudah menjadi universal /grand narasi(Piliang 2010:123).

Balawan dikenal sebagai ' *shredder* ' yang sering memainkan satu atau dua fingerboards gitar dengan kedua

tangan teknik sentuh – menyentuh (*tapping*) . Teknik tersebut adalah suatu teknik baru yang berbeda sekali dengan teknik bermain gitar konvensional (dipetik).

Tapping adalah salah satu teknik yang menggabungkan antara teknik dasar hammer-on , pull-off serta dibantu dengan satu atau lebih jari kanan.

Dengan gabungan teknik tadi akan menghasilkan bunyi melodi yang super cepat.

CONTOH:

```
e||-----3----5---9-----|
B||-----|
G||-----|
D||-----|
A||-----|
E||-----|
```

Keterangan :

- * 3 : posisi jari telunjuk tangan kiri, senar ke-1 fret ke-3
- * 6 : posisi jari manis tangan kiri, senar ke-1 fret ke-5
- * 9 : posisi jari telunjuk tangan kanan yang menekan/mehentak senar ke-1 fret ke-9

Dalam konteks teknik bermain gitar dengan cara *tapping* ,bisa dipahami dengan jelas adanya suatu usaha pembaharuan dari I Wayan Balawan dalam bermain gitar dengan cara mengkonstruksi ulang teknik yang selama ini secara universal diakui masyarakat musik khususnya para gitaris.Hal ini sangat sesuai dengan ciri ciri estetika post modern tentang konsep dekonstruksi.



Foto :I Wayan Balawan bermain gitar dengan teknik tapping

Simulasi Digital dalam karya I Wayan Balawan

Peniruan (mimesis) dalam seni pada dasarnya telah berkembang melampaui ruang dan waktu. Reproduksi karya seni dengan cara menirukan model, bentuk, maupun gaya objek-objek virtual telah jadi bahan perbincangan tidak hanya di Zaman Modern atau Postmodern, tapi sudah dimulai sejak Yunani Kuno, Zaman Pertengahan, maupun Zaman Renaissance. Fenomena ini membuktikan, sekalipun ide gagasan, fungsi, serta bentuk perwujudan seni dari zaman ke zaman berbeda, tapi paraktek-praktek mimesis sebenarnya telah ada sejak zaman dahulu Langer (2006:120-124). Pada era modern ini, ketika sistem produksi tidak lagi dilakukan secara manual, tetapi menggunakan sistem mekanis-elektronis, praktek mimesis pun dilakukan secara berbeda. Musik orkestra yang biasanya dimainkan 50 hingga 60 pemain, akhirnya bisa dimainkan hanya satu orang menggunakan perangkat *digital*.

Hampir diseluruh karyanya I wayan Balawan selain menggunakan alat alat seperti gitar, keyboard,beberapa instrument gamelan,drum,Balawan juga menggunakan alat musik *additional*(tambahan) yaitu efek gitar, digital syntheziser gitar merk roland GR 33.Roland GR 33

memproduksi suatu tiruan suara (*simulacrum*) instrument *analog* seperti biola, trumpet, flute bahkan juga suara Gamelan. Produk suara yang dihasilkan oleh synthesizer tersebut nyaris sama dengan bunyi instrument aslinya, sehingga bagi para pendengar musik awam akan menganggap bahwa bunyi yang dihasilkan adalah bunyi instrumen asli. Hal tersebut sangat sesuai dengan pernyataan Baudrillard dalam Piliang (2010:127-128) yang mengatakan bahwa : Simulasi tidak lagi berkaitan dengan duplikasi Ada (*Being*) atau substansi dari sesuatu yang diduplikasi melainkan penciptaan melalui model model sesuatu yang nyata atau realitas dan menjadi hiperrealitas. Referensi dari duplikasi sudah dianggap menjadi suatu kenyataan yang baru.

Konsep *Pastiche* pada karya Balawan

Pastiche adalah sebuah konsep post modern yang berorientasi penggalan nilai nilai masa lalu dengan tujuan penghargaan dan nostalgia Piliang (2010:120). Dalam karya I Wayan Balawan juga terdapat konsep *pastiche* tersebut, hal ini dapat dilihat dari struktur atau pola pola melodi dan pola ritme yang digunakan masih mengandung pola pola tradisi bahkan beberapa mengambil pola baku ritme tradisi gamelan Bali. Teknik ubit ubitan juga banyak dipakai Balawan dalam karya karyanya. Dalam Hal Bentuk lagu I wayan Balawan menggunakan dua konsep bentuk komposisi yaitu konsep trades gamelan Bali dan konsep bentuk musik Jazz , beberapa konsep bentuk tradisi dimulai dari bagian bagian sebagai berikut:

- Bagian Kawitan : ialah melodi pembuka dari sebuah komposisi gamelan.
- Bagian Pengawak: merupakan bagian utama di sebuah komposisi gamelan, melalui bagian pengawak ini seseorang akan mengetahui *uger uger* (ukuran dan aturan) dari sebuah lagu.

- Bagian Pengecet :merupakan bentuk padat dari sebuah pengawak dan merupakan sambungan dari bagian lagu pengawak.
- Bagian Batel Maya: ialah lagu transisi yang fungsinya merubah watak lagu sebelumnya.

I Wayan Balawan juga menggunakan konsep konsep baku bentuk musik jazz(dalam hal ini konsep bentuk musik Barat) dan menggabungkannya dengan konsep baku tradisi gamelan Bali diatas.Konsep bentuk musik Barat yang digunakan Balawan adalah:

Konsep Bentuk musik lagu pendek yaitu seperti *bagattela*, *prelude*,*overture*, konsep bentuk lagu pendek tersebut biasanya secara melodis berstruktur A A'B A ,A adalah tema melodi awal ,A' adalah imitasi melodi awal dengan variasi sebagai penerus ide kalimat dari melodi A,B adalah kontras melodi atau jawaban dari melodi A dan A' ,bagian A terakhir adalah rekapitulasi melodi dari melodi bagian A awal.Disamping itu Balawan juga memasukkan sebuah bagian yang bernama Cadenza(sebuah bagian improvisasi ditengah tengah lagu).

Dalam proses penciptaannya I Wayan Balawan menggabungkan sistem bentuk musik yang baku ada di gamelan baku yang ada di musik Barat.Berkaitan dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa Balawan dalam hal berkarya menggunakan kaidah kaidah estetika post modern terutama konsep *pastiche* dua tradisi baik dari tradisi gamelan Bali ataupun tradisi musik Jazz yang merupakan bagian dari musik Barat.Dari konsep *pastiche* dua tradisi tersebut menghasilkan suatu akulturasi bentuk musik (gamelan dan jazz).

Konsep *Bricolage* dalam karya Balawan

Bricolage merupakan salah satu konsep estetika post modern,pengertian *bricolage* adalah menyatukan atau merakit berbagai gaya,teksture.genre atau diskursus yang

berbeda, Matius Ali (2009:263). Karya karya Balawan secara mendasar sudah menerapkan prinsip bricolage tersebut, hal ini bisa terlihat dari penggunaan alat alat musik dengan modal tangga nada yang sama sekali berbeda satu dengan yang lain. Penggunaan alat musik *gangsa* dan *reong* yang bertangga nada *pentatonic* (lima nada) dan penggunaan alat alat musik barat seperti keyboard, gitar dan bass yang bertangga nada *Diatonic* (tujuh nada) sudah jelas memenuhi prinsip atau konsep bricolage dalam karya karya Balawan. Secara frekwensi gelombang nada secara fisika sudah tentu sangat berbeda, maka dibutuhkan kepiawaian khusus dan eksperimen terus menerus untuk menggabungkan *pentatonic* dan *diatonic*. Balawan dengan groupnya Batuan Ethnic Fusion (BEF) melakukan eksperimentasi secara intens dan konsisten sejak satu dasa warsa terakhir.

Dari sisi teknik ritme Balawan juga menggabungkan dua genre ritme yang berbeda yaitu teknik ritme *ubit ubitan* (berasal dari gamelan Bali) dan teknik ritme *swingin* (mengayun) yang berasal dari musik Jazz. Istilah *ubit ubitan* dimaksudkan sebagai teknik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *on beat* (polos) dan sistem *off beat* (sangsih). Pukulan polos dan sangsih bergerak naik turun dan sebaliknya yang akhirnya menghasilkan bunyi bersifat *interlocking* (saling mengunci). Ritme *swing* adalah ritme dasar dari Jazz, pengertian ritme *swing* disini berbeda dengan pengeritan *swing* yang biasa ada dilagu lagu barat dalam konteks irama. Ritme *swing* adalah "roh" atau "jiwanya" musik jazz apakah yang ber irama *bosanova*, *swing*, *funky*, *16 beat* dan lain lain. Ritme dasar *swing* adalah not *triole* yang dihilangkan nada tengahnya, dalam arti secara attitude kalau memainkan musik jazz dari nada satu ke nada lainnya harus dimainkan secara *triole* yang dihilangkan nada keduanya sebagai akibat dari cara memainkan nada tersebut maka terciptalah *swingin* (mengayun) dalam ritme. Balawan dalam karya karyanya

(khususnya karya karya terkini) menurut penulis berhasil melakukan suatu akulturasi ritme antara ubit ubitan dan swing dengan cukup baik hal ini akan terasa dalam tension ritme yang dihasilkan ternyata sangat *balance*.

Pemaknaan Semiotika Dengan Konsep *Intertekstualitas* Dan *Hiperealitas* Dalam Karya Balawan

Istilah intertekstualitas pertamakali diperkenalkan oleh Julia Kristeva seorang pemikir post strukturalis Perancis,dalam bukunya *Revolution in poetic language* dan *Desire in Language : A Semiotic Approach to Literature and Art*.Dalam kedua buku tersebut Kristeva membawa istilah Intertekstual sebagai satu konsep kunci paham post strukturalis yang menentang model berpikir struktur,sinkronik,dan bersistem dari paham strukturalisme.Apa yang dilihat Kristeva dalam sebuah teks dan karya seni ,tidaklah sesederhana relasi relasi antara bentuk dan makna atau penanda dan petanda ,sebagaimana dipertahankan oleh semiotika konvensional seperti Saussure.Sebaliknya Kristeva melihat pentingnya dimensi ruang dan waktu dalam analisis teks dan karya seni.Sebuah teks atau karya seni dibuat di dalam ruang dan waktu yang kongkrit.Oleh sebab itu, mesti ada relasi relasi antara satu teks atau karya seni satu dan teks atau karya seni sebelumnya dalam konteks garis waktu dan ruang.Singkatnya Kristeva melihat bahwa satu teks atau karya seni tidak berdiri sendiri(otonom)pasti selalu berhubungan dengan teks atau karya seni sebelumnya (Intertekstualitas).

Dalam konteks pemaknaan *It self* (didalam) pada karya Balawan konsep Intertekstualitas sudah pasti terlihat baik dari sistem instrumentasi dan sistem komposisi yang dilakukan Balawan.

I Wayan Balawan secara referensial terpengaruh beberapa karya karya komposisi tradisi dan karya karya

komposisi Jazz. Idiom ritme dari karya karya gamelan Bali mulai dari *sekar rare*

Sampai *sekar Agung* dan motif motif ritme pada karya karya komposer Jazz seperti John Mc Laughlin, Pat Metheney, Chic Corea banyak diadopsi dalam karya karya Balawan. Pengadopsian idiom idiom musikal tersebut Balawan memodifikasi sedemikian rupa sehingga terjadi transposisi makna yang sama sekali baru dari makna sebelumnya. Masuknya unsur unsur idiom dua sumber musikal dari karya karya komposer terdahulu baik dalam musik tradisi Bali atau musik Jazz dapat diartikan suatu kejadian *intertekstualitas* dalam karya seni.

Dalam bagian improvisasi dapat dirasakan dan di dengar dengan jelas bahwa Balawan memasukkan motif motif ritme dari karya karya tradisi terdahulu diakulturasi dengan motif motif ritme musik dari karya karya Jazz terdahulu seperti Joh Mc Laughlin, Miles Davis dan lain lain.

Motif motif ritme tersebut dimodifikasi sedemikian rupa misalnya motif ritme Jazz dengan melodi pentatonic sebaliknya motif ritme tradisi dengan melodi diatonis. Dari modifikasi tersebut maka lahirlah suatu *transposisi* (pemaknaan estetika baru) yang sama sekali berbeda dengan sumber ritme aslinya. Disinilah kepiawaian Balawan dalam mengolah idiom idiom musik dari karya karya komposer terdahulu baik yang bersumber dari karya gamelan Bali atau karya karya musik Jazz.

Secara kontekstual makna musik hasil karya Balawan jelas bersifat hiburan mekipun ada sedikit yang bersifat kontemplatif. Meskipun banyak karya Balawan bersifat hiburan didalamnya tetap ada sebuah pesan pesan yang disampaikan oleh Balawan, misalnya dalam karya "Pasar Malam" Balawan ingin menyampaikan sebuah kemeriahan Pasar Malam hal ini ditunjukkan dengan banyak motif motif ritme yang ketat dan bertempo cepat disertai melodi dengan interval interval jauh

dan dekat. Disamping pesan kemeriahan di dalam Karya tersebut Balawan mengungkapkan keprihatinan masyarakat modern sekarang ini yang lebih menyukai datang ke symbol symbol kapitalisme seperti Mall, pertokoan dari pada datang ke sebuah Pasar Malam.

Pada karya "Globalisasi" Balawan juga menggambarkan globalitas dengan memasukkan unsure unsure musik dari berbagai Negara, Gamelan Bali (Indonesia), Jazz (USA), sound sitar (dengan peralatan digital mewakili India). Disamping mengungkapkan keberagaman karena globalisme secara implisit Balawan dalam proses awal mencipta karya Globalisasi tersebut menyatakan bahwa karya Globalisasi adalah wujud keprihatinannya dengan efek negative Globalisasi seperti menduniannya kapitalisme, hilangnya nilai tradisi, perubahan *life style* (gaya hidup) yang cenderung ke barat baratan pada dunia timur termasuk Indonesia.

Dari banyaknya wacana "ilmu tanda" yang ada, penulis melihat bahwa karya I Wayan Balawan secara makna juga sangat cocok dengan teori semiotika postmodern dari Jean Baudrillard, yakni hipersemiotika dan hiper-realitas. Alasannya, Balawan dalam karyanya juga memakai teknologi digital berupa gitar synthesizer Roland GR 33 yang secara fungsional memproduksi sebuah simulasi bunyi baik bunyi tiruan gamelan, tiruan sitar, ataupun hasil dari bunyi bunyi tiruan tersebut diramu menjadi suatu bunyi baru (*simulacra*). Menurut Piliang (2012:49) "hiper" artinya di atas, di luar atau terlampaui melampaui batas, Jadi mengacu pengertian ini, hiperealitas dapat diartikan sebagai realitas berlebihan atau realitas melampaui batas. Pemikiran kritis Jean Baudrillard tentang hiperealitas ini ternyata cukup terbukti pada karya I Wayan Balawan. Pemakaian alat digital pada karya Balawan memenuhi prinsip simulasi, yaitu, menurut Piliang (2012:51) adalah penciptaan realita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan tulisan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam karya karya I Wayan Balawan terdapat banyak kandungan konsep konsep estetika post modern.Kandungan tersebut bisa terlihat dalam bentuk dan struktur musik karya Balawan.Bentuk dan struktur musik yang mengandung konsep estetika post modern antara lain terlihat dari instrumentasi musik yaitu pemakaian alat digital seperti synthesizer,struktur ritme,melodi,dan akulturasi idiom musikal baik yang bersumber pada tradisi musik Bali ataupun yang bersumber dari musik Jazz.Kajian mengenai estetika post modern pada karya Balawan diatas diharapkan bisa menjadi suatu triger ide,gagasan,perenungan dan menjadi contoh bagi musisi dan seniman generasi muda dalam hal inovasi cara menciptakan sebuah komposisi musik.Bagi kalangan akademis diharapkan tulisan diatas sebagai dorongan untuk melakukan penelitian penelitian yang lebih banyak terhadap fenomena musik yang sedang terjadi atau musik tradisi supaya tidak hanya seniman atau penulis dari luar negeri saja yang menulis tentang kekayaan budaya kita.Selanjutnya penulis juga menyadari bahwa tulisan diatas hanya tulisan deskriptif jadi perlu ditindak lanjuti dengan analisa yang lebih mendalam misalnya perlu dihadapkannya transkripsi salah satu karya Balawan sehingga secara visual bisa terlihat materi materi dan proses musikal apa yang terjadi pada karaya I Wayan Balawan. Terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, JS. 2006, *Kata-Kata Serapan Bahasa Asing Dalam Bahasa Indonesia*, Buku Kompas, Jakarta
- Cooper W Grosvenor and Meyer B Leonard.1960, *The Rhythmic Structure of Music*,The University of Chicago,Chicago press
- Djelantik, Anak Agung Made, 1999, *Pengantar Ilmu Estetika Jidil I dan II*, Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI), Denpasar

- Gie, The Liang, 1976, *Garis Besar Filsafat Kleindahan, Penerbit Karya*, Yogyakarta
- Jones, PIP, 2009, *Pengantar Teori-Teori Sosial: Dari Teori Fungsionalisme Hingga Post-Modernisme*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta
- Kunst Jaap.1950,*Meter, Rhythm, Multipart music* ,Leiden :E J Brill
- Kindsay, Hennifer, 1991, *Klasik, Kitsch, Kontemporer*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta
- Mathaly Tobias,1913,*Musical Interpretation.It's Law and Principles and their Application in Theaching and Perfoming* ,Joseph William Limited
- Ritzer, Goerge, Douglas J Goodman 2004, *Teori Sosiologi: dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*,Kreasi Wacana,Yogyakarta.
- Ratna, Nyoman Kutha, 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Umumnya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Stein Leon,1979,*Structure and Style,The Study and Analysis of Musical Form*,Exp.Ed,Summy Birchard Music Publishing,New Jersey
- Soedarsono, RM, 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Gajah Mada University Press,Yogyakarta

**EKSPLORASI GAMELAN ANGKLUNG DAN SELONDING
SEBAGAI MEDIA UNGKAP DALAM PENCIPTAAN KARYA
MUSIK “KAPETENGAN”**

I Made Dwi Andika Putra. NIM : 2013.21.030. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Desnpasar

Abstrak

Pada ujian tugas akhir penciptaan seni, penata akan menciptakan karya musik *kapetengan*, sebuah garapan musik inovatif yang dipertunjukkan di *Setra* Desa Adat Penatih. Karya musik inovatif ini mengungkapkan sifat kesadaran dan ketidaksadaran dalam diri manusia. Rumusan ide penciptaan karya musik *kapetengan* difokuskan pada satu hal, yaitu bagaimanakah eksplorasi gamelan Angklung dan Selonding sebagai media ungkap dalam karya musik *kapetengan*. Untuk menjawab rumusan ide penciptaan ini, maka digunakan beberapa teori sebagai acuan dalam menggarap karya musik *kapetengan*, yaitu teori kreativitas, teori penciptaan menurut Alma M. Hawkins, dan teori estetika. Karya musik ini diharapkan dapat menjelaskan bahwa sifat *kapetengan* ada dalam setiap diri manusia dan dalam melakukan suatu tindakan, manusia hendaknya selalu menyadari serta dapat berpikir terlebih dahulu sehingga dapat diketahui segala konsekuensi dari setiap perbuatan yang dilakukan.

Kata Kunci : kesadaran, ketidaksadaran, karya musik *kapetengan*

PENDAHULUAN

Pada penciptaan karya tugas akhir ini, penata akan menggarap karya musik dengan judul *kapetengan*. *Kapetengan* adalah sifat di antara kesadaran dan ketidaksadaran. Penata tertarik dengan konsep ini karena sesungguhnya *kapetengan* ada pada diri setiap manusia. Ada kalanya manusia pernah

mengalami kesadaran dan ketidaksadaran dalam melakukan suatu hal. Ketika manusia tidak sadar akan apa yang dilakukan, ia akan melakukan suatu perbuatan di luar nalarnya, sedangkan ketika manusia sadar akan apa yang dilakukan, ia akan melakukan segala perbuatan dengan pertimbangan-pertimbangan berdasarkan pola pikir manusia itu sendiri dengan segala konsekuensinya.

Berdasarkan uraian tersebut, manusia dengan kesadarannya mampu mengolah kreativitas dan potensi yang tercermin melalui ide yang dituangkan ke dalam wujud suatu karya seni yang original. Dalam konteks manusia dengan kesadarannya, penata sebagai pelaku seni juga menjadi bagian di dalamnya. Namun, dalam proses kreativitas atau penciptaan karya musik *kapetengan* ini, pencipta juga tentunya akan merasakan bagaimana manusia mengalami ketidaksadaran, misalnya dalam mendapatkan suatu teknik yang secara tidak sengaja didapatkan ketika berproses. Melalui medium musik, gagasan *kapetengan* disampaikan kepada masyarakat sebagai penikmat seni. Konsep *kapetengan* inilah yang penata pilih untuk ditransformasikan ke dalam wujud karya musik dengan media ungkap gamelan Angklung dan Selonding yang mampu mewakili rasa yang ada dalam karya musik ini nantinya. Medium gamelan dipilih sebagai medium penyampaian pesan karena eratny hubungan komunikasi antara gamelan dengan masyarakat.

Analisis dalam artikel ini bertujuan untuk menjelaskan eksplorasi gamelan Angklung dan Selonding dengan gagasan kesadaran dan ketidaksadaran itu sendiri pada karya musik *kapetengan* dalam medium bahasa musikal. Gamelan ini dipilih sebagai media ungkap untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam karya musik *kapetengan*, mengingat keberadaan gamelan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat Bali. Manfaat dari penulisan artikel ini adalah agar nantinya antara media ungkap dengan konsep

karya terjalin suatu keutuhan sebagai awal tahapan eksplorasi karya musik *kapetengan*.

Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada pendahuluan, maka ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah gamelan Angklung dan Selonding sebagai media ungkap dalam karya musik *kapetengan*?

Landasan Teori Dan Metode

Landasan teori yang penata gunakan sebagai acuan dalam menggarap karya musik *kapetengan* adalah sebagai berikut.

1. Teori Kreativitas

Setiap orang tentu memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda, dan sikap kreatif sangat dibutuhkan ketika penata ingin menghasilkan suatu karya. Seseorang yang kreatif akan berusaha untuk dapat menghasilkan gagasan-gagasan baru yang belum pernah dilakukan dan ditemukan orang lain. Penata menggunakan teori kreativitas menurut Solso (1988) dan Evans (1991) yakni definisi kreativitas pada potensi kreatif atau sebagai proses kreatif. Artinya, apa saja sumber-sumber kemampuan seseorang dan aktivitas yang berpotensi besar untuk melahirkan gagasan-gagasan baru. Dengan demikian, karya musik *kapetengan* akan dihasilkan melalui proses kerja kreatif dan penata akan mencoba untuk menghasilkan garapan musik dengan gagasan baru.

2. Teori Alma M. Hawkins

Untuk mendukung proses kreativitas, maka penata juga akan menggunakan teori Alma M. Hawkins sebagai

acuan penggarapan karya musik *kapetengan*. Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu, eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (Hadi, 1990: 36). Ketiga tahapan tersebut diaplikasikan dalam proses penggarapan karya musik *kapetengan*.

3. Teori Estetika

Estetika berasal dari kata *aesthesis* dalam bahasa Yunani yang berarti rasa, persepsi manusia atas pengalaman. Di dalamnya tidak hanya terkandung persepsi manusia tentang keindahan, melainkan segala macam rasa yang diperoleh melalui panca indera (Simatupang, 2013: 7). Berkaitan dengan estetika, maka penikmat karya musik *kapetengan* nantinya dapat dengan bebas mengungkapkan estetika yang terdapat dalam karya ini dengan rasa yang dirasakan oleh masing-masing orang. Di samping itu, penata juga tetap menggunakan prinsip-prinsip estetis yang dikemukakan oleh Djelantik, yaitu keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) untuk mewujudkan karya musik *kapetengan*. Keseimbangan (*balance*) akan diungkapkan melalui kesadaran dan ketidaksadaran, sedangkan kesatuan (*unity*) akan diungkapkan melalui kesatuan dalam elemen-elemen seni karawitan yang membingkai karya musik *kapetengan*.

Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang penata gunakan sebagai metode dalam menciptakan dan mewujudkan karya musik *kapetengan* adalah sebagai berikut.

Tahap eksplorasi adalah tahap awal dalam melakukan proses penggarapan karya seni. Pada tahap ini dilakukan pencarian dan penjajagan secara terus-menerus mulai dari pencarian ide atau media yang diwujudkan dalam tatanan sajian penggarapan. Pencarian ide adalah hal utama karena memerlukan proses dan waktu yang cukup lama, berawal dari kejadian secara tidak sengaja ketika melakukan pelatihan di Banjar Kalah, Paang Kelod Penatih yang awalnya berjalan dengan baik, tetapi ketika bagian *pengecet* dimainkan tiba-tiba lampu semua padam. Suasana kemudian menjadi kacau dan *gending* tersebut seakan-akan menjadi sebuah komposisi baru karena setiap orang memiliki ekspresi yang berbeda dalam suasana mati lampu tersebut. Kegiatan lain yang penata lakukan setelah penentuan ide pada tahap ini adalah menentukan tema, judul, dan konsep melalui proses berpikir, berimajinasi, merasakan, serta menafsirkan. Pencarian sumber-sumber baik tertulis maupun tidak tertulis juga dilakukan agar mendapat wawasan tambahan yang berhubungan dengan karya *kapetengan*.

Tahap improvisasi merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan. Penuangan ide-ide dalam bentuk percobaan-percobaan secara intensif mulai dilakukan. Penata mencari kemungkinan *patet-patet* yang dihasilkan dari gamelan Selonding dan mencari *patet* baru yang dihasilkan dari perpaduan gamelan Selonding dan gamelan Angklung yang nantinya digunakan untuk mengangkat suasana dan nuansa yang diinginkan sesuai konsep ciptaan. Kemudian penata mencari teknik pukulan, permainan serta pola lagu yang akan dituangkan pada garapan sesuai dengan struktur garapan.

Tahap ketiga penggarapan adalah *forming*. Tahap akhir dari karya musik *kapetengan* yaitu pembentukan menjadi sebuah karya musik yang utuh. Bagian-bagian yang telah dicari dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk yang utuh walaupun terdapat bagian-bagian yang masih kasar. Dalam hal ini penata

juga perlu memperhatikan *ngumbang ngisep* (keras liris) berkaitan dengan masalah dinamika *gending*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamelan yang digunakan dalam proses penggarapan musik *kapetengan* adalah gamelan Angklung dan Selonding. Mengenai pengertian gamelan Angklung dijelaskan sebagai berikut.

Menurut I Nyoman Kaler (alm), Angklung berasal dari kata *Angka* (sebuah bilangan), dan *Lung* (patah). Jadi kata *Angklung* artinya angka yang patah. Di antara sembilan angka yang bentuknya patah-patah adalah angka empat. Jenis *barungan* gamelan yang menggunakan *tungguhan* gangsa empat *bilah* itulah yang disebut Angklung. Dalam rangkaian pada laras slendro biasanya terdapat lima nada. Menurut I Nyoman Rembang mengatakan bahwa kata *Angklung* berasal dari kata “a”, “ng”, dan “luhung” jika digabungkan menjadi kata *Angluhung* yang artinya menjadi bertambah bagus atau indah. Angklung menggunakan empat *bilah* atau nada yang diambil dari gamelan yang menggunakan tujuh nada (*saih pitu*) (Kaler dan Rembang dalam Sukerta, 2009:9).

Sedangkan pengertian gamelan Selonding menurut Pande Made Sukerta mengungkapkan, bahwa “Selonding merupakan salah satu barungan gamelan berlaras pelog tujuh nada yang sebagian besar menggunakan tungguhan yang bahannya dari besi. Gamelan ini dianggap sakral dilihat dari fungsinya yang hanya digunakan untuk keperluan upacara. Maka dari itu, barungan gamelan Selonding sekarang ini di Bali sangat sedikit dibandingkan dengan jenis-jenis barungan gamelan lainnya (Sukerta, 2009: 353)”.

Gamelan Selonding dan Angklung dijadikan sebagai media ungkap karena keterkaitannya dengan kesadaran dan ketidaksadaran. Maksud uraian ini adalah gamelan Selonding lebih bersifat religius khususnya terdapat di daerah Tenganan.

Gamelan Selonding mengarah pada lapisan rohani dan cenderung kepada ketidaksadaran. Sedangkan gamelan Angklung lebih mengarah pada lapisan jasmani karena realitasnya gamelan Angklung digunakan untuk mengiringi upacara Pitra Yadnya (upacara kematian di Desa Adat Penatih) dan identik dengan aktivitas rasa panca indera seperti suasana sedih yang cenderung kepada kesadaran.

Kapetengan mampu menjangkau dua lapisan jasmani yakni kesadaran dan rohani yakni ketidaksadaran. Dari pemaparan terhadap konsep *kapetengan* menggerakkan hasrat penata untuk mentransformasikannya ke dalam wujud karya musik. Media unguap yang akan digunakan dalam mewujudkan karya musik *kapetengan* adalah gamelan Selonding dan Angklung. Gamelan Selonding yang digunakan sebagai media unguap terdiri dari dua *barungan* dengan *saih* yang berbeda. Begitu pula halnya dengan gamelan Angklung yang terdiri dari dua *barungan* dengan *saih* yang berbeda. Durasi waktu pertunjukan yang direncanakan adalah sekitar 45 menit, yang akan disajikan di *setra* Desa Adat Penatih. Maka dari itu, ide penciptaan konsep *kapetengan* ini adalah menggunakan gamelan Angklung dan Selonding.

Ide merupakan sumber pemikiran seorang penata ketika suatu karya akan diwujudkan. Ide penata dalam mewujudkan garapan musik ini muncul secara tidak sengaja ketika melakukan pelatihan di Banjar Kalah, Paang Kelod Penatih yang awalnya berjalan dengan baik, tetapi ketika bagian *pengecet* dimainkan tiba-tiba lampu semua padam. Suasana kemudian menjadi kacau dan *gending* tersebut seakan-akan menjadi sebuah komposisi baru karena setiap orang memiliki ekspresi yang berbeda dalam suasana mati lampu tersebut. Dari pengalaman tersebut penata mendapatkan suatu sifat, yaitu *kapetengan*.

Karya musik *kapetengan* mengacu pada sajian musik inovatif karena adanya pengembangan pada pola-pola

permainan, dan pengolahan unsur-unsur musikal seperti nada, melodi, irama (ritme), tempo, harmoni dan dinamika. Sifat estetik seperti *unity* (kesatuan), *intensity* (kekuatan, keyakinan), dan *complexity* (kerumitan) tetap dijadikan pijakan serta acuan dalam mewujudkan karya yang berkualitas.

Eksplorasi gamelan Selending sudah penata lakukan pada kelas Penciptaan Seni I. Penata mencoba mengungkapkan sifat kesadaran yang dituangkan dalam hitungan-hitungan genap dalam satu melodi dan sifat ketidaksadaran diungkapkan dengan menggunakan hitungan-hitungan ganjil sehingga penikmat tidak dapat menebak jatuhnya pukulan Gong dalam karya eksplorasi *kapetengan* I. Selain itu, penata juga mempergunakan alat tambahan, seperti satu pasang kendang cedugan, satu pasang kendang krumpungan, satu buah kajar, satu buah ceng-ceng ricik, satu buah gong, dan satu buah kempur.



Gambar 1. Foto pementasan karya musik *kapetengan* I pada Ujian Penciptaan Seni I

PENUTUP

Dari apa yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa eksplorasi diperlukan guna mempersiapkan kematangan

dalam penciptaan Ujian Tugas Akhir karya musik *kapetengan* nantinya. Eksplorasi dalam hubungannya dengan media unkap, yaitu gamelan Angklung dan Selonding bermanfaat untuk menjajagi dan mencari kemungkinan-kemungkinan baru pada gamelan yang akan digunakan. Ide, konsep, dan hubungannya dengan elemen-elemen seni musikal harus menjadi satu kesatuan yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryasa, I WM, et al. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- _____, 1991. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Hadi, Y.Sumandiyo. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan buku *Creating Through Dance* oleh Alma M.Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran; Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suharnan. 2011. *Kreativitas; Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Surakarta: ISI Press Solo.

ESTETIKA JALINAN *RHYTHM* GUSTU BRAHMANA TRIO

Warman Adhi Sanjaya. NIM : 2013.21.032. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Kajian ini berisi analisa bentuk *rhythm* musik Gustu Brahmana Trio dalam lagu curik- curik. Hal yang mencakup didalamnya adalah asimilasi musik, estetika, bentuk musik dan *rhythm* pada drum set. Analisa bentuk musik ditekankan pada bagian pembahasan dengan pendekatan estetikanya. Pengkaji meyakini *rhythm* sebagai elemen pertama yang menyebabkan terjadinya musik. *Rhythm* adalah elemen dasara dalam konsep garapan musik Gustu Brahmana Trio. Inti utama kajian ini adalah bagaimana estetika garapan yang dipresentasikan oleh Gustu Brahmana Trio. Konsep musik Gustu Brahmana Trio menggunakan konsep musik *jazz trio*. Improvisasi menjadi elemen utama dalam proses penciptaan komposisi dan aransemen. Dalam jazz dikenal istilah improvisasi yaitu permainan spontanitas ritme dan nada. Dalam memainkan bagian ini, seorang pemain dituntut berimprovisasi dan menunjukkan kepiawaiannya dalam memainkan instrumen yang mereka gunakan, dan bagaimana pemain sebagai pemimpin yang mengkoordinasi untuk masuk bersama kedalam tema lagu. Perpaduan instrumen traditional Bali dengan instrumen Barat menimbulkan warna suara yang berbeda dan menjadi keunikan tersendiri bagi Gustu Brahmana Trio. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan ditinjau dari perspektif estetika dari bentuk musiknya. Yang ditekankan dalam penelitian ini bukan pada pengukuran melainkan pada pendeskripsian. Selain sebagai bentuk inovasi musik traditional Bali, musik Gustu Brahmana Trio bisa menjadi jembatan dalam memperkenalkan tradisi kebudayaan Indonesia dalam bentuk

representatif yang berbeda di dunia internasional. Dengan adanya kelompok ini, memberikan referensi baru tentang musik tradisi yang dikembangkan.

Kata Kunci : Gustu Brahmana Trio, Estetika, *rhythm*, improvisasi

PENDAHULUAN

Musik adalah bahasa dunia yang bersifat universal tanpa membedakan warna kulit, rasial, agama dan dapat memberikan inspirasi kepada seluruh generasi muda Indonesia, bahwa dengan musik kita dapat melakukan kegiatan positif tanpa memandang kepentingan pribadi maupun golongan, untuk meniadakan perbedaan yang dapat menimbulkan perpecahan.

Melalui musik kita dapat mengisi kehidupan dengan lebih harmoni dan berpikir positif. Sebagai karya seni, musik dapat menjadi sarana untuk mengembangkan rasa dan rasio. Hidup yang menempatkan rasio di atas segala-galanya menyebabkan manusia terjerumus dalam keterasingan dalam diri sendiri. Melalui musik manusia mencoba menemukan kembali keutuhan dirinya.

Kebudayaan-kebudayaan di Indonesia secara umum dapat dikatakan merupakan akumulasi dari berbagai interaksi kultural yang terjadi dimasa lampau seperti halnya unsur-unsur kebudayaan yang lain, terus menerus mengalami perubahan sejalan dengan perubahan yang dialami masyarakat pemiliknya.

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam suatu kebudayaan nyaris tidak dapat dilepaskan dari berbagai interaksi yang terjadi antara kebudayaan itu dengan kebudayaan-kebudayaan lainnya. James R. Brandon menunjukkan bahwa secara garis besar, ada empat periode budaya utama dalam sejarah Asia Tenggara; masing-masing periode ini memiliki corak yang khas dalam perkembangan

seni pertunjukan (Brandon, 1967;7). Periode yang pertama ialah masa pra-sejarah disusul dengan periode kedua, yakni masuknya kebudayaan India, periode ketiga berupa masuknya pengaruh Cina dan Islam, serta periode keempat diwarnai dengan adanya pengaruh Barat.

Dalam konsep musik Gustu Brahma Trio terdapat asimilasi dua kebudayaan Barat dan Bali. Yang dimaksud adalah ada lagu dolanan Bali. Idiom *traditional percussion* Bali dalam *drumset* dan idiom *gong ageng* dalam *contra bass*. Format instrumen yang terdiri dari *rindik*, *drumset* dan *contra bass* memberikan warna suara yang unik. Genre *jazz* menjadi elemen utama dalam konsep kelompok ini. *Jazz* adalah jenis musik yang tumbuh dari penggabungan *blues*, *ragtime*, dan *france marching military* dan nyanyian tradisional Afrika. Beberapa subgenre *jazz* adalah *Dixieland*, *swing*, *bebop*, *hard bop*, *cool jazz*, *free jazz*, *jazz fusion*, *smooth jazz*, dan *caf jazz*. *Jazz* adalah aliran musik yang berasal dari Amerika Serikat pada awal abad ke-20 dengan akar-akar dari musik Afrika dan Eropa. Musik *jazz* banyak menggunakan instrumen gitar, trombon, piano, terompet, dan saksofon. Dua elemen penting dalam *jazz* adalah sinkopasi dan improvisasi. Gustu Brahma Trio menggunakan konsep aturan jazz trio, yaitu *rindik* sebagai *instrument lead*, *contra bass* sebagai pemegang *root chord* dan *drum set* sebagai pemegang *rhythm*. Penelitian ini berisi tentang penjabaran estetika jalinan *rhythm* musik Gustu Brahma Trio. Penjabaran lebih kearah *rhythmical* antara *drum set* dengan *rindik* dan *contra bass* karena *drumset* sebagai pemegang *rhythm* dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan ditinjau dari perspektif estetika dari bentuk musiknya. Yang ditekankan dalam penelitian ini bukan pada pengukuran melainkan pada pendeskripsian.

PEMBAHASAN

Gustu Brahmana *Trio*

Kelompok ini terdiri dari Ida Bagus Gustu Brahmana pada *drum set*, Ida Bagus Indra Gupta pada *contra bass*, dan I Wayan Suastika pada *rindik*. Kelompok ini terbentuk pada tanggal 4 Maret 2012. Proses latihan, pencarian konsep dan ide rekaman dilakukan selama satu tahun. Gustu Brahmana mulai belajar musik melalui instrumen *keyboard*. Ketertarikannya pada *drum set* tumbuh ketika dibeli oleh sang Ayah sebuah instrumen *drum set*. Pengetahuan tentang Bali traditional percussion dimulai ketika dibangku sekolah dasar dengan belajar kendang Bali dan berlanjut dalam kelompok batuan etnik *fusion*.

Walaupun bukan seorang mahasiswa jurusan musik, ketertarikan dia terhadap musik *jazz* sudah tumbuh pada saat itu. Hal inilah yang membuat dia menekuni instrument *drum set*. Tumbuh dilingkungan komunitas *jazz* Bali yang kondusif dan mempunyai musikalitas tinggi membuat dia cepat dalam mendalami ilmu musik. Gustu Brahmana pada tahun 2004 mendapatkan juara ke tiga Sonor Drum Competition 2004.

Musisi *jazz* internasional maupun nasional yang pernah berproses bersama dalam bentuk pertunjukan maupun rekaman adalah I Wayan Balawan, Dewa Budjana dan Joe Rosenberg. Pada awal 2012 Gustu Brahmana membuat grup *jazz* eksperimental yang bernama Gustu Brahmata Trio dengan konsep *drum set*, *contra bass* dan *rindik*. Dalam proyek ini Gustu Brahmana berperan sebagai *leader*. Gustu Brahmanta Trio pada 2013 masuk sepuluh album terbaik majalah Tempo. Pada Tahun 2014 Gustu Brahmanta Trio masuk nominasi kategori instrumentalia terbaik dan *duo* atau grup *jazz* terbaik dalam penghargaan AMI 2014.

Estetika

Teori estetika Alan P Merriam yang menjelaskan tiga tingkatan analitik yaitu, konseptualisasi musik, perilaku yang berhubungan dengan musik, dan musik itu sendiri (Alan P Merriam, 1964:32). Suatu perilaku dihasilkan dari sebuah pemikiran maupun perenungan yang direalisasikan melalui tindakan-tindakan. Hal ini terdapat dalam konseptualistik musik, dimana untuk menghasilkan sebuah karya seni yang diinginkan harus menyusun atau memberikan konsep terlebih dahulu. Ciri estetika post modern adalah pola pikir keterbukaan terhadap budaya luar Barat. Alan P Merriam adalah salah seorang etnomusikolog yang menggunakan pendekatan tersebut. Ciri yang lain dalam estetika post modern adalah penggunaan konsep musik *aleatoris*. Partitur – partitur tidak ditulis secara lengkap ,namun hanya berupa tanda-tanda penunjuk saja, penafsiran serta memainkannya diserahkan kepada pemain musik.

Sejarah Singkat *Rhythm* dalam musik Barat

Musik adalah seni mengolah bunyi dalam susunan waktu. Menarik untuk menyimak pendapat Marvin Minsky dalam Jonathan D. Kramer (1988; 1) tentang karakteristik waktu yang membuat musik menjadi lebih punya arti:

Of what use in music knowledge? Her is one idea. Each child spend endless days in curious ways; we call it "play". He play with blocks and boxes, stacking them and packing them; he lines them up and knocks them down. What is that all about? Clearly, he is learning Space? But how, on earth does one learn time? Can one time fit inside another, can two of Them go side by side? In music we found out!

Many adults retain that play like fascination with making large structure out of smaller things- and one way to understand music involves building large mind structures out of smaller

things. So that drive the build music structure might be the same one that makes us try understand the world.

Jelas sekali bahwa waktu adalah komponen dasar yang paling esensial guna memahami musik dan secara sosial bagaimana manusia berhubungan antar individu dan masyarakatnya. Persoalan temporal akan waktu adalah aspek yang paling mendasar untuk memahami musik yang selanjutnya terangkum dan lebih focus pada persoalan *rhythm*.

Awal abad 14 pengorganisasian musik dalam waktu dikenal dengan istilah mensural notation dimana melodi lagu belum dibatasi oleh garis birama dan pengolahan *rhythm* masih dipengaruhi oleh modus ritmik [*anapest, dactyl, iamb dan trace*] yang berasal dari *rhythm* puisi. Kemudian sejak abad 16 perkembangan pola *rhythm* di Eropa dan Amerika mendasari *rhythm* berdasarkan *tempo, pulse, beat, meter* dan aksen.

Rhythm dekat dengan persoalan waktu karena pengkaji meyakini *rhythm* sebagai elemen pertama yang menyebabkan terjadinya musik. Semua orang pasti setuju jika dikatakan bahwa esensi musik adalah bunyi. Namun jika musik adalah bunyi, lalu bagaimana bunyi itu bisa membentuk musik? Atau bunyi yang bagaimana yang bisa dikatakan musik.

Secara teori disebutkan wujud terkecil dari musik adalah figur atau wujud. Namun figur tidak bisa pula dikatakan musik jika dia hanya berdiri sendiri. Figur bisa dikatakan membentuk musik apabila terdiri dari dua figur. Artinya figur harus diulang atau dimainkan lebih dari satu kali. Bentuk pengulangan figur dikenal dengan istilah repetisi.

Selanjutnya repetisi inilah yang dikenal dengan *pulse* atau *beat* sebagai unsur pembentukan *rhythm*. Proses repetisi inilah yang mempresentasikan kehadiran waktu dalam musik. Repetisi akan selalu mengikuti gerak waktu, atau pola *rhythm* selalu mengisi rentang waktu. Bunyi hanya menempel pada proses repetisi yang terjadi. Tanpa bunyi, musik tetap hadir bersama repetisi pola *rhythm* dan waktu.

Pada musik klasik dikenal istilah *polyphony* yang berarti bentuk musik dengan lebih dari satu melodi atau suara yang dimainkan oleh instrumen dan vokal secara bersamaan dan serentak.

Analisa

Bagaimana estetika garapan yang dipresentasikan oleh Gustu Brahmana *Trio* ? berikut analisis musiknya. Lagu yang dianalisis adalah lagu curik-curik yang merupakan lagu dolana dengan jumlah birama 8, sukat 4/4, di bar terakhir sukat 4/4 dan bentuk kalimat A *repetition* dan langsung masuk pada tema lagu.

Dalam *jazz* dikenal istilah improvisasi yaitu permainan spontanitas ritme dan nada. Dalam memainkan bagian ini, seorang pemain dituntut berimprovisasi dan menunjukkan kepiawaiannya dalam memainkan instrumen yang mereka gunakan, tidak hanya sampai disitu saja bagaimana pemain sebagai pemimpin yang mengkoordinasi untuk masuk bersama kedalam tema lagu. Penguasaan permainan, kepercayaan diri, dan penguasaan emosi sangat menonjol pada bagian ini, dikarenakan pada bagian solo ini hanya dimainkan oleh dua instrumen instrumen yaitu drum set dan contra bass. Akan tetapi dalam kelompok Gustu Brahmana *Trio* dalam memainkan improvisasi tersebut tersebut dalam dua tempo cepat dan pelan. Improvasi memiliki arti dan fungsi yang sama dengan musik *aleatoris* yang menjadi salah satu ciri estetika postmodern.

Curik -curik

Score

Lagu Dolanan

Gustu Brahmana
[Arranger]

The image shows a musical score for two instruments: RINDIK and CONTRA BASS. The score is written in 4/4 time. The RINDIK part is in the treble clef, and the CONTRA BASS part is in the bass clef. The first system shows the beginning of the piece, with the RINDIK part starting with a rest followed by a series of eighth notes. The CONTRA BASS part starts with a similar rhythmic pattern. The second system shows a continuation of the rhythmic patterns, with a measure number '5' indicated at the start of both staves. The piece concludes with a double bar line.

Notasi 1. Tema lagu curik-curik

Dalam tema diatas contra bass dan rindik bermain secara unison bersamaan pada bagian tema tempo dimainkan cepat (*allegro*). Yang menarik dalam aransemen ini adalah kalimat frase tema yang ganjil dalam birama yang genap. Dalam teknik permainan rindik menggunakan teknik norot (dua tangan memainkan nada yang sama dan ritmis yang sama dalam oktaf yang berbeda). Dalam konsep lagu ini rindik bermain secara berulang-ulang. Instrumen yang ditonjolkan disini adalah *drum set*. Diakhir lagu ada bagian *coda* yang hanya dimainkan rindik. Dalam bagian *coda* rindik memainkan pola *rhythm* yang diulang-ulang dan memberi tempat untuk *drum set* solo dengan *polyrhythm* klenang klenong. Selain itu, motif-motif bass yang digunakan dalam konsep album ini menggunakan pendekatan dengan instrumen gong ageng. Idiom gong ageng sebagai motif dasar lagu dan landasan *motif line contrabass* dalam mengiringi solo instrumen drumset dan rindik. Jalanan rhythm dan ritme yang ada didalam konsep ini lebih bersifat improvisasional sehingga terlihat tidak kaku dan terlihat jelas karakter instrumen barat dan tradisi (seperti tertulis diatas konsep solo tidak dihitung berapa *bar* atau *chorus*).

Pola *rhythm drum set* dalam lagu curik-curik

Curik - curik
Lagu Dolanan

[Composer]
Gustu Brahmama

Score

pola rhythm swing

Drum Set

syncopation

OPMAT

The image shows a musical score for a drum set. It consists of two staves. The top staff is labeled 'Score' and 'pola rhythm swing'. The bottom staff is labeled 'Drum Set'. The drum set part is written in 4/4 time and features a complex rhythmic pattern with many 'x' marks indicating specific drum hits. An arrow points to a specific rhythmic figure labeled 'syncopation'. At the end of the piece, there is a double bar line followed by the text 'OPMAT'.

Gambar. 2

Pada pola *rhythm drum set* menggunakan irama *swing*. Dalam karawitan Bali biasanya lagu dolanan menggunakan pola rhythm kendang tunggal dengan menggunakan kendang gupekan. Aransemen ini menggunakan pola *rhythm swing* dengan snare drum sebagai bentuk *syncopation*. Notasi diatas adalah dasar pola *rhythmnya*. *Syncopation* yang berubah-ubah tidak statis dalam format audio dan livenya, membuat pola rhythm ini bergerak seperti improvisasi.

Transkripsi solo drum

anticident

consequences

anticident

Drum Set

consequences

anticident

permutation

permutation

consequences

consequences

The image shows a drum set transcription with three staves. The first staff has three measures with arrows pointing to 'anticident', 'consequences', and 'anticident'. The second staff has four measures with arrows pointing to 'consequences', 'anticident', 'permutation', and 'permutation'. The third staff has one measure with an arrow pointing to 'consequences'. The drum set part is written in 4/4 time and features a complex rhythmic pattern with many 'x' marks indicating specific drum hits.

Gambar. 3

Diatas adalah transkripsi 8 birama awal solo drum pada lagu curik-curik. *Antisident* adalah frase kalimat tanya, *concequences* adalah frase kalimat jawab. Frase tanya jawab terjadi setiap 1 bar. Didalam birama delapan terjadi permutation (pergeseran nilai not) dan berlanjut kebirama sembilan. Solo drum pada bagian ini bersifat improvisasi. Frase yang ada dalam solo ini beradsarkan perbendaharaan *rhythm* si pemain. Dari bentuk pola *rhythm* dan melodi tema dikembangkan dalam bagian solo dan membentuk frase tanya jawab.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisa, dapat dikemukakan temuan yang berkaitan dengan konsep estetika dalam musik *jazz* eksperimental Gustu Brahmana *Trio*. Kekuatan teori terletak pada suatu peristiwa musikal yaitu bahwa musik *jazz* eksperimental Gustu Brahmana *Trio* tidak hanya sebagai sebuah sistem bunyi musik itu sendiri atau berdiri sendiri melainkan dipengaruhi oleh pola pikir, dan perilaku.

Konsep estetika musik Gustu Brahmana *Trio* terletak pada jalinan *rhythm* pada *drumset*, dengan *contra bass* dan rindik. Perpaduan instrumen traditional Bali dengan instrument Barat menimbulkan warna suara yang berbeda dan menjadi keunikan tersendiri bagi Gustu Brahmana *Trio*.

Pola penggarapan musik oleh Gustu Brahmana *Trio* pada lagu curik-curik tidak meninggalkan pakem *rhythm swing* dan menggunakan laras pelog. Sebuah bentuk asimilasi bnetuk musik baru yang mereka lakukan terhadap inovasi musik tradisi. Gustu Brahmana dalam memainkan drum set sering menggunakan pola *rhythm* dalam genre *jazz* (*swing* dan *event eight*) yang memberi kesan tidak kaku, *improvise* sehingga menjadi ciri khas kelompok ini.

Asimilasi musik yang dilakukan Gustu Brahmana *Trio* meberikan efek positif dari globalisasi. Selain sebagai bentuk inovasi musik traditional Bali, musik Gustu Brahmana *Trio* bisa

menjadi jembatan dalam memperkenalkan tradisi kebudayaan Indonesia dalam bentuk representatif yang berbeda di dunia internasional. Dengan adanya kelompok ini, memberikan referensi baru tentang musik tradisi yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Caldwell, John. 'Invention' dalam *The New Grove's Dictionary of Music And Musicians*, Stanley (ed.), Vol,14, W.W. Norton & Company, New York.
- Blades, James. *Percussion Instrument and Their History*, Revised Edition, Faber and Faber, London, 1984.
- Edmund, Prier SJ Karl., *Musik Polifoni Abad Pertengahan*, Pusat Musik Liturgi, Yogyakarta. 1981.
- Magadini, Peter. *Polyrhythms The Musician's Guide*, Vol.1, Toronto, 1993. Mack, Dieter., *Sejarah Musik Jilid 4*, Penerbit PML, Yogyakarta, 1995.
- Edmund, Karl. *Ilmu Bentuk Musik*. Pusat Musik Liturgi. Yogyakarta, 1996.
- Soedarsono, RM. *Seni Pertunjukan dan Pariwisata*.Yogyakarta: BP ISI.Yogyakarta, 1999.
- Arom, Simha. *African Polyphony and Polyrhythm Musical Structure and Methodolog*, Cambridge University Press, New York 1991.
- Meriam, Alan P. *The Antropology of Music*. Chicago: Northwestern UniversityPress, 1964.

LAMPIRAN



GARAPAN MUSIK REBAB “PENGENDAG JALAN”

I Wayan Widia. NIM : 2013.21.038. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kerawitan Bali baik vokal maupun instrumental merupakan khasanah budaya adiluhung yang sangat kaya berbagai aspek musikal seperti jenis dan bentuk instrument, teknik permainan, timbre (warna nada) serta multifungsi ansambel dalam suatu upacara atau multifungsi instrument dalam satu ansamble (Aryasa,1980:1).

Dari berbagai aspek musikal yang merupakan pilar-pilar konsepsi kashanah budaya adiluhung, merupakan sebuah harapan untuk dipahami secara mendalam terhadap karawitan Bali itu sendiri, dalam mengembangkan pola berpikir melalui unsur-unsur yang dapat diuraikan menjadi dasar-dasar penciptaan, dengan tetap meninggikan kearifan lokal yang telah dikagumi secara luas.

Dewasa ini dalam realita dunia karawitan di Bali telah tumbuh subur, serta telah banyak melahirkan seniman dengan karya-karya yang luar biasa baik secara teori maupun praktek. Namun dalam eksistensi pengembangannya dalam pencapaian tujuan tertentu, para seniman sangat disibukkan oleh dunia ide yang dijadikan sumber inspirasi karya.

Mengamati apa yang sedang terjadi pada masyarakat khususnya seniman karawitan di Bali dalam berbagai pengembangannya, penulis mencoba mencari celah bahwa berbagai aspek karawitan seperti jenis dan bentuk instrument, teknik permainan serta timbre (warna bunyi) merupakan hal menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya seni karawitan yang berlandaskan teori. Hal tersebut menjadi permasalahan penting karena warna bunyi (timbre) hanya dapat dirasakan

dengan indra melalui cara memainkan, penggunaan medium, bentuk instrument serta interval (jarak nada) yang telah ditentukan panjang pendeknya tersusun secara fungsional menjadi deretan nada yang indah serta enak didengar yang dalam pengetahuan karawitan disebut "laras" (*saih*).

Laras(*saih*) dalam berbagai barungan gamelan Bali dapat dibedakan menjadi dua yaitu: Laras Pelog dan Laras Slendro, serta tidak adanya standarisasi *saih* yang mengikat sehingga hal tersebut, mengakibatkan perbedaan-perbedaan *saih* antara barungan satu dengan yang lainnya, bahkan disuatu tempat tertentu dinyatakan oleh para seniman sebagai ciri khas : *saih* gong Buleleng, *saih* gong Geladag, *saih* gong Pinda dan lain-lainnya.

PEMBAHASAN

Dari berbagai perbedaan *saih* tersebut merupakan sumber inspirasi bagi penulis untuk memahami secara lebih mendalam, sehingga karawitan Bali dijadikan akar untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas menjadi suatu yang baru.

Menurut penulis, dalam laras pelog 5 (lima) nada saja masih ada nada-nada miring menjadi cermin keindahan *saih* itu sendiri yang tidak termasuk nada tengahan dalam laras pelog 7 (tujuh) nada. Kemudian laras slendro 5 (lima) nada yang dianggap mempunyai interval sama rata, masih bisa disisipi nada tengahan sehingga menjadi 7 (tujuh) nada kembali. Dari pendalaman tentang *saih-saih* gamelan Bali yang menyangkut laras pelog dan slendro penulis mencoba memadukannya kedalam bentuk garapan musik rebab dengan judul "Pangendag Jalan", dengan instrument rebab sebagai medium eksplorasi serta didukung beberapa alat suling, sompret serta kendang bernada dengan mencoba menampilkan karya seni karawitan menggunakan 12 (dua belas) nada, yang merupakan hasil dari pemaduan laras selendro 5 (lima) nada dengan laras pelog 7 (tujuh) nada.

Kemudian dalam konteks judul garapan yang penulis sajikan adalah untuk menyatakan bahwa instrument rebab sebagai medium utama dalam mengungkapkan ide gagasan, melalui 3 (tiga) senar dengan stem nada yang berbeda-beda yaitu : senar 1 (satu) dengan nada “deng” (), senar 2 (dua) dengan nada “dung” () serta nada “ding” () pada senar 3 (tiga) sehingga melahirkan teknik-teknik permainan secara vertikal dan horizontal.

Secara etimologi “Pangendag Jalan” terdiri dari 2 (dua) buah kata yaitu “endag” berarti terbit atau muncul kemudian “jalan” berarti mamban atau jalan, kemudian dapat awalan “pa” berarti penyandang (Panitya Penyusunan Kamus Bali-Indonesia, 1978).

Menurut I Nyoman Raweng (almarhum), dalam gong luang istilah jalan atau mamban berfungsi sebagai tugas-tugas nada dalam suatu lagu yang biasa atau sering disebut patutan (saih).

PENUTUP

Kesimpulan

Instrumen rebab dalam garapan komposisi baru Pangendag Jalan, merupakan sumber eksplorasi karya dalam menuangkan ide gagasan serta sebagai sumber inspirasi melalui deretan nada fungsional yang muncul dan dihasilkan sebagai dasar patutan (*saih*), yang didukung oleh instrument suling, sompret, kendang bernada yang merupakan hasil dari proses kreatif dalam mengembangkannya baik secara fisik maupun nonfisik sehingga menghasilkan suatu garapan komposisi baru dengan judul Pangendag Jalan.

Garapan musik rebab “Pangendag Jalan” merupakan garapan yang secara maksimal menggunakan 12 (dua belas) nada hasil dari pepaduan laras selendro 5 (lima) nada dengan laras pelog 7 (tujuh) nada yang melahirkan tehnik permainan secara vertikal maupun horizontal.

KAJIAN SENI PADA WASIAT RENUNGAN MASA KARYA TGKH HUHAMMAD ZAINUDDIN ABDUL MADJID

Ashwan Kailani. NIM: 2013.21.043. Program Studi Pengkajian
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar.

Abstrak

Wasiat renungan masa adalah beberapa di antara kekayaan seni tradisional nusantara yang menjadi budaya pada organisasi Nahdlatul Wathan yang berdomisili di desa Pancor keca matan Selong kabupaten Lombok timur, pertunjukan ini biasanya di tampilkan pada saat *Adzikrolhauliah* (Diesnatalis) Ma'had Darul Qur'an Walhadits (perguruan tinggi khusus kajian kitab kuning, salah satu perguruan tinggi yang didirikan oleh TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid). Dan biasanya di jadikan sebagai hiburan pembuka pada saat memperingati hari lahirnya organisasi Nahdlatul Wathan ini.

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif di tinjau dari perspektif seni yang kajiannya bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi, bentuk dan makna representasi dari wasiat renungan masa karya TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid.

PENDAHULUAN

Wasiat renungan masa adalah kumpulan pesan-pesan moril berupa teks yang mempunyai makna tersurat dan tersirat yang di karang oleh TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid pendiri Organisasi Islam yang terbesar di daerah Nusa Tenggara Barat kecamatan Selong kabupaten Lombok timur. Wasiat renungan masa yang merupakan sebuah karya seni mulai di sajikan sebagai sebuah seni pertunjukan berbentuk hadrah pada tahun 1992 pada acara *Adzikrolhauliah* (Diesnatalis) Ma'had Darul Qur'an Walhadits (perguruan tinggi

husus kajian kitab kuning, salah satu perguruan tinggi yang didirikan oleh TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid).

Wasiat renungan masa merupakan salah satu bentuk dari seni pertunjukan, seni pertunjukan erat sekali hubungannya dengan komunikasi, karena pada hakikatnya kesenian adalah berkomunikasi. Artinya melalui medium seni, seniman sebagai pencipta maupun penyaji, melalui media kesenian tersebut, dia mengungkapkan isi hati, idea, gagasan, cipta dan karsa dalam karya yang dibuatnya atau direpertoarnya. Apa lagi jika si seniman/penyaji mampu empati terhadap lagu (karya seni) yang dibawakannya, sehingga dia tidak hanya berkesenian tetapi dia pun harus mampu berbicara melalui medium kesenian ini, maka pesan seni tersebut akan mudah dimengerti oleh orang lain. Hal tersebut bisa dilihat seni dari fungsinya, yaitu : seni berfungsi sebagai ritual, seni berfungsi sebagai propaganda dan seni berfungsi sebagai hiburan, ketiga fungsi seni ini pada akhirnya bermuara pada wilayah komunikasi.

Dharmamulya dkk. (2005:216) mengemukakan bahwa nilai-nilai luhur dapat menjadi pedoman hidup, pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari warga suatu masyarakat. Oleh karena itu, jika unsur budaya tersebut hilang, hal ini akan berarti pula hilangnya sebuah sarana sosialisasi nilai-nilai yang efektif, yang kemudian akan memengaruhi kelestarian nilai-nilai yang di pandang penting itu.

Mengacu pada realitas di atas, hadrah wasiat renungan masa sebagai ekspresi seni pertunjukan yang di wariskan oleh pendiri untuk di jadikan budaya yang mempunyai nilai-nilai moral dan sosial sebagai penguatan jati diri (jamaah) dan menjadi sebuah karya seni pertunjukan yang harus di pertahankan eksistensinya untuk kemudian tidak termarginalkan, itulah sebabnya sangat menarik untuk di kaji dari perspektif seni pertunjukan. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan mengambil judul "Kajian seni Wasiat renungan masa".

PEMBAHASAN

Wasiat renungan masa yang lama, yang diterbitkan pada 15 Jumadil awwal 1390 H/17 Agustus 1970 M, beberapa abjad telah dicabut (mansukh, tidak dipakai lagi) mulai dari awal tahun 1979 M. Setelah tercabut abjad tersebut maka inilah wasiat yang sah dan lulus agar yang tercinta anakanda Abituren khususnya/warga/pencinta NW umumnya mendapat maklumat adanya Wasiat renungan masa merupakan kumpulan pesan atau nasehat-nasehat berbentuk syair yang di karang langsung oleh TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid, "terciptanya wasiat renungan masa ini berangkat dari kekhawatiran akan keadaan masyarakat lembah rinjani khususnya masyarakat yang ada di sekitarnya, kala itu. Karena banyak hal-hal negatif yang tidak sesuai dengan ajaran agama Islam baik hari ini maupun yang akan datang untuk terus menghidupkan kebenaran, memperkuat iman dan taqwa.

Setelah melihat situasi dunia Islam dewasa ini terus-menerus dikepung/dirong-rong oleh lawan dan antek-antek mereka. Sayang ummat Islam sendiri kebanyakan lengah bahkan tidur nyenyak atau tidak mengetahui dirinya sendiri; siapakah dia dan dimanakah dia, dan apakah tugasnya sebagai Ibadullahil-Mu'minin (lupa diri sendiri dan lupa tugasnya saendiri) *falaahaulawalaaquwwatailla billahi-'aliyil-'adhiimil 'azizil – hakim.*

Menjaga kemungkinan akan salah l'tiqad/salah jalan bagi umat Islam sendiri dalam menegakkan kesucian/kemurnian iman dan taqwa (Syari'at Allah Rabbul 'alamin) terutama bagi generasi penerus.

Sekedar memberi restu dan perangsang nurani Rabbani-qadral mustatha'- Di Abad Final Ini "Abad Kebangkitan Ummat Islam Sedunia". (*TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid. Rabu, 7 Oktober 1981*)

Wasiat renungan masa juga menjadi barometer dinamika yang terjadi pada jamaah secara umum dan

organisasi Nahdlatul Wathan khususnya seperti tersirat pada pernyataan beliau di depan tim pembaca wasiat “*mun bi pada pahamini klapuq isi wasiat ku-ndeq bi gen pada ulaq lelah-lelah meta guru taoq beguru ngaji*” (jika kamu semua memahai isi yang terkandung dalam wasiat renungan masa- kamu tidak perlu capek-capek untuk mencari guru untuk tempat belajar, *ngaji/membaca Al-qur’an*). Yang unik pada penyampaian pertunjukan wasiat renungan masa terkait dengan penggunaan teks nya dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi organisasi, karena sesuai dengan esensi dan substansi wasiat tersebut. *Sulastri* (mantan penyanyi wasiat. Wawancara. Selasa, 1 Juli 2014).

Penggunaan bahasa pada teks wasiat renungan masa menggunakan tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, arab dan bahasa sasak. Namun penggunaan bahasa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia.

Berikut ini di sajikan beberapa petikan teks-teks wasiat renungan masa :

Wasiat ini renungan masa perlu dibaca dengan seksama. Semoga Allah yang Maha Esa Memberi Taufiq sepanjang maa.

1. Aduh sayang !
Memang banyak macam ujian
Yang diderita Nahdlatul Wathan
Luar dan dalam penuh godaan
Selalu lulus dalam ujian
2. Aduh sayang !
Setiap ujian banyak yang lulus
Dan ada juga yang nyata lulus
Memang begitu Hikmatul Quddus
Untuk mencapai hasil yang bagus
3. Aduh sayang !
Yang nyata *lulus aku syukurkan*
Yang masih lilus aku do’akan

- Semoga Allah menghidayahkan
Kembali ikhlas ke Nahdlatul Wathan
4. Aduh sayang !
NW kembali menjadi Karya
Cita-citanya setinggi Mustawa
Semoga tercapai Jannatul Ma'wa
Bi'aunillahi Robbil Baroya
 5. Aduh sayang !
Wahai anakku kalian Abituren
Marilah bersatu sebagai kemarin
Kembali bersatu di satu "Aren"
Sungguh NW lah Bapakmu yang tulen
 6. Aduh sayang !
Kalau anakku masih ingatkan
"Kami Benihan Nahdlatul Wathan"
Pasti ta' suka tinggalkan barisan
Pasti meihak Nahdlatul Wathan
 7. Aduh sayang !
Pintu NW terbuka lama
Bagi anakku yang ingin bersama
Mari bersama selama-lama
Jangan kembali ke Orde Lama
 8. Aduh sayang !
Seperlima abad anakku berpisah
Selama itu timbullah Fitnah
Disana sini anakku berbantah
Sesame saudara di dalam Nahdloh
 9. Aduh sayang !
Wahai anakku mari kembali...!
Kepada NW karya sendiri
Ta'usah lari kesana kemari
Agar bersama sepanjang hari
 10. Aduh sayang
Aku melihat banyaknya fitnah

Karena anakda berpisah-pisah
Tidak seturut pada ayahanda
Masya' Alloh wa Innalillah

PENUTUP

Nilai positif yang terkandung pada makna dan fungsi Seni pertunjukan wasiat renungan masa adalah bentuk dari upaya dalam rangka menumbuh kembangkan jiwa cinta terhadap organisasi dan sesama khususnya nilai-nilai bhakti kepada guru, pimpinan dan sang pencipta. Disamping itu, wasiat renungan masa mengandung arti atau maksud tertentu dan mengacu pada nilai yang tersembunyi di balik karya seni itu. Sejalan dengan hal tersebut makna yang di angkat dari "Wasiat renungan masa" meliputi makna pendidikan, makna kebersamaan, makna religius, dan makna kebersamaan.

CILOKAQ, BUKAN MUSIK TRADISIONAL?

Yuspianal Imtihan. NIM : 2013.21.045. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Suku sasak memiliki ragam kesenian diantaranya seni musik, seni tari, seni karawitan, lukis dsb. Tetapi penulis batasi bahasan makalah ini hanya pada konteks seni musik *cilokaq* yang diklaim sebagai musik tradisional masyarakat suku sasak. Makalah ini berupaya menekankan pada kajian musik *cilokaq* dengan mempertanyakan klaim tradisional atas kesenian yang dimiliki oleh suku sasak dalam perspektif kajian seni. Lokasi penelitian dalam makalah ini memilih Kabupaten Lombok Timur yang merupakan asal mula munculnya kesenian *cilokaq*. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi dokumen. Dalam penelitian ini didapati bahwa *cilokaq* merupakan produk seni yang dibuat oleh sekelompok masyarakat dengan tujuan pembuatannya untuk masyarakat lain (*art by metamorphosis*). Struktur musik seperti bentuk musik, warna musik serta instrument yang digunakan selalu memiliki perbedaan antara group musik *cilokaq* yang satu dengan yang lainnya. Penggunaan pantun sebagai lirik pada lagunya pun tidak baku, keragaman bahasa yang digunakan sangat variatif sesuai dengan tempat kesenian ini berada. Instrument musiknya mengkolaborasikan instrument musik Timur Tengah yakni gambus, intrumen musik Barat yakni biola, gitar elektrik, bass, drum dan organ, sedang untuk instrument musik tradisional seperti penggunaan kendang ramping, jidur, rebana, preret, seruling bambu, gong dan rerincik. Memainkan musik *cilokaq* bisa dengan memilih beberapa alat musik tersebut sesuai dengan kebutuhan group musik yang mengusungnya. Dengan demikian kesimpulan awal

penulis dalam makalah ini menyatakan bahwa *cilokaq* sebenarnya tidak pas diklaim sebagai musik tradisional.

Kata Kunci : Musik Tradisional, Struktur Musik, Instrument, Kolaborasi,

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu ragam kesenian yang penulis angkat adalah seni musik yang berkembang di Lombok Nusa Tenggara Barat yakni *cilokaq*, Suku sasak yang mendiami pulau Lombok ini memiliki ragam kesenian diantaranya seni musik, seni tari, seni karawitan, seni rupa dan lain sebagainya. Akan tetapi penulis membatasi wilayah penelitian ini hanya pada seni musik *cilokaq* yang diklaim sebagai musik tradisional. Menurut ensiklopedi musik Nusa Tenggara Barat bahwa musik *cilokaq* telah tercatat sebagai salah satu kesenian tradisional suku sasak. Persoalan klaim mengklaim mungkin sesuatu yang biasa sehingga tidak begitu aktif disuarakan oleh sebagian kalangan. Padahal ini bias di gunakan sebagai jalan untuk meluruskan sesuatu yang sekiranya dinilai ada penyimpangan maupun kesalahpahaman terhadap persoalan seperti ini. Menurut Murdowo, 1967: 18 bahwa untuk dapat mengerti, menyelami, dan menilai usaha karya seni dari suatu bangsa dengan seksama, tidaklah cukup hanya menganalisa bentuk-bentuk karya seninya saja, kesusastraannya, seni suaranya, tari-tariannya dan seni rupannya. Akan tetapi pemahaman kita terhadap gaya hidup, keyakinan, kepercayaan dan struktur penghidupan dan kehidupan dari suatu masyarakat adalah sendi-sendi yang sangat penting dalam penguasaan bentuk karya seninya, dan dengan demikian dianggap sangat perlu untuk diselami dengan penuh simpati secara tertib untuk dapat mengadakan interpretasi dan peninjauan yang tepat.

Makalah ini bermaksud untuk memberikan penekanan terhadap klaim kesenian musik yang berkembang di

masyarakat suku sasak Lombok sebagai sebuah kearifan lokal (*Local Wisdom*). Hal yang cukup mendasar pada musik *cilokaq* sebagaimana diklaim sebagai musik tradisional ternyata tidak memenuhi syarat jika harus disandingkan dengan teori – teori yang ada. Sejatinya kesenian musik *cilokaq* ini merupakan perpaduan antara alat musik tradisi dan alat musik modern, alat musik tradisional nampak pada penggunaan beberapa alat musik gamelan seperti kendang ramping, kendang duduk, jidur, gong, rerincik, preret, dan seruling bamboo dikolaborasikan juga dengan menggunakan alat musik tradisional masyarakat Timur Tengah yakni gambus dan rebana salah satu penggunaan mandolin alat musik tradisional cina. Penggunaan alat musik modern dapat dilihat pada penggunaan alat musik seperti biola, keyboard, gitar elektrik, bass elektrik dan drum. kemudian lirik yang dilantunkannya berbahasa sasak baik lagu dalam bentuk pantun maupun syair namun irama lagunya seperti irama lagu-lagu melayu dan irama lagu-lagu arab. Pemainnya menggunakan pakaian daerah meski saat pentas seperti sekarang ini sudah jarang di ketemukan.

Jadi dalam makalah ini dapat diasumsikan bahwa musik ini tergolong dalam aliran musik alternative karena musik ini memiliki sebuah kecenderungan menciptakan sub genre baru terhadap bentuk dan warna musiknya, yaitu perpaduan antara musik tradisi dan modern atau di sebut juga dengan music *Hibrid*. Hal inilah yang kemudian merangsang penulis untuk dapat di angkat sebagai bahan kajian yang patut untuk dipertimbangkan sehingga mampu memberikan pemahaman dan pandangan baru kepada masyarakat sasak khususnya serta merangsang para seniman dan budayawan sasak melihat hal ini sebagai sesuatu yang patut di perdebatkan secara serius dengan tema *Cilokaq* apakah musik tradisional? Dengan tetap mengacu pada perspektif kajian seni yang penulis maksud.

Metode

Metode merupakan sebuah cara untuk memecahkan sesuatu permasalahan dengan cara yang sistematis, runut, teratur. Maka sebuah penelitian tentu tidak lepas dari penggunaan metode yang akan digunakan sebagai panduan dalam proses penelitian. Metode menurut Kaelan, 2005:1 memegang peranan penting dan menentukan dalam penelitian ilmiah sebab efisiensi dan efektivitas mutu kegiatan tergantung dari metode yang digunakan. Istilah metodologi berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata *methodos* yang berarti jalan *logos* yang berarti ilmu. Dengan demikian yang dimaksud dengan metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui, mempelajari dan memecahkan suatu masalah dengan menggunakan langkah-langkah secara sistematis. Menyusun suatu karya ilmiah diperlukan metode ilmiah, sebab berhasil tidaknya suatu penelitian sebagian besar ditentukan oleh ketepatan metode yang dipergunakan dalam penelitian tersebut. Dalam metodologi penelitian dinyatakan bahwa, metodologi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang metode-metode yang dipergunakan dalam kegiatan penelitian (Kaelan,2005: 4). Metode merupakan alat yang mutlak digunakan dalam suatu penelitian bidang pengetahuan, mengingat demikian pentingnya arti metode dalam mencari kebenaran, maka tanpa metode seorang penulis atau penelitian tidak akan memecahkan masalah-masalah tertentu. Karena itu keberhasilan tulisan ilmiah disebabkan karena menggunakan metode yang baik. Jadi dapatlah dikatakan bahwa metodologi berarti jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan sebuah karya ilmiah yang baik. Metode yang dipergunakan untuk membahas makalah ini yakni dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penulis berusaha menggambarkan permasalahan umum terhadap pokok kajian dalam makalah ini dengan teknik pengumpulan data seperti observasi partisipasi, studi dokumen dan wawancara

mendalam. Dalam makalah ini meski tesis telah disebutkan namun tentu proses lebih penting dari pada hasil sebab bias saja kenyataan akan berbeda dengan harapan yang kita harapkan sebagai seorang peneliti yang terjun dilapangan yang tentunya dengan segala polemic yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Kemunculan Seni Musik *Cilokaq*?

Sejarah awal kemunculan musik *cilokaq* pertama kali dimainkan hanya dengan menggunakan alat musik gambus saja, dan ia berfungsi sebagai musik untuk melepas lelah dan menghibur diri pada saat masyarakat sedang merayakan panen padi (*mataq*) secara masal, juga pada saat mereka melakukan aktivitas menggembala di ladang, karena lelah setelah bekerja seharian di sawah mereka menghibur diri dengan memainkan alat musik gambus tersebut. Pengaruh akulturasi budaya yang ada sejak kedatangan orang-orang bugis makasar berabad-abad yang lalu memberikan pengaruh hingga saat ini. Alat musik gambus yang mereka bawa sampai saat ini masih dipergunakan sebagai alat musik *cilokaq*. Begitupula kehadiran orang-orang belanda pada zaman penjajahan dulu telah menyisakan salah satu alat musik yang juga dipergunakan hingga saat ini yakni alat musik bernama biola yang berasal dari benua eropa. Pada perkembangan selanjutnya, sejak di ciptakannya lagu-lagu berbahasa sasak, diiringi alunan musik dengan memadukan alat gambus, biola, kendang, preret, rerincik, dan seruling pada tahun 1948 di Desa Lengkok Laki kecamatan Sakra Timur Kabupaten Lombok Timur kesenian ini bertahan hingga sekarang.

Seniman *cilokaq* bernama Mamiq Srinatih (alm) kala itu berhasil menarik minat masyarakat saat itu sehingga kesenian musik *cilokaq* mulai diminati dan berkembang sangat baik, hal tersebut kemudian dibuktikan dengan banyaknya permintaan masyarakat untuk mementaskan kesenian *cilokaq* bahkan

pementasannya banyak dilakukan untuk mengiringi acara-acara ritual keagamaan seperti adat nyongkolan, adat sunatan, adapula untuk dipentaskan guna menghibur masyarakat yang melaksanakan pesta perayaan karena hasil panen padinya melimpah ruah (Ensiklopedi musik Nusa Tenggara Barat). Adapun pendapat lain mengenai sejarah awal kemunculan kesenian musik *cilokaq* seperti yang di katakan oleh salah satu seniman *cilokaq* senior di Lombok yakni Ahmad Nurudin alias Amat Bocong dalam pernyataannya menjelaskan bahwa kesenian musik *cilokaq* ini awalnya hanyalah permainan musik yang sering di mainkan oleh para orang tua untuk sekedar melepas rasa penat setelah seharian bekerja disawah atau pada saat mereka melakukan panen padi secara masal (*mataq pare*), ia juga menyatakan bahwa asal muasal kata *cilokaq* berasal dari kata ci atau bekeci yang berarti permainan dan lokaq yang berarti orang tua. Wawancara (Bocong, 2014). Selanjutnya pendapat lainnya juga menyatakan bahwa nama *cilokaq* tersebut diambil dari salah satu judul yang lagu yang paling digemari pada saat itu yaitu *seloka*. Definisi seloka adalah karya sastra yang berbentuk pantun. Struktur musik *cilokaq* merupakan perpaduan alat musik barat (modern) dan alat musik tradisional akan tetapi alat musiknya disesuaikan dengan kehendak para musisi atau seniman *cilokaq* yang memainkan musik tersebut, sebab musik *cilokaq* ini belum ada pakemnya. Jadi beberapa pendapat mengenai sejarah awal kemunculan music *cilokaq* diatas dapat disimpulkan bahwa musik *cilokaq* adalah seni musik yang dimainkan oleh para orang tua dengan menyanyikan lagu-lagu dalam bentuk seloka/ pantun berkait sebagai bentuk ekspresi masyarakat sebagai penghibur diri setelah melakukan rutinitas disawah. Dari sejarah yang dijelaskan diatas maka dapat dikatakan bahwa lahirnya musik *cilokaq* dipengaruhi oleh proses akulturasi budaya yang kemudian terus berkembang.

Sejalan dengan semakin modernnya kehidupan masyarakat sasak, kesenian *cilokaq* semakin mendapat sentuhan-sentuhan baru dalam perkembangannya, pelopor yang juga berhasil memperkenalkan kesenian musik *cilokaq* tersebut adalah Lalu Sinarep. Ia memainkan kesenian musik *cilokaq* ini pada tahun 1968 sebagai musik kesenian yang sering dipentaskan pada acara-acara besar kedaerahan, pada acara adat nyongkolan, sunatan, pesta keluarga karena mendapati hasil panen sebagian masyarakat atau sebagai ungkapan rasa syukur karena diberikan hasil panen yang melimpah oleh Tuhan Yang Maha Esa (sumber: masnah, 2014). Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa *cilokaq* secara etimologi berasal dari kata *ci* = *bekeci* = bermain sedang *loka* berasal dari kata *seloka* yang berarti pantun berkait. Yang dimaksudkan dengan pantun berkait adalah pantun yang tidak cukup dengan satu bait saja, sebab pantun berkait merupakan jalinan atas beberapa bait. Pendapat lain menyatakan bahwa *cilokaq* diambil dari kata *seloka* yang dalam bahasa sasak di artikan sebagai untaian syair-syair yang berisi tentang nasihat, petuah-petuah, kritik sosial, aturan adat, atau do-doa. Syair-syair ini kemudian ditulis dan dinyanyikan dengan diiringi oleh alat musik gambus biola dan kendang. Selanjutnya adapula pendapat yang menyatakan bahwa kata *Cilokaq* berasal dari kata *Ci* yang berarti kesenian dan *Lokaq* yang berarti orang tua. Jadi *cilokaq* adalah kesenian orang tua (Sumber: Nurudin, 2014).

Dari pembahasan mengenai sejarah kemunculan seni musik *cilokaq* maka diketahui bahwa kesenian musik *cilokaq* muncul oleh karena adanya perpaduan budaya (akulturasi) antara masyarakat bugis makasar yang diketahui lebih dahulu memeluk agama islam dan ikut berperan dalam upaya penyebaran agama islam di pulau Sumbawa dan Lombok dan sangat kental dengan budaya arab waktu itu. Alat musik yang kini kemudian menjadi salah satu instrument penting pada

musik cilokaq adalah gambus. Sehingga pada tahun 1948 kesenian musik ini mulai terbentuk sebagai sebuah sajian seni pertunjukkan hingga sekarang. Akan tetapi klaim tradisional terhadap kesenian ini menurut penulis tidak tepat.

Pengaruh Akulturasi Terhadap Instrumen Musik Cilokaq

Definisi instrument menurut beberapa tokoh pencetus teori instrument seperti dibawah ini: "Instrumen berasal dari kata instrument (dalam seni musik) berarti alat musik atau bunyi-bunyian. Menurut Soewito (1996 : 13) instrumen musik adalah sarana untuk penampilan suatu kesenian. Dengan demikian, instrument musik ialah alat yang digunakan untuk menghasilkan bunyi atau suara dalam menampilkan suatu produk kesenian. Instrumen musik tradisional adalah instrumen musik yang khas dan yang hanya terdapat di daerah-daerah tertentu di seluruh tanah air Indonesia (Soewito, 1996 : 15). Secara umum instrument musik apabila ditinjau dari sumber bunyinya (Mudjilah, 2004 : 76) terdiri dari 5 jenis yaitu instrumen musik pukul, instrumen musik tiup, instrumen musik petik, instrumen musik gesek dan instrumen vokal. a. Instrumen Perkusi / Pukul (Percussion Instruments) Instrumen perkusi (pukul) adalah instrumen yang sumber bunyinya dari bahan instrumen tersebut, atau dapat juga dari membran (Mudjilah, 2004 : 82).

Mengacu pada beberapa pendapat diatas jika kita sandingkan dengan alat musik *cilokaq* dalam perkembangannya saat ini, maka nampak bahwa seni musik *cilokaq* merupakan perpaduan pelbagai instrumen akulturasi budaya, yakni instrument musik barat terdiri dari biola, gitar elektrik, keyboard, bass dan drum. Instrument musik dari timur tengah yakni gambus dan rebana serta instrument musik tradisional nusantara yakni beberapa instrument gamelan seperti kendang ramping, kendang panggul, jidur, suling bamboo, preret, dan rerincik, di dukung pula dengan Instrumen

vocal. Lagu – lagu dalam music cilokaq dinyanyikan oleh seorang perempuan dan laki-laki, ada yang dinyanyikan dengan berduet ada pula yang solois. Secara khusus untuk instrument vocal, suara manusia dibedakan menjadi dua kategori yaitu wanita dan pria. Suara wanita dibagi menjadi tiga yaitu sopran (tinggi), mezzosopran (sedang), dan alto (rendah). Sedangkan suara pria juga dibagi menjadi tiga, yaitu tenor (tinggi), bariton (sedang), dan bas (rendah). Secara umum vokalis group musik *cilokaq* termasuk dalam kategori suara wanita tinggi (sopran), mezzosopran (sedang) dan bariton (sedang) untuk suara pria. (dalam kajian teori seni music tradisional, 2013).

Menurut hasil wawancara penulis bahwa penambahan instrument lain pada musik *cilokaq* dalam perkembangannya lebih di sebabkan oleh bentuk dan warna musik yang cenderung monoton. Yakni dengan menonjolkan alunan melodi bernuansa padang pasir yang kental di keluarkan oleh gambus, dan lagu-lagu yang selalu berorientasi pada lagu bernuansa kesedihan, naseihat penomena sosial dan penderitaan saja. Untuk itu tidaklah cukup untuk mengantarkan kesenian ini di terima dikalangan masyarakat sasak (sumber : Nurudin, 2014). Benar saja karya music cilokaq yang beredar di pasaran dalam bentuk VCD/DVD/Mp3 instrumentnya di tambah dengan penggunaan instrument seperti dimaksud diatas. Yang kemudian berpengaruh pada perubahan bentuk dan warna musiknya missal genre baru cilokaq dengan ditambah dengan ketikpung yang menghasilkan irama dangdut, ternyata dikalangan masyarakat menyebutnya sebagai cilokaq dandut (ciledut), ada juga sub genre *cilokaq* yang berkembang yakni *kecimol*, *geguden*, *ale-ale* dan *cibane* (*cilokaq* rebana). (sumber : Bunchen Ucock Lombok Gerai Musik, 2014).

Dari pembahasan mengenai instrument musik cilokaq dan perkembangannya maka dapat disimpulkan bahwa instrument musik cilokaq merupakan perpaduan alat musik

barat, timur tengah dan tradisi nusantara. Irama yang di tercipta dari musik cilokaq ini mengadopsi irama musik timur tengah dan irama melayu, sementara instrumen vocal pada musik cilokaq mengadopsi dangdut ada juga yang melayu, bentuk musiknya lebih kearah bentuk musik pop dan dangdut sehingga klaim musik tradisional terhadap kesenian ini menjadi kurang pas untuk di sandangkan pada kesenian musik cilokaq

Musik Cilokaq Menurut Teori Musik Tradisional

Menurut ensiklopedi musik Nusa Tenggara Barat musik *cilokaq* telah tercatat sebagai salah satu kesenian tradisional suku sasak. Tetapi terhadap pernyataan diatas penulis menemukan adanya ketidak sesuaian definisi tradisional yang dimaksudkan terhadap seni musik *cilokaq*. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh terhadap kebiasaan yang turun temurun (Salim dan Salim, 1991:1636). Selanjutnya menurut Esten (1993:11) beliau menyatakan bahwa tradisi adalah kebiasaan turun - temurun sekelompok masyarakat berdasarkan nilai - nilai budaya masyarakat yang bersangkutan. Berbeda dengan musik cilokaq yang selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu tanpa ada pakem yang jelas terhadap kesenian ini. Menurut Sedyawati (1992:23) musik tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Menurut Purba (2007:2), musik tradisional tidak berarti bahwa suatu musik dan berbagai unsur-unsur di dalamnya bersifat kolot, kuno atau ketinggalan zaman. Namun, musik tradisional adalah musik yang bersifat khas dan mencerminkan kebudayaan suatu etnis atau masyarakat. Musik tradisional, baik itu kumpulan komposisi, struktur, idiom dan instrumentasinya serta gaya maupun elemen-elemen dasar komposisinya, seperti ritme, melodi, modus atau tangga nada, tidak diambil dari *repertoire* atau sistem musikal yang berasal dari luar kebudayaan suatu masyarakat pemilik musik yang

dimaksud. Pendapat ini juga tidak memberikan ruang bagi musik cilokaq jika kemudian harus di klaim sebagai musik tradisional.

Musik tradisional adalah musik yang berakar pada tradisi masyarakat tertentu, maka keberlangsungannya dalam konteks masa kini merupakan upaya pewarisan secara turun temurun masyarakat sebelumnya bagi masyarakat selanjutnya. Dari beberapa pendapat diatas mengenai definisi musik tradisional maka seni musik cilokaq tidak memenuhi syarat *definitive* untuk di klaim sebagai musik tradisional suku sasak. Menurut J. Powel beliau mengungkapkan bahwa akulturasi dapat diartikan sebagai masuknya nilai – nilai budaya asing ke dalam budaya tradisional. Budaya yang berbeda itu bertemu, yang luar memengaruhi yang telah mapan untuk menuju keseimbangan (Baker, 1984 : 115). Menurut J. Maquet dalam Grabun (1976:3) menyatakan bahwa produk estetis yang disebut seni bisa dikategorikan menjadi dua kelompok yaitu : (1) Produk seni yang memang tujuan penciptaannya adalah untuk masyarakat pembuatnya sendiri (*art by destination*) dan (2) produk seni yang dibuat oleh sekelompok masyarakat dengan tujuan pembuatannya untuk masyarakat lain (*art by metamorphosis*). Mengacu pada pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa musik *cilokaq* merupakan seni yang tercipta dari proses akulturasi budaya dan menciptakan sub genre baru yakni musik *hybrid*.

Musik Cilokaq Menurut Teori Fungsi

Sebagian dari para ahli sosiologi memandang masyarakat sebagai suatu sistem secara fungsional terintegrasi ke dalam bentuk *equilibrium*. Menurut Radcliffe-Brown beliau menjelaskan bahwa “fungsi” adalah sumbangan dimana aktivitas satu bagian berpengaruh bagi aktivitas seluruhnya. Dia juga menyatakan bahwa konsep fungsi melibatkan struktur yang terdiri dari seprangkat hubungan-hubungan diantara

entitas-entitas unit, kesinambungan struktur dipertahankan atau dilestarikan oleh proses kehidupan yang diwujudkan oleh aktivitas unit-unit yang terdapat di dalamnya (Sudarma, 2003: 10). Marzali (1997: 39-40) telah mengemukakan pandangan Malinowski mengenai pengertian “fungsi” identik dengan “guna” yang dikaitkan dengan kebutuhan psikologis individu-individu masyarakat. Dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut individu harus menjaga kesinambungan kelompok sosial, beberapa kondisi minimum mesti dipenuhi oleh individu-individu anggota kelompok sosial. Malinowski juga melihat budaya pada tingkat pertama adalah alat atau instrumen, alat yang muncul dalam rangka memenuhi kebutuhan psiko-biologis manusia. Budaya sebagai alat adalah bersifat *conditioning* yaitu memberikan batas-batas terhadap kegiatan manusia.

Begitu pula dengan fungsi musik dalam masyarakat sasak jika ditelaah ternyata tidak sesuai dengan fungsi musik yang di telorkan menurut Alan P. Merriam (1964 : 218), diantaranya ialah : a. Sebagai sarana Entertainment, artinya musik berfungsi sebagai sarana hiburan bagi pendengarnya. b. Sebagai sarana komunikasi, komunikasi ini tidak hanya sekedar komunikasi antar pemain dan penonton, namun dapat berupa komunikasi yang bersifat religi dan kepercayaan, seperti komunikasi antara masyarakat dengan roh - roh nenek moyang serta leluhur. c. Sebagai persembahan simbolis artinya musik berfungsi sebagai simbol dari keadaan kebudayaan suatu masyarakat. Dengan demikian kita dapat mengukur dan melihat sejauh mana tingkat kebudayaan suatu masyarakat. d. Sebagai respon fisik, artinya musik berfungsi sebagai pengiring aktifitas ritmik. Aktifitas ritmik yang dimaksud antara lain tari - tarian, senam, dansa dan lain - lain. e. Sebagai keserasian norma – norma masyarakat, musik berfungsi sebagai norma sosial atau ikut berperan dalam norma sosial dalam suatu budaya. f. Sebagai institusis sosial dan ritual keagamaan, artinya musik memberikan kontribusi dalam kegiatan sosial maupun

keagamaan, misalnya sebagai pengiring dalam peribadatan. g. Sebagai sarana kelangsungan dan statistik kebudayaan, artinya musik juga berperan dalam pelestarian guna kelanjutan dan stabilitas suatu bangsa. h. Sebagai wujud integrasi dan identitas masyarakat, artinya musik memberi pengaruh dalam proses pembentukan kelompok sosial. Musik yang berbeda akan membentuk kelompok yang berbeda pula.

PENUTUP

Kesimpulan

Instrument musik cilokaq merupakan perpaduan alat musik barat, timur tengah dan tradisi nusantara (akulturasi). Irama yang di tercipta dari musik cilokaq ini mengadopsi irama musik timur tengah dan irama melayu, sementara instrumen vocal pada musik cilokaq mengadopsi dangdut ada juga yang melayu, bentuk musiknya lebih kearah bentuk musik pop dan dangdut sehingga klaim musik tradisional terhadap kesenian ini kurang tepat di sandangkan pada seni musik cilokaq sedangkan untuk fungsinya pun tidak menunjukkan bahwa seni musik cilokaq kurang tepat jika harus di klaim sebagai musik tradisional. Karyanya lebih diarahkan pada sisi komersialisme semata (komoditi) dengan begitu simpulan menurut saya menyatakan bahwa *cilokaq* adalah *cilokaq*, ia bukan musik tradisional melainkan musik campuran antara tradisi dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta : Kanisius.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (edisi ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1978/1979. *Ensiklopedi Musik Nusa Tenggara Barat*.
- Esten, Mursal. (1993). *Struktur Sastra Lisan*. Jakarta: Yayasan Obor.

- Imtihan Yuspianal, 2013. *Review tugas estetika*: ISI Denpasar
- Irawan Maryono, dkk. *Pencerminan Nilai Budaya Dalam Arsitektur Indonesia*. Penerbit Djambatan: Jakarta : 1982
- Maquet, J. 1971, *Introduction to Aesthetic Anthropology*, Massachusetts: Addison-Wesley
- Marzali, Amri, 1997 "Kata Pengantar" dalam James P. Spradley *Metode Etnografi* (terjemahan.). Yogya: Tiara Wacana Yogya, hal. xv-xxiv
- Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music*. United State: Northwestern. University Press
- Mudjilah, Hanna Sri. 2004. *Teori Musik. Diklat mata kuliah Teori Musik Prodi Pendidikan Seni Musik*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Purba, Mauly. 2007. *Musik Tradisional Masyarakat Sumatera Utara: Harapan, peluang, dan tantangan*. Makalah pidato pengukuhan guru besar Universitas Sumatera Utara. Di akses dari situs www.usu.ac.id/id/files/pidato/ppgb/2007/ppgb_2007_mauli_purba. Pdf www.usu.ac.id/id/files/pidato/ppgb/2007/ppgb_2007_mauli_purba.pdf,
- Radcliffe-Brown, AR. (1959). *Structure and Function in Primitive Society*, 3rd Edition. London: Cohen and West Ltd.
- Salim, Peter dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press, Jakarta, 1991.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Setianingsih, Ika. 2007. *Notasi dan Teknik Permainan Musik Kacapi Pada Kesenian Tradisional Jaipong Dodo Gedor Grup di Kelurahan Soklat Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat*. Tugas akhir Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suriadiredja. 2003. *Sastra Indonesia dan Daerah*. Jakarta: Rajawali
- Soewito, 1996. *Mengenal Alat – Alat Musik Tradisional*. Yogyakarta : Sinar Harapan.

MUSIK TONGKEQ RELIGIUSITAS DI ERA GLOBALISASI

Batua Hm. Amir. NIM : 2013.21.047. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Musik tongkeq adalah salah satu musik tradisional suku Sasak NTB yang terbuat dari bambu. Fungsi musik tongkeq selain sebagai hiburan juga sebagai media komunikasi kepada masyarakat yaitu untuk membangunkan orang diwaktu subuh. Bentuk pertunjukannya dilakukan pada waktu tengah malam dalam bentuk karnaval. Pemain pada musik ini terdiri dari lima sampai lima belas bahkan sampai puluhan orang. Semua pemain musik togkeq ini adalah laki-laki yang kebanyakan dari mereka adalah anak-anak. Musik tongkeq menjadi salah satu musik yang pertunjukannya dilakukan satu tahun sekali yaitu pada bulan ramadhan yaitu bulan suci bagi umat muslim, dimana pada bulan ini terdapat tradisi makan sahur pada waktu subuh sehingga salah satu media yang digunakan oleh masyarakat setempat untuk membangunkan orang adalah musik tongkeq. Nada yang digunakan pada musik ini pada awalnya berjumlah tiga buah dan perkembangan selanjutnya ada penambahan nada oleh generasi berikutnya sehingga berjumlah lima buah.Keberadaan musik tongket ini dirasakan manfaatnya oleh masyarakat setempat sehingga musik ini bertahan sampai sekarang.

Kata kunci Musik Tongkeq.

PENDAHULUAN

Latar Belakang.

Sasak adalah nama suku yang mendiami pulau lombok pulau yang ketika zaman Belanda disebut Sunda kecil. Suku ini memiliki beberapa tradisi kebudayaan. Salah satu kebudayaan yang dimiliki adalah musik tradisional Tongkeq.Tongkeq adalah

jenis musik yang instrumennya terbuat dari bambu yang bentuknya seperti alat musik angklung Jawa Barat atau rindik sebutan untuk daerah Bali, namun perbedaannya adalah caramemainkannya, fungsi, bentuk, serta waktu penyajiannya. Musik ini tumbuh dan berkembang di desa Pancor Kab. Lombok Timur Nusa Tenggara Barat yang secara turun temurun berkembang dari satu generasi ke generasi berikutnya sampai saat ini.

Tongkeq merupakan alat musik pukul berbentuk tabung panjang, terbuat dari bambu yang dipotong pada ruasnya sesuai kebutuhan nada yang dihasilkan, dan memiliki tabung resonator, dan jika dipukul (tabuh) akan berbunyi tong...tong...atau tung...tung. Bunyi tong...tong...itulah namanya yang diabadikan untuk menamainya. Adapun akhiran keq adalah bunyi dari bambu yang berlawanan atau bersahutan karena perbedaan nada yang dihasilkan dan untuk memudahkan penyebutan. Kata tongkeq sendiri secara harfiah tidak mengandung arti tetapi hanya sebagai simbol bunyi yang berasal dari bambu yang kemudian dijadikan sebagai nama dari nama musik ini.

Munculnya musik tongkeq ini sekitar tahun 1950an yang dipelopori oleh seorang seniman sekaligus guru yang bernama Papuq Doan yang mula-mula beliau mengajar anak-anak mengaji dan kadang-kadang sambil memukul kentongan dari bambu yang beliau namakan tongkeq sehingga dengan cara itu anak-anak merasa terhibur dengan metode yang digunakan sang guru, dan tak terasa cara-cara beliau menjadi sebuah tradisi. Mula-mula musik ini menggunakan tiga bambu yang sudah dibentuk dan disesuaikan dengan nada do, re, dan mi. Kemudian pada tahun 1965 instrumen tongkeq ini dipopulerkan oleh seorang seniman berasal Lauq Masjid bernama H. Ra'uf. Beliau menambahkan susunan nadanya menjadi lima yang beliau namakan dengan tongkeq doremisol.

Pada perkembangan selanjutnya selain menjadi sebuah musik hiburan musik tongkeq ini juga digunakan sebagai sebuah media komunikasi membangunkan orang-orang sekitarnya untuk melaksanakan suatu ibadah bagi yang beragama islam yaitu sembahyang pagi (subuh) secara berjamaah dan makan sahur. Hal ini dilakukan hanya pada bulan ramadhan saja . Yang menarik disini ialah musik ini tumbuh di tengah kota santri yaitu sebuah desa yang bernama Pancor dan merupakan pusat santri yang berada di Lombok Timur bahkan di Nusa Tenggara Barat yang mana semestinya pengajian al-Quran akan identik dengan cara membangunkan orang sahur, tapi selain bacaan al-Quran tersebut ada juga musik tongkeq yang digunakan untuk membangunkan orang sahur. Kesenian ini sudah menjadi tradisi di desa tersebut yang mana kesenian ini tidak bertentangan dengan agama bahkan menjadi sebuah tradisi yang bernilai positif dari segi fungsinya yaitu membangunkan orang untuk melakukan ibadah.

Kesenian tongkeq ini dimainkan oleh sekelompok anak-anak remaja yang pada suatu malam sudah berkumpul di tempat yang sudah di sepakati bersama dan ketika tiba waktunya merekapun bermain sambil berkeliling menuju tempat-tempat terpencil di desa tersebut dan ketika semuanya sudah terbangun merekapun kembali pulang ke rumah masing-masing. Tradisi ini sangat unik dan jarang ditemukan ditempat lain di Indonesia. Kesenian ini menjadi tradisi sudah bertahun-tahun dan wajib kita temui dalam setiap bulan ramadhan, dan menariknya lagi meskipun di era globalisasi sekarang ini kesenian tongkeq inipun masih tetap ada, namun demikian belum ada yang meneliti secara mendalam tentang kesenian ini. Itulah sebabnya penulis memunculkan pertanyaan tentang apakah yang menarik dari kesenian tongkeq ini dan mengapa kesenian tongkeq ini masih bertahan.

PEMBAHASAN

Peralatan

1. Tongkeq, terbuat dari bambu yang memiliki ruas, bagian ruas pangkal bambu yang pertama dan kedua digunakan sebagai tabung resonator berbentuk silinder dengan lubang ditengahnya berdiameter kurang lebih 8-10 centimeter dan panjang 60-80 centimeter, pada ruas bagian atas dipotong agak sedikit meruncing. Ukurannya sesuai dengan nada yang dikehendaki, jika dibuat untuk nada yang paling rendah maka ukuran bambunya lebih panjang dan diameternya lebih besar, demikian pula sebaliknya untuk nada tinggi bambunya lebih pendek dan diameternya lebih kecil.
2. Rencek, alat ini juga terbuat dari bambu yang dibelah ujungnya dan berfungsi sebagai pengatur tempo dan percusi.
3. Pemantok atau pemukul, menggunakan kayu dibuat seperti stik atau tongkat dengan panjang kurang lebih 20 cm dengan ujungnya dibalut karet.

Pemain.

Pemain musik tongkeq adalah laki-laki, dari mulai anak-anak sampai orang dewasa. Dalam satu rombongan musik tongkeq jumlah pemain bervariasi sesuai yang disepakati namun pada umumnya terdapat tujuh sampai sepuluh orang pemain bahkan sampai puluhan orang .

Bentuk penyajian

Bentuk penyajiannya musik tongkeq sedikit berbeda dengan musik tradisi yang lain, karena penyajian musik ini dilakukan satu kali dalam setahun dan waktunya pada malam dini hari dalam bentuk karnaval. Sebelum melakukan permainan ada tiga tahap yang mereka lakukan yaitu :

1. Persiapan

Proses ini dimulai dengan menyiapkan mengecek alat, apakah sudah lengkap atau belum. Jika belum lengkap maka alatnya harus diadakan, dan jika salah seorang pemainnya berhalangan hadir akan dicari penggantinya. Jika sudah lengkap semua, akan diteruskan pada proses selanjutnya.

2. Latihan

Proses latihan merupakan proses yang paling vital sebelum memulai permainan, para pemain menyelaraskan bunyi instrumen yang akan mereka gunakan lalu memainkan pola irama yang sudah dilatih sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk melihat kesiapan, konsentrasi, dan semangat para pemain serta mengecek apakah alat-alatnya bisa dipergunakan dengan baik, jika tidak maka akan diperbaiki terlebih dahulu. Jika sudah dirasa memadai beranjak pada proses selanjutnya.

3. Pelaksanaan

Alat pertama yang dibunyikan adalah bambu kedua atau bambu yang bernada 2 (re) lalu disambut dengan bambu satu atau bambu yang bernada 1 (do) lalu disusul dengan bambu ketiga yang bernada 3 (mi) dan reneck sebagai pengatur ketukan dan tanda dinamika disaat perubahan tempo. Selanjutnya mulai berjalan mengitari kampung-kampung warga. Kadang juga ada warga yang ikut mengiringi perjalanan mereka karena senang mendengarnya. Jika dilihat dari alunan musiknya yang ramai, cara memainkan musik tongkeq cukup perlu konsentrasi yang tinggi. Hal ini disebabkan karena cara memainkannya sambil berjalan.

Pola Irama

Permainan pola irama yang digunakan pada musik tongkeq pada awal berdirinya menggunakan tiga buah nada yang mereka namakan dengan do, re, mi. Nada-nada ini dipukul secara bergantian sesuai dengan pola irama yang dimainkan. Adapun bentuk melodi yang digunakan adalah sebagai berikut

$$\left| \overline{1\ 2\ 3\ 2} \cdot \overline{1\ 3\ 2\ 3} \right| \left| \overline{1\ 2\ 3\ 2} \overline{1\ 3\ 2\ 3} \right| : \parallel$$

Irama ini dimainkan secara berulang-ulang. Dan pada perkembangan selanjutnya ada proses kreativitas yang dilakukan oleh seniman berikutnya yaitu Amaq Rau'f yang menambahkan melodi musik tongkeq ini menjadi irama selendro sehingga terdengar melodi yang utuh. Nada-nada yang digunakan adalah 1 (do) 2 (re) 3 (mi) 5 (sol) dan 6 (la) . Adapun pola melodi dasar yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\left| \overline{0\ 1\ 2\ 3} \right| \left| \overline{3\ 5\ 6\ 5} \right| \left| \overline{3\ 6\ 5\ 3} \right| \left| \overline{2\ 1\ 2\ 3\ 2\ 1} \right| \parallel$$

Pada irama bagian dua ini dimainkan dengan sedikit variatif, yaitu dengan mengisi celah-celah yang kosong sehingga terdengar saling bersahutan atau Canon.

Teknik Bermain

Tehnik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara membuat sesuatu, cara yang terkait dalam sebuah karya seni. Sedangkan permainan menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah(2002 : 641) adalah suatu pertunjukan atau tontonan. Selanjutnya menurut sopandi, dkk (1987 : 12) Permainan adalah perbuatan menghibur hati, baik yang mempergunakan alat maupun yang tidak mempergunakan alat. Sedangkan tehnik permainan menurut Banoe (2003 :409) tehnik permainan merupakan cara atau tehnik sentuhan pada alat musik atas nada tertentu sesuai petunjuk atau notasinya.

Tehnik permainan pada instrumen musik tongkeq ini sedikit berbeda dengan tehnik musik bambu yang ada di daerah lain. Ada beberapa tehnik dalam memainkan instrumen tongkeq yaitu :

1. Bambu dipegang bagian pangkal dan ujungnya menghadap ke bawah.
2. Dipegang menggunakan ujung jari jempol dan ujung jari tengah dengan sedikit rileks bukan digenggam sehingga suara yang dihasilkan cukup jelas dan bersih, kalau dipegang dengan cara digenggam maka suaranya terdengar tidak jelas dan tidak mengembang atau mute.
3. Ketika memukul yang mejadi titik tumpuannya adalah pada bagian pergelangan tangan hal ini dimaksudkan agar tidak banyak mengeluarkan energi terlalu besar dan terlihat akan lebih rileks dan indah.
4. Tiap satu bambu dimainkan oleh satu orang, yang tiap-tiap pemain sebelumnya sudah ditentukan nada atau bambu yang akan dimainkan.

Fungsi.

Keberadaan kesenian tongkeq ditengah masyarakat Pancor Lombok Timur merupakan suatu hal yang dirasakan cukup menarik dan bermanfaat bagi masyarakat di sekitarnya karena kesenian ini didalam prakter atau pelaksanaannya adalah mambantu masyarakat dalam melaksanakan suatu yang berkaitan dengan ajaran agama Islam. Beberapa fungsi kesenian tongkeq diantaranya :

1. Fungsi Sosial.

Fungsi sosial adalah fungsi yang berkaitan dan bermanfaat bagi orang banyak atau masyarakat luas. Kesenian tongkeq adalah salah satu media yang berfungsi untuk membangunkan orang atau masyarakat di desa Pancor untuk melaksanakan suatu

kegiatan keagamaan yang dilaksanakan satu tahun sekali yaitu bangun di tengah malam untuk melaksanakan ibadah sembahyang dan tradisi sahur(makan sebelum waktu subuh).

2. Fungsi Hiburan .

Selain menjadi media untuk membangunkan orang diwaktu malam, kesenian tongkeq ini juga menjadi salah satu media hiburan bagi masyarakat setempat ketika sedang menikmati santap sahur .

3. Fungsi Komunikasi.

Salah satu cara yang digunakan orang untuk menyampaikan ide gagasan pikirannya kepada orang lain adalah dengan cara berkomunikasi. Ada beberapa macam komunikasi yang kita ketahui diantaranya adalah komunikasi audio dan visual. Pada fungsi ini musik tongkeq juga adalah salah satu bentuk media komunikasi secara audio atau suara yang mana maksud yang ingin disampaikan oleh pemain musik tongkeq adalah agar orang-orang bangun untuk melaksanakan kegiatan agama.

4. Fungsi Religius.

Fungsi yang berkaitan dengan keyakinan, kepercayaan, tradisi atau agama. Kesenian tongkeq ini merupakan salah satu kesenian yang fungsinya mengajak orang untuk berbuat kebaikan dalam hal ini menjalankan syiar-syiar agama Islam yaitu makan sahur di bulan ramadhan dan shalat subuh secara berjamaah.

Dari beberapa fungsi diatas maka fungsi dari kesenian tongkeq ini dianggap sebagai suatu kebutuhan masyarakat dan menjadi salah satu icon atau lambang tradisi daerah tersebut dan juga sebagai bentuk pernyataan bahwa kesenian tongkeq ini identik dengan bulan ramadhan, sehingga oleh masyarakat setempat musik ini juga disebut sebagai musik

ramadhan. Seiring dengan kebutuhan dan antusias masyarakat desa Pancor akan semangat religiusnya yang tinggi maka sesuatu hal yang berkaitan dengan ajaran atau syiar-syiar agama sangat dibutuhkan sehingga musik tongkeq ini dianggap sebagai salah satu kegiatan yang positif. Oleh karenanya keberlangsungan musik tongkeq inipun menjadi salah satu tanggungjawab masyarakatnya.

Nilai

Nilai adalah imajinasi orang atau komunitas terhadap perilaku atau lingkungan yang dialaminya (Anderson, 2002). Kesenian tongkeq dalam bayangan masyarakat Pancor Lombok NTB memiliki makna yang luhur. Musik tongkeq memiliki beberapa makna, antara lain :

1. Nilai Filosofis. Musik tongkeq sebagai bentuk kekuatan keyakinan keimanan terhadap Allah SWT. karena didalam musik tongkeq terkandung semangat, disiplin, *fastabikulhairat*, ketelitian, ketekunan, kerja sama, dan kesabaran. Musik ini tidak mungkin ada tanpa nilai-nilai filosofis tersebut dipahami terlebih dahulu oleh nenek moyang Sasak. Mereka mentradisikannya agar difahami oleh keturunan mereka dan dipelajari muatannya.
2. Nilai Estetika. Estetika pada dasarnya terkait dengan nilai-nilai non moral yakni: keindahan dan nilai-nilai lainnya yang berkaitan dengan seni (Halverson). Estetika adalah telaah tentang aktivitas mencipta dan kesenimanan; tentang apresiasi, kritik seni, hubungan seni dengan kehidupan, dan tentang peran seni dalam dunia. Pada kesenian musik tongkeq terdengar jalinan nada-nada yang indah dan perannya dalam masyarakat yang saling berinteraksi antara keinginan para pemain musik tongkeq dan masyarakat yang menjadi obyeknya.

Keindahan musik ini memberikan respon pada anak-anak untuk bangun dan ikut serta melaksanakan kegiatan ibadah sehingga para pemain musik tongkeq inipun merasa senang ketika mereka berhasil dalam misinya.

PENUTUP

Kesimpulan

Musik tongkeq adalah alat musik terbuat dari bambu dan tumbuh di tengah kota santri yaitu sebuah desa yang bernama Pancor dan merupakan pusat santri yang berada di Lombok Timur. Nusa Tenggara Barat. Dan masih dipertunjukkan hingga saat ini. Salah satu tradisi di daerah itu adalah musik tongkeq yang menjadi icon ketika datangnya bulan suci ramadhan. Bentuk pertunjukanya berkeliling atau karnaval dan dimainkan oleh kaum laki-laki dari anak kecil sampai remaja. Seiring dengan kebutuhan dan antusias masyarakat desa Pancor akan semangat religiusnya yang tinggi maka apapun hal yang berkaitan dengan ajaran atau syiar-syiar agama akan menjadi sesuatu yang dibutuhkan selama sesuatu itu baik menurut agama, dalam hal ini musik tongkeq dianggap sebagai salah satu kegiatan yang positif . Oleh karenanya keberlangsungan musik tongkeq inipun menjadi salah satu tanggungjawab masyarakatnya sehingga musik tongkeq ini mampu bertahan sampai pada era globalisasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

<http://cakrawalahidup.blogspot.com>

<http://sastrajiwaku.blogspot.com>

<http://id.wikipedia.org>

<http://www.blogster.com/artbloggue/pengertian-dan-latar-belakang-seni-ornamen>

WAYANG KULIT SEBAGAI MEDIA TONTONAN DAN TUNTUNAN MASYARAKAT PEDESAAN DI ERA REFORMASI

I Ketut Muada. NIM : 2013.21.004. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Kekuatan yang ada pada seni pewayangan telah mampu memberikan sejarah dan sumber penggarapan seni untuk dikembangkan sebagai kekayaan budaya yang dapat menata kehidupan masyarakat baik secara moral maupun material. Pengembangan bentuk sajian baru dalam seni pewayangan diharapkan akan mampu mengubah pola pikir masyarakat desa sekarang yang semakin jauh dari nilai-nilai norma yang ada akibat dampak reformasi. Mentranspormasi fenomena-fenomena atau kejadian yang ada dimasyarakat sekarang hingga terjadinya sebuah kolaborasi dan penggunaan teknologi modern dalam berkreaitivitas, wacana kritik sosial merupakan salah satu strategi dalam memberikan etika dan estetika terhadap sajian karya tersebut. Dengan demikian tujuan menciptakan sebuah karya pewayangan dengan bentuk yang baru akan jelas yaitu, memberikan sebuah tontonan yang sarat dengan muatan tuntunan hidup dalam menyikapi tujuan reformasi yang sebenarnya. Ketidak pahaman masyarakat pedesaan selama ini dalam menyikapi era reformasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting sekali medapatkan perhatian dari segala pihak. Bentuk sajian pakeliran wayang reformasi lakon *Pemimpin Desa yang Serakah* ini merupakan salah satu bentuk kepedulian seniman pedalangan pada masyarakat pedesaan terutama masyarakat Desa Tumbakbayuh, kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.

Kata kunci : Wayang kulit Reformasi

PENDAHULUAN

Latarbelakang

Seni pewayangan merupakan kesenian yang sangat kompleks, hal tersebut dikarenakan adanya perpaduan unsur-unsur seni yang lain masuk didalamnya. Unsur seni yang terpadu tersebut seperti seni rupa, seni suara, seni musik, dan seni tari. Seni pewayangan Bali merupakan warisan masa lampau yang telah memberikan citra dan membentuk identitas budaya Bangsa Indonesia. Wayang selama ini selalu mendapat posisi yang strategis di setiap jaman dan waktu, pada setiap ritual agama Hindu wayang mempunyai fungsi dan makna sebagai *wali*, *bebali*, dan *balih-balihan*. Jaman Islam, wayang dipakai sebagai media penyebaran agama lewat otbah-otbah para kyai atau para sunan, sedangkan pada jaman orde baru yang dikenal dengan jaman razim Soeharto atau jaman pembangunan wayang dipakai sebagai media untuk sosialisasi masalah pembangunan, tumbangnya razim Soeharto menimbulkan goncangan-goncangan politik negeri ini. Tahun 1998 lahirlah era perubahan yang dikenal dengan jaman reformasi yang bergulir sampai sekarang. Di jaman reformasi ini wayang sebagai media kritik sosial berbagai macam kasus hukum, mulai dari HAM, pidana, perdata sampai pada masalah politik terus muncul silih berganti. Sebagian kasus sudah ada ketetapan hukumnya, namun yang lainnya masih banyak yang tidak jelas penyelesaiannya. Tidak mengherankan hukum negeri ini seolah-olah menjadi barang yang sangat mahal, reformasi mempunyai tujuan sebagai bangkitnya negeri ini dari segala keterburukan dan penegakan hukum hanyalah angan-angan belaka. Memang harus diakui, tegaknya hukum yang berkeadilan akan terjadi apabila terpenuhinya lima pilar hukum yang baik diantaranya, instrumen hukum yang baik, aparat hukum yang profesional, sarana yang mendukung, kesadaran hukum masyarakat yang tinggi, serta adanya pemerintahan

yang baik. Dampak dari reformasi ini juga mengubah pola pikir masyarakat pedesaan sekarang ini, masyarakat tidak lagi percaya pada pemimpin negeri ini. Pola pikir dan pola hidup masyarakat desa kini mengikuti pola pikir para koruptor negeri ini, poyah-poyah, menghalalkan segala cara, serta menyimpang dari norma-norma adat Bali yang ada. Sebuah kerugian yang sangat besar sekali yang akan di wariskan pada anak dan cucunya nanti, tugas dan tanggung jawab dari segala pihak sangatlah besar sekali diharapkan dalam menyelamatkan kehidupan masyarakat pedesaan.

Berdasarkan latarbelakang diatas, pemakalah/penyaji merupakan salah satu pelaku seni pedalangan, bermaksud membuat sebuah sajian yang berbentuk pertunjukan wayang kulit inovatif lakon reformasi. Hal tersebut di lakukan sebagai bentuk sumbangsih atas kepedulian pelaku seni pedalangan pada masyarakat desa, tentang perlunya kesadaran memahami nilai-nilai budaya tradisi di era global sekarang ini. Kesadaran merupakan kunci utama dalam menyikapi fenomena-fenomena masyarakat pedesaan sekarang ini, salah satu kesadaran tersebut adalah berusaha menciptakan sebuah sajian kritik sosial yang memang disukai atau digemari masyarakat jaman sekarang. Pencipta/penyaji mencoba mengembangkan strategi, makna, dan fungsi sajian wayang kulit reformasi tersebut dengan menggunakan teori strukturalisme dari Levistreus yaitu: dengan cara mentranspormasi kejadian tersebut kedalam sebuah pakeliran wayang kulit inovatif dengan tema reformasi. Penyaji berharap, dari menonton pakeliran wayang ini mudah-mudahan masyarakat pedesaan sedikit banyak dapat/mampu memberikan pemahaman, sehingga sedikit demi sedikit bisa mengubah, dan menyadarkan masyarakat desa sekaligus bisa membedakan prilaku yang benar maupun salah.

Pengunaan Metode Penciptaan

Poses kreativitas dalam membuat sebuah ciptaan karya seni baru, penggarap/penyaji mencoba menerapkan sebuah metode atau teori "*Mencipta Lewat Tari*" (*Creating Through Dance*) oleh Alma M. Howkins. Yang diterjemahkan oleh Y. Sumardiyo Hadi, 1994 yang menjelaskan bahwa: dalam menciptakan suatu karya seni harus memiliki tiga tahapan penting dalam proses berkreaitivitas. Tiga tahapan tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Dalam membuat sajian bentuk wayang kulit baru dengan makna dan fungsinya sebagai media tontonan yang mengandung tuntunan bagi masyarakat pedesaan, pencipta terlebih dahulu akan melakukan surve terkini di instansi-instansi yang menangani tentang pewayangan. Selain itu, pencipta akan mencari beberapa narasumber yang berkopenten dalam bidang tersebut dengan cara eksplorasi.

Eksplorasi I

Tahap eksplorasi pertama ini (penjajagan), penyaji mencoba mencari data-data tentang perkembangan wayang kulit Bali ke Dinas Kebudayaan Propinsi Bali. Data yang pencipta dapatkan sebagai berikut:

Munculnya wayang kulit di Bali sejak pertengahan tahun 1950-an, wayang tradisi atau yang dikenal dengan *wayang parwa*, masing-masing kabupaten melahirkan dalang populer dimasa tersebut. Seperti dalang asal Gianyar, I Made Granyam, Ganjreng, I Wayan Madra, I Made Sija, I Wayan Nartha. Dari asal Badung, Ide Bagus Ngurah Buduk, I Made Kembar, Ide Bagus Baskara, Ide Bagus Puja. Asal Tabanan seperti: I Made Jangga, Dalang Tunjuk Sumandhi.

Secara keseluruhan pentas wayang tradisi merupakan sebuah tontonan yang mengandung tuntunan dalam beretika, muatannya adalah dramatik dengan susunan struktur pertunjukannya kental dengan tradisi. Seiring dengan perkembangan jaman, pentas wayang Balipun akhirnya

mengalami perkembangan, hal tersebut terbukti dengan munculnya sebuah pembaharuan wayang di jaman 1965-an yaitu:

1. Wayang Ramayana dengan dalang Ide Bagus Bongkasa, sebagai generasinya adalah dalang I Made Jagra, I Made karbit dan lain-lain.
2. Wayang Cupak dengan dalang I Made Jangga, sebagai generasinya adalah dalang I wayang Wetra.
3. Wayang Calonarang dengan dalang I Made Nuada hyang Batu, sebagai generasinya sekarang adalah dalang Mangku Belah Pane, I de Bagus Sudiksa.

Sejak pertengahan tahun 1970-an di Bali telah lahir sejumlah wayang-wayang garapan baru. Dilihat dari sifat kepebaruannya, karya-karya baru ini dapat dibedakan menjadi wayang kreasi/inovatif dan wayang eksperimental. Wayang kreasi tersebut seperti:

1. Wayang Arja dengan dalang I Made Sija Dari Bono Sukawati.
2. Wayang Tantri dengan dalang I Wayan Wija dari Sukawati
3. Wayang Babad dengan dalang I Ketut Agus Supartha dari Sukawati

Tahun 1990-an, munculah perkembangan wayang kulit inovatif atau inovasi, wayang ini berada di antara wayang tradisi dan modern. Wayang ini menawarkan suguhan seni pewayangan yang sangat kompleks, bergaya gepop, dengan nuansa campuran dari berbagai genre seni pertunjukan Bali. Pementasannya mengikuti selera orang banyak, beberapa pakar seni memberi *lebel* wayang kulit ini adalah wayang "ngepop"(Dibia). Diantara dalang tersebut adalah:

1. Wayang Kulit Cenk-Blonk dalang I Wayan Nardayana Desa Blayu Marga Tabanan.

- Wayang Kulit Joblar ABG, dalang I Ketut Muada Desa Tumbakbayuh Badung.

Kreativitas tiada berhenti dan upaya-upaya eksplorasi kreatif para seniman pedalangan Bali telah menghasilkan garapan eksperimental, diantaranya tercipta wayang layar lebar dan wayang listrik.

- Wayang layar lebar di prakarsai oleh I Ketut Kodi, Dw Wicaksana, 1980-an
- Wayang listrik diprakarsai oleh I Made Sidia, 2002-an

Dinamika perubahan seni pedalangan /pewayangan Bali dari tahun 1980-an sampai 2010, peneliti/pencipta rangkum dalam bentuk matriks seperti dibawah ini:

**Matriks Perubahan dan Pembaharuan
Pedalangan/Pewayangan Bali 1980-2010**

NO	Jenis Pewayangan Bali	Rentang Waktu			
		Dekade I 1980-1989	Dekade II 1990-1999	Dekade III 2000-2010	Dekade IV 2011-2014
1	Wayang Tradisi Wayang Parwa Wayang Ramayana Wayang Cupak Wayang Calonarang	Eksis Eksis Jarang jarang	Jarang Eksis Hilang jarang	Jarang Jarang Hilang jarang	Jarang Jarang Hilang hilang
2	Wayang Garapan Baru Wayang Arja Wayang Tantri Wayang Babad	Eksis Eksis eksis	Jarang Jarang eksis	Jarang Jarang jarang	Hilang Jarang hilang
3	Wayang Inovatif Wayang Cenk-Blonk Wayang Joblar ABG	Belum Belum	Eksis Belum	Eksis Eksis	Eksis Eksis
4	Wayang Eksperimental Wayang layar Lebar Wayang Listrik	Belum Belum	Eksis Eksis	Hilang jarang	Hilang Hilang

Eksplorasi II

Tahap eksplorasi yang kedua ini, penyaji/pencipta akan mencoba melakukan penjajagan ke narasumber yang kompeten dalam dunia pewayangan, hal tersebut dilakukan agar pencipta mendapatkan sebuah saran atau masukan tentang ide/gagasan yang akan pencipta buat nanti. Adapun narasumber tersebut adalah:

1. Jro dalang I Made Sija
2. Jro dalang I da Bagus Puja
3. Prof I Wayan Dibia, SST, MA
4. Drs I Wayan Gulendra, M, Sn



Jro Dalang I Made Sija (Bone)

1. Jro dalang I Made Sija, asal Bono kelod, Desa Blabatuh, Kabupaten Gianyar. Beliau merupakan Empu seni pedalangan yang serba bisa, ayah dari pada Bapak I made Sidia salah satu dosen pedalangan di Pasca ISI denpasar. Pada hari minggu 30 maret 2014, jam 13 00 wita, penggarap/penyaji melakukan penjajagan kerumahnya di Blabatuh, dalam wawancaranya beliau menyimpulkan: (*terus ning megae ede gabeng dadi dalang, dinu sitengge ape buin gugune ken gumine anggon kesempatane ento nah?, yan be care bape nyen mare ning nengil, kewala besen bape de ning merasa puas, yan puas malu-malu koh, jegul, sombong pasti kal pesu ento*). Kesimpulan ucapan beliau: teruslah berkarya, gunakan kesempatan

se-efisien mungkin, dan jangan pernah puas pada diri sendiri.



Jro Dalang Ida Bagus Puja (Buduk)

2. *Jro Dalang Ida Bagus Puja, asal Banjar Tengah, Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Beliau adalah anak dari pada dalang I de Bagus Ngurah Buduk. Pada tanggal 6 april 2014, pencipta mendatangi kediamannya di Griya Buduk dan memaparkan sebagai berikut: (Yan rage ngae anu baru pastike liu anak ngeritik, kewala yann luwung makejang nganggon. Tiang edot ngae anu keto kewale waktu sing ade, jani gae-gae dogen malu masalah berasil ento durian kenehan nah!)* kesimpulan ucapan beliau: ketika kita hendak membikin ide/gagasan yang baru pasti banyak kritikan, namun jika hal tersebut dipandang bagus semua ikut mencoba. Pada dasarnya teruslah mencoba tentang keberhasilan itu kita lihat dikemudian hari



Prof I Wayan Dibia, SST, MA

3. Prof I Wayan Dibia, asal Singapadu Kabupaten Gianyar, beliau seorang guru besar di kampus ISI Denpasar. Dalam buku yang berjudul *Geliat seni Pertunjukan Bali* dan pemaparan beliau masalah perkembangan wayang masa kini menyimpulkan bahwa: semua yang dilakukan para insan pedalangan dewasa ini, hanya menjadi pertunjukan wayang “*tambal sulam*” dengan bentuk yang kurang jelas.



Drs I Wayan Gulendra, M. Sn

4. Drs I Wayan Gulendra, M.Sn seorang dosen Pascasarjana ISI Denpasar, dalam acara santai beliau memaparkan tentang: perombakan sebuah karya seni tradisi menjadi sebuah hal karya baru/*kontemporer*. Disini beliau menekankan keberanian seorang pencipta, artinya menciptakan yang tidak mungkin menjadi mungkin.

Dari dua tahapan eksplorasi yang merupakan proses penjajagan sebuah ide atau gagasan diatas, penggarap selanjutnya mencoba melakukan sebuah tahapan improvisasi yaitu proses pengejawantahan. Proses ini penggarap mencoba menuangkan ide bentuk wayang dari bahan kulit sapi sebagai media ungkap, namun sebelumnya, penggarap membuat bentuk wayang dari media kertas yang disebut *ngemal*. Pembuatan sebuah komposisi musik dan struktur wayang, penggarap ciptakan dalam bentuk sebebas-bebasnya. Dari ide/gagsan inilah pencipta dapatkan sebuah bentuk wayang baru yang bernama Wayang Kulit reformasi, wayang ini nantinya mempunyai tujuan khusus yakni sebagai media tontonan dan tuntunan bagi masyarakat pedesaan terutama masyarakat Desa Tumbakbayuh.

PEMBAHASAN

Dalam memaknai sebuah bentuk karya seni melalui proses eksplorasi, improvisasi, sampai komposisi sebuah karya, dengan metode mentranspormasi fenomena-fenomena nyata dalam masyarakat pedesaan pada era reformasi sekarang ini. Penggarap atau penyaji akan memperhatikan unsur-unsur peristiwa itu didalamnya sebagai aspek dasar sumber cerita pementasan tersebut. Aspek dasar tersebut meliputi wujud, bobot, dan penampilan (Djelantik,1999 : 15)

Wujud/Bentuk

Mewujudkan karya seni yang eksperimen dengan bentuk karya yang ingin dicapai adalah kebebasan, bebas berekspresi dari bentuk, struktur, penampilan, tata pentas, tata cahaya maupun seputar kekaryaannya dengan mengarah pada pencarian warna baru. Wujud visual yang akan di bentuk dalam konteks wayang sebagai media tontonan dan tuntunan bagi masyarakat pedesaan bertujuan untuk:

1. Menghasilkan karya seni yang inovatif dan benar-benar tepat sebagai media tontonan yang mengandung tuntunan bagi pedesaan/masyarakat Desa Tumbakbayuh.
2. Memberikan bentuk sajian baru dengan media wayang kulit reformasi
3. Bentuk suambangsih atas kepedulian pencipta selaku seniman pewayangan pada masyarakat pedesaan, dalam usaha memberikan pemahaman yang benar disaat pola pikir masyarakat desa terkena dampak reformasi.
4. Mengembangkan kreativitas dalam berkarya seni, usaha membuat terobosan baru dengan tetap memegang teguh nilai-nilai budaya tradisi pewayangan nenek moyang kita sendiri.

Struktur pementasanya:

1. Petegak, merupakan sebuah permainan beberapa jenis komposisi lagu dan vokal sebelum pembabakan akan di mulai.
2. Pemungkah, awal pementasan akan di mualai dengan sebuah adegan wayang kulit menceritakan unjukrasa (*opening*) latarbelakang cerita.
3. Pembabakan Lakon:
 - Babak I, adegan suami istri sedang bertengkar hingga polisi memberikan pemahaman.
 - Babak II, adegan tim pemenang salah satu calon kandidat di desa.
 - Babak III, adegan pesta di warung *kafe*.
 - Babak IV, adegan seram para *bhuta-bhuti* hingga warung *kafe* meledak.
 - Babak V, adegan *renungan* kejadian.

4. Penutup, merupakan permainan jenis komposisi lagu dan vokal, tanda selesainya pementasan sebuah karya seni.

Aparatus Pementasannya adalah:

1. Musik iringan, bersifat kontemporer dengan jenis-jenisnya meliputi: 2 *tungguh pemade gambelan Bali*, 2 *gangsa*, 2 *kantil*, 2 *kendang jembe*, 2 *gitar*, 1 *musik druum*, dan satu buah *keyboard*.
2. Wayang, bentuk menyerupai manusia dengan ukuran 40-45 cm, banyaknya berkisaran 65-70 buah wayang.
3. *Klir/layar*, terbuat dari kain putih dengan ukuran panjang 5 meter, tinggi 3 meter.
4. Tata cahaya, menggunakan listrik sebagai cahaya dasar, ditambah cahaya *obor* dan lilin.
5. Pendukung, secara keseluruhan memerlukan pendukung kurang lebih 25-30 orang
6. Penyajian, dalam penyajian lakon wayang ini bersifat/memakai sistem episode. Rencana penyajian diutamakan lingkungan pedesaan.

Bobot

Isi di dalam bobot karya seni pewayangan yang nantinya sebagai media tuntunan dan tontonan masyarakat pedesaan, akan tetap mengacu pada makna yang dirasakan dan dihayati tersebut. Adapun aspek bobot tersebut meliputi:

1. Suasana (*mood*) pementasan harus tepat waktu, tepat sasaran dan tepat guna, sehingga tujuan dan manfaat yang ingin di capai menjadi kenyataan.
2. Gagasan (*idea*), sajian bentuk yang mengandung makna tuntunan merupakan ide gagasan semula yang patut di lakukan dan ditranspormasi ke dalam bentuk wayang kulit. Gagasan tersebut penggarap dapatkan di lingkungan pedesaan, masukan dan saran-saran teman

seperjuangan, juga penggarap dapatkan dari pengalaman sebagai pelaku seni/ seniman Bali.

3. Pesan (*message*) pementasan wayang kulit sebagai tuntunan dan tontonan, tetap akan mengacu pada *sistem/teori wacak ke-kocak* (Dibia), dari serius namun bisa menjadi suatu hal yang menghibur. Maksudnya seperti ibarat mengatakan "*sekali mendayung dua, tiga pulau terlampui*" artinya: sekali berbuat , dua, tiga makna hidup berupa pesan, arahan, dan filosofi di dapat oleh masyarakat pedesaan.

Penampilan

Mengacu pada pengertian bagai mana wayang kulit tersebut disajikan, di dalam penampilan sebuah karya seni ada 3 unsur yang menjadi peranan khusus:

1. Bakat daripada penyaji /penggarap wayang kulit sendiri (*talent*)
2. Ketrampilan penggarap yang menjadi identitas karya itu sendiri (*skill*)
3. Sarana/ media seperti wayang, *kelir*, *gedog*, instrumen pengiring dll

Sebuah penampilan pementasan wayang kulit yang akan di pergelarkan di pedesaan, sudah tentu seorang penyaji/penggarap dituntut untuk membuat karya yang baik dan bagus. Dalam sajian ini penggarap akan memakai teori psikologis yaitu karya ini berkaitan dengan alam pikiran pencipta sendiri dan karya berhubungan dengan seni dalam kaitanya dengan alam lingkungan (*contextual theory*). Garapan wayang kulit ini nantinya akan mengacu pada rumusan masalah yang terdapat sajian karya ini. Hal-hal tersebut meliputi:

1. Strategi apa yang akan dilakukan pencipta dalam menyajikan wacana kritik sosial?

2. fungsi apa yang seharusnya di sajikan pencipta di dalam pentas wayang kulit tersebut?.
3. Manfaat apa yang ingin di harapkan pencipta?

Strategi dalam membangun wacana kritik sosial

Beberapa komposisi di dalam upaya yang ditempuh seorang dalang dalam membangun komposisi wacana kritik sosial berupa retorika dalam aktivitas tutur antara lain: 1) Pemilihan ragam bahasa, 2) pemilihan ragam bahasa, 3) penataan materi bahasa, 4) pemilihan gaya bahasa, 5) pemilihan sor singgih bahasa

Dalam upaya membangun pemilihan ragam bahasa, seorang dalang akan memanfaatkan ragam-ragam bahasa yang sudah dikenal, seperti: (a) dialog antar tokoh atau dialog antar panakawan, (b) tutur narasi, yang mengandung aspek dramatik atau struktural, (c) tutur *bertembang*, yang berupa *kekawin*, *kidung* maupun *tandak*. Ragam sakral nantinya pencipta akan memilih dari tutur narasi berbahasa kawi dan bahasa Bali yang menggambarkan pemujaan Tuhan Hyang Maha Esa dalam ritual yang sakral. Ragam sastra tersebut tujuannya mengungkap rasa estetika, terutama pemilihan kata-kata lewat tembang, baik berupa kekawin, kidung,tandak, macepat, maupun bebaturan. Membangun retorika melalui pemilihan materi bahasa, pencipta akan memanfaatkan potensi bahasa Bali dan bahasa Indonesia untuk diselipkan kedalam dialog-dialog bahasa kawi melalui epentesis. Pemanfaatan bahasa ini juga dilakukan dengan gaya bahasa alternasi sebagai gaya penyajian.

Pemilihan gaya bahasa dalam membangun retorika, penggarap akan mengadopsi macam gaya dan bentuk tutur dalam lontar-lontar kekawin. Disamping itu, penggarap akan mengadopsi dari fenomena kekinian di tengah-tengah masyarakat pengguna bahasa Bali. Penggunaan berbagai macam tutur bahasa tersebut bertujuan memikat rasa enak dan

menyenangkan untuk ditonton. Dalam upaya membangun komposisi retorika dalam aktivitas tutur, pencipta juga memanfaatkan *sor singgih basa Bali*, seperti: *basa alus*, *basa sor singgih*, dan *basa kepara*.

Fungsi Wacana Kritik Sosial dalam pementasan wayang kulit

Berdasarkan uraian strategi diatas, bahwa kejelian para dalang-dalang wayang kulit inovatif memilih amanat yang di wacanakan didalam pertunjukannya, maka dialog yang dilontarkannya akan sanggup menunjukkan fungsi-fungsi tertentu terhadap penontonnya. Terkait dengan hal itu, maka dalam konteks ini penggarap akan kemukakan bahwa fungsi wacana kritik sosial akan di bagi menjadi empat fungsi yaitu: (1) *Fungsi entertainment*, (2) *Fungsi edutainment*, (3) *Fungsi infotainment*, (4) *fungsi pelestarian budaya*.

1. Fungsi entertainment

Dalam *kamus Inggris-Indonesia* oleh John M. Echols dan Hassan Shadily, kata *entertainment* diberikan arti "hiburan" yaitu *entertain* yang berarti menyenangkan. Jadi fungsi *entertainment* secara umum adalah pertunjukan yang memiliki fungsi menghibur masyarakat/ penonton. Hal tersebut bisa berbentuk lelucon atau lawakan dalam menyampaikan ragam bahasa yang di gunakannya. Sebuah dialog yang serius dan mengandung nuansa kritik sosial yang sanggup menggugah perasaan haru, menarik perhatian, menimbulkan analogi, dan membuat penonton berpikir dari ungkapan dalang tersebut. Contoh dialog dalang pentas di masyarakat dengan fungsi *entertainment* dalam menghibur penonton:

Foto Wayang Sabar dan Subur



- Sabar :Yen ngalih somah kangguwang ane bocok alih, bina care ngubuh Kedis lepecit*
- Subur :Kenken to?*
- Sabar :Yen layah basangne baang uled gen nengil ia. Yan ngalih kurenan Jegeg tan bina kadi ngubuh kedis titiran, doyan pisagane nyuwir -nyuwiran kurenane, cai kal berag ngurus kurenan.*
- Subur :Ane bocok alih?*
- Sabar :Ane bocok, yan ane jegeg lais ia, penyakitne liu.*
- Subur :Yan ane bocok?*
- Sabar :Kapah payu, amanan ia.Yen ane jegeg bisa kena virus cai.*
- Subur :Virus ape?*
- Sabar :Virus HIV ane madan AIDs, akibat itunya dimaskan sembarangan*
- Subur :MPP ento nang! Mati pelan-pelan*
- Sabar :Ape buin marak Penyakit SARS, Selingkuh antar rekan sekantor*

Topik *dagelan* tersebut diatas, Sabar memberi petunjuk pada Subur agar hati-hati dalam memilih pasangan, karena dikawatirkan salah pilih mengakibatkan kena penyakit mematikan seperti: AIDs, HIV.

2. Fungsi Edutainment

Edutainment merupakan suatu cara penggarap menyuguhkan sebuah hiburan dengan maksud mendidik penonton/ masyarakat penggemar. Artinya mentranspormasi nilai-nilai pendidikan dengan cara yang ringan, mudah dimengerti dengan melalui sebuah hiburan wayang kulit. Dengan maksud si terdidik tidak terbebani, merasa rileks, dan menyenangkan, dapat menyimak santapan rohani dan ketenangan jiwa agar kelak dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi bangsa dan negara (Mulyono:1978)

Pementasan wayang Bali dengan fungsi edutainment wacana kritik sosial, akan lebih mengarah pada: Keteladanan, anjuran atau ajakan, dan arah perbaikan. Salah satu contoh dagelan anjuran/ ajakan Sokir dan Istrinya

Foto Wayang Sokir dan Istri



- Sokir :Berat anak dadi pemimpin
Istri :Mawinan berat?
Sokir :Tetelu gegelaran anake dadi pemimpin
Istri :Apa to?
Sokir :Ilmu,Amal, Iman
Istri :Ilmu?
Sokir :Pang ngelah benye ilmu kepemimpinan, Catur pariksa, asta brata Panca stiti pramiteng prabhu, ento patut pelajahin, resepan.

Topik *dagelan* ini, Sokir mengajak dan menganjurkan agar sebelum menjadi pemimpin yang benar dan pasti, hendaknya harus belajar dahulu ilmu-ilmu tata negara. Ilmu tersebut nantinya di implementasikan pada masyarakat, sehingga kita sebagai pemimpin tidak dianggap bodoh.

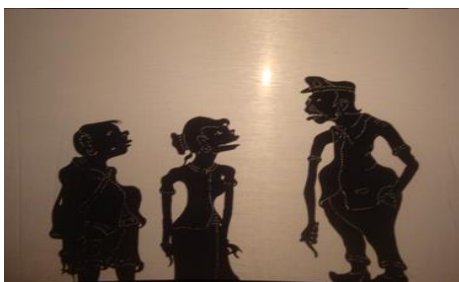
3. *Fungsi Infotainment*

Infotainment atau informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh, sehingga informasi tersebut sangat penting sekali peran dan kedudukannya dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kekurangan informasi akan menjadi loyo, dan kerdil, era reformasi sekarang ini mengandung selogan yang menyatakan: barang siapa yang menguasai informasi dialah yang sanggup menguasai Dunia.

Posisi dalang sebagai pemberi informasi, pesan dalang merupakan isi informasi, dan penonton sebagai penerima informasi. Kualitas informasi tergantung pada:

- Keakuratannya, bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan.
- Penyampaian tepat waktu, tidak boleh terlambat karena informasi yang telah usang tidak ada gunanya.
- Relevan dan bermanfaat

Contoh dialog Informasi
Foto Wayang Polisi dan warga desa



Polisi :Yadiastun jenengne bojog, kewale laksanane care manusa, apin Jenege bagus kewale perahe buron, nguluk-uluk uang rakyat, Mengelapkan dana proyek, bukankah itu namanya buronan?

Pokok dialog diatas, menginformasikan pada masyarakat agar berperilaku yang manusiawi, jangan korupsi hingga jadi buronan.

4. Fungsi Pelestarian Budaya

Dalam konteks upaya pengembangan, pemeliharaan, pembinaan, dan pelestarian kesenian tradisional, khususnya wayang kulit, tanpa ada perhatian pemerintah niscaya karya-karya dalang tidak ada artinya. Dagelan /dialog dalang secara komprehensif dapat membangun kesadaran, membangkitkan kemauan peneonton meniru hal-hal yang baik. Keadaan itulah secara langsung dapat membina sikap positif masyarakat demi pelestarian dan pengembangan budaya.

Contoh- dagelan pelestarian budaya *Joblar dan Sabar-Subur*

Foto Wayang Joblar, Sabar-Subur, Sokir



- Joblar* : *Ulian bene ceroboh, ngentungan samapah sembarangan, tebang kayu. Akibatne banjir, suba banjir mare inget teken Widhi, raus ngacuh Pepineh punyah.*
- Sabar* : *Punyah ulian apa?*
- Joblar* : *Ulian terlanjur berbuat, tidak memikirkan akibatnya, nyesel tibanaan*

Dialog diatas merupakan sebuah ajakan untuk selalu sayang pada alam lingkungan sekeliling, selalu memperhatikan norma-norma adat dan agama yang ada agar tidak menjadi penyesalan di kemudian hari.

Tujuan dan Manfaat sebuah penciptaan

Secara umum, pementasan wayang kulit ini bertujuan memberikan refleksi atau pemahaman yang jelas dan holistik tentang adanya perubahan yang cukup mendasar terhadap perilaku masyarakat masa kini. Masyarakat pedesaan agar merasa memiliki dan ikut ambil bagian melestarikan seni budayanya, khususnya seni pertunjukan wayang kulit Bali. Perubahan menseset daripada akibat masyarakat pedesaan akibat era global sekarang ini, walau segala cara telah ditempuh oleh para pemimpin desa dan pemeritahan sekaligus dengan mengadakan dharma wecana, penyuluhan seni dan sebagainya. Namun semua itu seolah-olah tidak mampu dan

tidak diperhatikan oleh masyarakat, disinilah penggarap mempunyai gagasan ide-ide atau inisiatif untuk mementaskan sebuah pementasan wayang kulit repormasi, dengan cara mentranspormasi kejadian didesa-desa saat ini menjadi sajian wayang kulit bentuk baru. Mengkomonikasikan wacana kritik sosial yang akan bermanfaat untuk sedapat mungkin mengubah perilaku masyarakat yang menyimpang dari norma-norma kebenaran dalam upaya menghadapi proses kehidupannya sehari-hari. Dengan demikian secara teoritis pementasan ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat luas, sekaligus menambah khazanah budaya wayang Bali. Secara praktis, pementasan ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pola pikir yang benar ketika menghadapi era yang serba modern.
2. Meningkatkan dan melestarikan pertunjukan wayang kulit Bali yang *adiluhung*.
3. Membangun sifat kritis pada masyarakat dalam menjalankan norma-norma kebenaran di desa.
4. Ikut ambil bagian dan benar-benar melaksanakan *ajeg* Bali.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan bentuk sajian baru dalam seni pewayangan diharapkan akan mampu mengubah pola pikir masyarakat desa sekarang yang semakin jauh dari nilai-nilai norma yang ada akibat dampak repormasi. Mentranspormasi fenomena-fenomena atau kejadian yang ada dimasyarakat sekarang hingga terjadinya sebuah kolaborasi dan penggunaan teknologi modern dalam berkreaitivitas, wacana kritik sosial merupakan salah satu strategi dalam memberikan etika dan estetika terhadap sajian karya tersebut. Dengan demikian

tujuan menciptakan sebuah karya pewayangan dengan bentuk yang baru akan jelas yaitu memberikan sebuah tontonan yang sarat dengan muatan tuntunan hidup dalam menyikapi tujuan repormasi yang sebenarnya. Ketidak pahaman masyarakat pedesaan selama ini dalam menyikapi era reformasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting sekali medapatkan perhatian dari segala pihak. Bentuk sajian pakeliran wayang reformasi lakon Pemimpin Desa Yang serakah ini, nantinya akan mengacu pada:

1. Strategi atau upaya-upaya dalang sebagai penggarap pementasan dalam komposisi wacana kritik sosial masyarakat pedesaan dengan metode retorika yang meliputi: 1) pemilihan ragam bahasa, 2) pemilihan materi bahasa, 3)penataan materi bahasa, 4) pemilihan gaya bahasa, 5) pemanfaatan *sorsinggih*. Upaya tersebut penting diterapkan atau di upayakan agar dalam aktivitas tuturnya menunjukan dalang memiliki kemampuan berkeativitas yang tidak terbelenggu oleh batasan-batasan pakem *dharma pewayangan*. Hal ini menunjukan bahwa ia memiliki kemampuan untuk menggali segenap fotensi yang ada dalam berkeativitas melalui kemampuan berimprovisasi sebagai dalang akademik.
2. Fungsi pementasan wayang kulit yang dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat pedesaan akan tampak jelas pada dialog-dialog yang di lontarkannya, dialog tersebut akan sanggup menunjukan fungsi-fungsi tertentu terhadap penontonnya. Terkait dengan hal itu, maka dalam konteks ini penggarap akan kemukakan bahwa fungsi wacana kritik sosial akan di bagi menjadi empat fungsi yaitu: (1) Fungsi *entertainment*, (2) Fungsi *edutainment*, (3) Fungsi

infotainment, (4) fungsi pelestarian budaya. Fungsi ini nantinya lebih banyak dapat dipahami dan diperhatikan oleh masyarakat, karena dialog-dialog tersebut mengacu pada lawakan atau wacak-kekocak.

3. Tujuan dan manfaat pementasan ini Secara umum, pementasan wayang kulit ini bertujuan memberikan refleksi atau pemahaman yang jelas dan holistik tentang adanya perubahan yang cukup mendasar terhadap perilaku masyarakat masa kini. Masyarakat pedesaan agar merasa memiliki dan ikut ambil bagian melestarikan seni budayanya, khususnya seni pertunjukan wayang kulit Bali. Salah satu strategi atau upaya ini mungkin sedikit mampu memberikan pemahaman manfaat atau tujuan hidup sebenarnya di era global seperti sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made, 1994 "Mengembangkan Lingkungan Sosial Yang Mendukung Wayang" *Artikel dalam Jurnal Mudra no: 2 Tahun II*
- Dibia, I Wayan, 2012. "*Geliat Seni Pertunjukan Bali*" Program Widya Pataka Badan Perpustakaan Daerah Provinsi Bali.
- Groenonduel, Victoria M Clarvan, 1987. "*Dalang Dibalik wayang*" Jakarta: Tempirint
- Rote, Ketut, 1986. *Retorika Dalam Pewayangan Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia
- , 1992. *Alternasi Satu ragam T tutur Yang Sangat Potensial Dalam Retorika*
- Pertunjukan Wayang Kulit Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI)
- , dan I Nyoman Suteja, 1990, *Retorika Sebagai Ragam Bahasa Panggun g Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia STSI

Sedana, I Nyoman, 1992. *Pertunjukan Wayang Kulit Bali Antara Tradisi Dan Inovasi*, Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI)

Sutiyoso, Bambang, 2004, *Aktualita Hukum Dalam Era Reformasi*, Jakarta: PT Raja Grafind

Suputra Kaduk, I Nyoman, 2006, *Sigug Karakter Bali Modern dan Pudarnya Identitas Orang Bali*, Denpasar: Pustaka Bali Post

SENI RUPA DAN DESAIN

EKSPLORASI PENGIWA KONTEKS KEKINIAN DALAM KARYA SENI LUKIS

I Putu Karsana. NIM : 2013.21.003. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Seni lukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu, dengan melibatkan ekspresi, emosi, dan gagasan pencipta secara penuh. Sebuah lukisan membutuhkan konsep yang subjektif, yaitu harus dapat menterjemahkan apa yang ada dalam objek, tema atau gagasan secara representatif.

Eksplorasi pengiwa, pengiwa adalah ilmu yang mempelajari aliran kiri atau hitam. Dalam tulisan ini eksplorasi pengiwa sebagai gagasan dalam mencipta karena manusia dijamin serba instant merubah sifat dan karakter manusia tidak sabar untuk memperoleh sesuatu seperti pendidikan, kekayaan, kekuasaan, dan kehormatan dimasyarakat maka dari itu manusia sekarang lebih menganut sifat dari pengiwa. Penulisan makalah ini menggunakan metoda deskriptif kualitatif dengan rumusan masalah; 1) Bagaimana bentuk visual transformasi *leak pengiwa* dalam kaitan perubahan bentuk dan karakter *leak* dalam konteks kekinian?, 2) Simbol atau tanda apa saja yang mewakili sifat dan karakter *leak* dalam konteks kekinian?. Tujuan dari penciptaan ini yaitu; 1) Untuk mengeksplorasi fenomena leak kekinian melalui ide – ide pencipta; 2) Untuk mengungkapkan makna, simbol dan pesan yang disampaikan melalui karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi. Manfaat yang bisa diambil yaitu; Sebagai kepuasan emosi pencipta dalam mengeksplorasi *pengiwa* kedalam konteks kekinian melalui karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi; Sebagai pemahaman tentang pengiwa yang dihubungkan konteks kekinian; Sebagai pemahaman dari

fenomena saat ini bisa sadar bahwa sifat manusia menyerupai sifat leak *pengiwa*.

Kata kunci: *Pengiwa*, konteks kekinian, seni lukis

PENDAHULUAN

Dalam tulisan ini pencipta mengulas tentang eksplorasi *pengiwa* dalam konteks kekinian, yang dimaksud dengan eksplorasi adalah tahapan awal seniman untuk melihat, membayangkan, merasakan, dan menanggapi melalui kepekaan inderawi dalam persiapan menciptakan suatu karya seni, mencakup gagasan ide tema yang hendak diangkat. Dalam proses mendapatkan ide menciptakan karya seni proses penjajagan dilakukan yaitu : pengamatan dan pencermatan melihat foto-foto gambar-gambar rerajahan makna dan fungsinya membaca buku-buku, majalah, video, setelah mengamati dan membaca kemudian pencipta mengkaitkan atau menghubungkan fenomena saat ini dengan *pengiwa* tersebut dengan konteks kekinian. Pengamatan juga dilakukan dengan melihat pameran atau katalog dari para seniman baik lukis maupun patung hal ini tidak menutup kemungkinan menjadikan sebuah inspirasi seperti karya Ketut Budiana.

Pengiwa adalah *Pengiwa* berasal dari bahasa Jawa kuno yang asal katanya *kiwa* dalam bahasa Jawa Kuno yang artinya kiri *kiwan*, sebelah kiri, *Ngiwa* sama dengan *Nyalanang aji wegig* (menjalankan aliran kiri. Pengertian *Kiwa* artinya ilmu hitam, Ilmu Hitam disebut juga ilmu *pengeleakan*, tergolong *aji wegig*. *Aji* berarti ilmu, *Wegig* berarti *begig* yaitu suatu sifat yang suka mengganggu orang lain. Karena sifatnya negatif, maka ilmu itu sering disebut "*ngiwa*". *Ngiwa* berarti melakukan perbuatan kiwa atau kiri. Sarana *pengiwa* adalah: *pengasren*, *pengeger*, *pengasih-asih*, *penangkeb* (<http://nakbalibelog.wordpress.com/tag/guru-ilmu-pengiwa-leak-desti/>)

Konteks adalah apa yang ada didepan atau dibelakang (kata, kalimat, ucapan) (KLBI, nd : 210). Akan tetapi dalam judul ini konteks sebagai isi atau wacana prihal kekinian.

Kekinian adalah sekarang, saat ini, hari ini (KLBI, nd : 203) yang dimaksud pencipta dalam judul ini, kekinian adalah era modernisasi. Perubahan bentuk sifat karakter manusia modern sekarang menghalalkan segala cara dan serba instant.

Dari penjelasan diatas yang mengganjal pikiran pencipta dan ingin mengekspresikan pengiwa dalam kontek kekinian sebagai gagasan ide menciptakan karya seni lukis dengan multi medium. Hal ini menjadi penting diangkat karena maraknya masyarakat yang tidak sabar untuk mencapai kebutuhan materi dan keinginan individu dengan cara mudah dan cepat, maka dapat pencipta mengkaitkan dan menghubungkan leak pengiwa dengan konteks kekinian sebagai simbol atau suatu makna baru dengan fenomena sekarang.

Salah satu yang akan diwujudkan dalam karya yaitu mata uang dolar yang mentransformasi ikon uang dolar dengan *Dayu Datu* didalamnya tidak bermaksud melecehkan uang tersebut hanya menjadikan simbol bahwa uanglah menjadi wujud *leak pengiwa* dijaman modern. ada pesan atau maksud yang disampaikan dalam karya yang akan diwujudkan yaitu manusia di perbudak oleh materi para pejabat berlomba memperoleh kekayaan dengan cara pencucian uang, Itu bagian salah satu karya yang akan diwujudkan dengan ungkapan simbolik.

Adapun suatu permasalahan yang muncul yaitu: Bagaimana bentuk visual transformasi *leak pengiwa* dalam kaitan perubahan bentuk dan karakter *leak* dalam konteks kekinian?, Simbol atau tanda apa saja yang mewakili sifat dan karakter *leak* dalam konteks kekinian? Adapun tujuan dari penciptaan ini yaitu: Untuk mengeksplorasi penomena leak kekinian melalui ide – ide pencipta, Untuk mengungkapkan

makna, simbol dan pesan yang disampaikan melalui karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi. Manfaat yang bisa diambil yaitu: Sebagai kepuasan emosi pencipta dalam mengeksplorasi *pengiwa* kedalam konteks kekinian melalui karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi, Sebagai pemahaman tentang *pengiwa* yang dihubungkan konteks kekinian, Sebagai pemahaman dari fenomena saat ini bisa sadar bahwa sifat manusia menyerupai sifat leak *pengiwa*.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang di lakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni Melalui pendekatan-pendekatan secara ilmiah dan argumentatif. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi), akan tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan metode lokal bali seperti contoh dalam pembuatan barong sakral yaitu: diawali dengan melakukan upacara memohon kayu atau (*nuwedin*) dan upacara (*pralina*), setelah itu (*sangging*) memulai mengerjakan kayu tersebut hingga menjadi bentuk topeng dengan tahapan (*makalin, ngerupa, ngalusin, dan, memulas*). Proses sakralisasi melalui upacara (*prayascita atau pemelaspas*), dan kemudian mengisi topeng barong dan rangda dengan *pedagingan*, selanjutnya dilakukan upacara (*pasupati dan ngerehin*).

Metode penulisan makalah ini dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif Melalui pendekatan kualitatif penulis dapat mengenali subjek dan merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Menurut definisi ini pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif sehingga merupakan rinci dari suatu fenomena yang dieksplorasi

kedalam suatu karya seni. Kirk dan Miller mendefinisikan penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada manusia dalam kawasannya tersendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan dalam peristilahannya.

Menurut Penelitian deskriptif menurut Kenneth D. Bailey adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detil (untuk menggambarkan apa yang terjadi). Peneliti memandang metode ini sebagai metode yang tepat digunakan untuk menggali dan memaparkan data, karena terkait dengan berbagai kemungkinan sumber data yang tidak dapat diukur dengan satuan angka. Aplikasi metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini untuk mengetahui data tentang pengiwa secara detail yang diungkapkan berupa kata-kata.

Bidang kajian penelitian berada diantara ruang nyata dan tidak nyata, atau oleh masyarakat Bali disebut dengan *sekala* dan *niskala* sehingga membutuhkan penjelasan yang mendetail agar dapat dimengerti oleh orang yang awan terhadap *pengiwa*. Penelitian kualitatif akan memberikan kesempatan yang luas kepada peneliti untuk menjabarkan hasil penelian. Meskipun secara tidak langsung akan mengesankan subjektifitas peneliti, dengan diimbangi penyajian data yang terdeskripsi dengan baik, maka data yang akan tersaji tetap dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Landasan Teori

Teori berkembang seiring dengan kemajuan berpikir manusia atas hasil kegiatan yang telah dilakukan. Kehadiran teori akan memberikan nilai tambah pada hasil-hasil karya, bahkan bisa menelorkan teori-teori baru yang lebih dekat dengan perkembangan jaman saat itu. Berpijak pada pola berpikir seperti itu, pencipta memiliki keyakinan bahwa dengan

berkacamata dari teori-teori yang telah ada (umum digunakan) akan memberikan tuntunan serta penajaman yang berarti pada karya yang sedang dikerjakan.

Pada pembahasan selanjutnya, pencipta berupaya untuk menampilkan definisi dan aplikasi teori-teori seni pada proses berkarya seni lukis. Dalam proses penciptaan, pencipta menempatkan keberadaan teori seni sebagai pisau untuk membedah bahan penciptaan menjadi materi yang signifikan untuk dikerjakan. Beberapa teori seni yang pencipta pakai adalah teori metafisis oleh Plato, hermeneutika, semiotika oleh Ferdinand De Saussure, dan teori dekonstruksi oleh Derrida.

Teori Metafisis Plato

Teori Metafisis Plato (Gie, 1976: 76) mendalilkan adanya dunia ide pada taraf yang tertinggi sebagai realita ilahi. Pada taraf yang lebih rendah terdapat realita duniawi yang merupakan cerminan semu dan mirip dengan realita ilahi tersebut, sehingga karya seni yang dibuat oleh manusia hanya merupakan mimesis (tiruan) dari realita duniawi.

Dalam hal ini, penciptaan karya seni lukis yang pencipta garap adalah cerminan atas tiruan dari ilmu mistik yang berkembang sampai saat ini di Bali. Pencipta menyadari bahwa pengulangan atas visual dari teks dan visual yang terdapat dalam ilmu *leak* telah banyak dilakukan dalam bidang kesusastraan, sehingga perilaku mimesis pastinya telah banyak terjadi. Melalui pemahaman ini pula pencipta mendapatkan kekuatan argumen atas makna dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Pemahaman pencipta terhadap teori metafisis Plato juga diaplikasikan pada pemahaman kata “transformasi” sebagai kata kunci pada latar belakang karya. Transformasi erat kaitannya dengan perubahan bentuk lama menjadi baru, pada saat itu pula perilaku mimesis terjadi. Transformasi adalah perubahan fisik disebabkan oleh adanya kekuatan non fisik

yaitu perubahan budaya, sosial, ekonomi, dan politik (Rossi, 1982 dalam Sari,2007) http://www.ar.itb.ac.id/wdp/wpcontent/uploads/2009/09/definisi_transformasiwdpratiwi.pdf.

Transformasi dapat dimaknai lewat cara memberi respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal yang akan mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui proses menggandakan secara berulang-ulang atau melipatgandakan (Antoniades, 1990). Dengan pemahaman terhadap teori mimesis dan definisi transformasi diatas, pencipta dapat memahami posisi dalam menciptakan karya dari perubahan bentuk, sifat dan karakter manusia dalam kehidupan modern yang cenderung mementingkan individu dan golongan dan memandang materi adalah segalanya.

Teori hermeneutika

Teori hermeneutika adalah teori yang dipakai untuk mengangkat atau memvisualisasikan nilai-nilai pada jaman dahulu pada masa kini. Susanto (2011:178) menyebutkan hermeneutika berasal dari kata *hermeneutikos* “menafsirkan” (bahasa Yunani), aliran filsafat yang bisa didefinisikan sebagai teori interpretasi dan penafsiran sebuah naskah. Data tentang ilmu *leak* yang pencipta angkat sebagai inspirasi penciptaan diperoleh dari teks-teks yang telah lampau, sehingga teori ini dipandang mendukung kemampuan pencipta dalam memvisualisasikan interpretasi pengiwa ke dalam karya seni lukis. Pernyataan Susanto tersebut diatas juga diperkuat oleh Marianto (2002:34) yang menyebutkan bahwa dalam praktik hermeneutika, pengetahuan historis juga diaplikasikan guna mengungkap teks-teks yang sedang dikaji.

Aplikasi teori hermeneutika pada penciptaan terletak pada tahap eksplorasi data kepustakaan dari ilmu leak. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kata *Pengiwa* berasal dari bahasa jawa kuno yang asal katanya *kiwa* yang artinya kiri *kiwan*, sebelah kiri, *Ngiwa* sama dengan *Nyalanang aji wegig*

(menjalankan aliran kiri). Pengertian *Kiwa* artinya ilmu hitam, Ilmu Hitam disebut juga ilmu *pengeleakan*, tergolong *aji wegig*. Aji berarti ilmu, *Wegig* berarti *begig* yaitu suatu sifat yang suka mengganggu orang lain. Karena sifatnya negatif, maka ilmu itu sering disebut "*ngiwa*". *Ngiwa* berarti melakukan perbuatan kiwa atau kiri. <http://primbon-arti.blogspot.com/2010/07/ilmu-kewisesan-pengiwa-leak-desti.html>

Wayan karji mengatakan dalam buku *Kiwa dan Tengan* mengatakan: Sarana *pengiwa* adalah: [1] *Pengasren* (semacam pelet), yakni sarana magis agar orang yang bersangkutan menjadi kelihatan selalu cantik dan tampan, awet muda dan mempunyai daya pikat yang tinggi. Dengan sarana tersebut orang akan mudah dapat memikat lawan jenis yang dikehendakinya. [2] *Pengeger* (semacam penglaris) yang dapat menyebabkan si pemakai menjadi laris dalam berdagang atau berusaha, dengan harapan si pemakai menjadi semakin kaya. [3] *Pengasih-asih*, yakni sarana yang dapat membuat orang menjadi jatuh cinta kepada orang yang menggunakan sarana tersebut. Atau dapat pula disebut dengan sarana guna-guna. Seperti misalnya : *guna lilit*, *guna jaran guyang*, *guna tuntung tangis*, dan lain-lain macamnya. [4] *Penangkeb*, yakni sarana gaib atau mistis agar orang lain atau orang banyak menjadi tunduk. Dengan demikian orang tersebut dapat mengendalikan, mengarahkan, menguasai, atau menyetir orang lain atau orang banyak sesuai dengan keinginannya. Orang yang telah terkena ilmu penangkeb tak ubahnya seperti kerbau yang dicocok hidungnya, sehingga akan menjadi penurut sesuai perintah atau keinginan dari orang yang mengenakan ilmu *penangkeb*.

Aji Pangleakan atau *pengiwa*, ini adalah dasar dari *pengiwa*, apabila seseorang berkeinginan mempelajari *pengiwa*, ini semua diawali dari dalam diri. Ini adalah *Pasiwyan Pengiwa* namanya, semua *pengiwa* perlu dipikirkan terlebih dahulu, setelah dipersiapkan dalam diri maka yang akan dipejari nantinya adalah tentang *bhuta* dan Dewa

yang terdapat dalam diri manusia, dimana Dewa di dalam dan *butha* di luar.

Mantra-mantra dalam ilmu *leak*, memiliki ciri-ciri khusus, yaitu hampir semuanya menyebutkan istilah-istilah tentang kemarahan, keangkuhan, kesombongan, ingin menguasai, paling hebat, paling kuasa dan semuanya bersifat keakuan atau ego yang sangat tinggi, bahkan Dewa pun diperintahkan untuk menyembah. Jadi ilmu *leak* ini merupakan pembangkitan kekuatan dalam tubuh seseorang, sehingga menjadi lebih percaya diri dan memotivasi seseorang untuk membangkitkan kekuatan diri dalam tubuh manusia.

Ciri-ciri tersebut, memang benar adanya, sebab kekuatan dalam diri yang ada dalam mantra-mantra ilmu *leak*, sebenarnya motivasi dalam diri untuk kebangkitan rasa superior dalam diri yang dibentuk ego manusianya, berikut beberapa mantra-mantra dalam ilmu *leak*:

Iti Pengiwa Cambra Berag, sa., kasa ne genten surat kadi iki rajahnya ring sor. Mantra ngalekasang, ma: Ong yang nini mala, tan sang angungkuli I Cambra Berag megulung kurung, tumurun ring Indraprasta, amungkah sakwehing guna kawisesan, muwah kasaktyan. Yang Nini Saraswati pangaris wong angleak, apan aku angaji ing leyak, Ah3x, wetu kawisesan, mlesat aku i cambra berag ring akasa, sumurup ring kuranta bolong, ring tengahing Sang Hyang Surya, apan aku I Cambra Berag amurtining lewih ring Sang Hyang Surya, mangendih gunankune ring tengahing Sang Hyang Surya, sing tumoning kasaktyaning hulun padha sinunglap, tuminghalin awak sariranning hulun, AH3X, tuhun aku ka mrecapada, anuwut aku rante mas, tumurun ka mrecapada angepang-gepang, I Cembra Berag magelung kurung, apan I Cambra Berag lewehing kasaktyane ring mercapada, tan hana waniya, apan aku saktining lewih pangleakane, sing teka pada anembah ring awah sariranku. Mijil I Leyak Putih ring wetan, I Siwagandhu angadakang I Leyak Putih ne ring aku, mijil I

Leyak abang ring kidul, I Calonarang angadakang I Leyak Barak nembah ring aku, mijil Leyak Kuning saking Kulon, sang paripurna angadakang I Leyak Kuning, nembah ring aku, mijil I Leyak ireng saka lor, sang nagalomba angadakang I Leyak Ireng, pada nembah ring aku, AH3X, angadeg aku I Cambra Berag megelung kurung, sing kadleng pada nembah sakwehing mabayu tan kawasa angucap-ucap awak sarirankune, apan aku sakti, tan hana weni ring aku, sing teka pada nembah, sing teka pada dungkul, AH3X,ANG UNG MANG

Ajaran *I Cambra Berag* merupakan ajaran *pengiwa* dalam ilmu *leak*, mantra dalam ajaran tersebut menunjukkan kesombongan dan keangkuhan, dibuktikan dengan penyebutan kata *aku*, kata *aku* menunjukkan ego, seperti kutipan baris akhir mantra di atas, "*apan aku sakti, tan hana weni ring aku, sing teka pada nembah, sing teka pada dungkul*" (karena aku adalah paling sakti, tidak ada yang berani dengan aku, semuanya menyembah kepada aku dan semuanya tunduk pada aku) <http://leakmenurutteologihindudibali.blogspot.com/>

Teori semiotika Ferdinand De Saussure

Teori semiotik yang dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913) dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (signifier) dan pertanda (signified). Penanda dilihat sebagai bentuk atau wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya seni rupa, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya seni rupa (<http://lorongsastra.blogspot.com/2012/10/metode-semiotika-menurut-ferdinand-de.html>). Pencipta memfungsikan teori ini untuk memahami tanda-tanda yang terdapat dalam teks ilmu leak yang kemudian diterapkan dalam karya seni lukis.

Teori dekonstruksi

Teori dekonstruksi oleh Kristeva, menjelaskan bahwa dekonstruksi merupakan gabungan antara hakikat destruktif dan konstruktif. Dekonstruksi adalah cara membaca teks, sebagai strategi. Dekonstruksi tidak semata-mata ditunjukkan terhadap tulisan, tetapi semua pernyataan kultural sebab keseluruhannya pernyataan tersebut adalah teks yang dengan sendirinya sudah mengandung nilai-nilai, prasyarat, ideologi, kebenaran, dan tujuan-tujuan tertentu. Dekonstruksi dengan demikian tidak terbatas hanya melibatkan diri dalam kajian wacana, baik lisan maupun tulisan, melainkan juga kekuatan-kekuatan lain yang secara efektif. (http://susdamitasyaridomo.blogspot.com/2012/10/makalah-dekonstruksi_7262.html).

Teori ini dipandang sangat tepat karena pencipta menempatkan karya yang dibuat sebagai interpretasi dari teks (kepuustakaan) dengan cara membuat susunan yang baru atas pemahaman terhadap ilmu *leak* konteks kekinian. pemahaman pencipta terhadap kata konteks adalah apa yang ada didepan atau belakang (Kata, kalimat, ucapan) (KBBI), ad : 210), sedangkan keninian berarti masa sekarang atau keadaan kini (KLBI,nd : 203).

Peranan teori dekonstruksi dirasa sangat signifikan dalam menghadirkan teks lama (ilmu leak) pada jaman saat ini. Kehadiran karya diharapkan bisa menampilkan bentuk dan karakter baru yang menggambarkan perilaku instan manusia untuk memperoleh materi dengan menghalalkan segala cara, contohnya adalah penyuapan kepada salah satu pejabat pengadilan untuk mempermudah mencapai sesuatu jabatan tertentu.

PEMBAHASAN

Pengertian Eksplorasi

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni melalui pendekatan-pendekatan secara ilmiah dan argumentatif.

Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi). Dalam Hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menterjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (pembentukan).

Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimentasi) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. *Forming* (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang telah ditemukan. Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasar atas pertimbangan

kesatuan (unity), kerumitan (complexity), Kesungguhan (intensity), sebagai syarat dari karya seni yang disebut indah. Dengan demikian dalam proses perwujudan karya ini digunakan metode tersebut di atas melalui langkah - langkah sebagai berikut:

Eksplorasi

Pada tahapan awal proses penciptaan seni lukis ini, yaitu melakukan pengamatan dan pencermatan melihat gambar-gambar rerajahan, membaca buku-buku, artikel, majalah, video. Adapun beberapa gambar rerajahan sebagai acuan dalam penciptaan ini sebagai berikut: Adapun beberapa contoh dari rerajahan *pengiwa* yaitu :



Gambar :
Rerajahan Pangeger



Gambar: *Rerajahan Pangeger*
Sumber: Atmaja (1993:26)



Gambar: *Rerajahan Jaran Guyang*
Sumber: Atmaja (1993:27)



Gambar : *Rerajahan I Cekcek putih*



Gambar : *Rerajahan Guna Lilit*

Dan tidak menutup kemungkinan mengamati karya seniman sebagai bahan pertimbangan atau perbandingan untuk mencari ide-ide atau konsep yang pencipta lakukan mencari kebaruan dalam proses berkarya adalah dengan mengamati karyanya I Ketut Budiana dan I Made cat suteja



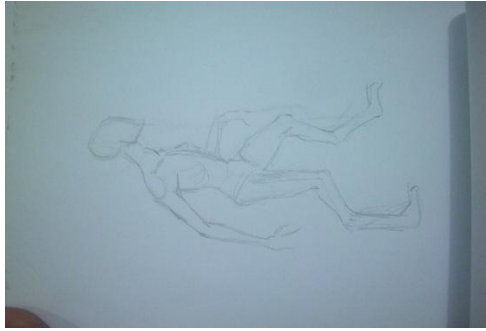
Gambar 1 Karya I Ketut Budiana

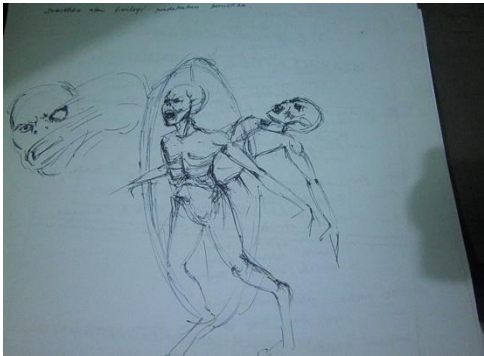
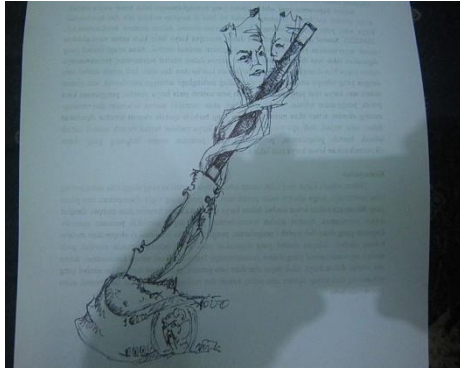


Gambar 2 Karya I Made Cat Suteja

I Ketut Budiana banyak menggarap lukisan yang mengambil tema ilmu mistik Bali sebagai sumber penciptaan karyanya, teknik dan bentuk tradisi yang sangat kuat dikemas dengan sentuhan gaya surialisme modern, pencipta terinspirasi dari karya budiana dari aspek bentuk, warna dan totalitas yaitu melakukan ritual tertentu sebelum proses berkarya.

Sedangkan karya I Made Cat Suteja Ketertarikan pencipta dari karya made cat suteja dari segi warna dan teknik tradisi yaitu *selah* dan *abur*. Setelah mengamati karya tersebut muncul ide untuk menciptakan karya dengan konteks kekinian dengan melihat fenomena perkembangan perubahan bentuk dan sifat manusia jaman sekarang. Melalui pengamatan terhadap hasil eksplorasi serta bersumber dari pengalaman-pengalaman pribadi, telah mengusik pikiran dan imajinasi, sehingga muncul kegelisahan yang obsesif, untuk menghadirkan bentuk-bentuk analogi kekinian terjadi saat ini. Adapun hasil eksplorasi dengan pemaparan diatas dengan beberapa sketsa sebagai berikut :





Ekplorasi Bahan dan tehnik

Dalam makalah seminar ini mengulas tentang eksplorasi bahan dalam karya lukis, dengan menggunakan bahan

1. Canvas
2. Tinta cina batangan
3. Cat nipon warna hitam nippe 2000
4. Clear Coat BLINKEN MS3300
5. Ressin 331

Dalam penerapan teknik melukis dengan mengeksplorasi teknik tradisional dengan selah abur dengan bahan tinta cina batangan dan digabungkan dengan teknik *air brush*.

Eksplorasi Alat

Dalam eksplorasi alat penulis menggunakan kompresor Shark, Tipe MZ07-25, Daya Motor 0.56 Kw/3/4Hp, Dis 125 liter/min, RPM 2.850, Volume Tabung 25 liter, Dimensi PxLxT 300x550x620 mm.

Pen Brush EW-550A Feed Type Gravity, Fluid Nozzie 0.2mm, 0.3mm, Air Consumption 15-30 Psi, Capacity of Fixed Cup 7cc Double action Tringger air paint control.

PENUTUP

Berdasarkan uraian tersebut diatas dalam kesempatan ini penulis menyampaikan bahwa eksplorasi pengiwa dalam konteks kekinian karya seni lukis layak untuk dipahami dan diwujudkan dalam bentuk visual seni lukis. seni lukis yang nantinya akan diciptakan dapat di pahami secara mendalam tentang awal kemunculan kemunculan ide dasar dalam mewujudkan seni lukis.

Selain itu tulisan ini akan memberikan pemahaman-pemahaman tentang eksplorasi pengiwa dalam konteks kekinian ke dalam seni lukis yang memiliki makna makna

tertentu untuk di pahami secara dalam. dengan demikian maka eksplorasi bentuk *pengiwa* menarik untuk di ciptakan dalam bentuk bentuk kebebasan kreativitas dalam mencipta karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Penerbit Karya
- Mariato, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Yogyakarta
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House
- Sanggra, Made, I Wayan Wardha, I Ketut Darmana, A.A. Ngurah Made Agung, I Made Taro, Made Jiwa Atmaja, dan I Wayan Kardji. 1993. *Kiwa-Tengen Dalam Budaya Bali*. Denpasar: CV Kayumas
- Pekandelan, Mangku Alit dan Drs. I Wayan Yendra. 2013. *Leak ngamah Leak*. Surabaya: Paramita
- “*Makalah Dekonstruksi*”
http://susdamitasyaridomo.blogspot.com/2012/10/makalah-dekonstruksi_7262.html (diakses tanggal 3 Juni 2014)
- “*Penguasa ilmu leak desti dibali*”
<http://nakbalibelog.wordpress.com/tag/guru-ilmu-pengiwa-leak-desti/> (diakses tanggal 21 april 2014)
- I Made Adi Surya Pradnya, S.Ag.,M.Fil.H “*Ilmu leak dalam teologi hindu*”
<http://leakmenurutteologihindudibali.blogspot.com/> (diakses tanggal 9 januari 2013)
- “*leak budaya asli Bali*”
www.youtube.com/watch?v=Vz_CVpoxKHY, (diakses 10 Juni 2014)
- Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa - *Made Bendhi Yudha*
<http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php /artikel/article/view/321>
(diakses tanggal 22 Maret 2014)

REALITA IBU TERHADAP ANAK DALAM KARYA SENI LUKIS

Ni Komang Atmi Kristiadewi. NIM : 2013.21.010. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Perkembangan zaman modern seperti saat sekarang ini, seni lukis merupakan karya seni yang keindahannya di nikmati lewat visual. Karya seni dapat memberikan kesan Makna tersendiri kepada masyarakat dan penciptaan sendiri. Hal itu di karenakan seni lukis mengandung nilai komunikasi untuk menyatakan pikiran dan perasaan dari penciptaan untuk masyarakat luas tentang lingkungan dimana seni itu di ciptakan Awal ketertarikan kepada sosok Ibu adalah Melihat peranan ibu yang selalu mempunyai sosok ganda di dalam sebuah keluarga Ibu bisa menjadi seorang pemimpin yang di tiru di gugu dan di teladani. Ibu sebagai pendidik utama sejak dari dalam rahim. Ibu perempuan yang luar biasa sebagai sumber inspirasi. Keinginan mengekspresikan Ide, Imajinasi dan Emosi, sangat tergantung dari kecendrungan minat dan ketertarikan dalam melihat realita seorang Ibu yang mempunyai banyak karakter. Dimana ibu mempunyai perbedaan karakter masing masing. Ada Ibu yang mempunyai karakter baik, dan disamping itu ada juga yang mempunyai karakter tidak baik atau yang tidak patut untuk ditiru. Fenomena yang biasa kita lihat bersama bisa di lihat dari adanya banyak motif dan kepentingan pribadi yang melatar belangi mengapa kekerasan terhadap anak itu terjadi dengan mudahnya. Fenomena yang bisa di lihat sekarang di media sosial televisi dan sebagainya banyak kejadian Ibu melakukan tindakan yang tidak sepatasnya di lakukan tindakan yang di luar pikiran misalnya menggugurkan anak kandung sendiri, membunuh anak kandungnya karena masalah kecil, di mana juga kurangnya pengawasan ibu terhadap anak

sehingga membuat anak mengikuti acara di televisi hingga membuat si ibu ingin melakukan tindakan kekerasan kepada anak. Dari sekian banyaknya pemaparan sosok Ibu yang membuat pencipta kagum, melihat perjuangan sosok Ibu dan pengorbanan Ibu. Pencipta juga ingin mencoba untuk menampilkan realita Ibu terhadap anak yang divisualisasikan ke dalam bentuk karya seni lukis. Untuk mewujudkan karya seni lukis yang mencertakan tentang Realita Ibu terhadap anak dalam karya seni lukis, maka di visualisasikan dengan gaya dekoratif naïf. Dekoratif naïf adalah sebuah gaya dalam mengungkapkan keindahan dekoratif berjenis naïf (liar, kekanak-kanakan) dan primitif. Dalam gaya ini hampir tidak terikat masalah proporsi objek atau figure, perspektif atau volume keruangan.

Kata kunci : Ibu, Anak, Karya Lukis

PENDAHULUAN

Kemampuan manusia untuk menghasilkan ide kreatif selalu memunculkan karya seni yang baru. Sehingga, teori seni rupa pun sebagai bahan ajar, selalu mengalami perubahan. Teori pengelompokan hasil karya seni rupa masa kini menjadi rancu. Beragamnya perbedaan pandangan mengenai teori seni rupa, wajar telah menjadikan teori seni rupa tersebut menjadi tidak tetap. Oleh karena itu, teori pengelompokan karya seni rupa yang selama ini dipandang telah menjadi pakem, perlu diperbaharui.

Seni rupa merupakan nama kegiatan yang terkait dengan beragam pembuatan karya seni yang divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Dalam teori seni rupa, ada dua kelompok karya seni rupa yang umum yaitu karya seni rupa murni dan karya seni rupa terapan. Seni rupa murni merupakan karya seni rupa yang mengutamakan tampilan nilai estetis, pemuas batin, dan gambaran hasil peluapan perasaan senimannya. Sedangkan seni rupa terapan

merupakan karya seni rupa yang mengutamakan nilai guna, secara praktis untuk memenuhi kebutuhan perangkat hidup sehari-hari, dan biasa diproduksi secara massal..

Perkembangan zaman modern seperti saat sekarang ini, seni lukis merupakan karya seni yang keindahannya di nikmati lewat visual. Karya seni dapat memberikan kesan Makna tersendiri kepada masyarakat dan penciptaan sendiri. hal itu di karenakan seni lukis mengandung nilai komunikasi untuk menyatakan pikiran dan perasaan dari penciptaan untuk masyarakat luas tentang lingkungan dimana seni itu di ciptakan.

Menciptakan karya seni, khususnya seni lukis sangat di pengaruhi oleh berbagai macam pengalaman yang selalu di alami oleh senimannya. Dan semua pengalaman itu akan menjadi suatu gagasan atau ide yang diekspresikan ke dalam proses penciptaan karya seni lukis. Seni lukis yang dimaksud di sini adalah curahan perasaan manusia yang di tuangkan ke dalam berbagai media yang bersifat dua dimensional, melalui ungkapan unsur – unsur seni rupa yaitu warna, tekstur, garis, ruang, bentuk, dan titik.

Berawal dari melihat sosok seorang ibu yang selalu mempunyai berbagai macam fungsi ganda di dalam sebuah keluarga , munculah sebuah ide dan memberi rangsangan untuk mengekspresikan ke dalam seni lukis. Secara filosofis menunjukkan adanya suatu pandangan bahwa Ibu dapat memfungsikan dirinya sebagai pemimpin yang memiliki salah satu ciri untuk mampu di gugu , di tiru dan di teladani , minimal oleh anak-anak mereka. Karena itu, untuk menjadi seorang Ibu, memang harus tumbuh dari wanita yang mampu diteladani minimal oleh anak-anak mereka di dalam rumah tangga. Kedekatan anak pada ibu, jauh lebih kuat dan memberi daya dorong yang lebih tinggi dibandingkan dengan daya dorong suami atau ayah anak-anak. Hal terpenting dari seorang Ibu selain merawat anaknya, ia juga seorang pendidik pertama dan utama bagi anak anaknya. Ibu memiliki tugas mendidik anak-

anaknyanya sejak anak masih berada dalam rahimnya. Ibu seorang perempuan yang hebat. Saat mengandung kita selama sembilan bulan, Ibu tidak pernah mengeluh membawa kita ke sana ke mari. Saat waktunya senggang, dielusnyanya perut yang semakin buncit dan anak nyaman tidur di perut Ibu. Di kamar bersalin Ibu meregang nyawa, batinnya berdoa bagi keselamatan kelahiran sang anak. Dengan tekun Ibu mengajari mengeja kata, menuntun kaki mungil kita menginjak bumi dan mengobati jika kita terluka. Doanya merupakan jimat bagi perjalanan hidup anak-anaknya.

Dilihat dari hal yang di paparkan diatas pencipta tertarik untuk mengangkat Ibu perempuan yang sangat luar biasa sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan. Seorang Ibu memang mempunyai peranan yang sangat penting di dalam sebuah keluarga. Berbeda dengan sekarang sesosok seorang ibu masih dipertanyakan, ketika fenomena yang sudah terjadi pada seorang Ibu yang sudah meninggalkan kebiasannya untuk menjadi seorang Ibu. dimana lebih seorang ibu lebih memilih untuk berkarir, dimanakah peran ganda seorang ibu lagi untuk mengurus anak anaknya dirumah menemani anak mengasuh banak sudah di gantikan posisi nya oleh seorang baby sister untuk mempermudah menjaga anaknya. sifat sifat seorang ibu sebagai pengasuh sudah tidak di minati lagi karena lebih baik menggunakan jasa seorang baby sister untuk merawat anaknya karena karir lebih penting dari segalanya. di samping itu pula banyak kejadian yang dilakukan seorang Ibu dimana rela mencelakai darah dagingnya sendiri. Bisa di lihat sekarang di media sosial televisi dan sebagainya sosok seorang Ibu masi dipertanyakan. Banyak kejadian yang di sebut dengan seorang Ibu menggugurkan anak kandung sendiri, darah dagingnya sendiri. Belum lewat berita di televisi yang menghebohkan seorang Ibu tega menggugurkan kandungan sekarang telah beredar sesosok seorang Ibu yang tega membunuh anaknya, menganiaya anaknya sampai

meninggal. Apakah sesosok seorang Ibu yang tega membunuh darah dagingnya sendiri masih bisa dikatakan seorang Ibu?

Dari sekian banyaknya pemaparan sosok Ibu yang membuat pencipta kagum, melihat perjuangan sosok Ibu dan pengorbanan Ibu. Pencipta juga ingin mencoba untuk menampilkan sesosok orang Ibu yang tidak patut untuk di kagumi dimana seorang Ibu rela mengorbankan darah dagingnya sendiri, Ibu yang mementingkan dirinya sendiri tanpa mementingkan kebutuhan anaknya dan di visualisasikan ke dalam bentuk karya seni lukis.

Untuk mewujudkan karya seni lukis yang mencerutakan tentang Ibu Idaman, maka di visualisasikan dengan tehnik atau gaya dekoratif naïf. Dekoratif naïf adalah sebuah gaya dalam mengungkapkan keindahan dekoratif berjenis naïf (liar, kekanak-kanakan) dan primitif. Dalam gaya ini hampir tidak terikat masalah proporsi objek atau figure, perspektif atau volume keruangan.

Rumusan Masalah

Bagaimana proses penciptaan Ibu dalam karya seni lukis?

Metodologi

Dalam tulisan ini akan di ulas mengenai metode dan teori. metode yang akan digunakan adalah metode penciptaan karya seni yang penulis pinjam metode penciptaan alma howkin yang membagi wilayah wilayah penciptaan atas tiga tahap. Tahapan tersebut yakni eksplorasi,eksperimentasi,dan pembentukan. Dalam tulisan ini penulis lebih memfokuskan ulasan pada wilayah eksplorasi. eksplorasi dalam hal ini adalah Kata metode dalam bahasa Inggris methode dalam bahasa Inggris, berarti cara atau kerja yang bersistem(sistematis) yang di gunakan untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan atau pekerjaan untuk mencapai tujuan tertentu. “ metodis” juga dapat diartikan sebagai cara kerja berdasarkan atau menuntut

suatu metode, dan metodologi diartikan sebagai uraian tentang metode atau uraian cara kerja. sedangkan kata penciptaan yang mengikuti kata metode adalah sebuah proses pembuatan, menciptakan proses suatu yang baru sebagai perwujudan angan-angan yang bersifat kreatif. dengan demikian yang dimaksud dengan metode penciptaan adalah cara kerja yang bersistem yang di gunakan dalam proses perwujudan sesuatu atau perwujudan angan-angan yang bersifat kreatif.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, diperlukan metode untuk menguraikan tahapan-tahapan yang di lakukan dalam proses penciptaan. Proses penciptaan yang pencipta lakukan mengacu pada metode Alma Hawkins dalam bukunya *Moving From Within : A New Method for Dance Making* yang sudah diindonesiakan oleh I Wayan Dibia, yang meliputi Eksplorasi, Improvisasi atau Eksperimen, pembentukan.

PEMBAHASAN

Eksplorasi

Proses eksplorasi merupakan proses awal dari berbagai penciptaan karya seni Karena proses ini memberi berbagai pertimbangan dalam persiapan seni lukis. Pertimbangan ini mencakup pengamatan, penyerapan sumber inspirasi dan penggalian idea tau gagasan tema yang hendak di angkat. Proses ini adalah tahap yang paling lama yang di lalui, karena dalam proses ini segala factor yang menyangkut ide penciptaan karya seni dipikirkan dengan matang. Pencipta tertarik mengangkat Ibu karena merasa anak-anak sekarang mulai melupakan bagaimana perjuangan Ibu sampai mereka besar. Awal ketertarikan saat melihat fenomena yang terjadi karena fenomena yang biasa kita lihat bersama bisa di lihat dari adanya banyak motif dan kepentingan yang melatar belangi mengapa kekerasan terhadap anak itu terjadi dengan mudahnya. Fenomena yang bisa di lihat sekarang di media sosial televisi dimana seorang ibu sudah tidak memenangi

peran gandanya sebagai seorang ibu,. seorang ibu di zaman kekinian saat ini lebih mementingkan karir daripada menjadi sosok orang ibu yang diperlukan oleh anaknya dirumah. selain itu banyak kejadian Ibu melakukan tindakan yang tidak sepatutnya di lakukan tindakan yang di luar pikiran misalnya menggugurkan anak kandung sendiri, membunuh anak kandungnya karena masalah kecil, di mana juga kurangnya pengawasan ibu terhadap anak sehingga membuat anak mengikuti acara di televisi hingga membuat si ibu marah dan ingin melakukan tindakan kekerasan kepada anak. Disamping itu pula karena sanbg Ibu merasakan kelelahan saat dikantor sehingga membuat si Ibu emosi dan melakukan pelampiasan kepada anak. karena rasa untuk mengasahi mencintai dan menyanggibndarah kandungnyabsendiri sudah hilang karena materi yang dia ingin miliki.

Eksperimentasi

Dalam melakukan eksperimentasi ada lima komponen kreatifitas produksi dari gagasan baru yang bernilai di tawarkan oleh stem breg dan dan luban dalam myers (2004:102-104) yang meliputi komponen pertama adalah keahlian. semakin banyak kesempatan yang kita miliki untuk mengkombinasikan blok blok bangunan dengan cara kreatif. komponen kedua adalah keterampilan berpikir imajinatif. setiap momen yang kita miliki kita dapat melihatnya dengan cara sudutb pandang yang berbeda. setelah itu kita mendefinisikan ulang atau mengeksplorasikannya dengan cara baru. komponen ketiga adalah kepribadian yang senang berpetulang. pribadi yang kreatif. komponen yang keempat adalah motivasi inytrinsik. dan terakhir komponen ke lima adalah lingkungan yang kreatif. gagasan yang di dukung oleh banyaknya hubungan satu sama lain. kelima gagasan diatas telah memberikan dorongan dan rangsangan batin untuk menumpahkan segala kegelisahan diri dengan melakukan eksperimentasi membuat sketsa setsa

diatas kertas,agar pengalaman pengalaman masa lalu yang terekam dalam memori terstimulasi untuk menggali potensi imajinasi yang ada. sehingga dapat melahirkan motif motif serta ide ide cemerlang. sketsa sketsa tersebut di seleksikemudian beberapa di pilih untuk direkontruksi di elaborasi sehingga menjadi sebuah rancangan perwujudan.



Pembentukan

Tahap pembentukan dalam penciptaan ini dilakukan melalui transformasi dari sketsa sketsa yang terpilih. kemudian di rekontruksi dan di elaborasi pada bidang kanvas. Proses pembentukan dilakukan setelah melewati proses eksplorasi. Pada tahapan ini di awali dengan memberikan warna hitam pada kanvas, dan setelah itu memindahkan sketsa pada kanvas dan di blok blok dengan warna yang diinginkan. Dengan tidak menutup kemungkinan nantinya terjadi improvisasi saat melukis. Sketsa telah dilakukan selanjutnya memblok warna –

warna dasar yang sesuai dengan keinginan. Warna memberikan volume ataupun karakter dari wujud yang ditampilkan karena pencipta menekankan pada bidang bidang warna warna yang mempunyai kesan pop, norak ataupun bisa di bilang warna es krim, manis.

Secara fisik wujud karya secara keseluruhan menampilkan gambar tentang Ibu yang luar biasa dan mempunyai pengalaman menarik dalam hidupnya. Secara teknis yang dihasilkan merupakan penerapan dari unsure unsure seni rupa. Garis yang pencipta gunakan memiliki peranan penting karena garis digunakan untuk memberikan kontur pada setiap objek dalam karya. Penerapan karya pada warna menggunakan tehnik blok pada setiap objek karya. Bentuk karya terkesan seperti gambar yang di buat oleh anak anak artinya tidak seperti bentuk pada kenyataan, hanya memberi kesan saja. Penerapan prinsip estetika seperti kesatuan warna, komposisi, bidang, ruang, garis, tekstur, pusat perhatian, dan keseimbangan di sesuaikan sedemikian rupa. Sehingga dapat mendukung keharmonisan karya yang berkuatlititas dan bermutu semaksimal mungkin.

Finishing merupakan tahap akhir dari proses berkarya dilakukan perbaikan pada karya berdasarkan atas rasa estetika dan kemampuan untuk menjadikan ide ide sebagai tujuan visualnya semua hal yang ada pada karya seperti komposisi, pusat perhatian, kesatuan, serta bentuk yang telah di capai di koreksi kembali. Sehingga hasil lukisan sesuai dengan yang diharapkan. Setelah respon yang dilakukan dapat memuaskan hati atau kemampuan di dalam mewujudkan objek objek lukisan serta terwakili ke dalam wujud karya, kemudian mencantumkan nama dan tahun pembuatan karya sebagai bentuk pertanggungj awaban terhadap karya yang di ciptakan. Sentuhan yang terakhir adalah memasang bingkai untuk memperindah karya dan agar karya terlihat rapi.



Judul : Papa Tolong Aku!!!

Ukuran : 145 cm x 120 cm

Tahun : 2014

Bahan : Media Campuran Diatas Kanvas

Bentuk

Bentuk adalah rupa, wujud. dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan mantra yang ada seperti dwi matra atau tri matra (Susanto, 2002 : 22). bentuk yang paling sederhana adalah titik. titik sendiri tidak mempunyai ukuran atau dimensi. kalau titik berkumpul dekat sekali dengan lintasan titik itu akan membentuk garis (Djelantik, 1999 : 18). dalam seni lukis ada pengertian bentuk dasar dan bentuk kecil.

bentuk besar menyangkut penyusunan suatu karya seni sebagai keseluruhan, sedang bentuk kecil mengenai susunan organisasi dari masing-masing bagiannya. bentuk besar dinamakan struktur dan bentuk kecil disebut dengan tekstur (Gie, 1996 : 99). Bentuk menurut pencipta adalah wujud yang digambarkan dengan menyusun bagian-bagian visual seni rupa sehingga membentuk suatu karya yang harmonis. dalam karya pencipta bentuk diwujudkan dengan teknik timbul, yaitu pencipta membuat bentuk-bentuk dengan warna yang terlihat timbul. dan juga menggunakan teknik kering. agar terlihat timbul pencipta gunakan warna yang ada di dalam botol baru dituangkan diatas kanvas, agar terlihat timbul, dan lukisan mempunyai kesan timbul. Kenapa sosok ibu itu dijadikan sumber inspirasi dimana seorang ibu mempunyai karakter yang lembut, mempunyai jiwa penuh kasih sayang, tetapi di dalam lukisan yang berjudul “ papa tolong aku ...!!!” digambarkan seorang ibu yang sangat gembira, bahagia, tanpa beban masalah, karena kehidupan selalu sangat menyenangkan. tanpa mementingkan janin yang ada di dalam perutnya. karena kehidupannya hanyalah ditemani oleh botol minuman dan rokok. simbol-simbol yang bisa dilihat saat melihat garis wajah sang ibu sangat penuh dengan keceriaan. bentuk yang digunakan pencipta adalah bebas, kebebasan yang tidak ada aturan atau ikatan. pencipta membuat bentuk ibu sesuai dengan imajinasi yang pencipta ciptakan, tanpa mencari sebuah objek, tetapi hanya membayangkan bagaimana sosok ibu yang sangat bahagia, saat mengandung, karena dia sangat menikmati kebahagiaannya saat hamil dengan minum minuman keras. pesan yang ingin disampaikan kepada calon ibu, ibu muda, dan yang sudah menjadi ibu agar menyayangi tiap janin yang ada di dalam perut. agar tidak menyia-nyaiakan sesuatu anugerah yang sudah diberikan oleh Tuhan kepada kita.

Warna

Warna merupakan kesan yang di peroleh mata dari cahaya yang di pantulkan benda benda yang dikenainya ; corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain lain. peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa. hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan,, deskripsi alam, (naturalism), ruang bentuk ekspresi atau makna simbolik dan jutr dalam kaitan beranekaragam ini kita akan melihat betapa penting kedudukan warna dalam seni lukis (rupa) (Susanto, 2002 : 113). Warna memiliki peranan yang penting dalam karya karena setiap objek dan latar belakang di buat dengan warna. bagian latar belakang di buat dengan kombinasi warna hitam yang dipadukan dengan warna kering atau bisa menggunakan berbagai pastel. dan objek digunakan dengan warna plakat, plototan dan warna pastel.

Ruang

Ruang kumpulan dari beberapa bidang akan membentuk ruang. ruang mempunyai tiga dimensi ; panjang, lebar, dan tinggi. ruang pada aslinya adalah suatu yang kosong tidak berisi. ruang yang seluruhnya terisi dengan benda disebut massa dan bila benda itu kental, massanya menjadi besar. selain dari tiga dimensi mass mempunyai berat benda. seolah olah ada dimensi yang keempat. (Djelantik, 1999 : 21).

Ruang dikaitkan dengan bidang keluasaan, yang kemudian muncul istilah dwi matra dan tri matra. dalam seni rupa sering mengaitannya dengan bidang yang memiliki batas atau loimit, walaupun kadang kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas nmaupun yang tidak terbatas oleh bidang (Susanto,2002 :99).

Titik

Bentuk yang paling sederhana adalah titik. titik tersendiri belum mempunyai arti ukuran ataupun dimensi. titik belum memiliki arti tertentu kumpulan dari titik yang di tempatkan di area tertentu akan mempunyai arti. apabila titik titik berkumpul dekat sekali dalam satu lintasa titik akan membentuk garis. beberapa garis bersama bisa membentuk bidang. beberapa bidang bersama bisa membentuk ruang. dalam seni lukis titik titik berwarna yang ditempatkan sangat berdekatan member kesan seolah olah warna warna itu bergabung dan menciptakan warna baru. tehnik yang di sebut pointelisme (poin = titik) banyak dilakukan oleh pelukis aliran impresionisme di perancis akhir abad ke 19. Di Bali tanpa pengaruh aliran peukis ngurah pemecutan pada tahun enam puluhan menemukan tehnik titik berwarna itu dengan menggunakan jarinya yang sangat mirip dengan pointelisme (Djlantik, 1999 : 19). jadi titik dalam dunia seni rupa merupakan sebuah awal dari unsur unsur visual seni lukis seperti garis, bidang, bentuk, dan ruang yang saling berkaitan. Titik di dalam karya pencipta berfungsi untuk membuat corak dan hiasan baju. selain itu juga berperan sebagai penyeimbang komposisi dalam karya seni lukis.

Garis

Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar. ia memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang halus,tebal berontak, melengkung lurus dan lain lain. garis dapat pula membentuk sebagai karakter pembuatannya. di dalam seni lukis garis dapat pula di bentuk dari perpaduan antara dua warna sedang dalam segitiga dimensi garis dapat dibentuk karena belokan, sudut yang memanjang maupun perpaduan tehnik dalam bahan bahan lainnya (Susanto, 2002 : 45). garis sebagai bentuk mengandung arti lebih daripada titik karena dengan bentuknya

sendiri garis menimbulkan kesan tertentu pada sang pengamat. garis yang kencang memberikan rasa berbed daripada garis yang membelok dan melengkung. yang pertama memberikan kesan kaku keras berikutnya member kesan luwes maupun lembut (Djelantik, 1999 : 19). Dari beberapa pernyataan tersebut diatas pencipta dapat menarik kesimpulan bahwa garis tidak semata mata batas limit melainkan elemen rupa yang membangun aneka kesan, fisiologis sebagaimana wujud garis itu ditampilkan. garis merupakan unsur seni rupa yang paling sering di gunakan di dalam karya penciptaan. garis di gunakan untuk member kontur pada setiap objek dan membuat corak baju.

Tulisan ini juga akan membahas tentang Realita Ibu terhadap anak dalam karya seni lukis.

Realita atau kenyataan dalam bahasa sehari hari berarti hal yang nyata atau yang benar benar ada.

Posisi perempuan kini tidak lagi dipandang sebelah mata. Seorang perempuan sejatinya akan menjadi ibu meskipun mereka tetap dituntut untuk mandiri dan setara dengan kaum adam. Kedudukan istri sebagai pemimpin tak harus berada di depan, tetapi bisa menjadi pendukung. Kerjasama yang baik antara keluarga sehingga permasalahan anak dapat dientaskan dari rumah tangga. Ibu adalah seorang guru bagi anak dan lingkungan masyarakat. Seorang ibu harus dapat menjaga anak agar jangan mudah terkorosi pengaruh kehidupan hedonis, materialistis, dan penampilan harus instan.

Anak adalah investasi dan harapan masa depan bangsa serta sebagai penerus generasi di masa mendatang. dalam siklus kehidupan masa anak merupakan fase dimana anak mengalami tumbuh kembang yang menentukan masa depannya. perlu adanya optimalisasi perkembangan anak, karena selain krusial uga pada masa itu membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua atau keluarga sehingga secara mendasar hak dan kebutuhan anak dapat

terpenuhi secara baik. anak seyogyanya harus dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang sehat jasmani dan rohani cerdas bahagia bermoral tinggi dan terpuji karena di masa depan mereka merupakan asset yang akan menentukan kualitas peradaban bangsa.

Seni lukis merupakan suatu bagian dari seni rupa yang di visualisasikan pada media dua dimensi dengan unsur – unsur seni rupa yang menjadi karya cipta. pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman etetik maupun idielogis yang merupakan warna dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2002 : 71). Seni lukis merupakan pengalaman artistic yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso, 1990 : 11). dari definisi diatas seni lukis, maka pandangan penulis tentang seni lukis yaitu wujud seni rupa dwi matra ang mengungkapkan pengalaman estetik dengan menggunakan unsur unsur seni rupa (titik, garis, warna, bentuk. bidang, ruang, dan tekstur).

Jadi menurut penulis Realita Ibu terhadap anak dalam karya lukis adalah suatu kenyataan yang terjadi saat ini (kekinian) dimana seorang Ibu yang selalu memberikan cinta kasih pemberi perlindungan sudah tidak ada dalam proses kelahiran karena dunia sudah berubah dipengaruhi oleh materi yang tidak lagi meberikan nilai moral hanya mengejar kesuksesan atau bisa di sebutkan Karir hak anak perlu kita ketahui sebagai sebuah sesuatu yang penting karena semakin modern masyarakat sekarang ini semakin bertambah maju dan dikembangkannya sebuah pengetahuan dan pengalaman dengan menuntut banyak hal yang harus di ketahui. dan itu semua di tuangkan atau di ciptakan dan di ekspresikan ke dalam karya dua dimensi yaitu ke dalam karya seni lukis.

PENUTUP

Berdasarkan uraian tersebut diatas dalam kesempatan ini penulis menyampaikan bahwa eksplorasi Realita ibu terhadap anak dalam karya seni lukis layak untuk di pahami dan di wujudkan dalam bentuk visual seni lukis. seni lukis yang nantinya akan di ciptakan dapat di pahami secara mendalam tentang awal kemunculan kemunculan ide dasar dalam mewujudkan seni lukis.

Selain itu tulisan ini akan memberikan pemahaman pemahaman tentang Realita Ibu terhadap anak dalam seni lukis yang memiliki makna makna tertentu untuk di pahami secara dalam. Dengan demikian maka eksplorasi bentuk Realita Ibu terhadap anak dalam karya seni lukis menarik untuk di ciptakan dalam bentuk bentuk kebebasan kreativitas dalam mencipta karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Dibia I Wayan. 2003. Bergerak Menurut Kata Hati, Jakarta: Ford foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Susanto Mikke. 2011. Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa, Yogyakarta: Dicti Art Lab & Gjagad Art House.
- Dapartemen Pendidikan dan Kebudayaan Kamus Besar Bahasa Indonesia balai pustaka, Jakarta 1999
- Sahman Humar, Drs, Mengenal Dunia Seni Rupa, IKIP Semarang Press, 1993.
- Djelantik, A.A.M, 1999, *Estetika sebuah pengantar*, Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia : Bandung.
- Soedarso, Sp, 1990, *Tinjauan Seni Rupa penghantar untuk apresiasi seni*, Saku Dayar sana : Yogyakarta.
- Susanto, Mikke, 2002, Diksi rupa : Kumpulan Istilah Seni Rupa, Kanisius : Yogyakarta.

EKSPLORASI GAYA HIDUP HIPERREALITAS RAMAJA BALI MASA KINI DALAM SENI LUKIS

I Putu Gde Wahyu Paramartha. NIM : 2013.21.033. Program
Studi Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Eksplorasi tentang gaya hidup remaja Bali masa kini menarik untuk dijadikan inspirasi dalam penciptaan seni. Eksplorasi yang dimaksud adalah mengamati tingkah laku para remaja yang menekankan pada sisi penampilan (*fashion*). Dalam hal ini remaja sering terjerumus oleh pengaruh simulasi iklan dan lingkungan disekitarnya, yang membuat remaja tidak kuasa ingin cepat memenuhi hasrat dan kebutuhannya dengan mengkonsumsi produk tertentu untuk menunjang gaya hidup dan penampilannya. Kebiasaan tersebut di atas akan terpolakan dan tertanam di dalam pikiran para remaja, sehingga akan menimbulkan kebiasaan yang buruk atau mengarah pada gaya hidup konsumtif yang tidak terlepas oleh kebutuhan belanja. Kebutuhan inilah yang bergejala pada remaja Bali khususnya dalam membeli produk yang tidak jelas esensinya, mengakibatkan terjerumus dalam gaya hidup berlebihan (hiperealitas). Berdasarkan dari hasil eksplorasi yang dilakukan maka ada keinginan penulis untuk menciptakan karya seni lukis kaca. Dengan terciptanya karya lukis ini, pencipta ingin menyampaikan suatu pesan moral dan himbauan karena melihat sifat-sifat dan pola pikir remaja yang jauh menyimpang dari nilai-nilai budaya Bali dan religi, menyebabkan munculnya perilaku yang tidak terkendali khususnya dalam berpenampilan yang cenderung eksentrik dan tidak sopan. Maka dari itu dengan adanya karya yang tercipta dapat dijadikan referensi oleh remaja Bali dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Di dalam tulisan ini akan menggunakan dua teori yang dirasa tepat sebagai landasan dalam menciptakan karya seni lukis kaca

yaitu, teori seni dan teori ekspresi, serta metode yang dipakai dalam proses penciptaan menggunakan metodologi seni yang lebih menekankan pada tahapan eksplorasi yang meliputi, pengertian eksplorasi, eksplorasi medium, eksplorasi alat dan bahan, dan eksplorasi teknik. Dari sekian pembahasan tentang eksplorasi gaya hidup hiperealitas remaja Bali masa kini dapat membantu dalam menciptakan karya seni lukis kaca yang mengandung pesan moral dan nilai estetik.

Kata kunci : Eksplorasi, Remaja Bali, Hiperealitas, Lukis Kaca.

PENDAHULUAN

Tulisan ini akan membahas tentang gaya hidup hiperealitas remaja Bali masa kini, di mana fenomena remaja sangat menarik dan menjadi inspirasi dalam penciptaan yang diekspresikan pada medium kaca. Eksplorasi yang dimaksud dalam tulisan ini adalah menelusuri, mengamati, menghayati, dan memahami gaya hidup berlebihan pada remaja Bali masa kini yang ditekankan pada sisi *fashion* melalui media elektronik, media cetak, dan pengamatan secara langsung. *Fashion* yang dimaksud adalah mode, cara, gaya, penampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh remaja Bali masa kini sehingga dapat memuaskan hasratnya yang tidak terlepas dari kebutuhan konsumsi. Dengan mengkonsumsi (belanja) produk tertentu selain memuaskan hasratnya, mengkonsumsi juga dapat menunjang pencitraan diri melalui barang yang hanya memikirkan mode, merek, identitas, dan harga dari pada kegunaannya sehingga menciptakan gaya hidup baru di kalangan remaja Bali masa kini, yang seiring perkembangannya mendorong remaja menjadi masyarakat konsumtif.

Gaya adalah proses penciptaan citraan komoditi untuk dipercaya masyarakat. Atau berkembangnya berbagai gaya hidup, sebagai fungsi dari diferensiasi sosial yang tercipta dari

relasi konsumsi. Di dalam perubahan tersebut, konsumsi tidak lagi sekedar berkaitan dengan nilai guna dalam rangka memenuhi fungsi utilitas atau kebutuhan dasar manusia tertentu, akan tetapi kini berkaitan dengan unsur-unsur simbolik untuk menandai kelas, status, atau simbol sosial tertentu (Piliang, 2004 : 179).

Gaya hidup (*lifestyle*) adalah bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah tergantung zaman atau keinginan seseorang untuk mengubah gaya hidupnya. Lebih lanjut Piliang menjelaskan bahwa Gaya hidup dapat dijelaskan sebagai pola penggunaan waktu, ruang, uang, dan barang karakteristik sebuah kelompok masyarakat. Pola-pola tersebut dimuati dengan tanda dan makna simbolik tertentu, yang menciptakan perbedaan (*difference*) antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. (Piliang, 2003 : 290).

Dari pemaparan tentang gaya hidup di atas, remaja dalam hal ini terbuai dengan tawaran-tawaran gaya dalam mengkonsumsi suatu produk sehingga dengan mengkonsumsi dapat menunjang pencitraan diri melalui produk tersebut agar terlihat berbeda atau mengkonsumsi produk tersebut dapat menandakan status sosial dikalangan remaja lainnya.

Bagi kelompok remaja tertentu, apa yang dicari dalam konsumsi bukan lagi makna-makna idiologi atau nilai guna dari benda tersebut, melainkan yang dicari adalah kepuasan hasrat dan makna-makna tertentu, seperti salah satu contoh kita menggunakan perhiasan mahal selain untuk memperindah, perhiasan juga untuk menandai kekayaan dan status sosial kita. Dan tidak mutlak dari itu saja, pergaulan dan lingkungan dimana remaja tinggal juga sangat berpengaruh dalam membentuk moral remaja. Akibatnya, Semakin banyak gaya hidup yang ditawarkan telah membuka cakrawala yang tak terbatas setiap individu untuk menentukan pilihan dan selera, namun, di pihak lain telah menggiring remaja Bali ke arah krisis kebudayaan dalam arti semakin pesatnya perkembangan

zaman, semakin pudarnya kebudayaan asli terseret oleh gelombang globalisasi. Keadaan tersebut dapat merubah pola pikir remaja cenderung bergaya hidup mengikuti mode budaya global, yang saat ini sudah menjadi kebiasaan bagi sebagian besar masyarakat Indonesia khususnya para remaja Bali, kalau tidak pandai memilah-milah akan menjerumuskannya ke dalam budaya hiperealitas (melampaui batas kenyataan).

Hiperealitas berarti berlebihan; di luar atau melampaui batas. Melampaui batas yang dimaksud disini adalah melampaui batas kebenarannya atas kenyataannya. Hiperealitas menciptakan suatu kondisi, yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Katagori-katagori kebenaran, kepalsuan, keaslian, realitas, seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti ini. Dengan demikian hiperealitas juga dapat dipandang sebagai sebuah dunia rekayasa (Piliang, 2003:53). Keadaan inilah yang membuat masyarakat modern khususnya para remaja Bali cenderung berlebihan dalam mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari remaja mengkonsumsi bukan karena kebutuhan idologinya melainkan pengaruh dari simulasi iklan yang menyebabkan gaya hidup remaja menjadi berlebihan dan kebanyakan dari remaja berpenampilan tidak sopan dan eksentrik. Salah satu contoh gaya busana adat wanita yang di rubah agar tampil seksi tanpa memikirkan makna yang terkandung di dalamnya. Hal ini sering terlihat pada saat perayaan hari raya umat Hindu, para remaja putri dan ibu PKK(Pembinaan Kesejahteraan Keluarga) saling berlomba-lomba menampilkan jenis perhiasan, sandal, kebaya yang lagi populer dan mahal serta mode pakian yang dirubah sehingga tampil seksi, begitu pula remaja putra tidak kalah dalam berbusana dengan sehelai bulu merak yang menghiasi destar layaknya seorang krisna. Pemandangan tersebut sangat

menginspirasi pencipta untuk diangkat di dalam sebuah karya seni lukis karena ingin menyampaikan suatu pesan moral dan himbauan dalam sebuah bahasa visual yang nantinya dapat dijadikan referensi atau acuan bagi para remaja Bali atau masyarakat umum dalam mengimplementasikan makna-makna yang luhur agar dikemudian hari tidak ada menyimpang dari norma-norma yang ada.

Berdasarkan fenomena di atas dan pengamatan secara langsung, maka ada keinginan untuk mewujudkannya ke dalam seni lukis yang memiliki kecenderungan representasional (mengarah pada kenyataan) yang dipadukan dengan tanda-tanda dan menghadirkan objek-objek yang penuh ekspresi. Dalam hal ini media kaca dipandang tepat dalam memvisualisasikan konsep dan media kaca adalah media alternatif yang digunakan dalam proses penciptaan, selain itu kaca tidak hanya sebagai medium semata, tetapi sebagai medium yang mempunyai makna dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya di dalam proses penciptaan.

Landasan Teori

Dalam tulisan ini akan diulas mengenai teori yang akan digunakan untuk menganalisis permasalahan atau topik yang diangkat. Jadi teori dapat membantu mempermudah dalam mengidentifikasi atau menguraikan topik tentang gaya hidup hiperealitas remaja Bali masa kini agar nantinya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

1. Teori seni

Dalam penciptaan seni pencipta menggunakan pendapat Leo Tolstoy yang mengacu pada pendapat Veron bahwa seni adalah sebagai "*expression and communication of emotion*". Di satu sisi seni adalah curahan emosi yang tertata sebagai komunikasi dan di lain sisi, emosi yang tertumpah mencari pelepasan sebagai semata-mata ekspresi

(Soedarso,2006:69). Jika dikaitkan dengan karya pencipta pernyataan di atas sangat mengena karena dalam proses perwujudan adanya pemusatan pikiran dan mengelola emosi kemudian dilepaska secara lugas dan spontan ke dalam media kaca. Jadi, dalam berkarya pencipta pengungkapan emosi dan pengalaman batin yang diekspresikan semata-mata karena kehendak yang timbul dari perasaan, bukan dorongan kebutuhan pokok atau intervensi dari luar sehingga menghasilkan karya yang maksimal.

2. Teori Ekspresi

Dalam buku yang berjudul "*Problems of Art*", Susanne K. Langer menjelaskan bahwa, karya seni adalah bentuk (*form*) ekspresi yang diciptakan untuk persepsi kita berdasarkan rasa atau imajinasi, dan apa yang diekspresikan adalah perasaan manusia. Kata "perasaan" diambil dari dalam rasa yang sangat luas, berarti segalanya yang dapat dirasakan, dari sensasi fisik, rasa sakit dan nyaman, kesenangan dan ketenangan, keemosian yang paling kompleks, tekanan intelektual, atau pola rasa yang terus menerus dari kehidupan sadar manusia (Langer,1972:15). Dalam kaitannya dengan topik bahasan di atas, penulis menggunakan teori ekspresi sebagai teori pendekatan yang kiranya tepat dipakai dalam mengidentifikasi kasus yang diangkat. Sesuai dengan pengertian di atas, apa yang diekspresikan adalah semata-mata mengekspresikan perasaan sendiri. Dengan diangkatnya topik tentang gaya hidup remaja Bali masa kini menjadi dasar yang nantinya dapat diekspresikan ke dalam karya seni lukis kaca yang diciptakan. Hasil dari ekspresi tersebut yang berupa karya lukis adalah ungkapan ekspresi secara sadar dari penulis yang nantinya dengan terciptanya karya tersebut dapat memberikan sumbangan pemikiran atau pesan yang disampaikan melalui karya sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat khususnya

para remaja Bali mengenai makna yang terkandung di dalamnya.

3. Lifestyle (Gaya Hidup)

Gaya adalah proses penciptaan citraan komoditi untuk dipercaya masyarakat. Atau berkembangnya berbagai *gaya hidup*, sebagai fungsi dari diferensiasi sosial yang tercipta dari relasi konsumsi. Di dalam perubahan tersebut, konsumsi tidak lagi sekedar berkaitan dengan nilai guna dalam rangka memenuhi fungsi utilitas atau kebutuhan dasar manusia tertentu, akan tetapi kini berkaitan dengan unsur-unsur simbolik untuk menandai kelas, status, atau simbol sosial tertentu. Konsumsi mengekspresikan posisi sosial dan identitas cultural seseorang di dalam masyarakat. Yang dikonsumsi tidak lagi sekedar objek, tetapi juga makna-makna sosial yang tersembunyi dibaliknya. (Piliang, 2004 : 179).

Gaya hidup (*lifestyle*) adalah bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah tergantung zaman atau keinginan seseorang untuk mengubah gaya hidupnya. Lebih lanjut Piliang menjelaskan bahwa Gaya hidup dapat dijelaskan sebagai pola penggunaan waktu, ruang, uang, dan barang karakteristik sebuah kelompok masyarakat. Pola-pola tersebut dimuati dengan tanda dan makna simbolik tertentu, yang menciptakan perbedaan (*difference*) antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. (Piliang, 2003 : 290).

Semakin banyak gaya hidup yang ditawarkan oleh globalisasi ekonomi, informasi, dan kebudayaan di satu pihak telah membuka cakrawalayang tak terbatas dan kreatif bagi setiap individu untuk mnetukan pilihan dan seleranya, namun, di pihak lain, telah menggiring masyarakat kontemporer kita ke arah krisis kebudayaan, bahkan krisis kepercayaan (Piliang, 2004 : 311).

Hal di atas menunjukkan pencitraan diri melalui barang yang memikirkan mode, merek, dan harga daripada

kegunaannya, yang seiring perkembangannya mendorong remaja atau masyarakat kita menjadi konsumtif. Keadaan tersebut dapat merubah pola pikir remaja cenderung bergaya hidup mengikuti mode budaya global yang saat ini sudah menjadi kebiasaan bagi sebagian besar masyarakat Indonesia khususnya para remaja Bali. Sehingga kebudayaan Bali semakin lama akan semakin terkikis akibat kurangnya filterisasi terhadap budaya yang masuk, terbukti dari pemakaian busana adat bali yang dirubah untuk kepentingan pencitraan diri dan menandai setatus sosial para penggunanya.

4. Hiperealitas

Hiperealitas berarti berlebihan; di luar atau melampaui batas. Melampaui batas yang dimaksud disini adalah melampaui batas kebenarannya atas kenyataannya. Hiperealitas menciptakan suatu kondisi, yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Katagori-katagori kebenaran, kepalsuan, keaslian, realitas, seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti ini. Dengan demikian hiperealitas juga dapat dipandang sebagai sebuah dunia rekayasa(Piliang, 2003:53). Keadaan inilah yang membuat masyarakat modern khususnya para remaja Bali cenderung berlebihan dalam mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari remaja mengkonsumsi bukan karena kebutuhan idiologinya melainkan pengaruh dari model-model iklan yang menyebabkan gaya hidup remaja menjadi berlebihan dan kebanyakan dari remaja berpenampilan tidak sopan dan eksentrik. Salah satu contoh gaya busana adat wanita yang di rubah agar tampil seksi tanpa memikirkan makna yang terkandung di dalamnya.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan diuraikan dengan menggunakan metode seperti metode penciptaan seni. Adapun metode yang akan digunakan adalah metode yang penulis pinjam dari metodenya Alma H. Hawkins yang terdiri dari tiga tahapan proses penciptaan yaitu eksplorasi, eksperimen, dan pembentukan. Dalam tulisan ini penulis lebih memfokuskannya pada tahapan eksplorasi. Dimana dalam tahapan ini penulis mencoba mencari, mengamati, melihat, dan menelisik gaya hidup hiperealitas remaja Bali masa kini yang nantinya sebagai dasar pemikiran atau konsep dalam penciptaan seni lukis kaca.

1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah aktivitas perenungan, melihat, pengamatan, memahami, dan mengetahui secara menyeluruh terhadap sesuatu benda atau fenomena yang ingin ditelusuri. Tahapan ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan (Yudha, 2008:53). Adapun pengamatan secara global yang penulis tangkap secara langsung adalah mengamati perubahan sikap, tingkah laku, *fashion* dan moral para remaja yang cenderung mengadopsi budaya luar yaitu budaya global. Hal tersebut didasari akibat pengaruh zaman global yang kurang disaring secara matang sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan gaya hidup remaja yang bebas dan glamor, mengarah pada pergaulan yang tak terkendali oleh etika.

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara khusus dari segi *fashion* yang digunakan oleh remaja Bali. Dari pengamatan tersebut penulis menemukan gaya atau cara berbusana adat Bali yang yang dimodifikasi sedemikian rupa seperti merubah cara berbusana adat dengan menonjolkan segi sensualitas, dan menambahkan pernak- pernik lainnya yang tidak jelas esensinya dalam konteks persembahyangan.

Semua itu dilakukan oleh remaja hanya karena ingin menunjukkan pencitraan diri melalui *fashion* dengan mengkonsumsi produk tekstil dan sebagainya.

Setelah melakukan pengamatan dan pendekatan secara langsung, dilanjutkan dengan proses penentuan topik yang kiranya tepat digunakan agar tidak lepas dari substansi yang di bahas yaitu Eksplorasi Gaya Hidup Hiperealitas Remaja Bali Masa Kini yang mengarah pada sekelompok remaja yang bergaya hidup berlebihan daripada kenyataannya.

Pada proses ini, juga dilakukan pengamatan melalui media elektronik berupa televisi, dan internet karena pada media publikasi ini banyak tayangan atau gambaran-gambaran yang dapat dijadikan acuan serta media internet adalah media yang dipakai para remaja dalam melakukan aktivitas dengan variannya berupa program *facebook*, *twitter* yang merupakan situs sosial tempat berkumpulnya para remaja di dunia maya. Selain itu penulis juga melakukan pendekatan dengan mewawancarai beberapa remaja untuk mencari informasi dalam kaitannya dengan fenomena hiperialitas pada remaja Bali dan terakhir mengabadikannya ke dalam foto-foto sebagai referensi dalam prose penciptaan ke depan.

2. Eksplorasi Medium Dasar

Dalam paragraf ini akan diuraikan tentang eksplorasi medium. Medium yang digunakan adalah kaca mobil bekas tepatnya kaca mobil pecah. Dalam penentuan medium awalnya penulis merasa kebingungan dalam memilih medium yang tepat untuk merealisasikan konsep. Berbekal dengan prinsip non konvensional penulis berusaha mencari-cari dan menelusuri berbagai medium yang ada seperti medium kaca. Awalnya penulis menggunakan medium kaca bening dalam berkarya dan pada akhirnya medium tersebut tidak digunakan karena sudah banyak seniman menggunakannya. Akhirnya pada suatu hari ketika penulis pergi ke suatu bengkel mobil

dengan tujuan untuk memperbaiki mobil, di sana penulis banyak temukan kaca mobil pecah. Kaca pecah tersebut penulis amati dan akhirnya tertarik dengan bentuk pecahannya yang artistik. Dari sanalah muncul keinginan untuk mencoba dan mengolahnya untuk dijadikan medium dasar dalam penciptaan seni lukis kaca.

Kaca mobil pecah yang penulis gunakan adalah kaca yang memiliki pecahan dengan bentuk artistik. Pecahan yang baik dimiliki pada kaca mobil Toyota Avansa, tipe Lamisafe E6 43R- 00589. Keunggulan dari kaca ini adalah 1) memiliki bentuk pecahan yang artistik, 2) memiliki kualitas yang baik dalam arti kaca tersebut sudah dilapisi dengan bahan plastik dan perekat sehingga pecahannya tidak berserakan.

Jadi, dari sekian eksplorasi terhadap medium yang digunakan, akhirnya penulis menemukan satu medium yang kiranya tepat dalam proses penciptaan ke depan yaitu kaca mobil pecah. Penggunaan medium ini selain memiliki nilai artistik, medium ini juga memiliki keterkaitan dengan konsep penciptaan seperti pecahan kaca penulis analogikan sebagai rusaknya moralitas sekelompok remaja selain itu, medium kaca dapat diolah sedemikian rupa dengan daya kreativitas sesuai dengan kebutuhan dalam proses penciptaan.

3. Eksplorasi Alat dan Bahan

Setelah medium ditentukan, maka pada bagian ini penulis akan mengulas eksplorasi tentang alat dan bahan yang akan digunakan. Dengan medium yang baru tentu alat-alat dan bahan penunjang lainnya juga menyesuaikan sesuai dengan kebutuhannya. Awalnya penulis kebingungan dengan alat dan bahan apa saja yang mesti digunakan, mengingat medium kaca adalah medium yang tidak memiliki pori-pori sehingga cat acrylic tidak bisa diaplikasikan dengan baik seperti yang di terapkan pada medium kanvas. Begitu juga kuas tidak efektif digunakan dalam melukiskan objek sehingga pertama kali mulai

mencoba mencipta pada medium kaca banyak menuai permasalahan secara teknis karena tidak tepatnya penggunaan alat dan bahan dalam menciptakan lukisan kaca.

Dengan bekal berbagai permasalahan dalam mencipta, penulis berusaha untuk memecahkannya dengan mencari tahu alat dan bahan apa yang mesti dipakai dalam merealisasikan ide tersebut. Pencarian tersebut pada akhirnya menuai hasil yang diinginkan yang berawal dari saran teman untuk memakai *spray gun* (teknik semprot) sebagai alat pengganti kuas untuk melukiskan ide-ide dan gagasan yang penulis punya. Selain itu dalam pembentukan, penulis menggunakan bahan cat duco sebagai pengganti cat acrylic karena cat tersebut mempunyai daya rekat yang kuat meskipun diaplikasikan pada media kaca.

Di bawah ini akan diuraikan beberapa alat dan bahan penunjang penciptaan hasil dari eksplorasi yang dilakukan. Berikut beberapa alat dan bahan beserta spesifikasi yang akan diuraikan seperti:

Alat-alat

1. *Sprayer Airbrush*

Sprayer airbrush merek Wipro tipe BD-130 dengan *nozzle* 0,3 mm dan kapasitas *cup* 7 cc, *double action*. Kegunaannya adalah membuat detail-detail, sangat nyaman digunakan dan semburannya sangat halus.

2. *Spray Gun*

Spray gun merek Meiji, tipe R-2. *Spray gun* ini memiliki keistimewaan semburannya yang halus dan kegunaan adalah untuk mewarnai bidang yang sangat besar seperti latar belakang atau baik digunakan dalam finising.

3. Mesin Compressor

Mini air compressor merek Multipro, model MCV-102-MPAB, volt 220v/50Hz, power 150W, air delivery 23L/min, max pressure 7 bar, pole 4P, vakum power 85Kpa, max speed

1450 rpm, serial no 13010. Compressor ini digunakan karena tekanan anginnya kecil dan sangat cocok digunakan dalam proses airbrush. Mesin Compressor besar merek Swan air receiver, max working pressure 9kg/cm², water-test pressure 14.7kg/cm², kapasitas 36 l, ins pection no 11120697, manufavture date 042011. Compressor Swan ini digunakan karena dapat menghasilkan tekanan angin yang cukup besar sehingga tepat digunakan untuk keperluan pengeblokan.

Bahan

1. Cat *Candytone*

- Cat *candytone* merek Suzuka warna merah, code SC 61 Honda Red R-4C, netto 200 cc.
- Cat *candytone* merek Suzuka warna kuning, code SC 83 Suzuki Yellow, netto 200 cc.

Cat *candytone* dipilih karena memiliki karakter yang transparan.

2. Cat Duco

- Cat biru merek Nippon Paint/NIPPE 2000, code NP 1011 BO AHROS.
- Cat hitam merek Suzuka, code S 480 Super Black.
- Cat kuning merek Penta Super Gloss, code 5460 – 322T Lemon Yellow.
- Cat putih merek Suzuka, code S – 1CA 23.1 Super White.
- Cat merah merek Penta Super Gloss, code 5460 – 34023 Ferrari Red.

Cat duco digunakan karena memiliki keistimewaan seperti tidak larut bensin, minyak tanah, dan gasoline, tahan air, tahan cuaca, daya lekat baik, elastis dan tidak mudah retak.

3. Pigmen warna

Pigmen warna kuning, code Neo Yellow MRG, netto 1 ons. Pigmen ini digunakan karena memiliki intensitas warna yang sangat pekat dan tajam.

4. *Clear*

Clear merek Blinken, code Excell Clear X.66/12L10 641 – 11C. *Clear* ini digunakan karena tahan terhadap cuaca, anti gores, dan berwarna bening.

5. Tiner

Tiner merek Alfa Glos, tipe A Special high gloss. Tiner ini digunakan karena teksturnya sangat halus dan anti embun dan kegunaannya sebagai bahan pelarut dari cat duco.

4. Eksplorasi Teknik

Adapun teknik yang akan digunakan nanti dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Teknik Cipratan

Teknik cipratan adalah teknik yang menekankan pada pengaplikasian warna dengan cara mencipratkan warna pada medium kaca. Warna-warna yang digunakan adalah warna pigmen (pengencer air) dan cat duco jenis *candytone* yang bersifat transparan, kedua warna tersebut dicampur dengan takaran masing-masing 200 cc kemudian dicipratkan pada permukaan kaca menghasilkan efek yang artistik.

2. Teknik Pecah

Teknik pecah dalam hal ini menggunakan medium kaca mobil Toyota Avansa kemudian kaca tersebut diolah secara alami akibat kecelakaan. Kaca ini dipilih karena memiliki efek pecah yang sangat baik.

3. Teknik Airbrush

Teknik Airbrush adalah teknik yang menggunakan alat *sprayer airbrush* yang biasanya sering juga disebut *pen airbrush*, mungkin karena bentuknya menyerupai bolpoin. Sprayer yang pencipta gunakan dalam pembuatan karya

adalah sprayer dengan tipe *double action*. pada tipe *double action* membutuhkan dua gerakan dalam menekan tuas secara bersamaan untuk mengeluarkan angin dan cat, yaitu dengan menekan tuas (untuk mengeluarkan angin), dan menarik tuas ke belakang (untuk mengeluarkan cat). Kegunaan alat ini yaitu untuk membuat detail yang kecil dan rumit sehingga memudahkan pencipta melukis dalam bidang yang kecil. Teknik ini dipilih karena sangat efektif dan mempercepat pekerjaan dalam proses penciptaan.

PENUTUP

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dalam kesempatan ini penulis akan menyampaikan bahwa eksplorasi tentang fenomena gaya hidup hiperealitas remaja Bali masa kini layak untuk dipahami dan diwujudkan dalam bentuk visual yaitu seni lukis kaca. Karya yang diciptakan nantinya dapat dipahami dan diapresiasi secara mendalam oleh masyarakat umum khususnya para remaja Bali tentang pesan moral yang terkandung di dalam karya tersebut. Terlebih lagi kemunculan ide dasar tentang penciptaan karya seni lukis kaca yang menekankan pada medium dan bentuk non konvensional sehingga dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam mengapresiasi suatu karya seni.

Selain itu, dalam uraian di atas banyak menggunakan teori-teori pendukung dan metode-metode dalam rangka menganalisis suatu permasalahan. Adapun teori yang diacu antara lain Teori Seni, Teori Ekspresi, dan metode yang dipakai adalah metode penciptaan seni dengan menekankan pada tahapan eksplorasi yang terbagi menjadi beberapa bagian antara lain, eksplorasi medium dasar, eksplorasi alat dan bahan, dan eksplorasi teknik. Dengan demikian eksplorasi gaya hidup hiperealitas pada remaja Bali masa kini dapat menginspirasi dan menarik untuk nantinya diciptakan ke dalam seni lukis kaca.

DAFTAS PUSTAKA

- Bendi Yudha, I Made. 2008. *Metode Penciptaan Seni*. Denpasar: FSRD ISI Denpasar.
- Langer, Susanne K. 1972. *Problem of Art*. A.S.T.I.: Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melampau Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- SP, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

EKSPLORASI BENTUK GANESHA DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG

I Nyoman Putrayasa. 2013.21.002. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Absrak

Ganesha merupakan dewa kepercayaan agama Hindu, divisualisasikan dalam bentuk arca yang sebelumnya disucikan melalui proses upacara pasupati. Patung Ganesha semakin populer di Bali, hal ini dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya umat Hindu di Bali kini memasang patung Ganesha baik di halaman maupun di dalam rumah. Dilihat dari tujuan dan fungsinya, patung Ganesha memiliki tujuan dan fungsi yang beranekaragam, atau dengan kata lain umat Hindu di Bali memfungsikan patung Ganesha dengan berbagai kepentingan, diantaranya tujuan ritual, tujuan ekspresi dan tujuan komersil. Dilihat dari ketiga tujuan dan fungsi patung Ganesha di atas, penulis sering membuat patung Ganesha dengan tujuan komersil, dari seringnya membuat patung Ganesha dengan tujuan komersil, penulis merasa ada kejenuhan terhadap bentuk-bentuk Ganesha yang diwujudkan karena adanya ketentuan bentuk yang harus dipenuhi ketika membuat bentuk Ganesha. Penulis pada kesempatan ini tertarik untuk mengekspresikan bentuk-bentuk Ganesha ke dalam karya seni patung dengan tujuan ekspresi, bentuk yang ekspresikan merupakan pengalaman penulis dalam memahami bentuk Ganesha. Proses mengekspresikan bentuk Ganesha ke dalam seni patung penulis tidak mengulas makna yang ada pada bentuk-bentuk Ganesha, namun hanya meminjam bentuk Ganesha dalam mengekspresikan bentuk Ganesha ke dalam karya seni patung yang dianggap mewakili dalam rangka memaknai setiap bentuk Ganesha yang diekspresikan. Ganesha memiliki bentuk yang unik seperti berut besar,

berkepala gajah dengan telinga besar, mata sipit dan bertaring satu. Ekspresi tentang bentuk Ganesha menarik dijadikan sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni. Eksplorasi yang dimaksud dalam tulisan ini adalah mengamati bentuk-bentuk Ganesha baik berupa patung, relief dan gambar. Untuk menunjang proses penciptaan karya seni patung, akan dilakukan eksplorasi bahan, eksplorasi tehknik, eksplorasi bentuk.

Kata Kunci: Ekspresi, Bentuk Ganesha, Seni Patung

PENDAHULUAN

Ganesha merupakan dewa kepercayaan Hindu, biasanya divisualisasikan dalam bentuk arca. Ganesha adalah anak dari Dewa Siwa dengan Dewi Parwati. Ganesha berkepala gajah bertangan empat dianggap dewa ilmu pengetahuan dan penghalang segala rintangan (Mikke Susanto, 147: 2011).

Ganesha, sosok dewa berbadan gemuk dan berkepala gajah sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Hindu di Bali. Patung Ganesha menjadi simbol lembaga-lembaga penting, sekolah-sekolah, atau pusat studi sebagai simbol ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan. Dewa Ganesha semakin hari semakin populer di Bali, hal ini dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya umat Hindu memasang patung atau arca Ganesha di berbagai tempat. Banyak umat Hindu di Bali kini memasang patung Ganesha di aling-aling pekarangan rumahnya. Ada pula memasang di tempat lain baik di halaman maupun di dalam rumah. Ada juga ditaruh di atas tembok, dan ada pula ditaruh begitu saja di atas meja. Banyak umat memiliki Patung Ganesha lebih dari satu.

Dilihat dari bahannya, patung Ganesha dibuat dari berbagai macam benda padat, ada terbuat dari batu hitam, batu padas, adonan pasir dan semen, kayu, tanah liat, perunggu atau logam. Selain bentuk patung atau arca, Ganesha juga banyak dapat dilihat dalam bentuk gambar dan wayang. Dalam bentuk gambar sebagian besar dari versi India. Dalam bentuk

gambar maupun patung, Ganesha divisualkan dengan memiliki tangan dua, empat, bahkan lebih dan tidak ada keseragaman apa yang dibawanya tergantung selera pemesan atau pembuatnya.

Dilihat dari tujuan dan fungsinya, patung Ganesha memiliki tujuan dan fungsi yang beranekaragam. Atau dengan kata lain umat Hindu di Bali memfungsikan patung Ganesha dengan berbagai kepentingan, diantaranya: **Tujuan Ritual**, patung Ganesha dibuat dan difungsikan sebagai pretima yang tentu saja disakralkan melalui proses upacara pasupati. Dengan kata lain, patung Ganesha juga disebut pelinggih Dewa Ganesha. **Tujuan Ekspresi**, patung Ganesha diciptakan semata-mata sebagai media untuk mengungkapkan berbagai perasaan dan pengalaman batin si penciptanya. **Tujuan Komersil**, patung Ganesha yang dibuat berdasarkan pesanan untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Jenis karya ini erat kaitannya dengan dunia perdagangan yang dibutuhkan oleh masyarakat

Dari ketiga tujuan dan fungsi patung Ganesha di atas, penulis sering membuat patung Ganesha dengan tujuan komersil. Patung Ganesha yang penulis buat berdasarkan pesanan, dimana masalah selera, bentuk, ukuran, bahan, dan finishing itu ditentukan oleh konsumen.

Dari seringnya mewujudkan patung Ganesha dengan tujuan komersil, penulis tidak pernah merasa puas terhadap bentuk-bentuk yang dibuat, karena adanya keterikatan atas bentuk-bentuk yang harus dipenuhi ketika mewujudkan patung Ganesha, sehingga penulis terinspirasi untuk mengekspresikan bentuk-bentuk Ganesha ke dalam karya seni patung dengan tujuan ekspresi. Bila dibandingkan dengan bentuk patung dewa yang lain, Ganesha memiliki keunikan pada bentuk yaitu perut yang besar atau buncit dan berkepala gajah. Pada proses mengekskspresikan bentuk Ganesha ke dalam karya seni patung, penulis akan keluar dari bentuk-bentuk Ganesha yang

konfensional, sehingga ada kebebasan dalam mengekspresikan bentuk-bentuk Ganesha. Dengan mengekspresikan bentuk patung Ganesha yang tidak formal (tidak biasa), penulis berharap dapat lebih memahami makna dari setiap bentuk Ganesha. Bentuk Ganesha yang ekspresikan merupakan penyederhanaan bentuk atau yang dianggap mewakili dari bentuk Ganesha. Ekspresi bentuk yang tidak formal, tidak ada maksud penulis untuk melecehkan Ganesha yang merupakan salah satu dewa kepercayaan masyarakat Hindu karena dalam wujud karya tidak mengulas makna Ganesha yang sebenarnya, namun hanya mewujudkan bentuk Ganesha untuk mengekspresikan pengalaman pencipta ke dalam seni patung. Karya seni patung yang penulis ekspresikan diharapkan dapat mengundang opini dari publik selaku penikmat seni, dalam rangka mencari makna untuk dipahami dari bentuk Ganesha itu sendiri secara bijak.

Landasan Teori

Pada bagian tulisan ini akan memaparkan teori seni yang dapat mendukung dalam menganalisis permasalahan yang diangkat. Teori seni menurut penulis sangat membantu untuk menguraikan tema tentang eksplorasi bentuk Ganesha dalam penciptaan seni patung.

Teori Mimesis Plato. Sebuah teori kuno yang bercorak metafisis tentang sifat dasar seni berasal dari filsuf Yunani Kuno Plato (428-348 sebelum masehi). Plato mendasarkan teori seninya pada metafisikanya tentang kenyataan (realiti) kenampakan. Menurut Plato, pada tingkat tertinggi ada kenyataan ilahi berupa ide atau bentuk yang sempurna mengenai segala sesuatu dalam alam semesta ini. Pada taraf yang lebih rendah terdapat kenyataan duniawi sebagai penampakan saja atau cerminan semu dari dunia ide yang serba sempurna.

Plato memberikan contoh, dalam dunia ide ada bentuk ranjang yang sempurna dan abadi. Ranjang itu menjadi nyata dalam dunia manusia ini yang dibikin oleh para tukang kayu. Kemudian seniman melukis ranjang berdasarkan ranjang kayudi dunia yang dibikin oleh tukang kayu. Dalam teori seni Plato, karya lukisan yang dibuat oleh seniman itu hanyalah suatu tiruan (mimesis) dari kenyataan duniawi, sedangkan kenyataan duniawi itu sendiri hanyalah cerminan semu dari dunia ide atau bentuk yang sempurna. Pelukis menurut Plato hanyalah peniru dari penampakan di dunia ini sehingga dua kali lebih jauh dari dunia kenyataan yang sempurna dan abadi (Gie: 1996. 22).

Medium seni merupakan penampakan yang ada di bumi, kemudian digunakan seniman dalam mengekspresikan ide, gagasan-gagasan ke dalam bentuk karya seni baik karya seni rupa maupun karya seni yang lain. Seniman tidak bisa menciptakan medium seni, yang dapat diciptakan seniman hanyalah bentuk bentuk karya seni berdasarkan dengan elemen elemen seni, dengan menggunakan medium yang sudah ada.

Karya seni patung yang penulis wujudkan nantinya akan menggunakan bahan yang sudah ada meskipun bukan bahan seni patung pada umumnya, yaitu batu bata merah. Bentuk yang penulis ekspresikan ke dalam seni patung juga meniru dari bentuk-bentuk yang sudah ada, yaitu bentuk patung Ganesha meskipun hanya yang dianggap mewakili.

Teori Ekspresi Susanne K. Langer. Bagi Susanne Langer, seni merupakan simbolisasi perasaan manusia. Baginya, karya seni merupakan suatu bentuk ciptaan yang berbeda dari realitas kehidupan sehari-hari, namun mirip. Perbedaan yang mengandung kemiripan berasal dari kreativitas seniman.

Kreativitas merupakan imaji seniman dari hal-hal yang tidak imajiner (material). Maka, karya seni berbeda dengan

realitas, karena melibatkan imajinasi seniman. Sekalipun pada karya yang tidak mengandung unsur peniruan terdapat imaji murni. Proses simbolisasi dari imajinasi seniman inilah terjadi proses abstraksi sehingga karya seni disebut sebagai simbol. Semua bentuk dalam seni merupakan bentuk yang diabstraksikan untuk membuatnya lebih tampak secara keseluruhan, dan dilepaskan dari penggunaan sehari-hari, untuk diletakkan sebagai penggunaan baru sebagai simbol yang bersifat ekspresif bagi perasaan manusia. Dalam karya yang mengandung makna simbolik perasaan yang dieskpresikan dalam seni bukanlah perasaan yang asli, melainkan gagasan terhadap perasaan asli tersebut. Oleh karena itu disebut simbolik (Jakob Sumarjo: 2000, 66).

Seni disebut sebagai simbol presentasional karena hanya dapat ditangkap melalui arti keseluruhan, tidak dapat dibagi menjadi unit-unit tertentu. Contohnya sebuah karya seni patung, mengandung makna jika dilihat secara keseluruhan, tidak dipecah menjadi unit-unit atau unsur-unsur kecil.

Dalam tulisan ini penulis menggunakan teori ekspresi karena tema yang diangkat mengekspresikan pengalaman pribadi penulis. Ekspresi bentuk Ganesha ke dalam seni patung penulis menuangkan ide tentang pemaknaan bentuk Ganesha. Pemaknaan terhadap bentuk Ganesha menjadi ide, angan-angan, ilusi seperti warna, garis, bentuk dan yang lain. Proses ekspresi berlangsung sepenuhnya dalam pikiran pencipta, sedangkan karya seni yang dihasilkan merupakan simbol dari apa yang pencipta rasakan tentang pemaknaan bentuk Ganesha dalam diri. Simbol pada seni patung yang diciptakan nantinya dapat dilihat dari bentuk keseluruhan, tidak dapat dibagi-bagi menjadi bagian-bagian tertentu.

Ganesha. Kata Ganesha adalah sebuah kata majemuk. Dalam bahasa Sansekerta kata Ganesha terdiri dari kata “gana” dan “isha”. Kata gana berarti kelompok, orang banyak, atau sistem pengelompokan, dan kata isha berarti

penguasa atau pemimpin. Kata gana kalau dikaitkan dengan Ganesha acap kali merujuk kepada para gana. Gana dalam konteks ini adalah pasukan makhluk yang berwujud setengah dewa yang menjadi pengikut Siwa. Nama Ganesha yang lain adalah Ganapati. Kata Ganapati juga merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata gana yang berarti kelompok, dan pati yang berarti pengatur atau pemimpin. (Ni Putu Winanti 69: 2011).

Secara semantik, Ganesha berasal dari kata "Gana" yang berarti pasukan para dewa, terutama pasukan dari Dewa Siwa yang berada di bawah kepemimpinan Ganesha, Isa yang berarti "pengatur, Tuhan atau penguasa. "Ga" merupakan simbol dari budhi (Kecerdasan), "Na" berasal dari Vijnana (kebijaksanaan). Alam semesta ini ditopang oleh para Gana dan Ganapati adalah pemimpinnya.

Makna wujud Ganesha tidak dapat dipahami dengan kecerdasan kasar oleh orang yang memiliki pemahaman yang kurang. Akan tetapi wujud Ganesha hanya dapat dimengerti oleh mereka yang memiliki jiwa seni, kepekaan seperti seorang penyair, intelektual yang tajam, seperti ilmuwan dan kelembutan hati seorang bhakta. Seseorang harus menyimak makna mistis yang ada dibalik perlambang dari wujud Ganesha untuk dapat memahami beliau (Made Adi Wirawan, 2011: 3).

Ganesha memiliki kepala yang besar dengan dua telinga lebar dan mata yang sipit. Kepala besar melambangkan kita sebagai manusia seharusnya lebih banyak menggunakan akal daripada fisik dalam memecahkan masalah. Sedangkan mata sipit berarti konsentrasi. Pikiran harus diarahkan ke hal-hal positif untuk memperbaiki daya nalar dan pengetahuan.

Ganesha juga memiliki dua telinga besar yang mengajarkan supaya kita mendengarkan orang lain lebih banyak. Kita selalu mendengar, tetapi jarang sekali kita mendengarkan orang lain dengan baik: "Dengarkan ucapan-ucapan yang membersihkan jiwa dan seraplah pengetahuan dengan telingamu."

Ganesha mematahkan satu gadingnya untuk menggrat Kitab Suci di atas daun ental. Satu gading berarti kesatuan. Simbol ini menyarankan manusia hendaknya bersatu untuk satu tujuan mulia dan suci. Ganesha juga memiliki mulut yang kecil dan hampir tidak kelihatan karena tertutup belalainya, mulut yang kecil itu mengajarkan agar kita mengontrol gerak mulut dan lidah untuk mengurangi pembicaraan yang tidak-tidak. Sementara belalai yang menjulur melambangkan efisiensi dan adaptasi yang tinggi.

Ganesha memiliki perut besar atau buncit melambangkan keseimbangan dalam menerima baik-buruknya gejala dunia. Dunia diliputi oleh sesuatu yang berpasangan, yakni pasangan dua hal yang bertolak belakang, ada senang ada pula sedih, ada siang ada pula malam, ada wajah suram kesedihan di balik tawa riang dan sebaliknya.

Simbol Ganesha memegang sebilah kapak. Kapak berarti menumpas segala rintangan, tangan kiri Ganesha terdapat semangkuk manisan susu yang dilambangkan sebagai ilmu pengetahuan yang selalu diserap Ganesha.

Tikus selalu berada di dekat Ganesha seperti sifat aslinya, tikus adalah hewan yang penuh nafsu mengigit. Tikus memakan apa saja untuk memenuhi hasrat perutnya. Demikianlah tikus dijadikan lambang nafsu dalam figur Ganesha. Tikus menjadi tunggangan Ganesha yang berbadan besar melambangkan nafsu harus ditundukkan. Kita harus bisa menjadikan nafsu sebagai kendaraan sehingga kita dapat mengendalikannya, namun banyak manusia kini menjadi kendaraan dari nafsunya sendiri.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini penulis akan membahas dan menguraikan tentang metode yang digunakan dalam proses penciptaan. Dalam proses penciptaan karya seni patung, diperlukan metode untuk menguraikan tahapan-tahapan yang

di lakukan dalam proses penciptaan. Proses penciptaan penulis mengacu pada metode Alma Hawkins dalam bukunya *Moving From Within: A New Method for Dance Making* yang sudah diindonesiakan oleh I Wayan Dibia, yang meliputi Eksplorasi, Improvisasi atau Eksperimen, pembentukan. Dalam tulisan ini penulis lebih menekankan pada proses eksplorasi, dimana pada tahap ini penulis mencari informasi atau referensi tentang Ganesha baik dari buku internet dan yang lain.

Eksplorasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2013: 210, menjelaskan Eksplorasi adalah penjelajahan penyelidikan dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru terutama tentang sumber-sumber yang dijadikan topik dalam perwujudan karya seni. Eksplorasi yang penulis lakukan dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini pencipta lakukan dengan berpikir, berimajinasi, membaca referensi dan mengamati bentuk-bentuk patung maupun relief dan gambar Ganesha baik dari buku, melihat langsung maupun dari internet.





Eksplorasi Bahan. Penulis juga melakukan eksplorasi pada bahan dan teknik yang memungkinkan untuk digunakan dalam proses penciptaan bentuk Ganesha ke dalam seni patung. Adapun eksplorasi pada bahan dan teknik yaitu:

Bahan Kayu Jati. Penulis tidak menggunakan kayu yang besar atau gelondongan seperti kayu yang umum dipergunakan dalam membuat patung, penulis mencoba mengeksplorasi bahan kayu jati berbentuk papan yang sudah tidak digunakan oleh tukang kayu.

Bahan *Fiberglass*. Penulis juga melakukan eksplorasi pada bahan kimia yaitu *Fiberglass*, dengan bahan ini penulis dapat membuat karya yang ringan dengan ukuran yang besar.

Bahan Batu Bata Merah. Batu bata merah merupakan bahan bangunan yang dipergunakan untuk membuat dinding, pada kesempatan ini penulis mencoba mengeksplorasi batu bata merah sebagai bahan dalam penciptaan bentuk Ganesha ke dalam seni patung.

Eksplorasi Teknik. Eksplorasi teknik penulis lakukan dengan menyesuaikan dengan bahan yang digunakan, seperti berikut:

Teknik pada Bahan Kayu dan Batu Bata Merah. Menggunakan bahan kayu jati berbentuk papan dan batu bata

merah dalam mengeksplorasi teknik dalam penciptaan bentuk Ganesha Ke dalam seni patung, penulis akan awali dengan membentuk bahan dengan cara menyusun dan merekatkan papan kayu satu demi satu sehingga menjadi satu kesatuan. Setelah papan terbentuk penulis melanjutkan membuat bentuk dengan teknik pahat yaitu dengan cara mengurangi. Teknik ini juga penulis akan lakukan pada bahan batau bata merah.

Teknik Pada Bahan *Fiberglass*. Eksplorasi teknik dengan bahan fiberglass penulis akan melakukan dengan tiga tahap yaitu:

Tahap pembuatan model, pembuatan model dapat menggunakan bahan lunak seperti plastisin, tanah liat, penulis akan menggunakan tanah liat sebagai bahan membuat bentuk Ganesha yang berfungsi sebagai model

Tahap membuat cetakan, setelah bentuk Ganesha jadi, penulis akan melanjutkan dengan membuat cetakan dengan bahan gypsum dengan teknik cetak hancur.

Tahap membuat hasil. Tahap ini akan dilakukan dengan mengisi bagian dalam dari cetakan dengan bahan campuran *fiberglass*, setelah bahan fiberglass kering, dilanjutkan dengan mengeluarkan hasil dari cetakan dengan cara menghancurkan cetakan.

Eksplorasi Bentuk. Pada eksplorasi bentuk penulis melakukan dengan cara membuat beberapa eksperimen sketsa sesuai dengan tema yang diangkat dan juga melakukan eksperimen tiga dimensi yaitu membuat maket.

PENUTUP

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembahasan tersebut di atas, maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan bahwa eksplorasi bentuk Ganesha dalam karya seni patung layak untuk di pahami dan diwujudkan ke dalam bentuk visual seni patung. Seni patung yang nantinya

diciptakan dapat dipahami secara mendalam tentang awal kemunculan ide dasar dalam perwujudan seni patung.

Selain itu, tulisan ini akan memberikan pemahaman tentang bentuk Ganesha dalam seni patung yang memiliki makna-makna tertentu untuk dipahami secara mendalam. Dengan demikian maka eksplorasi bentuk Ganesha dalam seni patung menarik untuk diciptakan dalam bentuk-bentuk kebebasan kreatifitas dalam mencipta karya seni.

DAFTAR PUSTAKA.

Ali Matius. Estetika, Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan, Tangerang: Sanggar Luxor.2009.

Dibia I Wayan. Bergerak Menurut Kata Hati, Jakarta: Ford foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.2003.

Gei The Liang. Filsafat Seni Sebuah Pengantar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Ilmu Pengetahuan.1996.

Sumardjo Jakob. Filsafat Seni, Bandung: Institut Teknologi Bandung.2000.

Susanto Mikke. Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa, Yogyakarta: Dicti Art Lab & Gjagad Art House.2011.

Winanti Ni Putu. Mengapa Memuja Ganesha, Denpasar: Pustaka Bali Post.2011.

Wirawan I Made Adi. Cahaya Kebijakan Ganesha, Surabaya: Paramita.2011.

<http://dkv.binus.ac.id/2013/05/15/theory-and-critique-platos-mimesis-theory/>

<http://pascaunesa2011.blogspot.com/2011/11/mimesis-yang-bukan-sekadar-meniru.html>

<http://www.ganeshmall.comganesh-statuesganesh-statue-reclining.html>

EKPLORASI GITAR SEBAGAI INSPIRASI DALAM MEWUJUDKAN KARYA SENI INSTALASI

N. Suradman. NIM : 2013.21.021. Program Studi Penciptaan
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar.

Abstrak

Banyak jenis-jenis alat musik namun kebanyakan musisi tidak dapat lepas dari alat musik gitar, dan gitar merupakan instrumen musik yang paling banyak digemari serta dimainkan oleh sebagian besar masyarakat pencinta musik. Hampir semua usia mengenal gitar, maka munculah ketertarikan terhadap gitar untuk diekplorasi menjadi karya seni instalasi. Dengan mengeksplorasi dari beberapa bentuk gitar dapat menginspirasi dalam perwujudan karya seni instalasi. Dalam pembentukan dan penyajian karya pencipta mengapresiasi bayangan yang dihasilkan oleh lampu tunggal sehingga terbentuknya suatu bentuk bayangan tertentu yang menjadi suatu keutuhan dalam karya seni instalasi. Adapun bahan-bahan yang dapat digunakan seperti resin, kayu dan berbagai alat penunjang untuk menemukan hasil yang maksimal dari karya. Proses pengerjaan karya tentunya menggunakan teknik kriyawan seperti halnya para kriyawan bekerja pada umumnya. Dalam eksplorasi ini pencipta mewujudkan karya instalasi cahaya dimana bentuk gitar yang diwujudkan dapat menghasilkan suatu bentuk bayangan yang tak terduga ketika diberi cahaya tunggal.

Kata kunci: eksplorasi gitar sebagai karya seni instalasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gitar merupakan salah satu jenis alat musik petik digolongkan dalam tiga jenis yaitu gitar akustik, elektrik, dan gabungan keduanya (semi-akustik). Suara dari masing-masing

jenis tentu saja memiliki kekhasan tersendiri. Keharmonisan dari suara gitar mampu mengiringi nyanyian tanpa takut kehilangan irama dari lagu tersebut dan merupakan unsur terpenting dalam sebuah *band*. Hal ini menyebabkan ketertarikan untuk mempelajari alat musik petik tersebut, selain mudah dibawa dan bentuknya yang artistik. Bermain gitar tidak hanya mendapat keharmonisan nada, dengan kepopulerannya dijamin sekarang gitar telah menjadi jembatan dalam pergaulan.

Dari peranan gitar yang begitu dekat dengan masyarakat serta keunikan bentuknya tentu dapat dijadikan pemicu untuk menimbulkan daya tarik dari karya seni rupa maupun kriya untuk mendapat perhatian dari masyarakat. Karya seni rupa maupun kriya yang akan diciptakan mengambil bentuk gitar atau tepatnya memainkan bentuk dari gitar yang sudah ada. Mengingat karya seni lahir dari seniman yang kreatif, artinya seniman selalu berusaha meningkatkan sensibilitas dan persepsi terhadap dinamika kehidupan masyarakat. Sebaliknya masyarakat akan dapat merasakan manfaatnya. Seniman yang kreatif akan membawa masyarakat ke selera estetik yang lebih dalam, bukan selera yang mengarah pada kedangkalan seni. Hal tersebut menuntut kreativitas seniman dalam proses cipta seni, secara teoritis membutuhkan pemikiran yang matang (dharsono, 2004:28)

Penciptaan suatu karya seni tidak berangkat dari kekosongan melainkan menjadi suatu kebutuhan proses penciptaan yang berlangsung setelah adanya pengaruh dari objek dan pengendapan-pengendapan baik secara rasional (pikiran) maupun emosional (bastomi,2003:10). Berdasarkan perenungan dan pengamatan terhadap pengalaman-pengalaman estetis yang pernah di jumpai, mengapresiasi bayangan yang dihasilkan oleh cahaya lilin pada saat mati lampu menginspirasi dalam pengolahan bentuk gitar, untuk penambahan nilai estetik dalam karya seni rupa yang akan diciptakan. Untuk

memperkaya dalam menuangkan ide pengamatan terhadap karya-karya dari seniman terdahulu tentunya sangat penting untuk pematapan pada saat berproses. Karya seni yang dapat disimak seperti karya dari diet weigman dan kumi yamashita, dimana beberapa karya dari seniman tersebut memanfaatkan cahaya bersama dengan berbagai macam benda ditempatkan atau disusun sehingga menghasilkan bayangan yang benar menakjubkan.

Dapat digarisbawahi bahwa konsep dari penciptaan ini yaitu karya seni yang terbentuk dari hasil kolaborasi atau rangkaian bentuk gitar sehingga membentuk hasil bayangan yang diinginkan. Mencoba memainkan bentuk sederhana dari berbagai bentuk yang terkait dengan gitar sehingga menghasilkan sesuatu yang tak terduga. Bagian dari akumulasi atau kumpulan dari pengalaman serta perasaan secara konseptual dan praktika, sehingga menjadi suatu karya seni yang kaya dengan ide. Ide atau gagasan karya seni tersebut diciptakan untuk menilai kembali hubungan tak terduga antara apa yang telah diharapkan, untuk menyajikan hasil dari proses bentuk gitar yang berubah atau melemparkan bayangan seperti potret modulasi yang halus (siluet). Adapun bentuk gitar yang digunakan sesuai nilai historisnya, sehingga ada suatu pesan yang disampaikan dalam sebuah kiasan atau metafora.

Metafora menjadi landasan dalam penciptaan seni melalui berbagai pengolahan sesuai dengan citarasa pribadi. Dengan mengolah objek tersebut menjadi simbol atau lambang seperti yang dimaksudkan adalah suatu proses aktualisasi gagasan atau ide-ide yang secara sadar dialami, sebagai pencarian realitas kehidupan. Melalui bentuk gitar yang menghasilkan bayangan tertentu menjadi metafora yang dapat berbicara luas/banyak dalam arti dapat memberikan asosiasi-asosiasi pada pengamat seni karena bentuk, warna, tekstur, garis dan sebagainya. Berangkat dari ha-hal yang sederhana dan sesuatu yang tak terduga dikolaborasikan kembali untuk

mendapatkan suatu bentuk estetis. dalam proses penggarapan akan selalu berubah sesuai dengan situasi dan kondisi dari perjalanan ide penciptaan.

Bagi para kriyawan yang berkecimpung dalam bidang penciptaan seni, tentunya konsep keseimbangan dan keharmonisan secara teknis sudah kerap digeluti dan menjadi suatu tuntutan yang utama dalam proses penciptaan. Keseimbangan dan keharmonisan yang merupakan elemen estetis dalam karya ini ditampilkan dengan permainan *infomal balance* bahwa permainan garis, bidang, ruang, dan irama diolah secara matang sesuai dengan cita rasa pribadi. Pemunculan *informal balance* merupakan usaha agar karya kelihatan dinamis dan penuh dinamika dan tidak monoton yang berimplikasi pada kejenuhan.

Teknik pengerjaan yang berkaitan dengan keahlian keterampilan berperan penting dalam proses perwujudan. Kemampuan keahlian teknik akan kelihatan dengan kentara pada karya dan merupakan karakter dari karya tersebut yang mencerminkan identitas individu. seni kriya sebagai ungkapan pribadi, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa kesenian, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandung dalam karya. hasil karya seni hendaknya tampil dengan keserasian dan keseimbangan potensialitas *skill* yang menyeluruh. Dengan kata lain, *skill* itu ada sejak kriyawan mempersiapkan diri pada fase persiapan. Pada fase ini kriyawan memasang sikap lahir dan bathin secara optimal untuk menumbuhkan ide dan citra. Akhirnya, kriyawan harus cekatan dan memiliki ketangguhan untuk meneruskan karyanya pada fase pengolahan dan penyelesaian sampai akhir proses kreativitas.

Kadang banyak hal-hal yang tidak dapat kita sadari, lihat, dengar, atau rasakan dan kita harus bisa melihat sesuatu dengan menggunakan 'cahaya' yang berbeda untuk

menemukan arti yang baru. Melalui karya yang pencipta ciptakan dengan memanfaatkan sinar cahaya yang telah diatur intensitasnya sehingga kumpulan benda-benda tersebut ini akan diubah menjadi profil bayangan yang sangat sesuai dengan karakter dan keinginan bentuk bayangan. Dalam salah satu instalasi bentuk bayangan yang dihasilkan lampu tunggal sehingga masing-masing media melempar bayangan tertentu yang bila di amati secara keseluruhan justru menghasilkan objek bayangan.

Rumusan Masalah

- Sejauh mana gitar dapat diekplorasi sehingga melahirkan karya seni instalasi.

Tujuan

- Untuk dapat mengetahui bahwa gitar dapat menginspirasi dalam pembuatan karya seni instalasi.

Manfaat

- Dapat menjadi bahan pembelajaran dan pembandingan dalam perkembangan karya seni instalasi.

Metodologi

Dalam pembahasan di sini menyingung tentang metode penciptaan yang merupakan salah satu bagian terpenting dalam penciptaan sebuah karya seni. Karya-karya seni yang tercipta melalui serangkaian proses penciptaan dengan menggali ide-ide melalui pengembaraan jiwa sehingga inspirasi datang dan siap untuk divisualkan kedalam media tertentu. Adapun proses-proses penciptaan yang dimaksud. Dalam konteks metodologis mengacu pada teori penciptaan yang diajukan oleh SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis" menjelaskan tentang proses penciptaan seni kriya yang disebut

sebagai tiga pilar penciptaan karya kriya, seperti eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2004: 31).

Eksplorasi

Eksplorasi merupakan aktivitas pengamatan dan perenungan secara langsung maupun tidak langsung terhadap hal-hal yang berkaitan dengan apa yang ingin diciptakan. Adapun pengamatan secara langsung yang dimaksud adalah dengan memperhatikan hobi dari masyarakat pada masa sekarang ini baik dari segi gaya atau fashion yang terkait dengan apa yang menjadi sumber ide. Sedangkan pengamatan secara tidak langsung adalah proses pengamatan ini melalui media massa seperti televisi, internet, radio, koran dan media-media lain yang ada kaitan dengan proses penciptaan. Pada proses ini juga dilakukan pengamatan pada karya-karya yang pernah menerapkan hal yang sama. Pengamatan ini dilakukan agar adanya bahan pembanding yang digunakan ketika melakukan penciptaan karya, sehingga hasil yang dicapai kaya dalam rasa ketika dihadirkan pada penikmatnya.

1. Eksplorasi Ide

Ide adalah pemaknaan petanda, yang diekspresikan dalam kata (penanda). Tetapi ini juga merupakan tanda dari sesuatu, representasi objek yang ada dalam pikiran. Ujung-ujungnya, representasi objek ini menandai objek dan ditandai oleh kata atau penanda linguistik yang berlaku umum, mungkin pula secara tak langsung menandai suatu perasaan atau gairah. Sebelum representasi ditangkap oleh tanda verbal, metafora adalah relasi antara penanda dan petanda dalam tatanan ide dan suatu hal, merujuk pada apa yang menghubungkan ide dengan apa yang ditempatkan sebagai ide, sebagaimana terucap sesuatu yang telah ada sebagai tanda representatif. Lalu, dalam konteks literal atau pemaknaan yang dianggap pantas akan

menjadi relasi ide yang bertujuan untuk merasakan apa yang diekspresikan.

Menghayalkan bentuk-bentuk bayangan (*shadow*) yang dapat dihasilkan oleh bentuk gitar dan bentuk-bentuk merupakan kunci untuk menembus batasan metaforik. Proses membayangkan yang dilakukan tanpa kehadiran objek yang dibayangkan. visualisasi pengalaman yang menyusun kembali pengalaman perseptual terhadap gitar, tetapi dengan ketidakhadiran stimulus yang relevan dengan persepsi tersebut (*imagery*). Hal ini akan terjadi ketika mengimajinasikan diri melakukan suatu tindakan dengan ketidakhadiran secara fisik praktis, maka akan menggunakan *imagery* atau membayangkan.

Eksplorasi yang dilakukan meliputi penggalian sumber penciptaan melalui studi pustaka dan pengamatan langsung di lapangan untuk memperoleh ide-ide secara empirik (pengalaman). Ada dua langkah yang dilakukan menyangkut eksplorasi ide dan eksplorasi fisik. Eksplorasi ide dilakukan dengan mengkaji dan meneliti objek-objek seni secara kreatif dan senantiasa mau melihat objek dari berbagai sudut pandang. Metode ini disebut metode *brainstorming* atau curah pendapat. *Brainstorming* atau curah pendapat adalah satu cara dan proses yang dilakukan oleh sekelompok orang, atau individu, untuk membangkitkan serta memunculkan ide-ide yang bebas dan liar, untuk nantinya dipilih beberapa yang terbaik, lalu dipilih salah satu di antaranya untuk dijalankan/diaktualkan (Marianto, 2006: 62).

Pada prinsipnya metode curah pendapat dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang berada pada tingkat kesadaran rasional dan yang empirik bisa terkemuka, dengan cara mengaktifkan pendekatan-pendekatan imajinatif, menerobos, dan yang berada di luar/atas struktur-struktur yang lazim terlihat. Dengan curah

pendapat disini pencipta mengaktifkan mata pikiran, mata hati, mata intuisi, serta mata bawah sadar untuk bersinergi mencari kemungkinan-kemungkinan dalam penciptaan karya seni. Dalam hal ini yang digali adalah konsep, makna dan teknik penyajian karya sehingga memiliki karakter maupun kebaruan dalam karya seni yang akan diciptakan.

Menyangkut eksplorasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai bentuk gitar. Dalam sebuah band gitar umumnya menjadi unsur yang terpenting, bahkan menjadi ikon pada musik yang mengusung aliran rock. Tanda-tanda dari bentuk gitar antaralain adalah alat musik berdawai yang memiliki tiga bagian yaitu badan (*boddy*), leher (*neck*), kepala (*headstock*) dan juga alat musik gitar sangat akrab dikalangan masyarakat. Pemakaian gitar dapat dijumpai mulai dari orang-orang yang berkumpul atau saat rekreasi, tempat kost-kostan, sampai kepada gitaris-gitaris yang nampak pada sebuah panggung maupun studio musik. Bentuk gitar sebagaimana diperlihatkan dalam fenomena kehidupan masa kini, sebenarnya merupakan sesuatu hal yang sudah lazim. Dalam ekplorasi ini pencipta tertarik terhadap beberapa gitar yang memiliki karakter dan kekhasan baik dari segi kualitas bentuk, bunyi, maupun dari sejarah gitar tersebut.

- Gitar Yamaha

Merek milik perusahaan yamaha ini sangat terkenal di Indonesia terutama di industri gitar akustik. Merek Yamaha disukai karena harga yang terjangkau namun kualitasnya sudah standart di dunia. Selain menciptakan gitar, brand yamaha juga mengeluarkan berbagai alat musik lain seperti drum, saxophone, flute, hingga grand piano.

- **KRAMER**
Gitar yang berasal dari negara Amerika Serikat ini tergolong langka di Indonesia. Band-band rock barat banyak yang memakai gitar ini karena pick up rocknya standart dan modelnya juga mencerminkan musik rock. Contoh pemakainya adalah Edie van halen master double tapping dunia, juga dipakai dalam game gitar hero.

- **Ovation**
Ovation adalah salah satu inovasi terbaru dan terbaik di dunia semi akustik gitar. Merek ini juga termasuk merek langka di Indonesia. Gitar yang dipakai Charles kamon ini mengarah ke pasar Gitar akustik-elektrik dan bass akustik-elektrik. Walau tidak terkenal, bisa dibilang Ovation yang sudah hadir dari tahun 1965 ini adalah salah satu merek gitar akustik-elektrik terbaik di dunia terutama Eropa. adalah salah satu inovasi terbaru dan terbaik di dunia seni akustik gitar.

- **Schechter**
Merek gitar seperti Kramer, yaitu bergerak di bidang gitar elektrik rock dan bass. Diberikan di tempat ketujuh karena kualitas suaranya lebih baik dari Kramer meskipun kalah pamor. Salut diacungi jempol untuk brand new ini.

- **Taylor**
Para penggemar Taylor Swift atau para wanita gitaris ini adalah merek yang sangat terkenal khususnya Amerika. Bergerak di bidang gitar terutama akustik, inilah gitar yang dipakai singer wanita dan musisi Taylor Swift. Kualitas suaranya sangat luar biasa,

karena badannya terbuat dari kayu mahogany dan necknya maple merupakan kombinasi yang baik.

- B.C. Rich

B.C. Rich adalah gitar rock yang terkenal karena merupakan merek gitar rock yang cukup muda namun kualitasnya memuaskan. Desainnya rocknya terkenal dengan bentuk yang memiliki ujung runcing dan cukup membuat yang melihatnya tercengang.

- Jackson Guitar

Jackson gitar adalah merek amerika yang bergerak dibidang gitar elektrik, akustik bass, dan amplifier. Bagi para musisi mungkin lebih mengenal kramer dan schecter daripada jackson gitar, namun dinegeri asalnya sendiri merek ini dikenal banyak orang. Terutama band indie yang tergolong muda.

- Ibanez

Ibanes adalah salah satu merek terbaik Jepang dan asia yang memiliki gitaris terbanyak di dunia. Master gitaris rock dunia Joe Satriani dan gitarnya digambar diatas sendiri seharga dua miliar rupiah. Lalu Paul gilbert, gitaris tercepat di dunia, Herman LI (gitaris dragonforce dengan tingkat kesulitan lagu tertinggi di gitar hero), Steve vai, John petrucci, hingga buckethead. Dulunya merek ini mengikuti varian gitar barat hingga akhirnya terkenal dan memiliki master gitaris rock seperti diatas.

- Fender Guitar

Fender, merek dengan desain yang paling ditiru di dunia. Salah satu merek terbaik gitar di dunia ini desainnya sering ditiru oleh pembuat gitar asia, salah

satunya desain gitar fender stratocaster diatas. Gitarnya yang dimiliki ERIC CLAPTON adalah gitar termahal di dunia seharga 25 Milliar. Selain itu gitarisnya adalah gitaris terbaik di dunia, Almarhum Jimi hendrix. Lalu ada stevie ray vaughan. Dan tentu saja gitaris shredder tercepat di dunia, Yngwie J. Malmsteen.

- Gibson Guitar

Gitar gibson salah satunya adalah Les paul yang merupakan salah satu gitar listrik terbaik di dunia, berhadapan dengan Fender stratocaster diatas. Lalu mereka memiliki gitar akustik dengan suara paling halus dan indah. Tidak hanya itu, kualitas Gibson ditentukan dengan gitaris terbaiknya seperti Bob Marley (Pencipta genre reggae asal Jamaika), Slash (Mantan gitaris Guns And roses juga pemain lagu rock terbaik "Sweet child o'mine"), Jimmy page (pemain lagu yang sangat misterius dan salah satu lagu terbaik di dunia "Stairway to heaven"). Paul Mccartney (gitaris dan vokalis band The Beatles), Carlos Santana (inilah gitaris latin terbaik di amerika), John Lennon (gitaris band legendaris The beatles sekaligus pelantun tembang perdamaian perang dunia II Imagine), Kirk Hammet (Gitaris band rock Metallica dan gitaris terbaik ke 12 menurut majalah rolling stones), Bille joe Amstrong (Greenday), Sheryl Crow, David gilmour (pink floyd), Joe perry (aerosmith), Zakk wylde (Ozzie osbourne), dan Gary Moore dan lain-lai

Pengamatan dari beberapa jenis atau merek gitar yang memiliki kekhasan masing-masi tentunya menumbuhkan inspirasi yang sangat kuat dalam penciptaan karya seni

yang akan diciptakan. Eksplorasi dalam hal ini menemukan sejarah atau karakter yang khas dari sebuah gitar seperti di atas, tentunya sangat menarik untuk diolah atau diberikan sentuhan-sentuhan sehingga menjadi karya seni yang membawakan suatu pesan. Suatu pesan agar dapat diungkapkan tentunya dengan merepresentasikan ide-ide melalui simbol yang merupakan hal penting untuk menjembatani antara konsep dan karya yang diciptakan. Simbol-simbol konvensional, seperti bentuk-bentuk geometris, benda-benda alam, makhluk hidup dan sebagainya, dapat dikombinasikan dalam sebuah karya sehingga menjadi suatu simbol yang memiliki arti secara kepribadian pencipta. Melalui perenungan, simbol yang dimunculkan meliputi pemikiran yang kreatif sehingga dapat menggunakan hal-hal yang tidak asing dalam keseharian.

Eksplorasi pada peranan gitar yang terjadi di masyarakat maupun penampilan gitar di berbagai media kemudian dirumuskan ke dalam tema ciptaan " gitar sebagai inspirasi ". Tema tersebut merupakan representasi dari peranan gitar pada masyarakat, yang dimana gitar telah menjadi jembatan dalam pergaulan dimasa sekarang ini. Gitar sekarang ini dalam benak pencipta sangat mengilhami sehingga dapat dirumuskan sebagai sumber ide, namun dalam penyajian karya pencipta ingin mengungkapkan pengalaman estetis ketika mengapresiasi suatu titik cahaya. Maksud dari mengapresiasi suatu titik cahaya yaitu suatu pengalaman estetis pribadi ketika berada di ruangan gelap dan hanya ada satu titik cahaya yang dapat menghasilkan bayangan. Pengalaman estetis tersebut pencipta sering alami dimasa anak-anak ketika mati lampu dan pada saat itu pencipta belum bisa memainkan gitar, dapat dibayangkan hanya ada satu cahaya lilin dalam ruangan gelap dan satu-satunya hiburan adalah membuat bentuk bayangan yang dapat dihasilkan

dari olah tangan (membuat siluet dengan hasil bayangan dari tangan). Dalam penyajian karya yang akan diciptakan pencipta menghadirkan kembali pengalaman tersebut dengan merancang suatu bentuk olahan bentuk gitar yang menghasilkan efek bayangan yang memiliki simbol sehingga menjadi ramuan dan menjadi suatu kesatuan yang dapat menyampaikan suatu pesan dalam karya ciptaan. Pencapaian hal tersebut dapat melahirkan dasar rancangan sebuah karya yang artistik, orisinal, dan mencerminkan identitas individu.

Dalam melakukan eksplorasi terbuka kepekaan dan sensitivitas terhadap apa yang dilihat maupun dirasakan dan merekamnya dalam pikiran. Segala sesuatu yang menjadi interes mengendap dalam pikiran dan menjadi sebuah pengendapan estetis yang sewaktu-waktu dapat meledak untuk dimuntahkan pada suatu media dan lahirlah sebuah karya seni. Eksplorasi menghasilkan endapan material baik secara abstrak maupun verbal. Material abstrak ini divisualisasikan dalam material verbal dengan berbagai pengolahan estetis. Dalam hal ini eksplorasi yang dilakukan tidak hanya terbatas pada sumber ide saja, tetapi juga pada material yang ada, teknik pengerjaan, gaya yang divisualisasikan dalam sebuah karya seni.

2. Eksplorasi Bahan

Eksplorasi bahan juga dilakukan dengan seksama sehingga pada karya yang akan diciptakan mendapat bahan yang memiliki kualitas yang mendukung baik dari segi kekuatan maupun nilai estetis yang dimunculkan oleh bahan yang digunakan. Mulai dengan melakukan eksperimen-eksperimen sehingga kelemahan atau kelebihan bahan yang digunakan dapat diketahui, tentunya dengan berbagai pertimbangan seperti kekuatan serta kemudahan untuk mengolah bahan tersebut, dan tidak

kalah pentingnya bahan tersebut mudah didapatkan. Dalam eksplorasi ini pencipta menentukan bahan utama yang dieksplorasi adalah kayu dan resin.

- Kayu jati
- Kayu nangka
- Resin

3. Eksplorasi Teknik

Pembicaraan tentang bahan dan teknik tentu menyangkut alat, sebab alat berfungsi mempermudah dan memperlancar proses kreasi. Teknik tertentu memerlukan alat tertentu sebaliknya alat-alat tertentu akan melahirkan teknik-teknik tertentu pula. Karena dalam penciptaan ini menggunakan media kayu maka teknik yang digunakan adalah teknik ukir kayu dengan alat seperangkat pahat ukir kayu dalam berbagai jenis. Kayu jati dan nangka yang seratnya keras memerlukan pahat yang tajam dan kuat dan disamping itu, perkembangan teknologi yang sejalan dengan penemuan alat-alat baru diperlukan juga untuk mempermudah proses berkarya.

Secara logika bayang terjadi apabila cahaya terhalang sesuatu. Besar-kecil bayangan apabila suatu benda bergerak mendekati titik pusat cahaya, bayang-bayang benda akan membesar apabila benda tersebut mendekati titik cahaya dan sebaliknya apabila benda menjauhi cahaya bayang-bayang benda itupun menjadi kecil. Hal ini sesuai dengan sifat cahaya yang merambat merupakan garis lurus menyebar dari satu titik pusat cahaya. Teknik inilah yang menentukan gaya karya yang diciptakan karena gaya perorangan berkaitan erat dengan kreativitas. Gaya menunjukkan kepribadian dan kreativitas seseorang, sifatnya individual. Kreativitas dalam gaya juga mencakup kreativitas cipta dan kreativitas teknik, dan timbulnya gaya cipta dan gaya teknik sesuai dengan ketepatan dari cara pemakaian

alat dalam pengolahan bahan. Adapun alat yang telah dipersiapkan dalam eksplorasi teknik sebagai berikut.

1. Pahat

Pahat Tradisional Bali Adalah alat berupa bilah besi yang tajam pada ujungnya, untuk melubangi atau mengukir kayu. Dalam penggunaannya pahat ditekan pada bahan dengan dorongan dilakukan sendiri atau dengan bantuan pukul dari palu.

Digunakan dalam pembuatan ukiran/hiasan pada gitar. menggunakan bermacam-macam jenis pahat karena dalam ukiran terdapat bentuk yang berbeda-beda.

Berikut adalah jenis-jenis pahat dan fungsinya:

- Pahat Lengkung (Pahat *Penguku*)
Bentuknya : Lengkung seperti kuku manusia.
Gunanya : Untuk mengerjakan bagian yang lengkung, melingkar, membuat cembung, cekung, ikal, dan pecahan garis maupun pecahan lainnya.
Ukuran dan jumlahnya :
 - Mata pahat yang terbesar berukuran 30mm sampai berukuran terkecil 2mm.
 - Jumlahnya pahat penguku ada 20 batang.

- Pahat lurus (Pahat *Pengancab*)
Bentuknya : Macam pahat ini berbentuk lurus (bentuk matanya rata).
Gunanya : Untuk mengerjakan bagian yang lurus, rata, membuat dasaran, dan membuat siku-siku tepi ukiran dengan dasaran.
Ukuran dan jumlahnya :
 - Mata pahat yang terbesar berukuran 30mm sampai berukuran terkecil 2 mm.
 - Jumlah pahat penyilat ada 6 batang.

- Pahat *penyisir*.

Bentuknya : Ujung pahat berbentuk seperti huruf V.

Gunanya : Untuk mengerjakan bagian pecahan, seperti pada daun, bunga, rambut atau bagian lain yang lebih halus, agar ukiran terlihat lebih hidup dan indah.

Pengerjaan ini disebut juga mbatik atau nyoreti.

Ukuran dan jumlahnya :

- Mata pahat yang terbesar berukuran 7 mm hingga yang terkecil berukuran 2 mm.
- Jumlah pahat coret ada 5 batang.

2. Palu

Palu adalah alat untuk memberikan tumbukan kepada benda. Dalam proses ini ada dua jenis palu yang digunakan yaitu palu tradisional (*pengotok*) baik digunakan untuk menumbuk pahat.

Spesifikasi *Pengotok* : material kepala kayu asam(*celagi*), material gagang kayu aren (*uyung*).

3. Gergaji Tangan

Gergaji tangan adalah prabotan berupa besi tipis bergigi tajam yang digunakan untuk memotong. Dalam pembuatan gitar digunakan untuk pemotongan ringan.

Spesifikasi : Merek : Nicholson, Kode : NCS0001, Panjang : 45cm

4. Mesin Bor

Terdiri dari satu poros motor pada prinsipnya untuk membuat lubang pen, lubang untuk sekrup dan alat tambahan lain yang berbentuk bulat. Pengeboran dilakukan setelah seluruh permukaan kayu diserut dan dipotong pada ukuran jadi yang diinginkan. Spesifikasi:

Merek : Bosch, Kode : Pr077 , Tipe : GBM 350, Berat :

2kg, Daya Listrik : 350 watt. Jenis mata bor yang digunakan dalam pembuatan gitar disini memakai mata bor kayu (*Spur Bits*) ukuran :

8x160x235mm,8x160x235mm,10x160x235mm,1x160x235mm,12x160x235mm,13x160x235mm,14x160x235mm,15x160x235mm,16x160x235mm,18x160x235mm,20x160x235mm,22x60x235mm.

5. Gerinda

Gerinda adalah alat yang berfungsi untuk menghaluskan kayu atau benda lain. Untuk batu gerinda dengan permukaan kasar digunakan pada waktu awal, dan untuk batu gerinda dengan permukaan halus digunakan untuk menghaluskan. Spesifikasi: Merek : bosch, Tipe : GWS 6-100, Kode : PR133, Berat : 1.6kg, Daya Listrik : 670 Watt, Kecepatan : 11000rpm. Mata grinda yang digunakan : **Amplas Gerinda (Flap Disc)** Ukuran 4inch (100 x 16).

6. Amplas

Amplas adalah sejenis kertas yang digunakan untuk membuat permukaan benda-benda menjadi lebih halus dengan cara menggosokkan salah satu permukaan amplas yang telah ditambahkan bahan yang kasar pada permukaan benda tersebut. Spesifikasi : Merek : Deer, Lebar : 10 cm, No. : 100, 180, 200, 1000, Tipe : Amplas Roll Dan Abrasive Paper.

Perancangan

Pada tahap ini semua gagasan yang didapatkan melalui pengamatan dan perenungan pada tahapan penjajagan diseleksi secara cermat. Gagasan-gagasan yang benar-benar relevan terkait dengan judul yang dipilih sebagai ide awal untuk

sebuah karya seni yang hendak dikerjakan. Ide awal itu dibuatkan bentuk-bentuk global untuk mendapatkan bentuk-bentuk yang imajinatif serta pencarian komposisi, proporsi serta lainnya dengan baik. Bagi para kriyawan yang berkecimpung dalam bidang penciptaan seni, tentunya konsep keseimbangan dan keharmonisan secara teknis sudah kerap digeluti dan menjadi suatu tuntutan yang utama dalam proses penciptaan. Di bawah ini diperlihatkan beberapa pra desain yang telah tercipta yang merupakan kolaborasi antara konsep, makna, dan estetika yang divisualkan dengan berbagai komposisi yang ada.



Rancangan 1
Bahan : plastisin
Sumber : dokumen nencinta



Rancangan 2
Bahan : Plastisin
Sumber : dokumen Pencinta

Pembentukan

Pembentukan merupakan proses penyusunan hasil eksperimen yang telah dilakukan. Tahap ini juga merupakan proses pengekspresian bentuk yang telah diperoleh dari studi sketsa dan pengekspresian bentuk dengan menggunakan plastisin. Tahap ini ditandai dengan aktivitas penyusunan

elemen-elemen serta penerapan prinsip-prinsip penyusunan antara lain, komposisi, proporsi, dan harmoni. Sesuai dengan karya ini yang berbentuk tiga dimensional, maka proses pembentukannya sangat rumit dan memakan waktu yang panjang. Langkah awal yang dilakukan adalah membentuk secara global sesuai dengan desain yang tentunya, dengan mempertimbangkan besar dan kecil serta teknik yang digunakan.

Adapun proses-proses yang dilakukan dalam pembuatan karya antara lain:



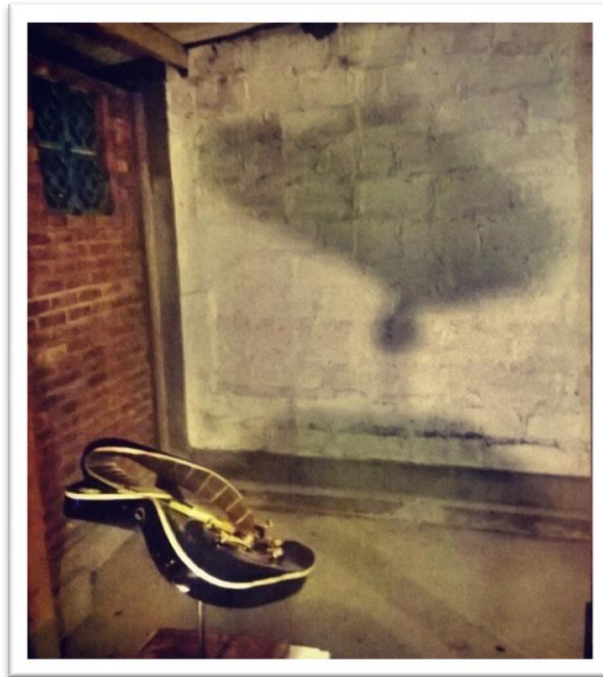
Gambar: Proses pembentukan 1
Sumber: Dokumen Wahdung



Gambar: Proses pembentukan 2
Sumber: Dokumen Wahdung

Dilanjutkan dengan proses finishing yang merupakan tahap akhir dari pengerjaan suatu karya yang bertujuan melapisi dan menambah kesan atau karakter karya. Proses pewarnaan diharapkan dapat menghasilkan tekstur semu pada karya yang memperkuat karakter karya yang dibuat.

Ulasan Karya



Judul : Like-Like Bali
Bahan : Resin
Ukuran: 50 x 40 cm

Seni instalasi (*installation* = pemasangan) adalah seni yang memasang, menyatukan, dan mengkontruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Seni Kriya adalah Bidang keilmuan yang mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas berkarya rupa, yang bertolak dari pendekatan medium, kepekaan estetik, kebutuhan keseharian dan mengandalkan keterampilan manual. Kata Kriya sendiri berasal dari bahasa sansakerta yakni "Kr" yang artinya "mengerjakan" yang mana dari kata tersebut kemudian menjadi kata karya, Kriya dan kerja.

Dapat dihubungkan Dalam arti khusus pengertian seni Kriya adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda

atau objek Seni instalasi dalam konteks visual merupakan perupa yang menyajikan visual tiga dimensional yang memperhitungkan elemen-elemen ruang dan waktu.

Adapun pemaknaan karya diatas yang terinspirasi dari bentuk gitar Les paul yang dikenal dengan gitar berbody padat tersukses pertama dalam dunia musik. Nama Les Paul, barangkali tidak banyak orang yang tahu. Tapi bagi para gitaris sejati, nama Les Paul tak asing lagi dan menjadi jaminan mutu untuk instrumen gitar. Nama Les Paul kini hanya bisa dikenang setelah meninggal dunia meninggal di usia ke-94. Les Paul adalah sosok pencetus yang berhasil mengubah wajah musik modern melalui penemuannya dalam pengembangan alat musik gita. Model Les Paul adalah hasil kolaborasi desain antara Gibson Guitar Corporation dan gitaris jazz sekaligus penemu elektronik Les Paul.

Dalam penciptaan karya seni disini pencipta menganalogikan gitar lespaul sebagai suatu bentuk yang tersentuh budaya moderen dimana rangkaian elektronik menjadi bagian penting yang membuat suksesnya gitar tersebut. Begitu juga halnya dengan pulau Bali yang menyimpan sejuta kekayaan. Indahnya estetika seni serta keaneka ragaman budaya adalah salah satu potensi yang telah menggema di mana-mana dan mengundang banyak pelaku roda kehidupan untuk mengunjunginya. Bali bukan hanya dari segi geografis saja yang menarik untuk dikunjungi, namun masyarakatnya pun mempunyai karakteristik tersendiri. Demikian pula kekayaan budaya, adat istiadat kian menggambarkan pulau Bali sebagai pulau yang menawan bagi para pengunjung pesiar termasuk para investor.

PENUTUP

Simpulan

Proses yang dilalui pencipta dalam penciptaan karya seni yang mengambil gitar sebagai inspirasi dalam mewujudkan karya seni adalah eksplorasi dan pengamatan dari hal-hal yang sederhana dengan mengamati kembali hubungan tidak terduga. Melalui informasi dari media massa, pengalaman pribadi, maupun melihat atau mendengar suatu kejadian. Kemudian dari pengamatan tersebut pencipta mendapatkan ide-ide yang kemudian dituangkan dalam sebuah sketsa juga bentuk maket. Sebelum proses pembentukan karya, pencipta mempersiapkan alat dan bahan yang sekiranya mendukung proses penciptaan tersebut. Setelah melalui proses penciptaan dengan elemen-elemen seni rupa dan prinsip penyusunan yang dinamis. Sebagai hasil dari proses ini bentuk gitar yang unik melemparkan suatu gambar yang sebelumnya sulit dipahami. Bagian yang terpisah dapat menghubungkan bersama dalam bayangan. Bahan-bahan atau media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dari bentuk karya tersebut, sehingga dapat mengubah satu media menjadi suatu bentuk lain. Misalnya lekak-lekunk gitar berubah berbagai ketinggian mampu menciptakan potret modulasi (siluet).

DAFTAR PUSTAKA

- Audifax. (2006), *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas, Dan Simbol-Simbol Ketidaksadaran*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Bellow, Alexander. 1970. *The Illustrated History of the Guitar*. New York: Colombo Publication.
- Bram Palgunadi. 2007. *Disain Produk 1*. Bandung: ITB.
- Papanek, Victor. 1973. *Design for the Real World*, Bantam Books, Toronto, New York, London.
- Budiman, Kris. (2005), *Ikonsitas Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Buku Baik, Yogyakarta.

- Djelantik, A.A.M. (2004), *Estetika Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, Bandung.
- Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, Pps ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Summerfield, Maurice J. 1982. *The Classical Guitar: Its Evolution and its Players since 1800*. Gateshead, Tyne and Wear: Ashley Mark Pub. Co.
- Susanto, Mikke. (2002), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, Yogyakarta.
- Papanek, Victor. 1973. *Design for the Real World*, Bantam Books, Toronto, New York, London.
- Wiriodirdjo, Budihardjo. (1999), "Keris Dalam Bingkai Pandang Semiotika", dalam *SENI*, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Zam, Riswel. 2008. Gema Seni. *Jurnal Komunikasi, Informasi Dan Dokumentasi*: UPT Kominduk STSI Padang Panjang.
- <http://w0ngt3g4l.wordpress.com/2013/03/26/peranan-musik-dalam-kehidupan-manusia/>
- <http://zimnickiguitars.wordpress.com/2010/06/12/soundboard-part-two/>
- <http://blackwaterriverguitars.com/Guitar%20004-005%20-%2001.html>

ESTETIKA BENTUK PADA PRODUK SENI KERAJINAN TANTERI'S KERAMIK DI DESA PEJATEN

Ni Putu Yuda Jayanthi. NIM : 2013.21.013. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar.

Abstrak

Perkembangan seni rupa membawa dampak yang sangat signifikan bagi perkembangan keramik khususnya di Bali. Bentuk dalam seni rupa yang memiliki arti sebagai wujud atau rupa yang terdapat di alam dan yang tampak nyata serta bentuk hadir sebagai manifestasi fisik objek yang dijiwai dan disebut sebagai sosok (dalam bahasa Inggris disebut *form*) memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan karya seni maupun desain khususnya pada produk-produk keramik yang bernilai estetis. Keramik memiliki ciri khas sebagai pekerjaan tangan yang termasuk ke dalam kriya (Agus Mulyadi, 2007: 100). Produk keramik pakai ataupun seni yang mengandung nilai estetis tentu tidak lepas dari unsur-unsur estetika. Menurut A.M Djelantik menjelaskan ada tiga unsur-unsur dari estetika, yaitu wujud atau bentuk, bobot atau isi dan penampilan atau penyajian. Menyimak ketiga unsur-unsur estetika tersebut, penulis mencoba menganalisis produk kerajinan Tanteri's Keramik yang berada di Desa Pejaten, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan yang merupakan salah satu dari puluhan sentra produksi seni kerajinan keramik yang ada di Bali ditinjau dari segi bentuk keramik yang dihasilkan. Keramik Tanteri's berdiri sejak tahun 1987 dan baru mendapatkan ijin usaha pada tahun 1991 didirikan oleh bapak I Made Tanteri (alm). Motif binatang dan tumbuhan telah menjadi penanda di dalam perusahaan ini. Motif-motif binatang, tumbuhan dan juga ornamen-ornamen organik atau naturalistik yang menempel pada produk Tanteri's Keramik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan

perusahaan keramik lainnya. Penggabungan antara bentuk fungsi praktis dengan keindahan seni menjadi magnet bagi pembeli dalam maupun luar negeri yang memang rata-rata cinta keindahan. Produk yang dihasilkan tidak pernah jauh dari sentuhan nilai estetika dengan penggarapan yang dikerjakan menggunakan tangan atau yang lebih dikenal dengan *handicraft*, karya yang dihasilkan pun terbatas dan bersifat eksklusif, tujuannya untuk menunjukkan sifat yang lebih khas dari setiap karya yang dibuat. Melihat hal tersebut, peneliti mengkaji mengenai *aesthetics morfologi* pada produk Tanteri's Keramik di desa Pejaten menggunakan metode deskriptif kualitatif dikaji secara khusus pada bentuk keramik yang diciptakan oleh perusahaan ini.

Kata Kunci : Tanteri's Keramik, Estetika Bentuk dan Keramik Organik Atau Naturalistis.

PENDAHULUAN

Perkembangan keramik membawa dampak yang sangat signifikan bagi perkembangan keramik khususnya di Bali. Hal ini didukung oleh munculnya berbagai inovasi-inovasi bentuk keramik yang dihasilkan oleh para kriyawan yang kemudian diterapkan oleh para pengerajin-pengerajin keramik menjadi sebuah bentuk keramik pakai maupun keramik seni yang memiliki nilai estetis yang tinggi. Bentuk dalam seni rupa yang memiliki arti sebagai wujud atau rupa yang terdapat di alam dan yang tampak nyata serta bentuk hadir sebagai manifestasi fisik objek yang dijiwai dan disebut sebagai sosok (dalam bahasa Inggris disebut *form*) memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan karya seni maupun desain khususnya pada produk-produk kriya yang bernilai estetis.

Keramik memiliki ciri khas sebagai pekerjaan tangan yang termasuk ke dalam kriya (Agus Mulyadi, 2007: 100). Produk keramik pakai ataupun seni yang mengandung nilai estetis tentu tidak lepas dari unsur-unsur estetika. Menurut

A.M Djelantik menjelaskan ada tiga unsur-unsur dari estetika, yaitu wujud atau bentuk, bobot atau isi dan penampilan atau penyajian. Menyimak ketiga unsur-unsur estetika tersebut, penulis mencoba menganalisis produk kerajinan keramik Tanteri's ditinjau dari segi bentuk keramik yang dihasilkan. Bentuk memegang peranan sangat penting dalam menciptakan karya keramik bernilai estetis. Produk-produk keramik yang kini tercipta dan bersaing dipasaran ditentukan oleh bentuk-bentuk yang memiliki nilai estetis. Selera pasar yang haus akan produk pakai yang dipadukan dengan berbagai dekorasi sehingga menghasilkan produk seni kerajinan bernilai estetis tinggimaupun menghasilkan produk pakai dengan bentuk yang telah dideformasi membuat keramik semakin berkembang dan berlomba-lomba menciptakan bentuk-bentuk dengan sentuhan keindahan. Salah satunya keramik yang terkenal di Bali adalah produk seni kerajinan keramik Tanteri's yang terletak di Desa Pejaten Kabupaten Tabanan.

Desa Pejaten yang terletak di Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan merupakan salah satu dari puluhan sentra produksi keramik yang ada di Bali. Desa Pejaten telah melahirkan 21 perusahaan yang bergerak dalam produksi keramik dan Tanteri's Keramik merupakan salah satu perusahaan di Desa Pejaten yang hingga saat ini masih eksis melakukan kegiatan produksi keramik (SUCOFINDO, 2000: 5). Tanteri's Keramik berdiri sejak tahun 1987 dan baru mendapatkan ijin usaha pada tahun 1991 didirikan oleh bapak I Made Tanteri (alm) dan kini dilanjutkan oleh anaknya yang bernama I Made Oka Mahendra.

Motif binatang dan tumbuhan seperti kodok telah menjadi penanda di dalam perusahaan ini. Motif-motif binatang, tumbuhan dan juga ornamen-ornamen organis atau naturalistis yang menempel pada produk Tanteri' Keramik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan perusahaan keramik lainnya. Penggabungan antara bentuk fungsi praktis dengan

keindahan seni menjadi magnet bagi pembeli dalam maupun luar negeri yang memang rata-rata cinta keindahan. Produk yang dihasilkan tidak pernah jauh dari sentuhan nilai estetika dengan penggarapan yang dikerjakan menggunakan tangan atau yang lebih dikenal dengan *handicraft*, karya yang dihasilkanpun terbatas dan bersifat eksklusif, tujuannya untuk menunjukkan sifat yang lebih khas dari setiap karya yang dibuat. Melihat hal tersebut keramik yang dihasilkan oleh pengerajin Tanteri's telah mampu mengantarkan karyanya hingga masuk ke pasar internasional.

Peranan bentuk yang begitu signifikan dimana bentuk sebagai penanda bagi Tanteri's Keramik membuat perusahaan ini menaruh apresiasi yang cukup besar terhadap setiap bentukkeramik yang didesainoleh desainer keramik dan dikerjakan oleh pengerajin Tanteri's Keramik. Wujud apresiasi terhadap bentuk-bentuk keramik yang tercipta adalah mendirikan sebuah museum keramik yang diberi nama "Museum Tanteri" dan merupakan satu-satunya museum keramik yang ada di Bali. Ini adalah sebuah bentuk apresiasi dan juga pelestarian terhadap seni budaya yang berwujud artefak dalam menghargai setiap bentuk yang diciptakan oleh perusahaan ini selain itu menghindari terjadinya peniruan oleh pengerajin lainnya terhadap bentuk yang telah diciptakan oleh keramik Tanteri;s.

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : bagaimanakah *aesthetics morfologi* pada produk Tanteri's Keramik di desa Pejaten dikaji secara mengkhusus pada bentuk keramik yang diciptakan oleh perusahaan ini.

Materi dan Metode

Materi : Produk Tanteri 'sKeramik yang berada di Desa Pejaten yang dikhususkan pada analisis sebagai

unsur estetika dari produk yang dihasilkan oleh perusahaan ini.

Metode : Dalam mengkaji bentuk sebagai unsur dari estetika pada produk seni kerajinan keramik Tanteri's digunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan menganalisis estetika bentuk seni kerajinan yang dihasilkan oleh keramik Tanteri's yang mampu mempertahankan eksistensi perusahaan ini karena karyanya yang sangat diminati oleh pasar dalam negeri maupun luar negeri karena keindahan bentuk yang dimiliki oleh produk kerajinan tersebut. Observasi akan dilakukan langsung pada perusahaan tersebut guna menganalisis bentuk-bentuk yang diciptakan oleh keramik Tenteri's. Penggunaan teori-teori yang mendukung pengkajian ini adalah teori-teori yang mengacu pada teori *esthetics morfologi*.

PEMBAHASAN

Estetika Bentuk Pada Produk seni Kerajinan Tanteri's Keramik Di Desa Pejaten

Estetika sangat berhubungan erat dengan seni rupa. Seni rupa sebagai salah satu cabang kesenian memiliki peranan yang cukup penting di dalam kehidupan manusia. Seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau bentuk perupa. Bentuk perupa merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk seni rupa diperlukan hukum atau bentuk penyusunan untuk menghindari kemonotonan dan kekacabaluan. Memahami estetika di dalam seni rupa merupakan penelaah formal seni yang kemudian disebut

dengan struktur rupa yang terdiri atas unsur disain, prinsip disain dan asas disain. (Agus Sachari, 2002: 7)

Karya seni rupa merupakan bentuk karya yang harus mengandung unsur estetika, estetika memegang peranan penting dalam mengartikan semua bentuk karya seni rupa. Estetika merupakan jiwa dalam sebuah karya yang memiliki nilai penting dalam mengartikan sebuah karya seni. Seni atau *Art* menurut Jacob Sumardjo dalam bukunya yang berjudul Filsafat Seni menjelaskan bahwa seni atau *art* aslinya berarti teknik, pertukangan, keterampilan yang dalam bahasa Yunani disebut sebagai *Techne* dan seni pada abad ke 17 mulai dikategorikan sebagai artefack atau benda buatan manusia yang pada dasarnya artefack dikategorikan lagi pada menjadi tiga golongan yaitu benda-benda yang berguna namun tidak indah, benda-benda berguna dan indah serta benda-benda yang indah namun tidak ada kegunaan praktisnya. Ketiga golongan inilah yang dibicarakan didalam estetika. Melihat golongan tersebut, penulis sangat tertarik untuk menganalisis golongan benda-benda yang memiliki fungsi praktis dan juga indah dengan membatasi permasalahan hanya pada *aesthetics morfologi* yaitu ilmu bentuk seni dimana dilakukan penelaah secara deskriptif mengenai bentuk dan gaya dalam macam-macam seni dengan mengambil obyek penelitian Produk Seni Kerajinan Tanteri' Keramik yang terletak di Desa Pejaten Kabupaten Tabanan.

Dalam konteks pemahaman estetika fungsional, produk keramik pada era seni rupa modern abad ke-20 bertumpu pada "*form follow function*" dimana teknologi berperan dalam produksi massal, maka dihasilkan beraneka ragam produk keramik yang dapat berfungsi dalam interior ruangan, untuk keperluan sehari-hari dalam rumah tangga. Terkait dengan fungsi, keramik juga dapat digunakan sebagai bahan bangunan, isolasi, dan sebagainya. Selain itu, dengan media tanah liat juga dapat diciptakan karya seni dengan beraneka

ragam gaya sesuai dengan ekspresi penciptanya. Bahkan dewasa ini seni keramik dapat mengambil posisi strategis di tengah pasar seni rupa kontemporer dengan permainan tanda-tanda budaya global yang melingkupi budaya tradisi, budaya modern, dan budaya masa kini (Arimbawa, 2010: 7).

Saat ini dapat dilihat benda hasil pekerjaan tangan berbentuk keramik yang mengarah ke non fungsional, tidak lagi disimpan atau dikumpulkan semata-mata karena benda tersebut akan dipakai, melainkan karena penghargaan terhadap nilai seninya atau bentuk estetikanya. Seperti yang diungkapkan oleh Soedarso SP, bila sebuah benda fungsi telah kehilangan fungsinya yang asli maka jadilah benda tersebut karya seni karena tugasnya sebagai hiasan terasa lebih mengesankan (Soedarso SP, 1999: 37-38).

Desa Pejaten yang terletak di kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan adalah salah satu desa penghasil keramik yang cukup terkenal di Bali. Perusahaan keramik yang berkembang mulai dari yang berbentuk industri rumahan hingga perusahaan besar bersaing memproduksi keramik dengan menawarkan berbagai macam bentuk, baik pada keramik pakai maupun keramik hias. Bentuk-bentuk keramik yang dibuat beraneka ragam dan bentuk yang tercipta telah menjadi penanda bagi masing-masing perusahaan keramik yang ada di Desa Pejaten. Salah satunya adalah Tanteri's Keramik. Tanteri's Keramik seperti yang telah dijelaskan pada pendahuluan sebelumnya merupakan perusahaan yang mampu bersaing di pasar internasional karena bentuk-bentuk keramik yang ditawarkan oleh perusahaan ini adalah bentuk-bentuk keramik pakai yang bersifat dekoratif.

Menurut Mikke Susanto (2011 : 100) menyatakan bahwa dekoratif adalah karya seni atau produk yang memiliki daya (unsur) menghias lebih tinggi atau dominan, jadi keramik pakai yang bersifat dekoratif adalah keramik pakai atau fungsi

yang unsur hiasnya lebih tinggi sehingga selain sebagai benda pakai dapat difungsikan sebagai benda pajang atau hias. Bentuk-bentuk keramik yang dimiliki Tanteri's Keramik jika dianalisis dan dikaji mengkhusus pada *morfologinya* sangat kental dengan nilai-nilai estetis. Maka tidak heran bentuk-bentuk keramik tersebut mampu bersaing di pasar internasional dan sangat diminati oleh pasar lokal hingga internasional dibuktikan dengan pemasarannya yang telah menembus negara Australia, beberapa daerah Eropa hingga Negara Jepang.

Penerapan motif-motif flora fauna pada produk yang dihasilkan oleh Keramik Tanteri's sebagai sumber ide dan konsep dalam penciptaan produknya merupakan sebuah pengadopsian dari teori yang dikemukakan oleh Plato mengenai sumber seni dimana sumber seni sebagai sebuah tiruan atau yang sering disebut dengan teori *mimesis(imitatin theory)*. Peniruan bentuk-bentuk alam yang dituangkan sebagai dekorasi kedalam benda keramik memiliki tujuan agar bentuk yang dihasilkan bersifat *natural* atau alami. Seperti halnya pengertian dekorasi yaitu pengolahan dari suatu permukaan dengan tujuan untuk menambah keindahan dan tujuan khusus pada benda keramik adalah menambah hiasan pada permukaan keramik dengan mengisi motif-motif tertentu untuk memperoleh hasil yang bersifat indah (Agus Mulyadi, 2012: 84). Oleh sebab itu, bentuk-bentuk alam tidak semata-mata ditiru secara mentah-mentah kemudian diterapkan kedalam sebuah produk melainkan diolah sedemikian rupa menggunakan prinsip-prinsip desain yang baik, sehingga menghasilkan bentuk keramik pakai dengan sentuhan dekorasi yang indah tanpa mengganggu dari fungsi sebenarnya atau sering disebut dengan benda dekoratif yang memiliki dua fungsi. selain digunakan sebagai fungsi aslinya dapat digunakan sebagai benda pajang jika tidak fungsikan.

Tanteri's Keramik terkenal karena bentuk-bentuk keramik yang dihasilkan mampu memberi rasa puas bagi orang yang menggunakannya, baik dinikmati secara fungsi maupun sentuhan seni yang melekat pada produk tersebut. Selain itu, keramik yang dihasilkan oleh Tanteri's keramik yang mengambil konsep alam menjadi daya tarik wisatawan khususnya wisatawan asing yang berkunjung ke Bali. Beliau menuturkan bahwa saat ini orang-orang telah bosan dengan bentuk-bentuk kaku terutama wisatawan asing. Mereka kini haus akan suasana alam yang alami dan juga bentuk-bentuk yang bersifat natural, organis maupun yang bersifat indah atau mengandung nilai seni. Pernyataan ini dibuktikan dengan terkirimnya produk-produk keramik di pasar internasional seperti Australia, beberapa negara di Eropa dan juga Jepang. Menurut penuturan ibu Winarti selaku koordinator management di Tanteri's mengatakan bahwa produk keramik nya setiap tahun pengirimannya semakin luas dan semakin banyak negara yang melirik produk keramik Tanteri's sehingga banyak yang memesan produk keramik ini. (Wawancara, 5 Juni 2014 di Tanteri's Keramik)

Keramik yang dihasilkan oleh perusahaan ini adalah piring, pot, vas, *tea set*, *diner set*, *glass*, *bowl*, botol, tempat sabun, dan souvenir hingga aneka produk spa, seperti tempat lilin dan peralatan aroma terapi, benda hias dan peralatan interior maupun eksterior seperti lampu dinding, lampu taman, gentong dll. Keramik tersebut didekorasi dengan mengambil ide dari alam sekitar dan bentuk alam yang diadopsi sebagai dekorasi atau seperti kodok yang telah menjadi menjadi *trade mark* perusahaan ini, cikcak, gajah, kura-kura, burung, kupu-kupu- capung, ikan, motif daun, bunga jepun, ornamen Bali yang bersifat naturalis. Ide-ide tersebut tertuang dan melekat pada produk keramik Tanteri's baik yang didekorasi mengambil bentuk yang utuh ataupun yang telah dideformasi. Menurut hasil wawancara bersama I Wayan Sudarta selaku desainer

Tanteri's Keramik menjelaskan bahwa bentuk-bentuk alam dipilih beliau sebagai sumber inspirasi karena menurutnya alam telah memiliki keindahan sendirinya, sekarang tinggal kita mengolahnya dengan baik menjadi sesuatu yang bernilai seni yang jauh lebih indah dari sebenarnya. Konsep ini telah beliau terapkan selama 26 tahun dan terbukti menghasilkan bentuk-bentuk keramik yang memiliki keindahan yang memang telah dimiliki oleh alam sendiri kemudian ditransformasikan ke bentuk keramik dan didukung dengan pengolahan bentuk menggunakan prinsip-prinsip desain serta berdasarkan pengalaman estetis akhirnya terciptalah bentuk keramik bernilai estetis (Wawancara, 5 Juni 2014 DI Tanteri's Keramik).

Kajian Estetika Bentuk Menurut De Wiit H Paker Pada Keramik Tanteri's

Tanteri's keramik melalui ide-ide dan proses kreatifnya selalu menggabungkan bentuk keramik fungsi dan juga seni sehingga keramik yang dihasilkan oleh perusahaan ini bernilai estetis. Selain itu, karena penggabungan inilah yang menyebabkan para wisatawan baik lokal maupun internasional tertarik menggunakan produk Tanteri's Keramik. Dalam buku yang ditulis oleh The Liang Gie yang berjudul "Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)" menyatakan bahwa nilai estetis adalah keberhargaan (*worth*) atau kebaikan (*goodness*) dan dalam buku yang berjudul *Dictionary of Sociology and Related Science* yang menyatakan bahwa nilai estetis adalah kemampuan yang dipercaya ada pada sesuatu benda untuk memuaskan suatu keinginan manusia. Sifat dari suatu benda yang menyebabkannya menarik minat seseorang atau kelompok.

Bentuk-bentuk keramik yang dihasilkan oleh Tanteri's Keramik sangat kental dengan keindahan atau estetika. Jika dikaji berdasarkan teori bentuk estetis, Keramik Tanteri's dikatakan indah karena bentuk-bentuk keramik yang dihasilkan

tersusun dari unsur-unsur estetika. Menurut ahli estetik De Wiit H Paker dalam bukunya *The Principlless OfAesthetics* (1920) yang menjelaskan bahwa ada 6 ciri-ciri umum mengenai *aesthetics form* yaitu asas kesatuan utuh, asas tema, asas variasi menurut tema, asas keseimbangan, asas perkembangan dan asas tata jenjang. Melihat ciri-ciri tersebut, keramik hasil dari perusahaan Tanteri's tidak lepas dari keenam ciri-ciri tersebut.

Kesatuan merupakan prinsip dasar tata rupa yang dapat juga disebut keutuhan yang tersusun menjadi satu. Produk Tanteri's keramik terbentuk dari kesatuan unsur-unsur seni rupa. Bentuk keramik tersebut tersusun dari beberapa garis, tekstur, ornament atau motif-motif organis atau naturalistis, selain itu warna juga sangat penting dalam menunjang bentuk keramik agar terlihat estetik. Semua itu terbentuk menjadi satu kesatuan yang utuh dengan menggunakan prinsip-prinsip desain pada keramik seperti *Repetition, Rythm, Balance, Proportion, Alternation, Sequence, Radiation, Pararelisme, Transition, Symetry, Bisymmetry, Quadrilateral Symmetry Dan Emphasis* (Mulyadi Utomo, 2012: 194-196).

Susunan garis sebagai pembentuk keramik Tanteri's Keramik tersusun selaras dan lebih menonjolkan karakter garis lengkung, ini merupakan sebuah petanda dimana pencipta ingin membuat karakter pada produknya agar terkesan mewah dan juga lembut, lentur dan indah selain itu garis lengkung baik yang berbentuk lengkung S sering disebut "*line of beauty*" karena menurut Sadjiman dalam bukunya yang berjudul "Nirmana" garis lengkung memberi karakter indah, dinamis, luwes dan melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan. Garis-garis lengkung yang tersusun akan memunculkan bentuk-bentuk natural seperti yang ada di alam. Selain garis, dalam keramik tekstur sangat mempengaruhi bentuk keramik. Tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu

permukaan atau raut. Penggunaan tekstur halus pada produk Tanteri's Keramik lebih diutamakan pada produk pakai seperti cangkir, piring, *tea set*, *diner set*, *glass* dan *bowl* karena alat-alat ini penggunaannya bersentuhan langsung dengan tubuh sehingga tidak membahayakan penggunanya. Namun untuk keramik hias tekstur kasarpun diterapkan pada permukaan keramik sebagai dominasi atau daya tarik dimana dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keindahan (Sadjiman, 2009: 138). Tekstur-tekstur kasar yang diterapkan adalah tekstur alam seperti tekstur pada kulit binatang, bunga, daun dan kayu. Penerapan tekstur tersebut untuk memberikan kesan-kesan alami, ada sebuah makna dimana penerapan tekstur tersebut dimaksudkan agar pengguna produk keramik ini dapat merasakan apa yang pencipta ekspresikan pada karyanya yaitu alam selain itu penerapan tekstur buatan seperti lipatan-lipatan kertas, tekstur tali, kumpulan garis, lubang dan tekstur bebas juga diterapkan pada karyanya.

Keramik memiliki nilai tersendiri dalam warna. Warna dalam keramik disebut dengan glasir. Glasir adalah lapisan gelas tipis yang kontinyu melekat pada permukaan barang keramik, umumnya dibuat dari bahan-bahan silikat yang melebur pada pembakaran suhu tertentu (Agus Mulyadi, 2007: 18). Keramik Tanteri's selalu menggunakan glasir dengan warna-warna natural dan menyejukkan, dimana warna glasir yang dominan digunakan adalah warna hijau seladon, transparan dan putih, kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan teknologi keramik Tanteri telah memiliki beberapa warna glasir yaitu warna biru turski, coklat, hitam, merah, biru tua dan coklat. Warna hijau, biru dan coklat adalah warna yang memiliki karakteristik alami atau berhubungan dengan alam. Hijau yang memiliki watak segar, tumbuh, muda dan berkembang, biru memiliki watak tenang, dingin, dan dalam sedangkan coklat dengan wataknya yang

natural karena identik dengan tanah. Seperti konsep yang diusung oleh Tanteri's Keramik yang bergaya natural, Tanteri's Keramik ingin menunjukkan bahwa karya yang dibuat secara eksklusif dengan nilai estetika yang tinggi selalu terlihat alami dan segar sehingga mampu dirasakan oleh penggunanya karena keramik yang diciptakan memiliki kenyamanan baik dari segi pemakaian maupun dari wujud visualnya.



Asas tema yang diterapkan oleh Tanteri's Keramik adalah mengadopsi bentuk alam seperti flora dan fauna serta ornamen Bali. Tema alam telah menjadi *trade mark* bagi Tanteri's Keramik. Bentuk-bentuk alam melekat sebagai dekorasi baik ditempel secara utuh maupun yang telah di deformasi seperti keramik dibawah ini merupakan contoh bentuk keramik yang dekorasinya menggunakan bentuk yang telah dideformasi.



Gambar keramik dengan dekorasi bentuk yang dideformasi

Asas tema ini terus berkembang dan disempurnakan agar tidak menimbulkan kebosanan sehingga tercipta keramik dengan bentuk-bentuk yang kreatif dan inovatif dan inilah yang disebut dengan asas variasi tema. Asas variasi tema yang dilakukan oleh Tanteri's Keramik melakukan perkembangan, perubahan, perbedaan-perbedaan dan kontras pada produk-produk keramiknya dan variasi ini menurut Agus Mulyadi Utomo (2012:173) mengatakan bahwa variasi menciptakan daya tarik dan minat.

Asas keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Setiap karya seni atau desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah dan tidak menggelisahkan (Sadjiman. 2009:259). Sebuah karya dikatakan seimbang manakala di semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat. Ada beberapa jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan memancar, keseimbangan sederajat serta keseimbangan tersembunyi yang dikemukakan oleh Sadjiman Ebdy dalam bukunya yang berjudul "*Nirmana*".

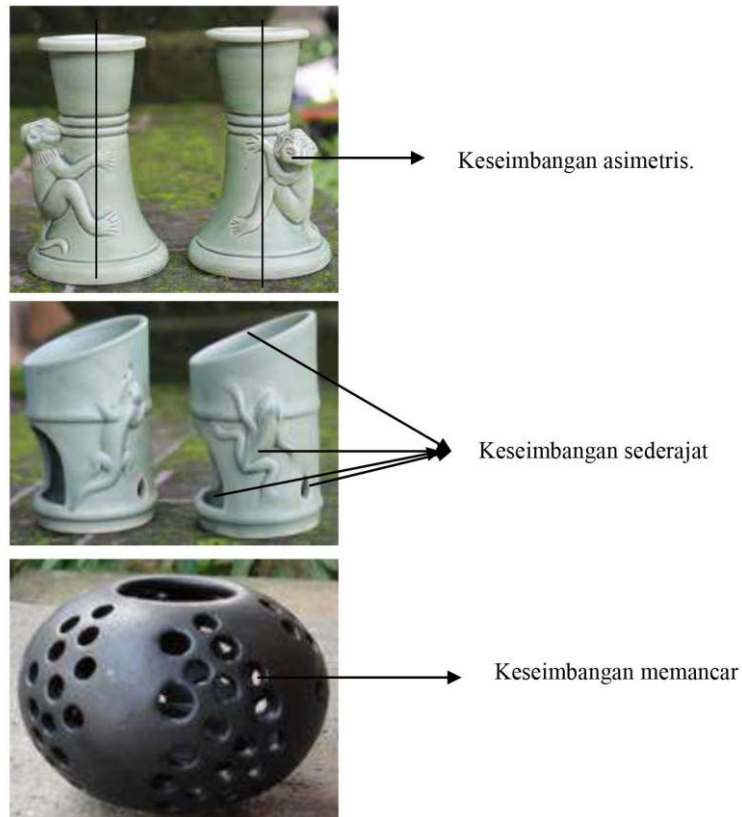
Produk Tanteri's keramik tidak dapat lepas dari asas keseimbangan karena asas ini sangat penting menentukan kenyamanan dan indahnya bentuk agar enak dilihat. Produk

yang diciptakan lebih banyak menggunakan keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kanan dan kiri sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arah, warna, maupun teksturnya. Namun, komposisi ini menghasilkan kesan kaku, statis, tidak ada gerak dan pandangan berhenti. Karakternya adalah tampak resmi. Tetapi melihat produk yang dihasilkan oleh Tanteri's Keramik tidak terkesan kaku walaupun dominan produknya menggunakan keseimbangan simetris, hal tersebut dikarenakan kesatuan dan kombinasi garis, bidang, raut serta tekstur yang ada di produk tersebut terkomposisi dengan baik sehingga menghasilkan produk yang lembut, natural, mewah dan estetis.



Selain keseimbangan simetris, ada beberapa produk yang menggunakan keseimbangan memancar yaitu polanya tidak hanya ruang bagian kanan dan kiri saja melainkan atas dan bawah. Keseimbangan sederajat yaitu keseimbangan komposisi ruang bagian kanan dan kiri sama persis tanpa mempedulikan bentuk yang ada dimasing-masing ruang dan yang terakhir adalah keseimbangan tersembunyi atau keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran yang sama maupun bentuk raut yang sama. Diantara keseimbangan memancar dan juga sederajat memiliki karakter yang hampir sama dengan keseimbangan simetris hanya saja lebih dinamis namun untuk karakter keseimbangan tersembunyi adalah dinamis, bergerak hidup, bergairah dan kemudahan tetapi ada kesan tidak formal atau tidak resmi. Keempat asas

diatas terkandung di dalam produk yang dihasilkan oleh Tanteri's Keramik dan keseimbangan inilah salah satu penyebab bentuk dikatakan bernilai estetis.



Asas perkembangan adalah asas yang memiliki ciri pokok dari pertumbuhan atau perhimpunan dari makna keseluruhan. Dari seluruh penggabungan unsur-unsur seni rupa, makna yang ingin ditonjolkan dalam produk keramik ini adalah keindahan dengan kesan natural dan kenyamanan yang bersumber dari alam.

Asas tatajenjang adalah unsur terpenting dari unsur-unsur lainnya dan memerankan kedudukan memimpin yang penting. Unsur yang menjadi hal penting dalam produk ini adalah bentuk dari ciri khas tema yang diusung oleh Tanteri's Keramik. Bentuk yang menonjolkan kesan natural dengan tema

yang diangkat bersumber dari alam adalah unsur terpenting yang menjadi pemimpin dari unsur yang lainnya.



Gambar produk seni kerajinan Tantei's keramik yang memiliki kesan natural dengan tema alam

Bentuk Estetis Menurut Monroe Beardsley

Suatu teori lain yang dikemukakan oleh Monroe Beardsley (*Aesthetics Problems in The Philosophy of Criticism*) yang menjelaskan adanya tiga ciri yang menjadikan sifat-sifat "membuat baik" (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya yaitu Kesatuan (*Unity*), Kerumitan (*Complexity*) dan Kesungguhan (*Intensity*) The Liang Gie (1976: 48).

Melihat teori tersebut dan melihat keramik yang dihasilkan oleh Tanteri's Keramik terdapat hubungan yang sangat erat sehingga keramik Tanteri's memiliki bentuk-bentuk yang sangat estetis. Ciri-ciri yang dikemukakan oleh Monroe Beardsley tampak jelas terkandung didalam setiap keramik yang dihasilkan oleh Tanteri's Keramik. Kesatuan (*Unity*) seperti yang telah dijelaskan di atas pada teori sebelumnya adalah tersusunnya unsur-unsur seni rupa dengan baik dan sempurna. Kesatuan yang ada pada teori ini hampir sama dengan teori sebelumnya, sehingga penjelasan mengenai kesatuan dapat dilihat pada penjelasan diatas.

Demi menunjukkan bentuk yang estetis, produk keramik Tanteri's dibuat kaya dengan isi dan unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus dan inilah yang disebut dengan kerumitan(*Complexity*). Keramik yang dibuat, tercipta tidak

hanya sekedar bentuk-bentuk yang bersifat sederhana melainkan bentuk-bentuk yang tercipta dibuat melalui proses kreatifitas yang tinggi didukung oleh skill dan pengalaman estetis yang dialami oleh pelaku seni keramik yaitu Bapak Nyoman Sutarman dan Pak Wayan Sudarta yang telah berkecimpung dalam dunia keramik selama 26 tahun dan telah menghasilkan ratusan hingga ribuan desain keramik sehingga keramik yang dihasilkan selalu mengandung unsur kerumitan. Kerumitan dapat dilihat dari dekorasi yang tertempel pada bentuk keramik pakai atau hias. Penyatuan antara keramik pakai dengan bentuk-bentuk flora dan fauna sebagai dekorasi yang dibuat naturalistis yaitu dibuat sangat mirip dengan aslinya membutuhkan ketelitian, kesabaran dan *skill* yang sangat tinggi dan hasil dari ketiga hal tersebut adalah keramik estetis dengan segala bentuk kerumitannya.

Keramik estetis yang baik harus mempunyai suatu kwalita tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong yang disebut dengan kesungguhan (*intensity*) tidak menjadi soal kwalita apa yang dikandungnya, misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar asalkan berdasarkan sesuatu yang intensif dan sungguh-sungguh. Keramik dibuat selalu berdasarkan dengan kesungguhan, karena kesungguhan merupakan kunci utama terbentuknya keramik dengan kualitas yang tinggi. Mengolah bahan keramik menjadi bentuk-bentuk yang bernilai estetis tidaklah mudah karena bahan keramik yang bersifat plastis sehingga diperlukan kesungguhan yang benar-benar tinggi. Keramik yang dibuat dengan bentuk-bentuk naturalis sangatlah memerlukan skill yang tinggi, kesabaran dan kesungguhan yang bersumber dari hati dan untuk bisa menghasilkan keramik dengan bentuk-bentuk yang sangat mirip dengan bentuk-bentuk yang ada di alam yang nantinya menghasilkan kesan alami karena proses pembuatan keramik dibuat dengan *handmade yang* bersifat eksklusif.



Hasil Produk Ciptaan Pengerajin Tanter's Keramik Di Desa Pejaten

PENUTUP

Bentuk memegang peranan sangat penting dalam menciptakan karya keramik bernilai estetis. Estetika bentuk keramik yang dihasilkan oleh Tanteri's Keramik dikaji berdasarkan estetika morfologi memiliki kesatuan yang didalam kesatuan terdiri dari garis, tekstur, ornament dan juga warna kemudian asas tema, asas variasi, asas perkembangan, asas keseimbangan dan asas tata jenjang yang tersusun menggunakan kaidah-kaidah desain yang benar sehingga menghasilkan produk keramik bernilai estetis. Selain itu, untuk menghasilkan keramik dengan bentuk yang bernilai estetis harus didukung dengan kerumitan dan kesungguhan seperti yang dijelaskan pada teori bentuk yang dikemukakan oleh Monroe Beardsley sehingga keramik yang tercipta memiliki sifat-sifat keindahan yang akan memberikan rasa nyaman bagi penikmatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I Made Gede. 2010. Makalah Seminar “Basis Pengembangan Produk Keramik Pada Era Pasar Global”, Denpasar.
- Ebdi, Sadjiman. 2009. *Nirmana*. Bandung: Jelasutra.
- Gie, The Liang. 1996. *Garis Besar Estetika*. Yogyakarta: Super Sukses
- Mulyadi, Agus. 2007. “Wawasan & Tinjauan Seni Keramik”, Denpasar: Paramita.. 2010. *Produk Kekriyaan dalam Ranah Seni Rupa dan Disain*. Denpasar : ISI Denpasar Fakultas Seni Rupa dan Disain.
- _____. 2012. *Ornamen Dekorasi Keramik*: ISI Denpasar Fakultas Seni Rupa dan Disain.
- Mikke Susanto, 2011, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DiktiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali, Yogyakarta.
- Sachari, Agus. 2002. “Estetika”. Bandung : ITB.
- Soedarso Sp. 1999. “Seni Kriya Cabang Seni yang Sedang Gelisah”, dalam *SENIJurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni VII/01-Agustus*, Yogyakarta.
- Sony Kartika, Darsono. 2004. “Pengantar Estetika”. Bandung : Rekayasa Sains.
- Sumarjdo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB.
- SUCOFINDO. 2000. “Profil Perajin Keramik Seni di Bali”. Jakarta : PT SUCOFINDO.
- Tanteri's Ceramic. 2012. About Tanteri's Ceramic, (Online), (<http://www.tantericeramicbali.com/Production-Bali-Ceramic.php>, di akses 15 Juni 2014)

EKSPLORASI KONSEP FANTASI PADA ILUSTRASI ANIMASI KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL GEBUG ENDE

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra. NIM: 2013.21.007.
Program Studi Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI
Denpasar/Tenaga Pengajar Sekolah Tinggi Desain Bali.

Abstrak

Permainan Tradisional merupakan sebagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Negara Indonesia. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, permainan tradisional Bali ternyata tak mampu mempertahankan eksistensinya. Berbagai jenis permainan yang diciptakan oleh teknologi tinggi, lambat laun menenggelamkan keberadaan permainan tradisional di kalangan anak-anak di Bali. Oleh karena itu dirasa perlu untuk dilakukan pengemasan dalam bentuk yang lebih menarik, seperti Animasi Komik. Animasi Komik merupakan Komik yang dapat bergerak. Animasi Komik adalah gabungan antara Animasi dengan Komik dimana merupakan cerita bergambar yang memiliki alur cerita dengan beberapa adegan gambar yang dapat bergerak seperti Animasi namun tidak menggunakan *sound effect*, tetapi hanya berupa balon kata seperti Komik pada umumnya. Animasi Komik merupakan pengembangan yang dilakukan pencipta, dalam upaya membuat sebuah Komik menjadi sesuatu yang lebih menarik.

Eksplorasi konsep fantasi pada ilustrasi Animasi Komik permainan tradisional gebug ende, terlihat dari segi bentuk, warna maupun gerakan visual yang terdapat pada ilustrasi tersebut. Dengan konsep fantasi, pencipta menggunakan teori mimesis untuk memperkuat fantasi yang dilakukan pencipta dalam menuangkannya ke bentuk ilustrasi yang dihasilkan.

Fantasi merupakan khayalan yang pasti semua orang pernah melakukannya, baik dewasa maupun anak-anak

sekalipun. Dimana fantasi sama artinya dengan imajinasi, selain itu dengan berfantasi juga akan dapat menghasilkan sesuatu dan salah satunya adalah sebuah karya seni. Penerapan konsep fantasi pada sebuah karya seni, akan mempengaruhi tampilan dari segi visual karya seni tersebut. Pengaruh fantasi pada sebuah karya seni akan berbeda tergantung dari siapa yang menerapkannya, karena setiap orang pasti memiliki fantasi yang berbeda-beda tergantung dari pengalaman estetis yang dimiliki.

Kata kunci : Animasi Komik, Permainan Tradisional, Fantasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam penciptaan ini, pencipta akan menciptakan sebuah animasi komik untuk memperkenalkan sebuah permainan tradisional Gebug Ende, hal ini dikarenakan seiring dengan perkembangan jaman saat ini, permainan tradisional khususnya yang ada di Bali mulai tenggelam, berbagai jenis permainan yang diciptakan oleh teknologi tinggi adalah salah satu penyebab utama menenggelamkan keberadaan permainan tradisional di kalangan anak-anak di Bali. Kondisi tersebut membuat beberapa generasi di Bali tidak sempat mengenal permainan tradisional dalam masa kanak-kanaknya. Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan tradisi dan budaya. Bali memiliki beragam permainan tradisional, salah satu permainan tradisional yang ada di Bali yaitu Gebug Ende yang berasal dari Desa Seraya, Karangasem.

Gebug Ende merupakan sebuah permainan tradisional yang secara turun-temurun dimainkan oleh masyarakat Desa Seraya Karangasem. Permainan ini menjadi warisan budaya dan sebagai cermin budaya Bali yang menjadi daya tarik wisata bagi turis mancanegara. Tradisi ini sudah berjalan lama dan

menjadi kepercayaan masyarakat setempat. Konon zaman dahulu krama desa Seraya adalah prajurit perang Raja Karangasem yang ditugaskan untuk menggempur atau menyerang sebuah kerajaan di Lombok Barat yaitu Kerajaan Seleparang. Belum puas berperang menghadapi musuh dan smangat ksatria masih berkobar maka bertarunglah dengan teman-temannya sendiri, saling menyerang (memukul dan menangkis dengan alat yang dibawa). Seiring perkembangan zaman maka terciptalah tarian/permainan Gebug Ende yang secara turun temurun dapat dimainkan dan disaksikan hingga kini. Tombak, pedang dan tameng yang digunakan pada zaman dahulu diganti dengan peralatan rotan dan ende.

Kemudian Pak Taro sebagai pencetus permainan anak-anak, mengangkat tarian Gebug Ende menjadi sebuah permainan tradisional untuk anak-anak, dimana permainan Gebug Ende dimainkan oleh dua orang yang masing-masing pemain dilengkapi dengan alat menyerang yang bernama Gebug dan alat menangkis yang bernama Ende. Alat menyerang adalah sebuah tongkat dari tangkai daun pisang sedangkan alat menangkis dibuat dari janur yang dianyam. Maka dari itu permainan ini dinamakan sebagai Gebug Ende. Dalam hal ini pencipta akan mengangkat sebuah permainan tradisional Bali Gebug Ende menjadi sebuah Animasi Komik, karena Animasi Komik untuk permainan tradisional masih belum ada di Bali, sehingga disini letak kebaruan dari karya ini, selain itu juga dapat digunakan sebagai upaya pelestarian permainan tradisional khususnya di Bali.

Fantasi merupakan khayalan yang pasti semua orang pernah melakukannya, baik dewasa maupun anak-anak sekalipun. Dimana fantasi sama artinya dengan imajinasi, selain itu dengan berfantasi juga akan dapat menghasilkan sesuatu dan salah satunya adalah sebuah karya seni.

Penerapan konsep fantasi pada sebuah karya seni, akan mempengaruhi tampilan dari segi visual karya seni

tersebut. Pengaruh fantasi pada sebuah karya seni akan berbeda tergantung dari siapa yang menerapkannya, karena setiap orang pasti memiliki fantasi yang berbeda-beda tergantung dari pengalaman estetis yang dimiliki. Salah satu yang mengandung unsur fantasi dalam penciptaan animasi komik ini adalah dari segi ilustrasinya. Dalam konsep fantasi yang diterapkan dalam ilustrasi tersebut akan mempengaruhi proses pembuatannya, baik dari segi bentuk, garis, warna maupun tampilan sudut pandang penggambarannya. Ilustrasi merupakan salah satu unsur dari karya seni khususnya desain. Ilustrasi memiliki banyak jenis dan bila dilihat dari segi coraknya ilustrasi dapat berupa realis, kartun, dekoratif, karikatur dan lainnya.

Konsep fantasi akan diterapkan pada animasi komik, baik dari segi ilustrasi, cerita maupun tampilan tiap panelnya. Dimana animasi komik adalah gabungan antara animasi dengan komik dimana merupakan cerita bergambar yang memiliki alur cerita dengan beberapa adegan gambar yang dapat bergerak seperti animasi namun tidak menggunakan *sound effect*, tetapi hanya berupa balon kata seperti komik pada umumnya. Dengan kata lain Animasi Komik adalah komik yang bergerak. Animasi Komik merupakan pengembangan yang dilakukan pencipta, dalam upaya membuat sebuah komik menjadi sesuatu yang lebih menarik. Dimana dalam tampilannya menyerupai komik pada umumnya, namun dalam setiap panelnya berisi adegan sederhana yang dapat bergerak.

Rumusan Masalah

1. Mengapa konsep fantasi diterapkan pada ilustrasi animasi komik permainan tradisional Gebug Ende?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan konsep fantasi terhadap ilustrasi animasi komik permainan tradisional Gebug Ende?

Tujuan

1. Mengetahui tujuan dari penerapan konsep fantasi pada ilustrasi animasi komik permainan tradisional Gebug Ende.
2. Mengetahui pengaruh penerapan konsep fantasi terhadap ilustrasi permainan tradisional Gebug Ende.

Materi dan Metode

Materi

Eksplorasi Konsep Fantasi Pada Ilustrasi Animasi Komik Permainan Tradisional Gebug Ende

Metode

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Dalam metode kualitatif belum terdapat format baku tahapan-tahapan atau sistematika yang dapat dijadikan patokan dalam penelitian. Ini dikarenakan penelitian kualitatif terkait dengan salah-satu karakteristik dari penelitian kualitatif itu sendiri, yaitu fleksibel. Sehingga dengan ke-fleksibelannya jalan penelitian berubah-ubah sesuai dengan kondisi yang ada.

PEMBAHASAN

Fantasi

Konsep fantasi diterapkan pada ilustrasi animasi komik gebug ende, hal ini akan mempengaruhi bentuk ilustrasi tersebut, baik dari segi warna, bentuk, garis, maupun tampilan sudut pandang gambar.

Konsep dapat membuat “jiwa” pada suatu desain sehingga dapat menyajikan desain yang berkesan inovatif, kreatif, edukatif, dan memiliki ciri khas tertentu serta memenuhi kriteria desain yang baik yang nantinya mampu memberikan informasi. Untuk itu sebelum merancang sebuah desain, terlebih dahulu ditentukan konsep dasar dalam perancangannya. Karena Animasi Komik ini ditujukan kepada anak sekolah dasar maka gaya visual yang ditampilkan adalah

kartun, dengan penggambaran yang sederhana dan secara visual mirip dengan bentuk aslinya. Kartun dipilih karena anak-anak lebih menyukai karakter dengan unsur kartun dan gambar yang lucu.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dunia anak – anak adalah dunia yang menyenangkan, penuh imajinasi, bebas berekspresi dan anak – anak suka melakukan kegiatan yang bersifat menyenangkan. Sumber Ide konsep, yaitu Bagaimana cara menciptakan sebuah Animasi Komik dalam waktu singkat dengan hasil yang maksimal dan bagaimana cara mengatasi kelemahan yang ada pada sebuah software untuk menciptakan sebuah Animasi Komik. Dari data – data dan teori – teori tersebutlah muncul konsep dasar “Fantasi/*Fantasy*”.

Fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre, yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan seting dalam sebuah film. Genre fantasi secara umum dibedakan dengan genre sains fiksi yang lebih bertemakan ilmiah dan horor tentang hal yang mengerikan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Fantasi>)

Fantasi menurut Yanto Subiyanto (1980, hal.18) adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Hal senada juga dijelaskan oleh Bimo Walgito (1983, hal 99). Dengan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, ke keadaan yang akan mendatang. Sedangkan menurut Julianto Simanjuntak (2007, hal. 108), fantasi (imajinasi) adalah kemampuan jiwa yang dapat membentuk satu tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang lama.

Fantasi dapat terjadi secara sadar ataupun tidak sadar. Fantasi secara sadar misalnya pada seorang pemahat arca

yang membentuk arca berdasarkan fantasinya. Sedang fantasi tidak sadar biasanya dilakukan oleh anak kecil yang bercerita tidak sesuai dengan kenyataan, walau tanpa ada maksud untuk berbohong (Walgito, 1983, hal. 99). Abu ahmadi mendefinisikan, Fantasi (Khayalan, Angan-angan, Imagination) adalah kekuatan jiwa untuk menciptakan tanggapan baru dalam jiwa kita dengan pertolongan tanggapan-tanggapan yang telah dimiliki. Jadi, dengan kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan mampu menjangkau ke depan, keadaan yang akan datang.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan (Hasan Alwi,2002:425.). Adapun fungsi dari Ilustrasi yaitu: Menarik perhatian, Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, Memberikan eksplanasi atas pernyataan, Menonjolkan keistimewaan daripada produk, Memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas, dramatisasi pesan, dan menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan.

a. Ilustrasi Tangan (*Hand Drawing*)

Yaitu gambar teknik ilustrasi dengan cara mengandalkan keterampilan tangan sepenuhnya baik itu menggunakan kuas, pensil, pena, *air brush* dan alat-alat yang dipakai menggambar lainnya.

Ada beberapa guna dari ilustrasi tangan, yaitu:

1. Sebagai simbolisasi;
2. Menggambarkan fantasi;
3. Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor;
4. Untuk pengganti foto.

b. Teknik Ilustrasi komputer

Adalah teknik membuat ilustrasi dengan bantuan komputer serta software pendukungnya. Seperti Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw, Corel Painter, 3DSMax, Maya, dll. Banyak keuntungan yang bisa diperoleh dari teknik ini antara lain: hasil karya rapi, pengerjaannya cepat dikarenakan fitur *undo* ataupun *redo*, dan dapat berimajinasi tanpa batas dengan bantuan teknologi software yang semakin canggih. Teknik ilustrasi komputer-pun dapat dibagi lagi menjadi:

- Teknik *Digital Painting*

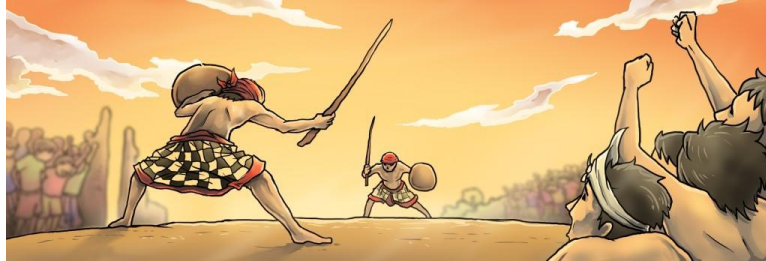
Digital Painting atau lukisan digital adalah bentuk seni yang muncul di mana teknik melukis tradisional seperti cat air, minyak, impasto dan lainnya akan diterapkan dengan menggunakan perangkat digital. Yang dimaksud dengan teknik *digital painting* adalah teknik menggambar dengan tangan tetapi dibantu oleh bantuan komputer serta tablet pc/tablet pen. Hasil gambar yang dihasilkan teknik ini berupa gambar bitmap. *Digital painting* merupakan teknik andalan bagi seniman grafis dewasa ini, karena digital painting memungkinkan terciptanya hasil karya yang mendekati foto asli atau juga mendekati hasil karya lukisan manual.

- Teknik Vektor

Teknik vektor adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan software grafis yang berbasis vektor seperti Corel Draw, dan Adobe Illustrator. Hasil karya berupa vektor yang mempunyai keunggulan tidak pecah ketika di zoom berapa kalipun. Ini memberi kemudahan jika hendak mencetak/mengeprint karya vektor.

Jenis ilustrasi yang digunakan pencipta dalam pembuatan karya Animasi Komik sebagai sarana pengenalan permainan tradisional Gebug Ende adalah

ilustrasi *hand drawing* yang diolah pada komputer dengan media *pen tablet*, dengan teknik *digital painting*. Pencipta mengambil beberapa bentuk dari karakter kartun “*Manga*” Jepang, digunakan dalam penggambaran karakter.



Gambar 1. Teknik Ilustrasi

Teori Mimesis Aristoteles

Fantasi adalah imajinasi, agar imajinasi tersebut menjadi terarah supaya bisa diterapkan dalam karya seni, pencipta menggunakan teori mimesis Aristoteles.

Aristoteles menganggap seniman dan sastrawan yang melakukan mimesis tidak semata-mata menjiplak kenyataan, melainkan sebuah proses kreatif untuk menghasilkan kebaruan. Teori ini digunakan untuk mendapatkan bentuk karakter dalam tokoh Animasi Komik yang akan dibuat. Teori ini digunakan untuk mendapatkan bentuk karakter dalam tokoh Animasi Komik yang akan dibuat. Yaitu dengan mengambil beberapa bentuk dari karakter “*Manga*” Jepang, digunakan dalam penggambaran karakter. *Manga* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Kata “*manga*” digunakan pertama kali oleh seorang seniman bernama Hokusai dan berasal dari dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk menceritakan sesuatu. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Manga>)

Dengan menggunakan teori mimesis Aristoteles, pencipta menggunakan gambar *manga* sebagai referensi. Gaya penggambaran *manga* digunakan sebagai referensi sekaligus

sebagai sumber imajinasi pencipta, karena manga merupakan kesenangan dari pencipta, selain itu menurut pencipta dengan penggambaran jenis manga akan membuat penggambaran ilustrasi akan menjadi lebih imajinatif.



Gambar 2. Teori Mimesis

Metode Penciptaan

Dalam proses mencipta secara umum masih menggunakan metode dari Hawkins dalam buku “Bergerak Menurut Kata Hati” yang menyampaikan metoda baru penciptaan yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan. Namun pada karya Animasi Komik yang berbentuk digital ini, pencipta menggunakan 3 tahapan yang mengkhhusus yang hampir sama metode Hawkins yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode Eksplorasi dan Eksperimentasi masuk ke dalam tahap pra produksi, sedangkan metode Pembentukan masuk ke dalam tahap produksi, kemudian pencipta menggunakan tahap pasca produksi sebagai proses akhir perwujudan karya. (Dhimas Andreas:2013). Tahapan-tahapan tersebut dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

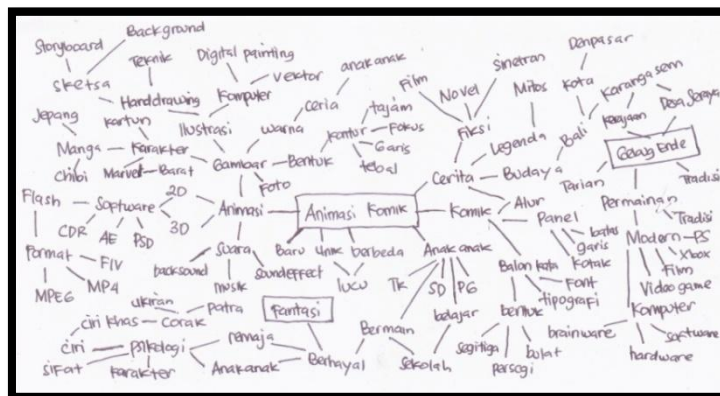
Pra produksi

Pra produksi merupakan tahap awal, dimana pada tahap ini mencari ide atau membuat riset, perencanaan, dan

persiapan. Ada beberapa tahap untuk memulai pra produksi dalam pembuatan sebuah karya desain, yaitu:

1. Konsep

Konsep dasar adalah salah satu hal yang paling penting dalam perancangan desain, konsep merupakan dasar inspirasi yang nantinya akan digunakan sebagai acuan desainer dalam mendesain media-media komunikasi visual. Konsep / ide merupakan rancangan yang tersusun didalam pikiran. Tujuannya untuk menyederhanakan berbagai pemikiran yang ada menjadi suatu gagasan utama yang relatif sempurna dan bermakna. Jadi dilihat dari beberapa kelebihan yang dimiliki animasi dan komik tersebut, pencipta menggabungkan keduanya dalam pembuatan, maka pencipta menggunakan konsep Fantasi. Sumber Ide konsep, yaitu Bagaimana cara menciptakan sebuah Animasi Komik yang memiliki kebaruan dengan hasil yang maksimal dan bagaimana cara membuat Animasi Komik ini memiliki tampilan visual yang menarik.



Gambar 3. Brainstorming

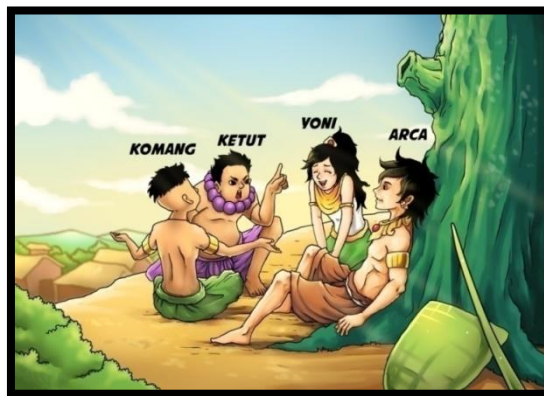
2. Riset

Penelitian / riset dimaksudkan agar animasi yang dibuat lebih masuk akal. Dalam pembuatan animasi permainan tradisional Gebug Ende, pencipta bertumpu pada filsuf Wilson Misner dan Roland Barthes. Karena dalam

pembuatan animasi pencipta melakukan beberapa riset seperti yang dikatakan pencipta **Wilson Misner** “Copy from one is plagiarism but copy from many is a research” yang berarti Mencontoh dari satu sumber adalah plagiat, tetapi mencontoh dari banyak sumber adalah riset. Dan seperti kata **Roland Barthes** bahwa sebuah bahasa visual bisa memiliki arti denotasi atau konotasi. Tanda mempunyai arti langsung dari suatu tanda yang telah diketahui bersama atau yang menjadi pengertian bersama yang disebut denotasi. Sedangkan pengertian tak langsung atau arti ke dua dari denotasi tadi disebut konotasi. Terkait juga dengan teori Mimesis Aristoteles. Teori ini digunakan untuk mendapatkan bentuk karakter dalam tokoh Animasi Komik yang akan dibuat.

3. Desain Karakter

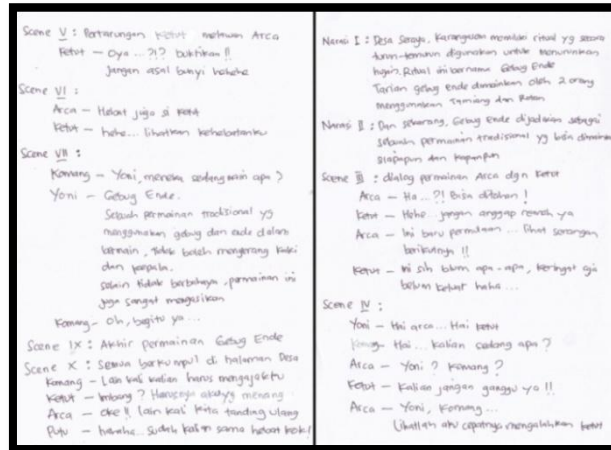
Untuk mendesain karakter animasi, diperlukan banyak pertimbangan dan perhitungan mengenai bentuk dari karakter itu sendiri dan mudah atau tidaknya karakter itu digerakkan atau dianimasikan. Pembuatan desain karakter harus mengacu kepada konsep cerita yang telah dibuat, yaitu permainan tradisional Gebug Ende. Pencipta mengambil beberapa bentuk dari karakter “*Manga*” Jepang, digunakan dalam penggambaran karakter.



Gambar 4. Desain Karakter

4. Naskah

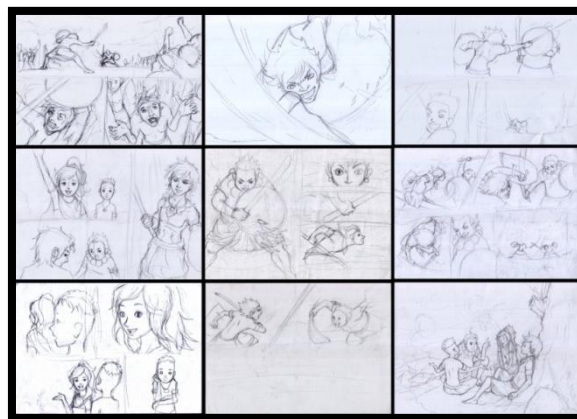
Naskah merupakan pengembangan dari konsep tema, alur cerita, dan karakter yang sudah ada, menjadi sebuah cetak biru dalam bentuk teks yang disertai dengan dialog-dialog maupun informasi lainnya seperti scene, lokasi, waktu, adegan, sudut kamera, shot, dan efek yang dipakai.



Gambar 5. Naskah

5. Storyboard

Storyboard merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel-panel yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita yang sesuai dengan naskah.



Gambar 6. Storyboard

Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dan data berhasil ditransfer ke komputer disinilah akan dilakukan proses pewarnaan dan proses penggerakan animasinya. Dibawah ini akan dijelaskan secara global software apa saja yang akan digunakan dan yang lebih detailnya akan dibahas pada sub bab tahap perwujudan.

1. Proses Pewarnaan

Dalam proses ini software yang akan dipakai adalah Adobe Photoshop CS 3, karena pada software ini fitur/tool untuk mewarnai digitalnya sangat lengkap. Dengan software ini proses yang akan dilakukan adalah pemberian outline dan pewarnaan karakter animasi serta background animasinya



Gambar 7 Icon Adobe PhotoShop CS3



Gambar 8. Tampilan pada proses pembuatan

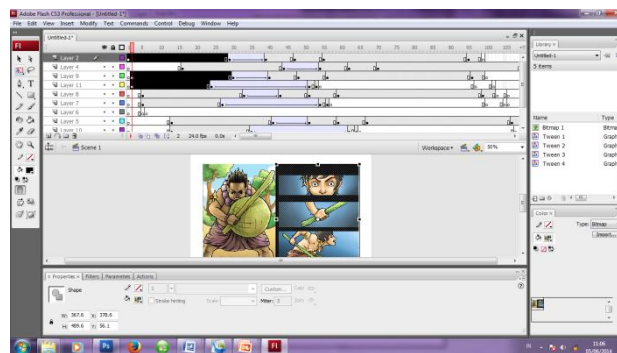
2. Proses Penggerakan Animasi Komik

Dalam proses ini software yang akan dipakai adalah Adobe Flash CS 3, karena hanya dengan software inilah proses motion tween dapat dilakukan. Selain itu juga file

yang dihasilkan oleh software ini dalam menghasilkan sebuah animasi juga tidak terlalu besar.



Gambar 9. Icon Adobe Flash CS3



Gambar 10. Tampilan pada proses pembuatan

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir, setelah melalui dua tahap sebelumnya yaitu pra produksi dan produksi. Tahap pasca produksi adalah tahap setelah perwujudan atau proses produksi selesai.

Media yang digunakan sebagai solusi dalam memperkenalkan permainan tradisional bali kepada anak-anak, diharapkan mampu menginformasikan secara efektif serta mampu memberikan kesadaran pada masyarakat akan manfaat positif yang didapat dari permainan tradisional tersebut serta pentingnya menjaga tradisi budaya sendiri. Dan media yang terpilih untuk memperkenalkan permainan tradisional ini adalah media Animasi Komik.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. (www.wikipedia.org/wiki/animasi, /28/3/2012).

Kelebihan animasi, antara lain:

1. Menyatukan antara audio dan visual
2. Bersifat modern dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat ataupun lambat.
4. Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh.
5. Memberikan kemudahan dan praktis dalam belajar
6. Membuat anak aktif dan mandiri
7. Menimbulkan gairah belajar
8. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan

Sedangkan, komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. (www.wikipedia.org/wiki/komik, /19/4/2014).

Kelebihan komik, antara lain:

1. Untuk anak-anak yang belum dapat membaca, melihat komik dapat memberi pengalaman membaca yang bisa di nikmati.
2. Komik dapat mendorong anak untuk belajar membaca.
3. Sasaran pendidikan tetap dapat dicapai pada anak yang sering melihat komik.
4. Memperkenalkan anak pada perbendaharaan kata yang lebih luas seperti halnya kalau anak membaca buku-buku lain.

5. Komik dapat menjadi teknik yang baik untuk menyebarkan propaganda karena bisa menghindari munculnya dugaan-dugaan negatif.
6. Memungkinkan anak menyalurkan emosinya.
7. Anak dapat mengidentifikasi diri dengan tokoh-tokoh komik yang mempunyai kualitas membanggakan.

Dari penjelasan tersebut pencipta melihat Animasi Komik sebagai media sosialisasi yang efektif untuk memperkenalkan permainan tradisional Gebug Ende kepada anak – anak, tetapi dalam menggabungkan keduanya, tidak memungkinkan untuk semua kelebihan yang ada pada masing-masing media tersebut ada dalam Animasi Komik.

1. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah kebijakan yang akan dilakukan terhadap panduan kreatif, terdiri dari isi pesan dan bentuk pesan, yang disusun berdasarkan target *audience*-nya, karena pada dasarnya target *audience* lah yang menentukan isi (*content*) dan bentuk (*form*) pesan iklan yang akan disampaikan (Sanyoto, 2006:83).

a. Isi Pesan

Isi pesan merupakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada sasaran. Pada Animasi Komik permainan tradisional ini akan memberikan informasi mengenai permainan tradisional Gebug Ende.

b. Bentuk Pesan

Dalam perancangan Animasi Komik ini bentuk pesan yang digunakan, berbentuk bahasa narasi yang bersifat nonformal, informatif serta disesuaikan dengan gaya bahasa anak-anak Sekolah Dasar. Menggunakan bahasa Indonesia. Bentuk pesan visual lebih ditonjolkan karena target segmentasi media pembelajaran ini adalah anak – anak.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang akan diterapkan pada Animasi Komik ini adalah perpaduan ilustrasi *hand drawing* dengan gaya kartun. Penerapan gaya kartun ini dilakukan untuk mendukung konsep perancangan. Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi visual yang dibuat.

Kartun (Cartoon dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Menurut A. S Hornoby dalam Mat Nor Husin (1988) kartun adalah lukisan tentang peristiwa – peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan/menarik. T. Iskandar juga mendefinisikan kartun sebagai sejenis lukisan yang menghiasi hal sehari – hari secara berjenaka (Rudi, 2008).

Kemudian ditambah dengan penerapan warna soft pada proses pewarnaan. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, dan menonjol.

d. Strategi Visual

Strategi visual dalam perancangan ini mengacu pada sifat anak – anak. Menurut teori psikologi tentang sifat anak – anak, Anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif. dunia

anak adalah dunia bermain. Dibalik permainan mereka tersimpan keterampilan berpikir seorang anak, rasa ingin tahu, interaksi social, dan kreativitas tanpa dibatasi rasa takut, malu apalagi ragu.

Dengan ilustrasi teknik *hand drawing* kita dapat menggambarkan fantasi dan lebih bebas dalam mengekspresikan imajinasi kita. Gaya ilustrasi kartun menggambarkan suasana secara jenaka dan menyenangkan.

e. Material

Bahan yang digunakan dalam media ini adalah CD-R sebagai material utama dan kertas glossy gsm yang digunakan sebagai kemasan CD. Digunakanya kertas jenis ini karena ketebalan yang cukup kuat sehingga tidak gampang rusak. Teknik cetak dapat digunakan adalah teknik burning dan teknik cetak digital print.

PENUTUP

Simpulan

Fantasi adalah sesuatu yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja (imajinasi). Fantasi diterapkan pada penggambaran ilustrasi animasi komik tersebut, agar tampilan menjadi lebih menarik dan pencipta lebih leluasa menciptakan karya seni. Gaya ilustrasi manga digunakan agar imajinasi/fantasi pencipta menjadi lebih terarah dalam berkarya.

Bagaimanakah pengaruh penerapan konsep fantasi terhadap ilustrasi animasi komik permainan tradisional Gebug Ende?

Dengan penggunaan konsep fantasi pada penggambaran ilustrasi animasi komik, pencipta lebih leluasa dalam menambahkan efek yang berlebihan pada ilustrasinya, selain merupakan kesenangan pencipta, penambahan efek

tersebut juga dapat menambah daya tarik animasi komik tersebut.

Saran

Fantasi merupakan sesuatu yang masih bersifat abstrak, untuk menerapkan fantasi menjadi sebuah konsep, perlu adanya referensi dan teori pendukung agar sebuah fantasi menjadi lebih terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. *Kamus Inggris – Indonesia*. Surabaya : Allfa
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Penerbit Ghalilea Indonesia.
- Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Menggambar Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta : Taka Publisher.
- Apriyanto, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta : Kawan Pustaka.
- Prasetyo, Aris. 2007. *Teknik Menggambar Kartun Cepat dan Mudah*. Yogyakarta : Wacana Intelektual.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic*. Yogyakarta : Plotpoint Publising.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sanyoto, Ebdil Sadjiman. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Bunanta, Murti. 2004. *Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta.: Pustaka Tangga
- Wibawanto, Wandah. 2013. *Memprogram Game Flash 3D itu Mudah*. Yogyakarta : Andi.
- Widowati, Heningtyas. 2007. *Irama Visual*. Yogyakarta : Jalasutra

Walgito, Bimo. (1983). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM

A., Sofwan D. 2007. *Anak Membaca Komik, Kenapa Tidak?*. Dalam "Penulis Lepas", (<http://www.penulislepas.com/v2/?p=533>)

(<http://www.wordpress/2012/05/pengertian-multimedia.html>)

(<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html>)

(<http://wisata.balitoursclub.com/gebug-ende-di-seraya>)

(<http://endrone.blogspot.com/2012/10/gebug-ende-tradisi-unik-turunkan-hujan.html>)

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Fantasi>)

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Manga>)

(www.wikipedia.org/wiki/animasi, /28/3/2012)

(www.wikipedia.org/wiki/komik, /19/4/2014).

(http://id.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format)

TOKOH MEN BRAYUT SEBAGAI ILUSTRASI IKON MEDIA KAMPANYE ASI EKSKLUSIF BAGI IBU BEKERJA

Made Arini Hanindhaputri. NIM : 2013.21.009. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar/Tenaga
Pengajar Sekolah Tinggi Desain Bali.

Abstrak

Men Brayut adalah tokoh seorang ibu dalam cerita klasik masyarakat Bali yang melahirkan anak hingga 18 orang. Karena kegigihannya, Men brayut berhasil mengurus rumah tangga, salah satunya dengan membesarkan anak-anaknya. Cerita ini telah lama menjadi ikon seorang ibu yang memiliki banyak anak bagi masyarakat Bali. Jika dikaitkan dengan zaman sekarang, tokoh Men Brayut dirasa mirip dengan aktivitas yang dijalankan oleh ibu di zaman modern ini, terutama di kota - kota besar, banyak kaum ibu yang bukan hanya menjalankan kewajibannya sebagai ibu rumah tangga saja, namun ada juga yang bekerja membantu suami untuk mencari nafkah dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Walaupun demikian, seorang ibu tidak pernah melupakan tugas utamanya mengurus keluarga dengan penuh kasih sayang dan rasa tulus, terutama bagi ibu yang memiliki bayi yang harus diberikan ASI secara Eksklusif. Maka dari itu, dalam artikel ini akan dibahas proses perancangan ilustrasi ikon untuk media kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja dengan mengambil karakter dari tokoh Men Brayut. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode perancangan desain mengacu pada metode penciptaan milik Alma M. Hawkins yaitu eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan. Adapun hasil analisis dan perancangan dari artikel ini adalah pembentukan karakter pada ilustrasi ikon dengan tokoh Men Brayut dirancang dengan konsep *Feminine Fun Educative* dengan tehnik ilustrasi *doodle*

art yang disesuaikan dengan target sasaran yaitu perempuan berusia 21 – 28 tahun, berpendidikan dan memiliki perekonomian menengah ke atas dan bekerja. Pembentukan karakter ikon dibuat dengan menggunakan susunan garis lengkung dan garis lengkung S yang memberi kesan dinamis, kelembutan, keluwesan yang digambarkan tegas untuk mencerminkan karakter Men Brayut dan ibu di masa sekarang yang penuh kasih sayang, tegar, gigih dan selalu berusaha dalam mensejahterakan keluarga dan anak - anaknya

Kata kunci : Tokoh Men Brayut, ilustrasi ikon, ASI eksklusif, unsur – unsur estetika

PENDAHULUAN

Selain ayah, ibu memiliki peranan penting dalam sebuah keluarga. Seorang ibu mempunyai tugas untuk mengurus keluarga, salah satunya membesarkan anak-anaknya. Pada zaman modern seperti saat ini, terutama di kota - kota besar, banyak kaum ibu yang bukan hanya menjalankan kewajibannya sebagai ibu rumah tangga saja, namun ada juga yang bekerja membantu suami untuk mencari nafkah dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Salah satu contohnya adalah di Bali, ibu - ibu bukan hanya lagi mengurus rumah tangga dan bekerja, namun juga menjalankan aktivitas sosial seperti *ngayah* atau *nguopin*. Walaupun demikian, seorang ibu tidak pernah melupakan tugas utamanya mengurus keluarga dengan penuh kasih sayang dan rasa tulus. Padatnya aktivitas seorang ibu bekerja terlebih lagi yang memiliki bayi yang membutuhkan ASI eksklusif, menimbulkan suatu permasalahan yaitu bagaimana cara seorang ibu menyusui dapat menjalankan tugas utamanya untuk memenuhi kebutuhan ASI anak, tetapi juga dapat menyelesaikan pekerjaannya sebagai wanita karir karena menjalankan tugas penting sekaligus tentunya bukan persoalan mudah.

Salah satu cerita rakyat Bali yang menceritakan

pengabdian seorang ibu pada keluarga adalah cerita Men Brayut. Men Brayut adalah tokoh seorang ibu dalam cerita klasik masyarakat Bali yang melahirkan anak hingga 18 orang. Karena kegigihannya, Men brayut berhasil mengurus rumah tangga, salah satunya membesarkan anak- anaknya. Cerita ini telah lama menjadi ikon seorang ibu yang memiliki banyak anak bagi masyarakat Bali.

Desain komunikasi visual dewasa ini menjadi salah satu cabang seni terapan yang dapat menjadi sumber informasi dan promosi kepada khalayak ramai. Di dalam desain komunikasi visual terdapat ilustrasi yang merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah desain komunikasi visual, dimana ilustrasi dapat menerjemahkan isi pesan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus mampu menangkap pandangan secara sepiintas. Ilustrasi dapat menjadi suatu unsur visual yang paling digemari dan dapat menjadi ciri khas atau identitas dari sebuah perusahaan atau kampanye. Fungsi ilustrasi secara garis besar adalah untuk memperjelas, menerangkan, melengkapi sekaligus sebagai daya tarik pada teks atau naskah suatu iklan. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. (Kusmiati. 1999 : 44). Sedangkan menurut Pierce, ikon adalah tanda yang didasarkan atas “keserupaan” atau “kemiripan” (“*resemblance*”) di antara representamen dan objeknya, entah objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. (Budiman, 2005:56). Pierce mencirikan ikon sebagai “suatu tanda yang menggantikan (*stands for*) sesuatu semata-mata karena ia mirip dengannya”, sebagai suatu tanda yang “mengambil bagian dalam karakter-karakter objek”; atau sebagai suatu tanda yang “kualitasnya mencerminkan objeknya, membangkitkan sensasi-sensasi analog di dalam benak lantaran kemiripannya.” (Budiman, 2005:62). Ikon bisa digunakan sebagai perlambangan untuk merepresentasikan

makna yang terkandung dalam satu karakter (*image*, perusahaan, figur, tokoh masyarakat dan lainnya) yang membantu masyarakat yang melihat mengingat karakter tersebut.

Tokoh Men Brayut dirasa cocok sebagai ilustrasi ikon pada media kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja di Denpasar, dimana tanggung jawab ibu sebagai pekerja di kantor dan sebagai ibu menyusui tentunya tidak mudah. Kegigihan ibu dalam mensejahterakan kehidupan keluarga di era sekarang ini memiliki kesamaan karakter dengan tokoh Men Brayut yang dapat membesarkan kedelapan belas orang anaknya.

Berdasarkan hal tersebut, maka dengan menjadikan Men Brayut sebagai ikon media kampanye dalam bentuk ilustrasi, diharapkan mampu merepresentasikan makna yang terkandung dalam karakter Men Brayut dan dapat membantu menginformasikan kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja dalam bentuk media komunikasi visual.

Materi Dan Metode

Materi :Tokoh Men Brayut sebagai ilustrasi ikon media kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja

Metode :Deskriptif kualitatif, yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data – data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan mempunyai makna. (Sarwono dan Lubis, 2007:10).

PEMBAHASAN

Dalam pembuatan ilustrasi ikon media kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja dari tokoh Men Brayut ini, menggunakan metode desain yang mengacu pada metode penciptaan Alma M. Hawkins dimana proses penciptaan

berintikan: Eksplorasi: (a) menentukan judul/tema/topic ciptaan: cerita, ide, dan konsepsi; (b) berpikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi, dan menafsirkan tentang tema yang dipilih; Improvisasi: (a) percobaan- percobaan, memilih, membedakan, mempertimbangkan, membuat harmonisasi, dan kontras – kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan terhadap percobaan yang dilakukan; Pembentukan: (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol – simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, seperti gerak dengan iringan, busana dan warna, (c) memberikan bobot seni (kerumitan, kesederhanaan, dan intensitas), dramatisasi dan bobot keagamaan. (Bandem, M. 2001 : 14)

Pengaplikasian metode penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Dalam proses eksplorasi, dilakukan proses *mind mapping* untuk menemukan kata kunci yang tepat untuk proses eksekusi selanjutnya. Dimana *mind mapping* merupakan cara atau proses berpikir yang digunakan dalam menentukan landasan penciptaan sebagai acuan untuk menghasilkan konsep perancangan sesuai dengan kasus yang diangkat. Dalam penciptaan ini, sumber penciptaannya adalah dari *target audiencenya*. *Target Audience* dari kampanye ini adalah a). Demografis : perempuan, usia 21 – 28 tahun, menengah ke atas (pendidikan dan tingkat perekonomiannya tinggi); b). Geografis : Denpasar, Bali; c). Behavior : bekerja (wanita karir).

Berdasarkan *target audience* maka diperlukanlah proses *mind mapping* untuk mendapatkan ide.

sendiri. Dalam buku *Geguritan Brayut*, digambarkan anak – anak Men Brayut selalu ingin dekat dengan ibunya, bahkan tidur pun harus bersama ibunya. Ada yang tidurnya di atas badan ibunya, tidur miring, ada yang menyusui, ada yang tidur terbalik dan posisi lainnya (Ardika. 1980 : 8). Dengan kegigihannya, ia bisa merawat kedelapan belas anaknya hingga tumbuh dewasa dengan paras yang rupawan dan rajin bekerja Berdasarkan cerita tersebut, dapat disimpulkan bahwa Men Brayut memiliki karakter yang lembut, luwes, keibuan namun kuat dan tegar dalam mengurus anak – anaknya.

Jika dikorelasikan dengan kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja, hal ini memiliki kemiripan dengan seorang ibu pada zaman sekarang yang harus menyusui secara eksklusif, namun tetap harus sibuk bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga.

Berdasarkan proses *mind mapping* tersebut, pencipta mendapatkan konsep perancangan yaitu *Feminine Fun Educative*. Jika ditelusuri dari arti kata, feminin atau feminitas berarti kata sifat, adjektif yang berarti “*kewanitaan*” atau menunjukkan sifat perempuan. Sifat-sifat yang dimaksud biasanya adalah kelembutan, kesabaran, kebaikan, dan lain - lain. Kata feminin diambil dari sifat perempuan yang lembut. Sedangkan *Fun Educative* digunakan karena media kampanye ini akan digambarkan dengan menyenangkan, berbeda dengan kampanye yang biasanya tegas atau keras. Media kampanye akan digambarkan dengan ilustrasi yang lucu dan tentu saja memberikan informasi yang bersifat mengedukasi target sasaran.

Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital. Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu “*Illustrare*” yang berarti sinar terang mulia gemilang. Kata tersebut berdekatan dengan kata “*Ilustro*” yang berarti menghias, menerangi dan menunjukkan. Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. (Kusrianto, A. 2007 : 111)

Ilustrasi berfungsi untuk a). Menarik perhatian, b). Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, c). Memberikan eksplanasi atas pernyataan, d). Menonjolkan keistimewaan daripada produk, e). Memenangkan persaingan, f). Menciptakan suasana khas, g). Dramatisasi pesan, h). Menonjolkan suatu merek atau semboyan dan mendukung judul iklan. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun grafis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepiintas. Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik yaitu a). Gambar tangan (*hand drawing*) yaitu ilustrasi yang dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberi ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, baliho, dan sebagainya. (Pujiriyanto. 2005:42), b). Fotografi yaitu ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik fotografi menggunakan kamera, baik manual maupun digital. Foto yang dihasilkan dengan kamera digital memungkinkan adanya pengolahan lebih lanjut, langsung tanpa *scanning* di komputer untuk memberikan ekspresi ataupun ilustrasi tertentu sesuai dengan keinginan. (Pujiriyanto. 2005:42)

Ilustrasi yang digunakan akan menggunakan tehnik *doodle art*. *Doodle art* adalah suatu gaya menggambar dengan cara mencoret, terlihat abstrak, ada yang tidak bermakna juga ada yang bermakna. Terkadang karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar namun terlihat unik dan menarik. (Moncy, Ali. 2013). Tehnik ilustrasi ini digunakan agar kesan lucu dan menyenangkan tersampaikan. Bentuk ilustrasi tidak realis, tidak sempurna tetapi tidak mengubah makna yang ingin disampaikan.

Dalam perancangan tokoh Men Brayut dalam bentuk ilustrasi ikon kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja ini, pencipta menggunakan teori mimesis teori mimesis dalam

perancangan ilustrasi karakter, baik pada bentuk maupun konsepnya yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi. Menurut Aristoteles, seni bukan hanya sekedar tiruan dari alam. Tetapi juga melibatkan perasaan dari dalam jiwa. Mimesis merupakan peniruan, bukan sesuatu yang bersifat palsu (imitasi) (Gie 1976: 76). Pembentukan karakter ilustrasi yang dihasilkan melalui proses peniruan ini tidaklah meniru secara detail struktur yang terdapat pada suatu benda, namun lebih disederhanakan. Ilustrasi yang dihasilkan bukan merupakan ilustrasi dengan gaya realis ataupun naturalis. Secara detailnya, teori mimesis ini diaplikasikan pada pengambilan bentuk yang mencerminkan karakter Men Brayut sebagai ikon ibu yang gigih dalam merawat anak – anaknya. Dalam pembentukan karakter Men Brayut ini, pencipta meniru beberapa contoh karya seni lain berupa lukisan dan patung yang menggambarkan karakter Men Brayut dan dianalisa dari unsur – unsur estetika. Unsur – unsur estetika menurut A.M. Djelantik ada tiga yaitu, wujud/rupa (*appearance*), bobot/isi (*content/substance*), dan penampilan/penyajian (*presentation*). Wujud menyangkut bentuk (unsur yang mendasar) dan susunan atau struktur. Bobot menyangkut bukan apa yang dilihat semata namun dirasakan sebagai makna dari wujud. Bobot menyangkut suasana (*mood*), gagasan (*idea*) dan ibarat/pesan. Sementara penampilan menyangkut cara penyajian karya kepada pemerhati atau penikmat. (Pujiriyanto. 2005:86). Dalam wujud terdapat titik, garis, bidang, bentuk, warna, bahan, tekstur dan lainnya. Menurut Kusrianto (2006:30) garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi pembatas suatu bidang atau warna. Melalui goresan berupa unsur garis tersebut, seseorang dapat berkomunikasi (Sipahelut, A. 1991:24). Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis yang sangat penting untuk menciptakan karakter yang

diinginkan. Seperti misalnya susunan garis horizontal dapat memberi kesan tenang, dan damai tetapi pasif dan kaku; susunan garis vertikal memberi kesan stabil, megah kuat, tetapi statis dan kaku; garis diagonal memberikan karakter gerakan, dinamis, tidak seimbang, gesit, lincah dan menggetarkan; garis lengkung memberi kesan ringan, dinamis, kuat; susunan garis lengkung S memberi kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai; susunan garis zig - zag memberi kesan semangat, gairah, tetapi terkesan berbahaya, mengerikan; garis berjajar memiliki kesan lunak, lembut, tenang (Sanyoto. 2010:95-96). Garis yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mewujudkan unsur estetika seperti ritme, kesatuan simetris, keseimbangan, kontras, penonjolan, dan lain-lain (Djelantik, 2008:22).

Adapun karya lukisan dan patung yang menggambarkan karakter Men Brayut dan dianalisa berdasarkan visual dan unsur – unsur estetika adalah:

1. Patung karya I Nyoman Labda Susinta, S.Sn



Gambar 2 Patung Men Brayut

Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada patung karya I Nyoman Labda Susinta, S.Sn ini ditemukan bahwa Men Brayut adalah seorang ibu

memiliki banyak anak yang saling tumpang tindih untuk merebut perhatian sang ibu. Men Brayut digambarkan dengan gaya realis dan menggunakan penutup kepala dan selendang pada bagian leher. Posisi Men Brayut duduk sambil memeluk dan menyusui anaknya. Bentuk dan garis pendukung bentuk digambarkan dengan luwes dan lemah gemulai yang menandakan kelembutan seorang Men Brayut dalam merawat anak – anaknya yang haus akan perhatiannya.

2. Lukisan karya I Gusti Nyoman Lempad



Gambar 3 Lukisan Men Brayut dan anak – anaknya yang suka mengganggu, 1930 Sumber : <http://koleksilukisanbali.blogspot.com/2011/05/i-gusti-nyoman-lempad-men-brayut-dan.html?m=1>

Dalam lukisan ini dikisahkan men Brayut semasih muda adalah seorang wanita pengerajin tenun atau tekstil Bali dan setelah menikah serta memiliki anak yang banyak, sambil menenun Men Brayut harus menyusui anak dan beberapa dari anaknya mencarikannya kutu rambut sedangkan anak - anaknya yang lain saling bercanda dan terus mengganggu. Perpaduan garis lengkung dan garis lengkung S yang tipis pada lukisan ini memberi kesan kelembutan, dinamis dan keluwesan seorang ibu di kala sibuk mengurus anak.

3. Patung Men Brayut karya I Wayan Pegug



Gambar 5 Patung karya I Wayan Pegug
Sumber : <http://lindagachoo.blogspot.com/2011/12/pantung-men-brayut.html>

Patung karya I Wayan Pegug ini dibuat dalam bentuk yang lebih jenaka, dimana Men Brayut digambarkan sedang tertawa sambil menggendong lima orang anaknya. Dalam patung ini banyak ditemukan garis lengkung menyerupai huruf S, yang memberi karakter indah, dinamis, luwes, melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan. (Sanyoto, S. 2010:96). Karakter garis ini menandakan karakter Men Brayut yang lembut dan menyayangi semua anaknya. Selain itu terdapat pula garis yang terstruktur dan dinamis pada bagian rambut. Pola bentuk kain yang terdapat pada selendang dan kain *kamen* yang digunakan pada patung ini memberikan karakter daerah, yaitu Bali yang kuat.

4. Patung keramik Men Brayut – Optimis karya Drs. I Wayan Mudra



Gambar 6 Brayut Optimis

Sumber: <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/artikel/article/view/5>

Konsep dasar dari penciptaan karya ini adalah keinginan menampilkan *image* Men Brayut sebagai wanita yang kuat dan optimis menatap masa depan. (Mudra. 2011) Karya seni ini lebih menekankan pada kesan humoris atau jenaka yaitu dengan memvisualisasikan berbagai ekspresi yang lucu pada anak – anak Men Brayut. Ekspresi wajah anak yang bermacam-macam seperti tersenyum, tertawa, biasa, *munju* (Bahasa Bali) adalah sebuah upaya untuk mencapai tujuan humor tersebut. Namun yang terpenting adalah di antara anak-anak tersebut tampil sebagai satu kesatuan dan satu irama dalam satu obyek. Visualisasi ibu dan anak memang sengaja dibuat tidak proporsional untuk menampilkan kesan humoris tersebut (Mudra. 2011). Karya ini menandakan Men Brayut sebagai ibu yang tegar, kuat, tidak mudah menyerah, tidak gampang mengeluh walaupun mempunyai anak yang banyak dengan kondisi yang serba sulit. Pada bagian dada dibuat telanjang sebagai ungkapan wanita Bali zaman dahulu yang biasa tidak

menutupi buah dadanya dan anggota tubuh bagian lainnya. Pada bagian rambut juga terdapat garis – garis yang dinamis.

Berdasarkan data di atas maka didapat simpulan analisa bahwa keseluruhan karya seniman tersebut memiliki beberapa kesamaan yaitu :

1. Men Brayut merupakan ibu yang memiliki anak yang banyak
2. Merupakan ibu yang tegar, kuat dan lembut dalam mengurus anak – anaknya. Hal ini dapat terlihat dalam penggunaan elemen garis lengkung yang mendominasi karya seni tersebut.
3. Bertelanjang dada sebagai tanda bahwa perempuan pada zaman dahulu tidak memakai pakaian untuk menutupi tubuh bagian atas, dan bertelanjang dada ini juga bisa merupakan simbol dari ibu menyusui
4. Menggunakan kain selendang sebagai ciri khas wanita Bali pada zaman dahulu. Selendang ini dapat digunakan sebagai penutup kepala atau dikalungkan di bagian leher.

Kesamaan karakter ini dapat digunakan sebagai parameter dan sekaligus menjadi inspirasi bagi pencipta untuk mewujudkan karakter Men Brayut. Dalam penciptaan ilustrasi ikon ini, pencipta menggunakan teori ekspresif dari Susanne K. Langer. Menurut Langer, terdapat tiga prinsip dalam seni, yaitu ekspresi, kreasi dan bentuk seni (Sumardjo, J. 2000:66). Ekspresi yang dimaksud adalah perasaan manusia secara universal, bukan perasaan pribadi sang seniman. Seni juga merupakan ekspresi nilai, baik nilai esensi (makna), nilai kognitif (pengetahuan dan pengalaman) dan nilai kualitas mediumnya (Sumardjo, J. 2000:74). Dalam pembuatan ilustrasi, pencipta menyalurkan ekspresinya dengan menunjukkan

perasaan hidup dalam simbol ikonik yang memancing identitas visual dari pencipta, menjadi bentuk karakter. Dalam penciptaan ini, pencipta membuat sesuatu yang bersifat ilusi yang diwujudkan dalam ruang virtual yaitu dengan mewujudkan karakter Men Brayut yang awalnya adalah sebuah cerita menjadi sebuah ilustrasi. Men Brayut adalah tokoh yang tidak nyata. Ia hanya ada dalam khayalan dan merupakan tokoh cerita. Namun banyak seniman yang merepresentasikan Men Brayut menjadi sebuah lukisan, gambar atau patung dengan karakter yang sama. Hal ini menjadi ketertarikan sendiri bagi pencipta untuk mewujudkan karakter Men Brayut dalam ciri khas pencipta sendiri, yaitu dengan menggunakan karakter *doodle art*.

2. Eksperimentasi

Dalam proses eksperimentasi, penulis melakukan beberapa percobaan dengan membuat berbagai macam karakter yang sesuai dengan konsep. Pencipta mulai membuat beberapa ilustrasi yang sesuai dengan karakter Men Brayut berdasarkan eksplorasi yang telah didapat dalam bentuk sketsa kasar.



Gambar 7 Contoh eksperimentasi karakter Men Brayut
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Pembentukan

Pada tahap pembentukan, pencipta menemukan karakter yang dirasa cocok untuk mewakili karakter Men Brayut, berdasarkan hasil analisa dari referensi karya seni yang berkaitan dengan tokoh Men Brayut ke dalam bentuk ilustrasi ikon.



Gambar 8 dan Gambar 9 Ilustrasi Ikon Men Brayut yang telah dirancang
Sumber: Dokumentasi pribadi

a. Bentuk Ilustrasi Ikon

Pada ilustrasi ikon dalam gambar 8 dan 9 ini, Men Brayut digambarkan dengan visualisasi sederhana dengan gaya humoris dan menggunakan tehnik *doodle art*. Hal ini mengacu pada hasil *mind mapping* dalam proses eksplorasi, dimana perempuan menyukai hal – hal yang lucu dan menyenangkan. Elemen pembentuk dari ilustrasi ini didominasi dengan susunan garis lengkung dan garis lengkung S dengan raut garis yang tipis namun tegas dan saling berkaitan dan menjadi bentuk, dimana garis ini menandakan keluwesan dan kelembutan dari karakter Men Brayut sebagai seorang ibu yang mengasihi anak – anaknya. Bagian rambut digambarkan

dengan menggunakan garis lengkung S yang mengikuti alur rambut. Wajah Men Brayut dibuat tersenyum yang menandakan bahwa Men Brayut adalah sosok ibu yang kuat, tegar, tidak gampang mengeluh walau sangat sibuk mengurus kedelapan belas anaknya dengan kondisi yang sulit. Ekspresi wajah tersenyum ini juga mengekspresikan ibu di masa sekarang yang dengan gigih berusaha memberikan ASI secara eksklusif bagi bayinya, walaupun ibu tersebut sibuk bekerja dan beraktivitas. Kesibukan ibu di zaman sekarang seperti mengurus rumah tangga sambil bekerja, dan harus mengurus anak – anak bukanlah pekerjaan yang mudah. Terlebih lagi harus menyusui. Menyusui tidaklah semudah yang dibayangkan karena menyusui diperlukan kondisi jasmani, rohani dan lingkungan yang baik agar ASI keluar dengan optimal. Oleh karena itu, penggambaran Men Brayut yang tersenyum ini dapat mewakili sifat ketegaran, kegigihan dan jiwa yang kuat dari seorang ibu dalam menghidupi anak-anaknya. Ibu mempunyai keyakinan yang kuat tentang masa depan yang akan dihadapi, tidak ada rasa mengeluh, tidak ada rasa malas, dan selalu berusaha demi kemajuan keluarga dan masa depan yang cerah bagi anak – anaknya.

Karakter Men Brayut ini menggunakan selendang sebagai penutup kepala yang dapat digunakan pula sebagai penutup di bagian dada, untuk dikalungkan di leher. Selendang ini menandakan karakter perempuan Bali pada zaman dahulu. Men Brayut ini juga divisualisasikan bertelanjang dada dan sambil menyusui anaknya.

Kamen yang digunakan divisualisasikan dengan kain bermotif *patra batun timun* untuk memberikan aksesoris ornamen Bali. Hal ini dilakukan untuk menambah kesan lokalitas dari Bali itu sendiri. *Patra Batun Timun* adalah pola hias Bali dengan menggunakan bentuk *Batun Ketimun* yang distilir ke dalam bentuk motif hiasan dan dikombinasikan dengan bentuk *Mas – masan* sehingga indah dan serasi. (Sudara, I. 1983 : 25). *Patra*

Batun Timun yang digunakan pada ilustrasi ikon Men Brayut ini digambarkan dengan sederhana dengan menambahkan bentuk geometri untuk menambahkan kesan *doodle art* dan kedinamisan serta keluwesan dari kain itu sendiri.

Pada gambar 9, Men Brayut divisualisasikan sedang duduk santai bersama anak – anaknya. Ekspresi Men Brayut dan anak – anaknya digambarkan bahagia dan ada seorang anak yang memainkan rambut ibunya. Visualisasi ini menggambarkan adanya kedekatan hubungan antara seorang ibu dengan anak – anaknya yang jujur, tulus, apa adanya dan penuh kasih sayang. Dengan menyusui dan memberikan ASI Eksklusif maka akan tumbuh kedekatan yang mendalam antara ibu dan anak. Secara psikis, dengan menyusui akan menambah ikatan batin ibu dan bayi. (Adenita. 2013 : 217).

b. Aplikasi Ilustrasi Ikon dalam Desain



Gambar 10 dan Gambar 11 Contoh Pengaplikasian Ilustrasi Ikon pada scene animasi kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja

Ilustrasi ikon Men Brayut yang telah dirancang kemudian dapat dimasukkan ke dalam bagian dari media kampanye, salah satu contohnya pada *scene* animasi *infographic* (Gambar 10 dan gambar 11). Pada gambar di atas, ilustrasi ikon disesuaikan dengan warna yang sederhana dan teks yang mencerminkan ilustrasi tersebut dengan pesan bahwa seorang ibu memang wajib menyusui bayi mereka.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh Men Brayut merupakan tokoh yang cocok dijadikan

sebagai ilustrasi ikon pada media kampanye ASI Eksklusif untuk ibu bekerja. Kesamaan karakter antara Men Brayut dan ibu pada masa sekarang adalah kegigihan, kekuatan dan kelembutannya dalam mengurus anak – anaknya hingga dewasa tanpa mengeluh. Ilustrasi ikon Men Brayut ini dibuat dengan menggunakan perpaduan garis lengkung yang luwes untuk menandakan kelembutan seorang ibu dan menggunakan tehnik *doodle art* untuk mengambil sisi humor yang disesuaikan dengan karakter perempuan yang feminim dan menyukai hal – hal yang bersifat lucu. Tokoh Men Brayut yang dihasilkan dapat menjadi ikon baru yang membantu masyarakat, khususnya ibu bekerja untuk mengingat dan memaknai kampanye ASI Eksklusif bagi ibu bekerja ini dan dapat mensukseskan pemberian ASI Eksklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenita. 2013. *Breastfriends InspirASI 22*. Tangerang : Buah Hati.
- Ardika. 1980. *Geguritan brayut*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah
- Barry, Syamsul. 2010. *Mimesis dan Rasionalitas dalam Perkembangan Seni*.
- <http://filsafat.kompasiana.com/2010/06/13/mimesis-dan-rasionalitas-dalam-perkembangan-seni-166176.html>. Diakses tanggal 21 Mei 2014. Pukul 22: 35 Wita
- Bandem, M. 2001. *Metodologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta : Pasacasarjana ISI Yogyakarta.
- Budiman, Kris. 2005. *Ikonsitas: Semiotika Sastra Dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) dan Ford Foundation
- Gachoo, Linda. 2011. *Pantung Men Brayut*. <http://lindagachoo.blogspot.com/2011/12/pantung-men-brayut.html>. Diakses tanggal 16 Juni 2014 pukul 01:14 Wita

- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta : Penerbit Karya
- Kusmiati, Artini. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V. ANDI OFFSET
- Moncy, Ali. 2013. <http://moncy-art.html?m=1>. Diakses tanggal 21 Januari 2014 pukul 21:30 Wita
- Mudra, I Wayan. 2011. "Men Brayut" Sumber Inspirasi Karya Patung Keramik Kreatif. <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/artikel/article/view/5> Diakses tanggal 22 Mei 2014 pukul 03:05 Wita
- Nursasongko, Pekik. 2008. *Pandangan Plato dan Aristoteles mengenai mimesis*. <http://radenpekik.wordpress.com/2008/04/08/pandangan-plato-dan-aristoteles-mengenai-mimesis/> diakses tanggal 21 Mei 2014 pukul 22:46 Wita
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana. Elemen – Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Sipahelut, Atisah. 1991. *Dasar – Dasar Desain*. Jakarta : PT Gravik Indah
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : Penerbit ITB.

**PERAN LAYOUT SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA
POSTER SEMINAR SENI NASIONAL ISI DENPASAR 2014**

Gede Suwirajaya Waisnawan. NIM : 2013.21.017. Program
Studi Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Layout adalah salah satu unsur terpenting dalam membentuk media komunikasi visual. Bukan hanya menyangkut tata letak objek-objek visual, layout juga merupakan sebuah sistem pengorganisasian ruang yang ada dalam sebuah media komunikasi visual. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendesain. Dari pengertian tersebut dapat dilihat layout bukan hanya mengenai menata letak elemen-elemen desain tetapi juga berpengaruh dengan konsep dan nilai estetika dalam desain media komunikasi visual secara keseluruhan. Pemahaman ini nampaknya belum terlalu dikuasai oleh para desainer sehingga masih sering ditemui layout media komunikasi visual yang tampil kurang layak baik secara estetika maupun fungsi. Layout Poster dari Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar menjadi bahan kajian dalam artikel ini, layout poster ini dipilih karena dengan layout yang sederhana Poster Seminar Seni Nasional 2014 dapat tampil efektif dan informatif. Yang menarik adalah ternyata komposisi layout Poster Seminar Seni Nasional 2014 tanpa disadari oleh desainernya menerapkan sebuah konsep layout yang pada literatur asing disebut dengan "*works everytime layout*" atau yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah layout yang selalu berhasil. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai layout dan penggunaan "*works everytime layout*" diharapkan

dapat membantu para desainer menciptakan susunan layout yang layak, informatif dan efektif.

Kata kunci : desain komunikasi visual, layout dan estetika

PENDAHULUAN

Layout adalah salah satu unsur pembentuk media komunikasi visual. Layout bukan hanya tata letak material-material desain dalam suatu media, namun Layout juga mengacu pada pengorganisasian dari ruang yang ada dalam media. Pemahaman akan ruang inilah yang sering kurang dikuasai oleh para desainer.

Dalam artikel ini akan digunakan sebuah Poster dari Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar sebagai sebuah contoh kasus dalam mengkaji pengaruh layout terhadap estetika desain media komunikasi visual. Poster tersebut dipilih sebagai bahan kajian karena memiliki Layout yang menarik dan mudah dipahami, uniknya penggunaan Layout seperti yang digunakan pada poster Seminar Seni Nasional 2014 ini banyak dijumpai pada desain-desain poster maupun iklan di berbagai media.

Dari penjelasan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam artikel ini, yang pertama adalah, bagaimana susunan Layout pada Poster Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar, dan yang kedua adalah bagaimana pengaruh Layout Poster Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar terhadap nilai estetikanya.

Materi dan Metode Penelitian

Materi yang dikaji pada penelitian ini adalah Layout Poster Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar. Sedangkan metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah

metode deskriptif kualitatif dimana akan dijabarkan bagaimana susunan layout pada Poster Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar, data yang didapat pada objek penelitian akan dikaji melalui metode ini dengan mempergunakan teori-teori desain komunikasi visual dan beberapa teori lain yang berkaitan yang didapat dari berbagai literatur.

PEMBAHASAN

LayoutPoster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014

Layout dalam desain komunikasi visual adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendisain (Rustan Surianto 2008). Dari pengertian tersebut dapat dilihat layout bukan hanya mengenai menata letak elemen-elemen desain tetapi juga berpengaruh dengan konsep dan nilai estetika dalam desain media komunikasi visual secara keseluruhan.

Layout desain Poster Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar adalah sebagai berikut :

Call for PAPER!

PASCASARJANA 03 ISI Denpasar mempersembahkan
Seminar Seni Nasional 2014
“Lokalitas dalam Seni Global II”
 PARA AKADEMISTI SENI LOKAL MAUPUN NASIONAL
 memperoleh kesempatan sebagai pemakalah dan peserta seminar

Persyaratan

1. PENDAFTARAN PEMAKALAH:
 Mengumpulkan abstrak esai dengan tema lokalitas dalam seni global, paling lambat tanggal 4 Juli 2014. Maksimal 500 kata termasuk keyword (dalam bahasa Indonesia), spasi single, huruf Times New Roman, Margin Atas: 4, Kiri 4, Bawah 3, Kanan 3.
 Abstrak yang telah lolos seleksi selanjutnya di buat menjadi materi seminar dalam bentuk artikel dengan ketentuan:
 - 10-15 halaman, spasi 1,5, huruf Times New Roman
 - Abstrak dikirim ke alamat email: seminar.isi@isi@gmail.com
 - Pengumpulan artikel paling lambat 15 Juli 2014
 - Biaya Pendaftaran Pemakalah: Rp. 500.000 (termasuk proceeding)

2. PENDAFTARAN PESERTA:
 Pendaftaran dilakukan dengan membeli tiket peserta seminar yang bisa di dapatkan di kantor sekretariat program pasca sarjana gedung citta kelangen II.1 pd jam 09.00-13.00 wita, atau dapat menghubungi contact person.

Mengikuti seminar tanggal 22 Juli dengan membayar biaya pendaftaran peserta:
 a. Peserta mahasiswa S2 : Rp. 100.000
 b. Peserta mahasiswa S1 : Rp. 50.000
 c. Peserta Guru, Dosen : Rp. 150.000

Informasi & pendaftaran: email: seminar.isidps@gmail.com

Pelaksanaan
SELASA 22 Juli 2014
 Pukul: 09.00- 16.00 wita
 Di Gedung Citta Kelangen It. 3
 Institut Seni Indonesia Denpasar
 Jl. Nusa Indah Denpasar Bali

Contact Person:
 08123807833 (Sugama)
 08970117147 (Yuni)
 08373738921 (Eka)

www.seminarisi.blogspot.com

Selanjutnya akan dijabarkan layout tersebut diatas berdasarkan prinsip-prinsip layout yang didapat dari studi kepustakaan. Prinsip layout antar lain ritme, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi, unsur lain yang mempengaruhi layout adalah Tipografinya.

a. Ritme

Ritme menunjuk pada urutan membaca, pada Poster Seminar Seni Nasional 2014 yang diadakan oleh program Pasca Sarjana ISI Denpasar menggunakan susunan konvensional dimana ritme urutan membaca diatur dari atas ke bawah dalam satu aliran.

Call for PAPER!

PASCARJANA 03 ISI Denpasar mempersembahkan
Seminar Seni Nasional 2014
“Lokalitas dalam Seni Global II”
 PARA AKADEMI SENI LOKAL MAUPUN NASIONAL
 memperoleh kesempatan sebagai pemakalah dan peserta seminar

Persyaratan

1. PENDAFTARAN PEMAKALAH:
 Mengumpulkan abstrak esai dengan tema lokalitas dalam seni global, paling lambat tanggal 1 Juli 2014. Maksimal 300 kata termasuk keyword (dalam bahasa Indonesia), jenis single, huruf Times New Roman, Margin: Atas: 4; Kiri: 4; Bawah: 3; Kanan: 3.
 Abstrak yang telah lolos seleksi selanjutnya diikutsertakan menjadi materi seminar dalam bentuk artikel dengan ketentuan:
 - 10-15 halaman, spasi 1,5, huruf Times New Roman.
 - Abstrak dikirim ke alamat email: seminar.isi@gmail.com
 - Pengumpulan artikel paling lambat 15 Juli 2014.
 - Biaya Pendaftaran Pemakalah: Rp. 800.000 (masuk proceeding)

2. PENDAFTARAN PESERTA:
 Pendaftaran dilakukan dengan membeli tiket peserta seminar yang bisa di dapatkan di kantor sekretariat program pasca sarjana gedung citta kelangen It. 3 pd jam 09.00-15.00 wita, atau dapat menghubungi contact person

Mengikuti seminar tanggal 22 Juli dengan membayar biaya pendaftaran peserta:
 a. Peserta mahasiswa S2 / Rp. 100.000
 b. Peserta mahasiswa S1 / Rp. 50.000
 c. Peserta Guru, Dosen / Rp. 100.000

Informasi & pendaftaran: email: seminar.isidps@gmail.com

Pelaksanaan
SELASA 22 Juli 2014
 Pukul: 09.00-16.00 wita
 Di Gedung Citta Kelangen It. 3
 Institut Seni Indonesia Denpasar
 Jl. Nusa Indah Denpasar Bali

Contact Person:
 08123807833 (Sugama)
 08970117147 (Yuni)
 08573738921 (Eka)

www.seminarisi.blogspot.com

Ritme membaca

b. Penekanan

Penekanan menunjuk pada objek-objek penting dalam urutan pembacaan. Penekanan dalam desain poster ini dalam teksnya dilakukan dengan penggunaan variasi jenis huruf atau font dan variasi besar huruf atau point.



c. Keseimbangan

Keseimbangan menunjuk pada pembagian berat ruang, termasuk ruang isi dan ruang kosong (*white space*). Penggunaan ruang kosong dalam desain poster ini memiliki porsi yang sedang dan konvensional (umum dipakai). Desain poster ini bukan salah satu desain yang menggunakan banyak ruang kosong dengan konsep modern dan minimalis. Namun porsi ruang kosong yang digunakan cukup untuk menjaga keseimbangan berat ruang dan meningkatkan daya baca terhadap informasi yang disajikan pada bagian teks. Pada ilustrasi utama juga digunakan penggunaan ruang kosong yang cukup sehingga ilustrasi peta dunia yang menjadi outline kolase foto-foto beragam aktivitas kesenian di Bali dapat terlihat jelas dan tidak terkesan sumpek.



Area ruang kosong

d. Kesatuan

Kesatuan menunjuk pada usaha menciptakan kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan. Konsistensi merujuk pada kontrol estetik tampilan media visual secara keseluruhan. Dalam poster ini kesatuan diciptakan dengan penggunaan tone warna tertentu yang dapat dilihat pada ilustrasi pendukung yang mengisi desain layout poster. Tone warna yang digunakan adalah gradasi warna dari oranye menuju merah dan menuju ungu, ini menyesuaikan dengan pilihan warna yang membentuk logo Seminar Seni Nasional tersebut. Penggunaan tone warna yang sama ini mampu mengikat keseluruhan desain dan menciptakan kesatuan.



Prinsip kesatuan

e. Tipografi dalam layout

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah obyek atau gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin ilmu seni yang disebut tipografi (*typography*) (Sihombing, 2001: 2). Kata Tipografi berasal dari bahasa latin yaitu *typos* dan *graphia*. *Typos* berarti cetakan bentuk dan sejenisnya, sedangkan *graphia* berarti hal tentang seni tulisan (Schender, 1997:4). Secara umum tipografi diartikan seni mencetak menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf.

Tipografi adalah unsur penting dalam layout, permasalahan tipografi bukan hanya memilih huruf, namun juga pengorganisasian huruf. Pengorganisasian huruf disini bukan hanya memilih jenis huruf untuk *headline*, *sub*

headline, body teks dan caption, tetapi juga mengatur jarak antar kata, huruf dan baris, termasuk mengatur anatomi bentuk huruf. Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 menggunakan beberapa jenis huruf antara lain Droidserif bold, Fontin regular, Droidserif bold italic, Century gothic, Myriad pro, Calibri dan Eras demi ITC.

Tercatat ada tujuh jenis huruf yang digunakan dalam desain poster tersebut, bisa dikatakan ada cukup banyak jenis huruf/font yang digunakan dalam desain poster ini. Penggunaan ragam tipografi sebaiknya tidak terlalu banyak dalam sebuah layout, terlalu banyak memakai jenis huruf menyebabkan kekacauan (*too many variables*). Namun walaupun cukup banyak menggunakan jenis font variabel yang terdapat dalam desain poster ini masih dapat diterima, karena penggunaan tipe font yang berbeda cenderung digunakan dalam menjelaskan tipe informasi yang berbeda, demikian pula penempatannya yang berbeda, sedangkan untuk jenis informasi inti masih menggunakan satu tipe huruf. Keragaman tipe font justru membantu dalam pengorganisasian informasi, walaupun sebenarnya dapat dilakukan dengan lebih sedikit tipe font.

f. Ilustrasi dalam layout

Kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin yaitu *illustre*, yang artinya menerangkan. Ilustrasi dapat bermakna membantu mengkomunikasikan pesan yang tepat, cepat dan tegas serta merupakan terjemahan dari kata-kata. (Kusmiarti, 1999:44). Ilustrasi adalah gambar dalam bentuk dua dimensi biasanya menyertai teks atau naskah, dimana fungsinya untuk menerangkan atau menjelaskan bentuk atau wujud yang dimaksud dan mampu menarik perhatian pembaca. (Poerwadarminta, 1993: 374). Fungsi suatu ilustrasi adalah untuk menarik perhatian publik guna mendorong dan mengembangkan gagasan dalam bentuk

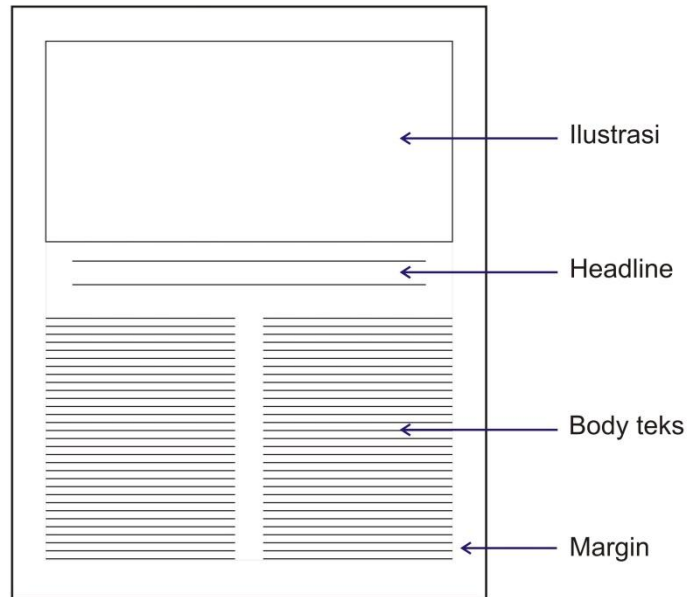
cerita realistis, dapat menumbuhkan suasana emosional karena ilustrasi lebih mudah dipersepsi atau diserap daripada tulisan (Kusmiati,1999:44).

Ilustrasi pada Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 ditempatkan pada bagian paling atas, ilustrasi tersebut berupa ilustrasi peta dunia yang menjadi outline kolase foto-foto beragam aktivitas kesenian di Bali, ilustrasi ini menggambarkan bagaimana kesenian Bali telah meng-global dan merambah dunia internasional, sesuai dengan tema yang diusung Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 yaitu Lokalitas dalam Seni Global.

Dalam merancang sebuah layout, ilustrasi merupakan bagian penting yang fungsinya memperjelas atau mempertegas juga sekaligus menjadi daya tarik visual. Karena pada umumnya khalayak lebih tertarik pada bahasa gambar daripada bahasa tulisan (Riyanto,1992:21).

Works Everytime Layout

Setelah diamati maka secara garis besar Layout Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 akan membentuk skema seperti dibawah ini :



Yang menarik adalah ternyata tanpa sengaja desainer Poster ini menggunakan skema Layout yang disebut “*works everytime layout*” atau yang jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia berarti layout yang selalu berhasil. Susunan layout ini secara konstan dapat bekerja dengan baik pada banyak kondisi.

Secara garis besar *works everytime layout* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- Margin

Works everytime layout menggunakan margin yang cukup besar pada sisi-sisinya, terutama pada bagian teks, margin ini nantinya akan membingkai teks sehingga menciptakan kesatuan pada isi di dalamnya. Margin juga berfungsi sebagai ruang kosong yang mampu meningkatkan daya baca terhadap informasi yang ada didalamnya (Golombisky & Hagen, 2010:23)
- Kolom

Di dalam margin informasi yang ditampilkan umumnya dibagi menjadi beberapa kolom, biasanya dua kolom,

namun hal ini tidak mutlak, apabila informasi yang ditampilkan tidak terlalu banyak bisa hanya menggunakan satu kolom saja. Apabila informasi yang ingin disampaikan cukup banyak, pembagian dengan kolom membuat poin-poin informasi yang disampaikan tampil lebih rapi dan lebih mengundang untuk dibaca. Orang umumnya malas untuk membaca susunan kata yang panjang tanpa pemisah, terlihat tidak menarik dan melelahkan untuk dibaca. Dengan membaginya dalam kolom teks yang panjang dapat dibagi lebih rapi sesuai susunan informasinya (Golombisky & Hagen, 2010:23).

- Ilustrasi

Dalam *works everytime layout* ilustrasi ditempatkan paling atas, karena orang cenderung melihat gambar terlebih dahulu. Ilustrasi menjadi pintu masuk kedalam layout dan poin pembuka dalam ritme membaca audiens (Golombisky & Hagen, 2010:23).

- Headline

Setelah ilustrasi poin selanjutnya adalah headline, headline ditempatkan dibawah ilustrasi karena seperti yang disebutkan sebelumnya orang cenderung melihat ilustrasi terlebih dahulu baru tulisan. Bahkan orang cenderung hanya melihat ilustrasi dan headline untuk memutuskan apakah sebuah media komunikasi visual layak atau tidak mendapat perhatiannya. Sehingga headline harus dibuat jelas dan menarik, umumnya menggunakan ukuran huruf yang jauh lebih besar dari body teks (Golombisky & Hagen, 2010:24).

- Teks

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, teks berada setelah headline dengan menghindari meletakkan terlalu banyak poin dalam satu paragraf, teks dapat dibagi menjadi beberapa kolom sehingga lebih mudah dan menarik untuk dibaca. Teks ditulis dengan jenis font yang mudah dibaca,

dengan ukuran yang tepat sesuai ukuran layout. Teks ditulis rata kiri dan pemotongan kata dalam baris atau kolom harus dilakukan dengan tepat sehingga tidak terlihat janggal (Golombisky & Hagen, 2010:25).

- Tag

Tag dalam periklanan berarti informasi-informasi yang umumnya terdapat pada bagian bawah halaman iklan, biasanya berupa contact person, alamat, email, peta, atau alamat website. Pada *works everytime layout*, tag diletakkan sebelah kanan bawah, karena umumnya ritme membaca audiens berakhir disana (Golombisky & Hagen, 2010:26).

Dari ciri-ciri diatas dapat dilihat bahwa layout Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 memenuhi hampir semua kriteria untuk dapat disebut sebagai *works everytime layout*. Pakem yang tidak diikuti adalah Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 menggunakan terlalu banyak jenis font sebagai elemen tipografinya.

Layout Sebagai Pembentuk Estetika Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014.

Layout Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 tanpa disengaja ternyata menggunakan pakem *works everytime layout*, pakem ini diketahui dapat berfungsi baik pada banyak kondisi penciptaan desain media komunikasi visual. Dari segi estetika layout ini dapat bekerja dengan baik karena alasan mendasar, yaitu bagaimana cara orang pada umumnya membaca.

Mayoritas masyarakat membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, walaupun pada beberapa kebudayaan memiliki pakem membaca dari kanan ke kiri, namun bahasa Inggris yang merupakan bahasa universal memiliki pakem

membaca dari kiri ke kanan sehingga masyarakat pada umumnya terbiasa dengan alur membaca dari kiri ke kanan.

Sebagai audiens kita memasuki layout dari sisi kiri atas dan berakhir keluar pada sisi bawah kanan. Dengan alur seperti itu pakem yang dipegang oleh *works everytime layout* memandu pergerakan mata audiens menyusuri tiap elemen pada desain yang ada dengan proporsional, dimulai dengan ilustrasi utama di bagian atas, judul utama (headline) dibawahnya dan dilanjutkan dengan isi dari hal yang ingin disampaikan (body teks) lalu diakhiri dengan keterangan penting pada bagian akhir (tag) (Golombisky & Hagen, 2010:23).

Karena alasan mendasar itulah *works everytime layout* dapat tampil layak dalam menyampaikan informasi, dipadu dengan pengertian yang baik tentang kombinasi warna, penggunaan tipografi yang tepat, keseimbangan, dan organisasi ruang serta ruang kosong maka desain yang informatif dan menarik dapat tercipta.

Waktu pengerjaan Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 tergolong singkat, tanpa menghitung waktu layout poster tersebut hanya dikerjakan dalam waktu 1-2 jam saja. Karena tuntutan deadline, desainer Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 yaitu Ketut Adhi Apriana S.sn, menciptakan layout sederhana seperti yang dapat dilihat diatas. Penggunaan *works everytime layout* pada Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 mungkin memang tidak disengaja, namun pola perncangan desainer Poster Seminar Seni Nasional ISI Denpasar 2014 berbekal dari pengalaman mendesain berbagai media komunikasi visual sebelumnya secara sistematis menciptakan suatu layout yang dia tahu akan dapat bekerja dengan baik walaupun terlihat konservatif dan sederhana.

PENUTUP

Penggunaan *works everytime layout* dapat memudahkan pekerjaan para desainer dalam menciptakan layout secara cepat namun tetap layak, akan tetapi bukan karena *works everytime layout* selalu berhasil menciptakan desain yang layak lantas para desainer harus menggunakannya setiap saat. Pakem-pakem dalam *works everytime layout* juga dapat diubah jika ada alasan yang tepat, begitu pula penggunaan elemen-elemen pembentuk estetika tambahan sepanjang penggunaannya diperhitungkan dengan baik.

Kreatifitas desainer juga dapat ditunjukkan dengan menciptakan beragam layout lain yang lebih bebas, kontemporer bahkan melenceng dari aturan yang ada namun justru berkesan artistik walau terkadang tipe layout seperti itu memiliki target audiens yang lebih terbatas dan tersegmentasi.

Akan tetapi setidaknya setelah mengkaji estetika pada layout Poster Seminar Seni Nasional 2014, diketahui sebuah pakem mendesain layout yang sederhana, mudah dan cepat namun dapat tampil menarik serta informatif yang disebut dengan *works everytime layout*. Sehingga kedepannya saat seorang desainer dihadapkan dengan deadline yang mendesak pakem ini dapat dipergunakan dengan tepat, bahkan setelah dipahami dengan baik *works everytime layout* dapat diterapkan oleh siapa saja, sekalipun bukan seorang desainer grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Danang, Koskow, Natalia, "Workshop Layout", 2 Juni 2009, UGM : Yogyakarta
- Golombisky Kim, Hagen Rebecca, 2010, *White Space Is Not Your Enemy*, Elsevier Inc : Burlington, USA.
- Kusmiati, Artini , 1999, *Media Promosi dan Periklanan*, Bina Cipta : Bandung.

Poerwadarminta W.J.S. 1993. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.

Riyanto Bedjo, 2000 . *Iklan Surat Kabar dan Perubahan Masyarakat di Jawa Masa Kolonial (1870-1915)*, Tarawang: Yogyakarta.

Rustan Suriyanto , 2008, *Layout, Dasar & Penerapannya*, Gramedia : Jakarta.

Scheder, George. 1977. *Perihal Cetak Mencetak*, Conisius: Jakarta.

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*, PT. Gramedia : Jakarta

**PERANAN ELEMEN-ELEMEN ILUSTRASI PADA
KALENDER PRASI DESA TENGANAN KARANGASEM
DALAM MEMBENTUK PRINSIP-PRINSIP ESTETIKA**

I Putu Arya Sentanoe. NIM: 2013.21.018. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar.

Abstrak

Fungsi ilustrasi selain sebagai penyampai informasi secara lisan, ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai seni hias yang memberikan nilai estetika pada ruang kosong, baik pada suatu media komunikasi maupun seni grafis. Elemen-elemen yang ada pada ilustrasi berperan penting dalam menarik perhatian, mempengaruhi dan menggetarkan perasaan pengamat karena ciri-ciri yang menciptakan nilai keindahan bersumber dari sifat atau kwalita yang memang melekat pada benda seni itu sendiri (Gie. 1976: 41). Tapi banyak orang tidak menyadari bagaimana berbagai elemen dengan prinsip desain tersebut mampu memberikan daya tarik terhadap pengamat. Seperti halnya pada ilustrasi kalender prasi di desa Tenganan yang memiliki nilai estetika. Ilustrasi tersebut memiliki teknik dan nilai estetika yang khas sehingga mampu menarik wisatawan lokal maupun asing yang berkunjung ke Tenganan, tetapi belum banyak yang mengetahui bagaimana hal tersebut bisa tercapai. Untuk itu, penelitian difokuskan pada usaha untuk mengetahui bagaimanakah elemen-elemen ilustrasi kalender prasi dan peranannya dalam membentuk prinsip-prinsip estetika?. Melalui penelitian deskriptif kualitatif, penelitian dilakukan dengan observasi langsung ke tangan dan mengumpulkan data kepustakaan. Dari data dan fakta yang dikumpulkan, diketahui bahwa bahwa elemen-elemen yang terdapat pada ilustrasi kalender prasi telah menjalin hubungan saling terkait satu sama lain. Dan diketahui juga bahwa, dengan menggunakan prinsip-prinsip estetika secara proposional,

elemen ilustrasi yang ada didalamnya membangun hubungan-hubungan yang tergolong baik dan berperan penting untuk mewujudkan penilaian keindahan kalender prasi secara keseluruhan.

Kata Kunci: elemen-elemen ilustrasi kalender prasi, prinsip-prinsip estetika, peranan ilustrasi kalender prasi

PENDAHULUAN

Ilustrasi merupakan seni gambar yang berperan penting dalam membantu mengkomunikasikan informasi selain teks didalam dunia komunikasi visual. Selain sebagai penyampai informasi secara lisan, ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai seni hias yang memberikan nilai estetika pada ruang kosong, baik pada suatu media komunikasi maupun seni grafis. Ilustrasi merupakan suatu wujud visual yang terdiri dari elemen-elemen dasar yang tertata dan saling berhubungan satu sama lainnya. Elemen-elemen dasar yang membentuk keutuhan suatu ilustrasi ikut berperan penting dalam memberikan kesan pada sang pengamat. Untuk itu diperlukan perhitungan yang jelas agar elemen-elemen tersebut saling bersinergi dalam mewujudkan suatu daya tarik.

Media komunikasi atau karya grafis bertujuan untuk menarik perhatian, mempengaruhi dan menggetarkan perasaan pengamat. Keberhasilan suatu ilustrasi dalam menarik perhatian pengamat didukung oleh pancaran nilai estetika tertentu yang ada pada karya seni itu sendiri. Hal tersebut dipertegas kembali oleh salah satu teori estetika yang mengatakan bahwa ciri-ciri yang menciptakan nilai keindahan bersumber dari sifat atau kwalita yang memang melekat pada benda seni itu sendiri (Gie. 1976: 41). Jika kita telisik kembali, ciri keindahan yang melekat pada benda seni (ilustrasi) itu tidak lain adalah elemen-elemen dasar yang membentuk keutuhannya. Berbagai elemen dasar tersebut membentuk wujud yang utuh dengan pertimbangan estetik tertentu,

sehingga pada akhirnya mampu memberikan suatu kesan terhadap pengamatnya. Meskipun kesan yang timbul akan berbeda pada setiap individu tergantung dari pemahamannya tentang seni. Tapi terlepas dari peran elemen-elemen dengan prinsip-prinsip estetika sebagai kwalita pokok yang menyusun karya grafis, banyak orang tidak menyadari bagaimana berbagai elemen dengan prinsip etetika tersebut mampu memberikan daya tarik terhadap pengamat. Persoalan semacam itu juga telah mendorong banyak ahli filsafat melakukan perbincangan dari waktu-kewaktu untuk memecahkan permasalahan filsafati terkait keindahan meski betolak pada obyek yang berbeda. Dan kini, penulis akan melakukan sebuah penelitian pada sebuah ilustrasi guna memperdalam pemahaman persoalan estetika.

Untuk melakukan penelitian ini, dipilihlah kalender Prasi dari desa Tenganan, Karangasem sebagai obyek material. Kalender prasi ini didukung oleh keberadaan ilustrasi dan elemen-elemennya yang ditata sedemikian rupa sehingga memiliki pancaran nilai estetika. Bagaimana elemen-elemen yang terdapat pada ilustrasi kalender prasi dapat menyebabkan keindahan masih menjadi tanda tanya. Jika melihat faktor lain, ilustrasi pada kalender prasi memiliki kesan unik. Kesan ini muncul karena ilustrasi dibuat pada permukaan lontar sehingga menguatkan kesan tradisionalnya. Dari segala kelebihan yang dimilikinya, seperti keindahan ilustrasi, keunikan bentuknya, keunikan material dan teknik pembuatannya, akhirnya kalender prasi menjadi karya dengan estetika yang khas. Menurut salah seorang pengerajin, keunikan tersebut tidak hanya menarik wisatawan lokal, namun juga mampu menarik wisatawan asing yang berkunjung ke Tenganan. Sehingga nilai estetika lokal kalender prasi mampu mempengaruhi nilai estetika wisatawan asing dengan kultur yang berbeda. Kalender prasi bagi masyarakat Tenganan mampu menjadi seni sekaligus komoditas pariwisata yang bernilai ekomis hanya dengan menonjolkan

estetika dari ilustrasi dan bentuk keseluruhan karya seni ini. Lalu kemudian muncul pertanyaan bagaimana keindahan tersebut tercipta?

Untuk mengetahui bagaimanakah peranan elemen-elemen visual pada ilustrasi kalender Prasi dalam membentuk prinsip-prinsip estetika, dilakukanlah penelusuran lebih mendalam melalui artikel ini. Selain itu, dengan meneliti seni kalender Prasi di Tenganan, diharapkan seni ini mampu di apresiasi dan dilestarikan sebagai warisan budaya yang adiluhung. Mengembangkan dan menggeliatkan kesenian ini di kemudian hari menjadi salah satu kearifan lokal yang mampu bersaing di kancah industri kreatif bertaraf lokal maupun global.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1.) Bagaimanakah elemen-elemen yang menyusun ilustrasi kalender prasi di Tenganan? 2.) Bagaimanakah peranan elemen-elemen ilustrasi pada kalender prasi dalam membentuk prinsip-prinsip estetika?

Materi & Metode Penelitian

Materi penelitian ini adalah kesenian Prasi di Desa Tenganan, Kecamatan manggis, Kabupaten Karangasem, Bali pada tanggal 24 Maret 2014. Kesenian Prasi yang dijumpai di lokasi penelitian terdiri dari tiga jenis, yaitu Prasi berbentuk cerita pewayangan seperti komik, Prasi berbentuk lukisan figur tokoh atau obyek tertentu, dan Prasi berbentuk kalender. Penelitian ini di fokuskan pada kalender prasi karena memiliki kedekatan dengan bidang studi Desain komunikasi Visual (DKV) yang dipilih secara acak dari salah satu pengerajin desa Tenganan.

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Yaitu suatu metode yang dilakukan dengan mendeskripsikan elemen-elemen ilustrasi pada kalender Prasi

dan mengungkap bagaimana peranan elemen tersebut dapat menciptakan nilai keindahan.

HASIL & PEMBAHASAN

Kalender Prasi

Seni Prasi secara umum adalah seni melukis pada daun lontar yang telah di olah dengan pengerupak, sejenis pisau pipih dengan ujung yang tajam dan runcing. Pewarnanya dari biji kemiri yang dibakar dan warna dasar lontar. Kalender Prasi sendiri adalah inovasi dari perubahan bentuk ilmu *lelintangan* (perbintangan Bali) kedalam bentuk yang baru. Seperti yang dikatakan Nyoman Wiwana, *lelintangan* yang secara konvensi merupakan bentuk tulisan terkait ilmu perbintangan Bali divisualisasikan kedalam ilustrasi dengan bentuk-bentuk tokoh pewayangan, terutama tokoh para dewa yang menurut kepercayaan mendiami masing-masing lokasi maupun arah perputaran bumi (buana agung) (dalam repo.isi-dps.ac.id, diakses 20/03/2014). Perbedaan mencolok dengan kalender konvensional adalah kalender Prasi tidak disertai teks nama-nama hari dan penanggalan seperti kalender pada umumnya. Tetapi hanya menampilkan sedikit teks dan 12 *scene* dari ilustrasi dewa-dewa dan para raksasa mulai Januari hingga Desember dalam 6 lembar lontar yang terangkai secara vertikal.

Elemen Desain dan Prinsip Estetika

Elemen-elemen desain atau juga disebut sebagai unsur-unsur desain adalah bagian terkecil yang membentuk suatu karya seni (grafis). Bagian terkecil tersebut tersusun saling mendukung satu sama lain dengan prinsip-prinsip estetika tertentu. Oleh Kusrianto dikatakan bahwa bagian dari elemen desain memiliki sikap tertentu terhadap yang lain (2007: 29). Perlu diketahui juga bahwa, dalam ilmu Desain komunikasi Visual (DKV) belum ada kesepakatan apa saja sejatinya

elemen-elemen desain itu karena banyak buku yang mengulas dengan susunan yang berbeda-beda. Tetapi dalam penelitian ini akan menggunakan pendapat Adi Kusrianto. Menurutnya, elemen-elemen visual DKV terdiri dari titik, garis, bidang, warna, dan tekstur (Kusrianto 2007: 30).

Elemen-elemen dasar dari ilustrasi tidak akan memberi kesan apa-apa jika tidak disusun dan di tata dengan memperhatikan prinsip-prinsip estetika. Maka Djelantik (1999: 39) mengatakan bahwa yang berperan dalam menimbulkan rasa indah pada sang pengamat adalah keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*). Dharsono Sony Kartika juga mengatakan keindahan merupakan sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal, yaitu kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contras*). (2007: 2). Lain dari itu, dalam The Liang Gie (1976: 48), Beardsley juga menegaskan kembali bahwa ada 3 ciri yang menjadi sifat-sifat "membuat baik" (indah) dari benda-benda estetis, yaitu: kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan.

Dari pandangan para ahli diatas ada kesamaan dan perbedaan yang sebenarnya saling melengkapi satu sama lain. Sehingga prinsip estetika yang membentuk suatu nilai keindahan pada benda seni dari berbagai padangan para ahli tersebut dapat diramu menjadi satu, yaitu: kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), perlawanan (*contras*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Elemen-Elemen Ilustrasi Kalender Prasi

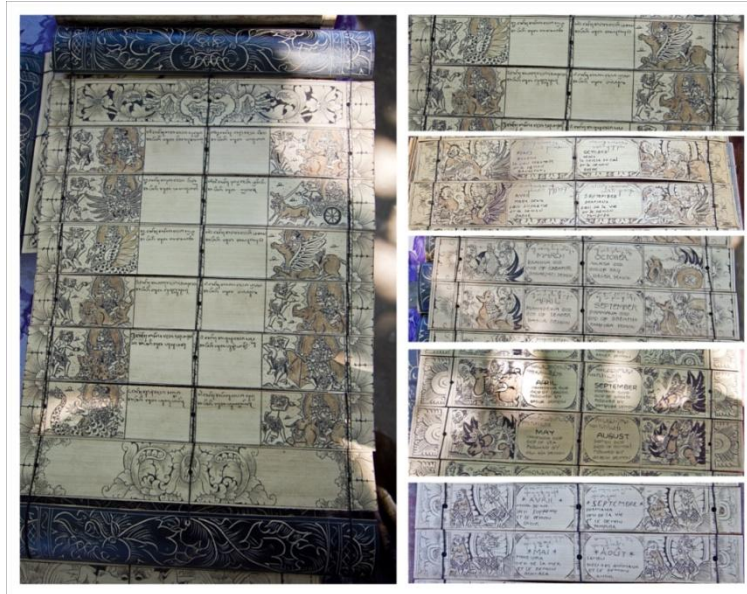
Berdasarkan Pendapat Kusrianto yang telah di paparkan diatas, elemen-elemen desain terdiri dari titik, garis, bidang, warna, dan tekstur. Untuk mengetahui sejauh mana peranan elemen-elemen yang membentuk ilustrasi kalender prasi, maka dilakukan analisis seperti dibawah ini:

A. Titik

Titik adalah elemen visual yang sangat kecil dengan dimensi panjang dan lebarnya tidak begitu berarti. Ditampilkan dalam bentuk klompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu (Kusrianto 2007: 30). Kalender Prasi secara umum mempergunakan banyak titik dengan kepadatan berbeda. Ada yang terlihat sebagai titik karena satu sama lain berjauhan, dan ada titik yang membentuk garis karena berada sangat dekat dan padat pada lintasan tertentu seperti yang dikemukakan Djelantik (lihat Djelantik. 1999: 20). Sedangkan di sisi lain, ada pula titik dengan susunan dan kepadatan yang renggang.

B. Garis

Garis adalah batas limit suatu bidang atau warna yang memiliki dimensi memanjang. (Kusrianto, 2007: 30). Ilustrasi kalender Prasi terdiri dari berbagai kombinasi garis. Tetapi secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis berdasarkan karakternya. Karakter luwes/ fleksibel dimiliki oleh semua garis yang membentuk karakter dewa, raksasa dan ornamen Bali seperti melengkung berselang-seling, berlawanan dan memancar. Sedangkan garis dengan karakter kaku dimiliki oleh semua garis lurus yang memisahkan ilustrasi satu dan lainnya dengan arah vertikal dan horizontal. Dari gambar 1 dan 2 dibawah ini bisa dilihat berbagai bentuk garis pada kalender Prasi.



Gambar 1: Ilustrasi kalender prasi dari beberapa pengerajin
(Foto: koleksi pribadi)



Gambar 2: Elemen-elemen ilustrasi kalender prasi dari
beberapa pengerajin
(Foto: koleksi pribadi)

Garis-garis tersebut saling bersinergi satu sama lain dalam membentuk suatu bidang maupun ruang dalam area yang relatif sempit. Dari gambar tersebut terdapat pengulangan-pengulangan bentuk dan karakter garis yang mirip di masing-masing kolom pada kalender prasi. Garis lurus vertikal maupun horisontal menjadi garis poros yang membagi posisi tiap ilustrasi sehingga menimbulkan kesejajaran antar ilustrasi kalender prasi. Garis lurus yang kaku tersebut membentuk kolom yang membatasi garis-

garis melengkung, sehingga menimbulkan kesan rapih, sehingga memperjelas bentuk garis melengkung dan menjauhkan kesan kesembrawutan.

C. Bidang

Bidang adalah elemen visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang terdiri dari dua jenis yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang non geometri atau tidak beraturan (Kusrianto, 2007: 30). Seperti halnya pada elemen garis yang terkait erat dengan bidang, bidang geometri dalam kalender prasi terlihat jelas membentuk kolom-kolom persegi yang memisahkan area ilustrasi dewa/kala, dengan ornamen (*pepatran*), dan ruang untuk teks. Sedangkan bidang-bidang non geometri yang saling berhubungan membentuk wujud ilustrasi dewa/kala, dan *pepatran* yang terkesan bebas dan luwes.

D. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Sanyoto (2005: 97) mengatakan, bidang merupakan elemen rupa yang mesti ada dan terdiri dari dua jenis yaitu ruang dwi matra dan tri matra. Ruang pada kalender prasi merupakan ruang dwi matra atau ruang dua dimensi yang hanya menampilkan kesan datar, panjang dan lebar. Ruang pada kalender prasi sangat terkait dengan garis dan bidang. Ruang dibentuk oleh garis yang membentuk bidang, dan bidang juga akan berisi ruang. Pada karya kalender prasi, secara umum mengikuti bentuk dari bidang. Sehingga ada ruang yang berbentuk kolom persegi, dan ruang tak beraturan di dalam bidang-bidang ilustrasi. Ruang persegi yang dibentuk oleh bidang geometri di isi oleh kumpulan garis yang membentuk wujud ilustrasi tertentu. Sedangkan ruang yang tidak berisi ilustrasi menjadi ruang kosong sebagai area pembatas agar

para pengamat mengenali bentuk-bentuk ilustrasi yang ingin disampaikan oleh pengerajin. Karya prasi yang kurang memperhatikan peranan ruang meyebabkan wujud ilustrasi menjadi tumpang tindih. Hal tersebut membuat tidak semua kalender Prasi mampu terjual karena membingungkan untuk orang awam. Sehingga peranan ruang sangat berperan dalam menciptakan kejelasan berbagai bentuk ilustrasi kalender prasi agar mampu di apresiasi oleh pengamat.

E. Warna

Warna terdiri dari dua jenis yaitu warna *additive* (warna dari cahaya/spektrum) dan *subtractive* (warna dari bahan/pigmen) (Ibid, 2005: 9). Warna pada kalender prasi tergolong warna bahan/ pigmen yang diperoleh dari warna dasar lontar yang telah melalui proses pengolahan. Selain itu juga dari jelaga serta minyak kemiri yang dibakar. Warna utama yang ada adalah warna-warna alami meyerupai warna tanah yaitu coklat. Warna coklat merupakan warna tersier, perpaduan dari jingga dengan kuning tetapi karena adanya *value* (terang-gelap) yang berbeda-beda sehingga muncul variasi warna coklat pada kalender prasi, seperti warna putih kecoklatan dan coklat kekuningan. Selain itu ada warna hitam sebagai warna garis dan warna bambu pemberat (cover) dari kaldender. Warna dasar lontar memiliki intensitas *value* yang rendah, sehingga terkesan pucat atau pudar dari warna tersier pada umumnya. Hanya warna hitam yang memiliki intensitas kegelapan yang maksimal. Sedangkan warna coklat kekuningan di beberapa bidang, berperan sebagai warna prantara yang menghubungkan warna dasar lontar dengan warna hitam sehingga mengurangi ketimpangan.

Menurut Nyoman Wiwana dalam artikel estetika seni prasi, seni lukis prasi termasuk kedalam kesenian tradisi, karena terdapat muatan estetis yang dijiwai oleh nilai-nilai budaya yang luhur. (jurnal.isi-dps.ac.id, di akses; 13-05-2014). Jika dilihat dari bentuknya, seni prasi memiliki kedekatan dengan lukisan tradisi wayang kamasan. Kesamaan bisa di telisik baik dari bentuk penggambaran karakter dewa/ kala, maupun dari komposisi dan pola pewarnaan seperti *gambar 4* dibawah ini.



Gambar 3: Lukisan Wayang Kamasan di buku Suteja Neka & Neka Art Museum (2001: 27) dengan foto kalender prasi (koleksi penulis)

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa kalender prasi maupun lukisan kamasan sama-sama dibuat dengan warna minimalis. Banyak memakai warna yang senada dan tidak begitu kontras. Peran warna minimalis dengan porsi dan penataan yang sungguh-sungguh dipertimbangkan memiliki alasan tersendiri sebagai pendukung keindahan.

F. Tekstur

Tekstur adalah kualitas fisik dari permukaan suatu benda, seperti kasar, mengkilap, pudar atau kusam, yang dapat diaplikasikan secara kontras, serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain (Kusmiati. 1999: 8). Tekstur pada kalender prasi tergolong kedalam

jenis tekstur semi kasar. Kesan tersebut berasal dari serat alami lontar, guratan pisau lukis, serta dari serat bambu pemberat yang terlihat oleh mata tidak terlalu licin dan juga tidak begitu kasar jika di raba.

Peranan Elemen-Elemen Ilustrasi Dalam Membentuk Prinsip-Prinsip Estetika

Berbagai elemen yang telah disebutkan diatas seperti titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur telah membentuk ilustrasi kalender prasi menjadi bentuk yang konkrit, bentuk yang dapat dikenali wujudnya dan bentuk yang dinilai keindahannya. Dari pengamatan dan analisis bentuk elemen-elemen ilustrasi kalender prasi, diketahui bahwa elemen yang lebih banyak di ekspose sebagai pembentuk ilustrasi oleh pengerajin prasi adalah elemen garis, dan warna. Sedangkan elemen titik, bidang, ruang dan tekstur adalah sebagai pendukung elemen utama. Dari berbagai elemen-elemen ilustrasi kalender prasi tersebut tidak serta merta menyebabkan keindahan. Sejatinnya terdapat hubungan-hubungan antar elemen ilustrasi yang membentuk penilaian estetika. Hubungan-hubungan tersebut selalu berdasarkan prinsip-prinsip estetika yang juga telah dirangkum berdasarkan pandangan beberapa ahli seperti pada poin sebelumnya.

Di antara elemen-elemen penyusun ilustrasi yang sama pada kalender prasi memiliki persamaan *mood* atau kesan. Terjadinya kesamaan kesan ini karena adanya pengulangan bentuk yang menyebar di seluruh area lontar. Pengulangan bentuk yang terjadi antar elemen yang sama tersebut, meskipun tidak selalu indetik telah menyebabkan tercapainya rasa kesatuan (*unity*). Seperti yang dikatakan oleh M Suyanto (2004: 68), prinsip kesatuan dapat dicapai dengan melakukan pengulangan suatu elemen desain, grid atau membagi sub bagian format, kesejajaran dengan garis poros yang sama, aliran atau ritme bergerak. Kesatuan dibentuk oleh seluruh

elemen. Sebagai contoh, misalkan pada elemen garis, pengulangan bentuk garis berkarakter luwes dan kaku terjadi di seluruh area lontar, membentuk grid, dan memberi kesan aliran atau ritme yang bergerak. Begitu juga dengan elemen lain seperti bidang, ruang, warna, dan tekstur, masing-masing memiliki proporsi yang hampir sama dalam hal pengulangan dan penyebaran posisinya di area lontar. Hal inilah kemudian menyebabkan terjadinya prinsip kesatuan berdasarkan pandangan M. Suyanto yang dibentuk oleh masing-masing elemen tersebut. Jika dilihat secara keseluruhan pun, prinsip kesatuan juga telah dicapai oleh ilustrasi kalender prasi, karena berbagai elemen yang berbeda memiliki formasi yang saling mengisi satu sama lain, menyebar di sekeliling area lontar, dan memberi kesan ritme berberak seperti yang diungkap Suyanto karena pengulangan yang terjadi tidak sepenuhnya identik.

Dari prinsip penonjolan atau kontras jika dikaitkan dengan penilaian keindahan, tampak bahwa elemen garis memiliki prinsip kontras yang lebih kuat dari yang lainnya. Berdasarkan pendapat Djelantik (1999: 47), prinsip perlawanan atau kontras adalah penonjolan yang dibuat dari perlawanan elemen visual tanpa merusak keutuhan karya. Elemen garis terlihat lebih jelas dan bervariasi dengan menampilkan banyak garis-garis melengkung berkesan luwes dan dibatasi oleh garis-garis lurus yang menjaga kerapihan bentuk ilustrasi. Garis-garis melengkung khususnya, menyebar secara konsisten di seluruh area lontar dengan proporsi yang lebih banyak dan membentuk obyek yang *eye catching*, tetapi tetap mampu menjaga unsur kesatuan dengan elemen lain karena kesamaan kesan yang dimiliki. Dari pandangan Djelantik tentang kontras tersebut, elemen garis telah mencapai asas ini karena mendominasi secara visual, atau dengan kata lain elemen garis lebih banyak merebut perhatian pengamat tanpa diganggu dan mengganggu fungsi elemen lainnya.

Penonjolan yang terjadi pada elemen garis tidak luput dari peran elemen yang lainnya. Salah satunya adalah elemen warna yang membentuk keharmonisan dengan mengurangi value yang ada pada dirinya sekaligus membentuk kontras yang mendukung peranan elemen garis. Warna-warna pucat terang yang terkesan lembut mengisi sebagian besar area ilustrasi. Warna terang lebih mendominasi kalender prasi sehingga memberikan kesempatan pada elemen garis untuk lebih menonjolkan kerumitan bentuknya sebagai daya tarik utama. Menurut Artini Kusmiati (1999; 13), harmoni dapat dicapai dengan kombinasi elemen dengan sifat yang sama, baik itu kesamaan skala, bentuk, warna, arah, atau tekstur. Kesamaan kesan yang dimaksud terjadi antara karakter warna dan garis. Warna pucat dan garis melengkung sama-sama memiliki karakter lembut, hangat, tenang, alami (Kusmiati.1999:4, Darmaprawira. 2001:39). Sehingga kesamaan karakter antara warna coklat pucat dan garis melengkung memiliki hubungan yang harmonis.

Lebih lanjut Ebd Sunyoto (2005: 28), mengutarakan adanya pedoman untuk memperoleh komposisi yang sebanding, yaitu hukum keluasan atau "Law of Area" yang berbunyi: "*semakin luas suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin tenang dan semakin sempit suatu area sebaiknya menggunakan warna yang semakin kuat*". Jika dilihat pada gambar: 1 atau 2, beberapa area yang sempit diberi *value* warna yg cenderung gelap sebagai pendukung penonjolan bentuk ilustrasi. Dan area yang lebih luas mendapat *value* yang lebih terang atau lembut sebagai pendukung. Sehingga pemilihan area pewarnaan ini menyebabkan keselarasan (*harmony*) karena adanya kesesuaian kebutuhan, mana yang ditonjokkan dan mana yang tidak, sehingga mengakibatkan kenyamanan saat memandang..

Begitu pula menurut Dharsono Sony Kartika (2007: 83), sedikit kontras atau paduan sumbang akan menarik, tetapi jika

berlebihan akan nampak ramai, berserakan dan mengacaukan desain. Elemen warna sudah dijelaskan mengalami penurunan peran sehingga menciptakan dukungan terhadap penonjolan pada elemen garis. Hal yang sama juga terjadi pada elemen lain, seperti elemen bidang, ruang, dan tekstur. Masih berlandaskan pendapat Kartika di atas, peran ketiga elemen ini hanya sebagai pendukung keharmonisan karena tidak saling berebut menonjolkan diri. Bidang terbentuk dari garis dengan proporsi yang tidak begitu menonjol karena mengikuti bentuk dan ukuran ilustrasi. Ruang yang diisi oleh garis serta bidang juga telah sesuai dengan proporsinya untuk mencapai kesatuan dan keharmonisan. Ruang kosong yang berfungsi memberikan area bernafas untuk mengenali bentuk-bentuk dari ilustrasi satu dan lainnya dirasa cukup proporsif, sehingga keseluruhan elemen mencapai keharmonisan.

Selain prinsip-prinsip yang dikemukakan di atas, ada 3 prinsip lagi yang diperlukan untuk menciptakan nilai keindahan suatu karya seni. Prinsip keseimbangan salah satunya. Keberadaan prinsip ini secara nyata dapat dilihat melalui pengamatan visual. Prinsip keseimbangan diciptakan oleh seluruh elemen, tetapi yang lebih nampak di permukaan adalah elemen bidang dan ruang yang saling berkaitan satu sama lain. Berdasarkan pendapat M. Suyanto (2004:57), keseimbangan dapat dicapai dengan menciptakan kesamaan distribusi dalam bobot. Hal ini sangat terkait dengan prinsip kesatuan dan harmoni. Elemen Bidang tersebar di sisi kanan, kiri, atas dan bawah dengan bentuk, komposisi, serta posisi yang hampir serupa. Jika dilihat dari posisi pengulangan dan penyebarannya, elemen bidang geometri (persegi) yang diisi oleh elemen titik, garis, ruang, dan warna telah menciptakan keseimbangan karena adanya kesamaan distribusi dalam bobot. Bidang geometri (persegi) yang membagi area ilustrasi dengan area teks memiliki ukuran yang relatif sama. Bidang persegi tersebut berada di posisi yang seimbang, yaitu di posisi

kanan dan kiri. Ada juga kolom persegi panjang untuk area ornamen di sisi atas dan bawah dengan ukuran yang relatif sama. Sehingga keadaan ini juga sesuai dengan pandangan Kusrinto (2007: 41), yaitu keseimbangan dapat dicapai dari keadaan bentuk dan ukuran serta komposisi. Lebih jauh beliau membagi keseimbangan menjadi tiga jenis, yaitu: keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan menyebar (ibid, 2007: 38). Keseimbangan yang tercipta dari posisi elemen- elemen bidang pada kalender prasi ini adalah keseimbangan simetris karena kesamaan berat ada di sisi kanan, kiri, atas maupun bawah kalender prasi. Sedangkan elemen lain yang berperang menciptakan keseimbangan seperti titik, garis, warna, dan tekstur juga memiliki keadaan yang sama, yaitu sama-sama menyebar di berbagai posisi mengikuti letak bidang geometri ini. Sehingga semua elemen berkontribusi menciptakan keseimbangan pada kalender prasi.

Selanjutnya adalah prinsip kerumitan (*complexity*) dan kesungguhan (*intensity*). Pada ilustrasi kalender prasi kedua prinsip ini saling terkait satu sama lain. Asas kerumitan (*complexity*) dapat dilihat dari banyaknya kombinasi elemen garis sebagai pembentuk daya tarik. Ilustrasi yang relatif kecil dengan variasi garis yang banyak menyebabkan adanya kesan kerumitan dalam proses pembuatannya. Sejalan dengan hal tersebut, I Nyoman Wiwana dalam artikel Bentuk Seni Lukis Prasi mengatakan, pengerjaan seni lukis prasi sesungguhnya sangat rumit. Bekerja pada bidang yang relatif kecil, dengan gambar yang harus dibuat secara detail, serta dengan teknik tulis lontar. (jurnal isi-dps, di akses 13/05/2014). Kesan kerumitan (*complexity*) dari banyaknya variasi garis secara otomatis membutuhkan ketekunan dan ketelitian dalam proses pembuatannya. Tema yang dipakai pada kalender prasi juga didasarkan pada konsep-konsep hindu yang menarik. Sehingga prinsip kesungguhan (*intensity*) juga mendukung keindahan

ilustrasi kalender prasi. Meskipun Beardsley (dalam: Gie,1976: 48) membenarkan bahwa salah satu sifat membuat indah/estetik berasal dari suatu kerumitan (*complexity*) tertentu, tetapi jika hanya bertumpu pada kerumitan semata belum tentu membentuk keindahan secara sempurna, tapi justru bisa membuat kekacauan dalam seni. Karena itu, Dharsono Sony Kartika (2007: 2), menyatakan bahwa keindahan muncul karena memperhatikan keselarasan sekaligus perlawanan (kontras) dari elemen-elemen penyusunnya. Jadi kerumitan dan kesungguhan dari bentuk-bentuk ilustrasi kalender prasi telah menciptakan nilai keindahan dengan proporsi yang disesuaikan sehingga tetap menjaga keharmonis hubungan antar elemen yang ada.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan diatas diperoleh kesimpulan bahwa Elemen-elemen yang terdapat pada ilustrasi kalender prasi telah menjalin hubungan saling terkait satu sama lain sehingga mampu mewujudkan karya seni artistik yang laku di pasaran. Elemen-elemen ilustrasi tersebut terdiri dari titik yang membangun keseluruhan bentuk ilustrasi, garis yang sangat bervariasi, bidang dan ruang yang saling terkait, warna-warna yang berperan sesuai fungsi, dan tekstur yang menyatu dengan semua elemen ilustrasi.

Sedangkan peranan elemen-elemen ilustrasi pada kalender prasi dalam membentuk prinsip-prinsip estetika sangatlah besar. Dengan menggunakan prinsip-prinsip estetika secara proposional, elemen ilustrasi yang ada didalamnya membangun hubungan-hubungan yang tergolong baik. Hubungan antar elemen-elemen ilustrasi dengan prinsip-prinsip estetika yang baik tersebutlah yang berperan penting untuk mewujudkan penilaian keindahan kalender prasi secara keseluruhan. Elemen garis yang menonjol menjadi pusat

perhatian karena memiliki banyak variasi bentuk, kerumitan dan kesungguhan. Penonjolan ini didukung juga oleh peranan elemen-elemen lain yang fungsional, tepat sasaran, tidak saling berebut perhatian. Sehingga kesatuan, keselarasan (harmoni), dan keseimbangan tetap terjaga meskipun ilustrasi kalender prasi memiliki kerumitan dan kesungguhan yang mampu mengacaukan nilai estetika.

Saran

Meskipun karya para pengerajin kalender prasi saat ini telah mencapai nilai keindahan, namun diharapkan mereka memiliki standar acuan untuk menjaga kualitas karya dan mampu menggali lagi potensi dan ide-ide baru yang tidak lepas dari ciri tradisi. Karena untuk bertahan dalam persaingan global dibutuhkan kreasi dan inovasi secara terus menerus dengan menjaga kualitas karya. Dengan meningkatkan kualitas diharapkan pula bahwa seni Prasi dapat berkembang ditengah himpitan kemajuan IPTEK sebagai kesenian warisan leluhur yang unik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius. 2009. *Estetika Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan*. Banten: Sanggar Luxor
- Darmaprawira, Sulasmi W.A. 2001. *Warna Teori Kreativitas dan Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya
- Kam, Garret. 2001. *Suteja Neka & Neka Art Museum*. Ubud: Yayasan Dharma Seni Museum Neka
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain

Kusmiati, Artini. Pudjiastuti, Sri. Suptandar, Pamudji. *Teori Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (NIRMANA)*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran

Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Stimik Amikom

Website:

<http://jurnal.isi-dps.ac.id>, di akses 13/05/2014

http://repo.isi-dps.ac.id/261/1/Bentuk_Seni_Lukis_Prasi_I.pdf, diakses 20/03/2014

KAJIAN ESTETIKA PADA MODIFIKASI AKSARA BALI DALAM LOGO BAND EMONI DAN AYU LAKSMI

I Putu Yuda Pratama. NIM : 2013.21.025. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Logo adalah suatu identitas yang dewasa ini menjadi suatu keharusan bagi sebuah perusahaan atau organisasi. Logo juga menjadi ciri khas pembeda antara suatu perusahaan dengan perusahaan lain. Band Emoni dan Ayu laksmi memiliki logo yang mampu mewakili ciri identitas mereka. Logo Band Emoni dan Ayu laksmi sama-sama mengadopsi bentuk dari aksara Bali. Unsur-unsur yang terdapat dalam kedua logo tersebut hanyalah garis dan warna. Estetika dalam kedua logo tersebut jika dikaji dengan ilmu desain yakni prinsip dan asas desain menunjukkan bahwa garis dan warna mampu memenuhi indikasi dari prinsip dan asas desain sebagai acuan untuk mengkaji estetika. Prinsip-prinsip dan asas-asas desain mampu dipenuhi oleh unsure yang terdapat dalam kedua Logo ini walaupun terdapat sedikit perbedaan diantara keduanya. Pada logo Band Emoni hanya prinsip kontras yang tidak dapat ditemukan. Hal tersebut dikarenakan logo ini hanya memiliki satu ketebalan garis pada seluruh bagianya. Pada logo Ayu Laksmi memenuhi semua prinsip dan asas desain sebagai indikasi sebuah keindahan. Pada kedua logo ini garis melengkung mampu disusun secara harmonis, dengan kontras yang baik, serta berirama yang mampu menjadikan logo Band Emoni dan Ayu Laksmi tampak indah. Garis melengkung tersebut juga mampu disusun secara menyatu dengan proporsi yang memungkinkan logo memiliki suatu keseimbangan secara visual serta menarik dengan kesederhanaan yang dimilikinya. Dengan pencapaian Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi pada prinsip-prinsip desain dan asas-asas desain maka kedua logo

ini dapat dikatakan indah.

Kata Kunci : Estetika, Logo, Emoni, Ayu Laksmi, Garis, Aksara, Bali

PENDAHULUAN

Logo adalah suatu identitas yang dewasa ini menjadi suatu keharusan bagi sebuah perusahaan atau organisasi. Logo juga menjadi ciri khas pembeda antara suatu perusahaan dengan perusahaan lain. Dalam logo terkandung makna filosofis yang mampu mewakili jati diri dari sebuah perusahaan. Pada era globalisasi ini logo tidak hanya dibuat sebagai sarana identitas suatu perusahaan atau organisasi semata. Kini logo juga digunakan sebagai identitas dari sebuah komunitas bahkan individu yang bersifat non formal contohnya sebuah band dan penyanyi solo. Logo yang digunakan juga memiliki tujuan yang sama dengan logo yang dimiliki oleh perusahaan atau organisasi.

Terkait dengan pernyataan diatas, logo dari komunitas atau individu yang akan dibahas dalam artikel ini adalah logo Band Emoni dan logo dari penyanyi Ayu Laksmi. Emoni merupakan sebuah band indie Bali yang memiliki aliran pop ethnic. Band yang memiliki delapan personel inti ini memilih paduan antara alat music modern yaitu gitar, bass dan kahun dengan alat music tradisional Bali seperti rindik dan suling Bali. Band yang didirikan oleh AA. Gd Raka Gunawarman ini memiliki sebuah album dan sebuah mini album. Penikmat Band yang terbentuk pada 11 Januari 2011 ini dari anak-anak hingga dewasa karena lagunya yang mudah dicerna dan di terima masyarakat. Namun pangsa pasar dari band ini sebenarnya adalah kalangan remaja dengan tujuan agar music tradisional Bali dapat digemari oleh remaja khususnya di Bali.

Aliran pop ethnic Bali dipilih oleh Band ini dengan alasan karena mereka merasakan suatu keresahan tentang eksistensi dan keberlangsungan seni music tradisional di

kalangan remaja Bali. Dewasa ini remaja Bali lebih cenderung mengidolakan kesenian music modern dibandingkan seni music tradisional. Oleh sebab itu diperlukan suatu gebrakan baru di dunia music dengan pangsa pasar remaja Bali. Alasan tersebut yang mendorong terbentuknya Band Emoni Bali beserta misinya yang menginginkan eksistensi kesenian music tradisional Bali tetap terjaga dan selanjutnya remaja Bali mulai menyukai kesenian music tradisional Bali hingga dapat menjadi trend. Terkait dengan itu diharapkan pula agar music Bali nantinya akan berkedudukan setara dengan music modern di benak remaja khususnya di Bali. Selain Band Emoni ada pula seorang penyanyi solo yang berasal dari Bali yang bernama Ayu Laksmi.

Ayu Laksmi adalah seorang penyanyi yang sempat dikenal sebagai lady rocker di awal 90-an. Pada tahun 2011, 20 tahun sejak album pertamanya dirilis, ia muncul kembali dengan album terbarunya, Svara Semesta. Saat ini Ayu Laksmi kembali aktif dalam berbagai Music Festival atau event berskala lokal, nasional maupun International. Selain bernyanyi wanita kelahiran 25 November 1967 di Singaraja Bali ini, juga aktif menulis lagu, selain itu Ayu Laksmi juga dikenal sebagai seorang penari, aktris film & theater serta penutur.

Ayu Laksmi mulai dikenal sejak menjuarai BRTV tingkat Provinsi Bali di Tahun 1983 untuk versi Trio bersama kedua kakaknya Ayu Weda dan Ayu Partiwati dalam Trio, "Ayu Sisters", yang kemudian pada tahun yang sama meraih penghargaan sebagai Juara III dan sekaligus sebagai Trio Berpenampilan terbaik BRTV untuk Tingkat Nasional .

Untuk mempromosikan karyanya Emoni dan Ayu Laksmi memilih menggunakan suatu media promosi berupa branding sebagai identitasnya. Branding adalah identitas berupa pencitraan dari suatu unit usaha produk atau jasa (Iirvanus,2011:7). Untuk itu masing-masing dari mereka membuat logo yang nantinya dapat disematkan ke dalam setiap

media promosi Band Emoni atau Ayu Laksmi untuk memudahkan audiens untuk mengingat mereka. Logo adalah tanda gambar identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Kusrianto,2009:232).

Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi memiliki suatu kesamaan yakni berjenis logotype yaitu menggunakan teks sebagai pembentuk logonya. Selain itu karakter font yang dipilih juga serupa yakni mirip dengan aksara Bali sesuai dengan konsep dari Band Emoni ataupun Ayu Laksmi. Aksara Bali yang umumnya sangat jarang dijumpai di dunia komersil, kini dimodifikasi serta dimanfaatkan sebagai sebuah ujung tombak pemasaran dari Band Emoni ataupun Ayu Laksmi. Sebenarnya yang digunakan dalam logo Band Emoni dan Ayu Laksmi adalah hanya mengadopsi dari bentuk-bentuk khas aksara Bali dimana masing-masing huruf tersebut dianalogikan sebagai huruf latin yang memiliki gaya dekoratif bernuansa aksara Bali.

Sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji ketika berkaitan dengan estetika dari kedua logo tersebut. Sebuah logo yang baik hendaknya memenuhi prinsip dan asas desain di dalamnya. Prinsip dan asas desain tersebut ditunjang dari unsure-unsur pembentuk desain sedangkan logo Band Emoni dan Ayu Laksmi hanya memiliki unsure garis sebagai pembentuknya. Sebuah pertanyaan yang timbul dari fenomena tersebut tentang terdapatnya prinsip dan asas yang diaplikasikan ke dalam logo Band Emoni dan Ayu Laksmi.

Rumusan Masalah

Pendahuluan di atas dapat memberikan sebuah gambaran kasar tentang Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi. Terkait dengan uraian pada pendahuluan tersebut dapat ditarik suatu rumusan masalah yakni:

Bagaimanakah estetika modifikasi aksara Bali dalam logo Band Emoni dan Ayu Laksmi?

Metode Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji logo Band Emoni dan logo Ayu Laksmi ditinjau dari nilai estetika yang terkandung didalamnya. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap elemen-elemen dalam logo Band Emoni dan logo Ayu Laksmi yang terkait dengan aksara Bali untuk mengungkap estetika yang terkandung di dalamnya.

PEMBAHASAN

Logo adalah tanda gambar identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Kusrianto,2009:232). Logo dibuat bukan sekedar sebagai merek dagang atau simbol perusahaan, melainkan harus mampu merepresentasikan korporasi dan mampu memberi kepercayaan (trust) dalam tempo sesingkat mungkin. Logo harus mudah diingat, mengesankan, berciri khas, dan tidak terlalu rumit (Supriyono, 2010). Dari definisi yang diberikan oleh beberapa ahli dan praktisi dapat dipahami bahwa logo sangat penting perannya. Selain membangun citra perusahaan, logo juga sering kali digunakan untuk membangun spirit secara internal di antara komponen yang ada dalam perusahaan tersebut. Sebuah logo yang baik dan berhasil akan dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki, dan menjaga image perusahaan yang memiliki logo itu. Logo bahkan dapat menjalin kesatuan dan solidaritas diantara anggota keluarga besar suatu perusahaan itu yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi dan meraih sukses demi kemajuan perusahaan (Kusriyanto, 2009:232).

Secara umum logo dapat dibagi menjadi dua yaitu logogram dan logotype. Logogram adalah logo yang berbentuk gambar dari suatu objek yang mengandung filosofi yang dipercaya dapat merepresentasikan suatu perusahaan. Selain itu ada juga yang disebut logotype yaitu logo yang tersusun

atas huruf atau teks dimana teks atau huruf tersebut mampu mewakili nama perusahaan.

Logo Band Emoni dan logo Ayu Laksmi merupakan sebuah logo yang berjenis logotype atau terdiri dari huruf sebagai pembentuknya. Huruf yang digunakan bersifat dekoratif yang diadopsi dari aksara Bali. Huruf dari aksara Bali tersebut dimodifikasi sehingga memungkinkan untuk dibaca secara latin. Aksara Bali yang dimodifikasi dapat memberikan sebuah nilai estetis dari logo Band Emoni dan Ayu Laksmi ini.



Gambar 1 : Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi

Estetika pada transformasi aksara Bali pada logo Band Emoni dan Ayu Laksmi tersebut dapat dikaitkan dengan beberapa teori yang sesuai. Beberapa teori tentang keindahan tersebut antara lain, teori postmodern, prinsip desain dan asas desain. Dengan mempergunakan teori postmodern, prinsip dan asas desain akan mempermudah dalam mengkaji logo Band Emoni dan ayu Laksmi terkait dengan estetika. Dalam dunia desain prinsip dan asas desain merupakan suatu indicator estetika dari suatu desain.

Teori Postmodern

Postmodernisme muncul pada akhir abad ke-20 dalam seni sebagai kritik terhadap modernisme. Postmodernisme adalah paham yang berkembang setelah era modern dengan modernismenya. Teori postmodern digunakan dalam mengkaji logo Band Emoni dan Ayu Laksmi karena dalam postmodern terkandung nilai-nilai yang sesuai untuk mengkaji kedua logo tersebut seperti *pastiche* dan *camp*.

1. *Pastiche*

Dilihat dari sisi *pastiche*, Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi sangat memenuhi pengertian dari *pastiche*. Hal tersebut karena logo Band Emoni dan Ayu Laksmi meminjam elemen-elemen pembentuk logo dari aksara Bali dan mengembangkannya sehingga menjadi bentuk logo Band Emoni dan Ayu Laksmi. Dalam *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, *pastiche* didefinisikan sebagai karya seni yang disusun dari elemen-elemen yang dipinjam dari berbagai hal di masa lalu. Eksistensi karya *pastiche* sangat bergantung pada eksistensi budaya masa lalu yang diadopsinya.

Menurut Hutcheon, *pastiche* beroperasi berdasarkan prinsip kesamaan dan keberkaitan dengan karya masa lalu. Dilihat dari segi bentuknya terdapat beberapa poin kesamaan bentuk dari logo Band Emoni dan Ayu Laksmi dengan Aksara Bali. Adapun kesamaan bentuk tersebut adalah sebagai berikut.

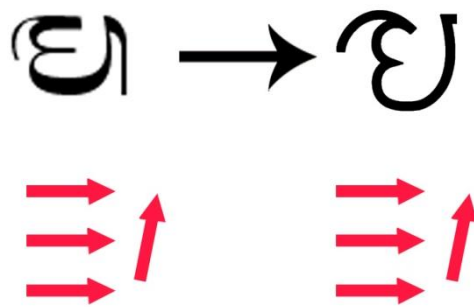
Logo Band Emoni



Gambar 2 : Logo Band Emoni

Logo Emoni memiliki beberapa poin persamaan bentuk dengan aksara Bali. Aksara Bali yang memiliki persamaan bentuk tersebut adalah aksara “ma”, “nya” dan “ga”. Walaupun bentuk huruf “Emoni” dalam logo Band Emoni tidak benar-benar sama persis dengan aksara Bali “manyaga” namun terdapat beberapa kesamaan arah garis dominan pada keduanya. Secara visual arah garis tersebut dapat mengindikasikan keidentikan dari aksara “manyaga” dan huruf “Emoni” pada logo Band Emoni.

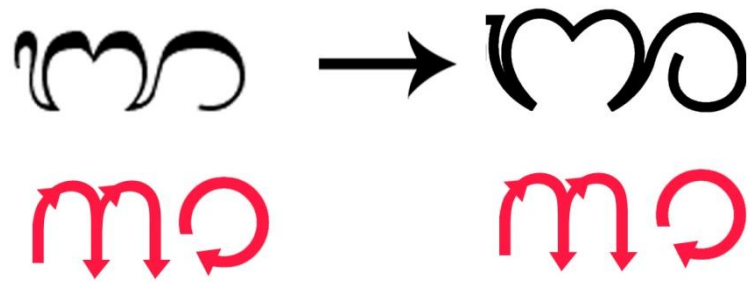
Huruf “E” dalam logo Band Emoni memiliki persamaan bentuk dengan aksara “ma”. Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperlihatkan, dalam aksara “ma” dan huruf “E” dalam logo Band Emoni terdapat tiga buah garis horizontal yang mengarah ke kanan dan disusun secara paralel. Selanjutnya dilanjutkan dengan garis ke atas yang berpangkal dari garis horizontal terbawah.



Gambar 3 : Arah garis aksara “ma” dan huruf “E” pada logo Band Emoni

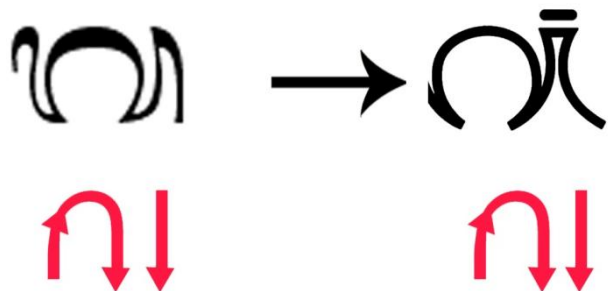
Huruf “mo” dalam logo Band Emoni memiliki persamaan bentuk dengan aksara “nya” . Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperlihatkan, dalam aksara “nya” dan huruf “mo” dalam logo Band Emoni terdapat garis melengkung seperti garis imajiner dari gelombang transversal atau merambat naik dan

turun sebanyak dua kali. Selanjutnya dari ujung garis sebelumnya terdapat garis memutar searah jarum jam.



Gambar 4 : Arah garis aksara “ma” dan huruf “E” pada logo Band Emoni

Huruf “ni” dalam logo Band Emoni memiliki persamaan bentuk dengan aksara “ga” . Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperharitan, dalam aksara “ga” dan huruf “ni” dalam logo Band Emoni juga terdapat garis melengkung seperti garis imajiner dari gelombang transversal atau merambat naik dan turun namun dalam hal ini hanya sekali saja. Di sebelahnya terdapat garis vertikal dari atas ke bawah.



Gambar 5 : Arah garis aksara “ma” dan huruf “E” pada Logo Band Emoni

Logo Ayu Laksmi

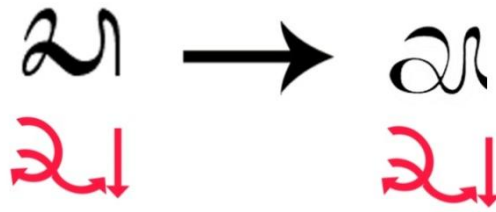


Gambar 6 : Logo Ayu Laksmi

Logo Ayu Laksmi memiliki beberapa poin persamaan bentuk dengan aksara Bali. Aksara Bali yang memiliki persamaan bentuk tersebut adalah aksara “sa”, “pu”, “pa” dan “nga”. Selain itu ada pula beberapa pengangge suara seperti pepet, ulu, suku ilut dan garis tanpa makna dalam aksara Bali yang menghiasi logo Ayu Laksmi namun tidak sesuai pada tempatnya jika dilihat secara aksara Bali. Oleh sebab itu hanya adalah aksara “sa”, “pu”, “pa” dan “nga” saja yang akan dibahas. Dibandingkan dengan logo Band Emoni yang tidak benar-benar sama persis dengan aksara Bali “manyaga”, logo Ayu Laksmi cenderung lebih menyerupai aksara Bali dari segi gaya tulisan. Selain itu arah garis yang terdapat dalam logo ini juga sama dengan arah garis dalam aksara Bali yang sebenarnya. Secara visual arah garis tersebut dapat mengindikasikan keidentikan dari aksara “sa”, “pu”, “pa” dan “nga” dan huruf “a, y, u dan m” pada logo Ayu Laksmi.

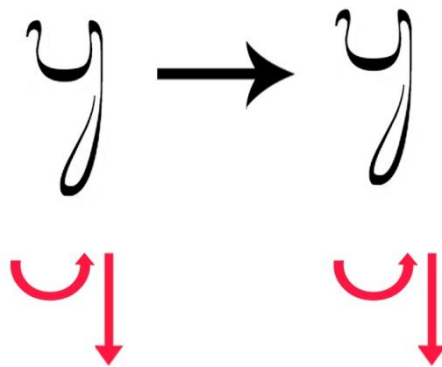
Huruf “a” dalam logo Ayu Laksmi memiliki persamaan bentuk dengan aksara “sa”. Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperharitan, dalam aksara “sa” dan huruf “a” dalam logo Ayu Laksmi terdapat tiga buah garis. Yang pertama adalah garis melengkung searah jarum jam, lalu terdapat garis melengkung

ke kanan dan ke kiri yang memotong garis melengkung pertama, dan yang terakhir adalah garis vertical yang mengarah ke bawah.



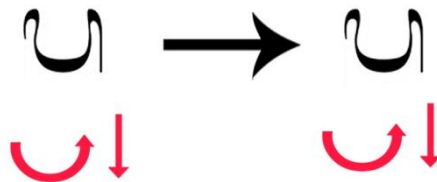
Gambar 7 : Arah garis aksara “sa” dan huruf “a” pada logo Ayu Laksmi

Huruf “y” dalam logo Ayu Laksmi memiliki persamaan bentuk dengan aksara “pu” . Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperharitan, dalam aksara “pu” dan huruf “y” dalam logo Ayu Laksmi terdapat garis melengkung berlawanan arah jarum jam yang menalang ke atas. Setelah itu dilanjutkan dengan garis vertical ke bawah dan melebihi jajaran garis melengkung di sebelahnya.



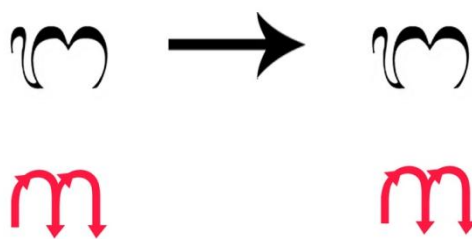
Gambar 8 : Arah garis aksara “pu” dan huruf “y” pada logo Ayu Laksmi

Huruf “u” dalam logo Ayu Laksmi memiliki persamaan bentuk dengan aksara “pa” . Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperharitan, dalam aksara “pa” dan huruf “u” dalam logo Ayu Laksmi terdapat garis melengkung berlawanan arah jarum jam yang menalangi ke atas. Setelah itu dilanjutkan dengan garis vertical ke bawah di sebelahnya.



Gambar 9 : Arah garis aksara “pa” dan huruf “u” pada logo Ayu Laksmi

Huruf “m” dalam logo Ayu Laksmi memiliki persamaan bentuk dengan aksara “nga”. Hal tersebut diindikasikan dengan arah garis dominan keduanya yang sama. Jika diperharitan, dalam aksara “nga” dan huruf “m” dalam logo Ayu Laksmi terdapat garis melengkung seperti garis imajiner dari gelombang transversal atau merambat naik dan turun sebanyak dua kali.



Gambar 10 : Arah garis aksara “nga” dan huruf “m” pada logo Ayu Laksmi

Dari uraian diatas telah menegaskan bahwa Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi memenuhi syarat untuk dikatakan bersifat *pastiche* karena memiliki prinsip kesamaan dan keberkaitan dengan karya masa lalu yang dalam hal ini yang dimaksud adalah aksara Bali.

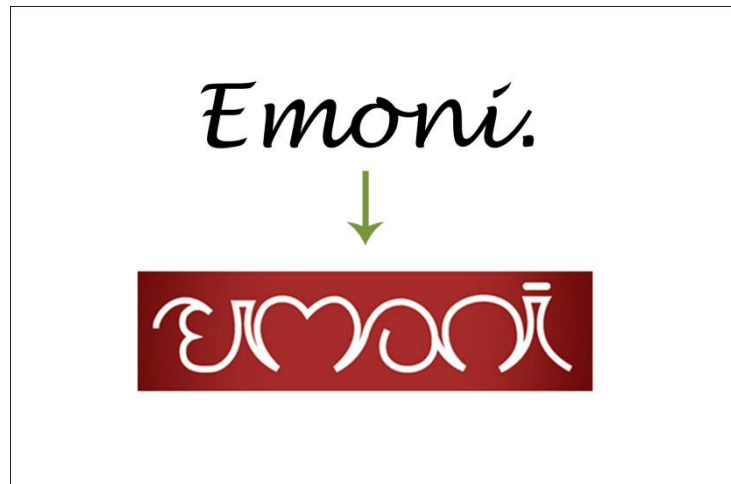
2. Camp

Menurut Susan Sontang, camp adalah suatu model estetisme dimana sebagai suatu cara melihat dunia sebagai suatu fenomena estetik. Estetisme camp dapat dipandang positif dalam hal pengembangan gaya, oleh karena camp merupakan semacam pemberontakan menentang gaya elit kebudayaan tinggi.

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa logo Band Emoni dan Ayu Laksmi dapat dikaitkan dengan pernyataan Susan Sontang. Hal tersebut terbukti dari proses pengembangan gaya dimana aksara Bali mampu dikembangkan menjadi sebuah logo yang bermanfaat. Hal tersebut bersifat positif karena selain menambah kesan kreatif juga dapat dijadikan sebagai sarana pelestarian kebudayaan Bali.

Logo Band Emoni dan Ayu Laksmi juga dapat dipandang sebagai suatu pemberontakan menentang gaya elit kebudayaan tinggi karena tidak mau mengikuti font-font konvensional sebagai pembentuk logotype dan memilih kebudayaan local sebagai kekuatan.

Fenomena tentang logo dari Band Emoni dan Ayu Laksmi yang mengadopsi aksara Bali terkesan unik dan segar. Sebagai contoh jika dilihat dari logo Band Emoni yang dulunya menggunakan huruf latin dan kini menggunakan huruf yang identik dengan aksara Bali akan terasa sangat berbeda. Logo Band Emoni yang mengadopsi aksara Bali terbukti dapat meningkatkan popularitas dari Band Emoni dibandingkan dengan pada saat menggunakan logo dengan huruf latin biasa.



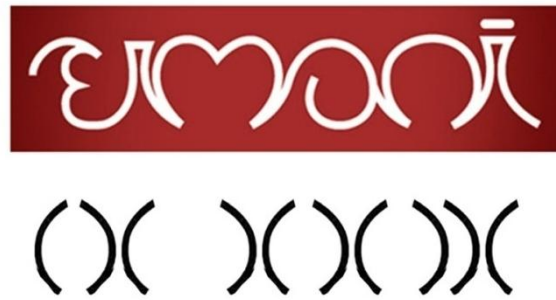
Gambar 11 : Logo Emoni lama dan baru

a. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah pengorganisasian komposisi dari unsure estetik dalam desain. Prinsip desain terdiri dari beberapa hal yakni harmoni, kontras, irama dan gradasi (Kartika, 2007:80). Prinsip-prinsipnya jika dikaitkan dengan logo Band Emoni dan Ayu Laksmi adalah sebagai berikut.

1. Harmoni

Harmoni merupakan paduan unsure-unsur yang berbeda dekat atau memiliki interval sedang. Jika unsur estetika berinterval sedang dipadu secara berdampingan maka akan menimbulkan kombinasi tertentu dan juga dapat menimbulkan keselarasan (harmoni). Dikaji dari prinsip harmoni Logo Band Emoni memiliki garis-garis melengkung yang yang dapat dikatakan memiliki interval yang berdekatan.



Gambar 12 : Harmoni garis melengkung pada logo Band Emoni

Logo Ayu laksmi memiliki karakter garis yang sama dengan Logo Band Emoni. Garis yang ada juga sama-sama didominasi oleh garis melengkung yang mengesankan suatu harmoni di dalamnya.

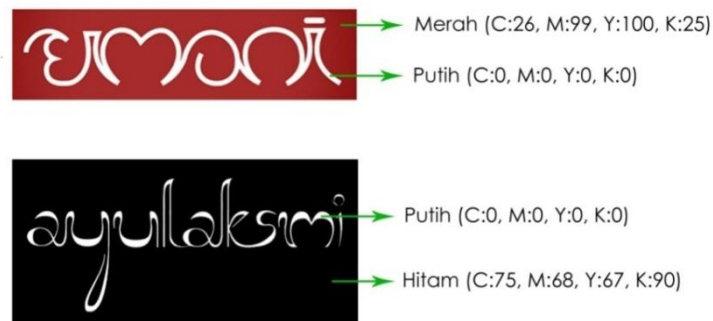


Gambar 13 : Harmoni garis melengkung pada logo Ayu Laksmi

2. Kontras

Kontras merupakan paduan dari unsure-unsur yang berbeda tajam atau memiliki interval besar dengan kata lain memiliki matra yang berbeda. Kontras yang berlebihan akan mengakibatkan komposisi menjadi rusak, ramai dan berserakan. Garis-garis melengkung ini juga memiliki unsure garis tegas

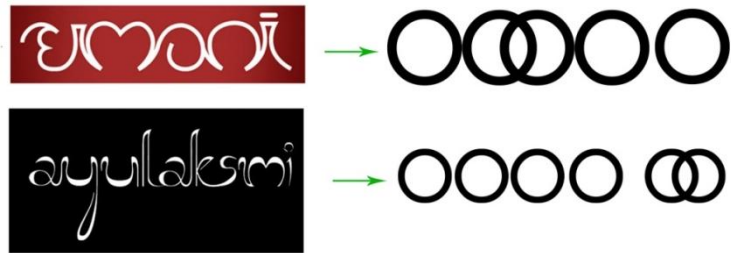
dan beberapa sudut menandakan juga terdapat sedikit unsure kontras. Dalam Logo Band Emoni Prinsip kontras juga dapat dilihat pada warna dasar dan warna garis yang memiliki saturasi warna yang berbeda. Ayu laksmi memiliki kontras pada warna yang sangat terasa secara visual. Warna dominan logo ini adalah hitam dengan garis berwarna putih yang merupakan invert dari warna hitam.



Gambar 14 : Kontras warna pada logo Band Emoni dan Ayu Laksmi

3. Irama (Repetisi)

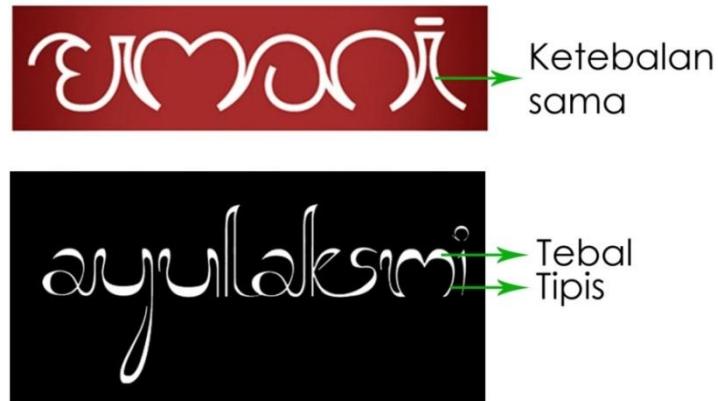
Irama merupakan pengulangan unsure-unsur pendukung karya seni. Irama juga merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu. Dalam logo Band Emoni ini tidak terdapat pengulangan bentuk yang sama persis namun garis-garis melengkung tadi juga dapat dilihat sebagai pengulangan pengulangan lingkaran secara imajiner yang mengesankan terdapat prinsip irama di dalamnya. Sama halnya dengan Logo Emoni, Logo Ayu Laksmi juga memiliki irama dari garis-garis melengkung yang tersusun dan berulang-ulang.



Gambar 15 : Irama garis melingkar pada logo Band Emoni dan Ayu Laksmi

4. Gradasi

Gradasi merupakan suatu system paduan dari laras (harmonis) menuju ke kontras, dengan meningkatkan masa dari unsure yang dihadirkan. Gradasi merupakan gambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik. Prinsip yang terakhir yakni gradasi tidak Nampak pada logo Band Emoni ini. Hal tersebut dikarenakan tiap garis dalam logo ini tidak mengalami peningkatan masa baik dari segi bentuk ataupun warna. Keseimbangan informal dicapai oleh logo Band emoni karena secara visual memiliki bidang dan masa garis yang merata. Hal tersebut berbeda dengan logo Ayu Laksmi. Garis dalam logo Ayu laksmi memiliki ketebalan yang tidak seragam. Oleh sebab itu gradasi dalam logo ini timbul dari garis tipis yang mengalami peningkatan masa ketebalan menjadi garis tebal, dan sebaliknya.



Gambar 16 : Gradasi ketebalan garis pada logo Band Emoni dan Ayu Laksmi

b. Asas Desain

1. Asas Kesatuan (Unity)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan dapat tercipta dari suatu susunan komposisi dari unsure pembentuk karya. Kesatuan garis dalam logo Band Emoni dan Ayu Laskmsi tercipta oleh karena adanya kesamaan karakter pada garis-garis penyusun logo. Namun perbedaannya adalah pada logo Band Emoni karakternya ada pada gris melengkung yang memiliki ketebalan sama dan seragam. Pada logo Ayu Laksmi kesatuan dipenuhi dengan karakter garis dimana memiliki jenis tebal dan tipis yang melekat pada seluruh huruf dalam logo ini.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara

visual. Keseimbangan dalam bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsure dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Ada dua jenis keseimbangan dalam penyusunan bentuk yaitu keseimbangan formal yaitu keseimbangan pada dua pihak berlawanan dalam satu poros (simetris), dan keseimbangan informal yaitu keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsure yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Dalam Logo Band Emoni dan Logo Ayu Laksmi memiliki keseimbangan informal dengan masa yang sama di setiap sisi dan tidak terdapat konsentrasi berat pada satu titik.

3. Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan dalam desain pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsure-unsur artistic dalam desain. Kesederhanaan dapat diaplikasikan kedalam beberapa aspek desain antara lain kesederhanaan pada unsure, struktur dan teknik. Kesederhanaan yang paling terasa dalam logo Band Emoni dan Ayu Laksmi ini adalah kesederhanaan unsure pembentuk yakni hanya garis dan warna saja.

4. Aksenturasi

Aksenturasi adalah suatu titik berat untuk menarik perhatian (centre of interest). Aksenturasi dapat dicapai melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Aksenturasi dalam logo Band Emoni ini

terdapat pada warna dominan yakni merah. Aksenturasi dalam logo Ayu Laksmi dicapai melalui suatu perulangan garis tebal dan tipis yang mampu menarik perhatian.

5. Proporsi

Proporsi adalah hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis dan tekstur dalam beberapa area. Proporsi yang digunakan dalam logo Band Emoni dan Ayu Laksmi cukup baik karena perbandingan antara objek (Garis-garis putih) dan media (border) sesuai dan tidak meluangkan bidang kosong yang terlalu luas.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa logo Band Emoni dan Ayu Laksmi memiliki suatu nilai estetika yang diindikasikan melalui prinsip desain serta asas desain yang terkandung di dalamnya. Logo-logo tersebut masing masing memenuhi prinsip desain dan hanya terdapat sedikit perbedaan antara keduanya. Perbedaan ada pada gradasi yang tidak dimiliki oleh Logo Band Emoni. Dadi segi asas desain kedua logo tersebut memenuhi seluruh asas desain yang ada. Hanya terdapat perbedaan karakter atau gaya dari kedua logo tersebut. Selain itu logo Band Emoni dan Ayu Laksmi juga memenuhi syarat untuk dikatakan sebagai sebuah karya seni postmodern karena mengandung unsure *pastiche*, camp dan skizofernia.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Rakhmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Rustan Suriyanto. 2010. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dosen DKV ISI Denpasar. 2007. Presentasi materi DKV1 FSRD ISI Denpasar.

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta : Percetakan Jalsutra

<http://en.wikipedia.org/wiki/huruf>

KAJIAN ESTETIKA BENTUK ILUSTRASI JEMPIRING PADA BAJU KEBAYA

Ni Made Nila Antarini. NIM : 2013.21.031. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Ilustrasi merupakan menerangkan atau memperlihatkan sesuatu, ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, musik yang tujuannya untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu. Salah satu fungsi utama ilustrasi adalah menarik perhatian. Ilustrasi jempiring adalah salah satu ilustrasi yang sedang booming saat ini. Walaupun ilustrasi jempiring pertama kali muncul sejak Desember 2013 namun ilustrasi ini sampai sekarang masih diminati. Dimana dalam ilustrasi jempiring tersebut warna dan bentuk sebagai aksentuasi / penonjolan pembentuk estetika.

Untuk menarik perhatian khalayak, *ilustrasi pada baju kebaya* harus memiliki nilai estetis atau estetika. Salah satu prinsip desain yang digunakan sebagai pembentuk estetika dalam *ilustrasi jempiring* adalah irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan. Materi dari penelitian ini adalah *ilustrasi jempiring* pada baju kebaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk membentuk estetika dalam *ilustrasi jempiring* ini adalah dengan memunculkan garis, bidang dan warna yang sama pada setiap ilustrasinya. Bentuk-bentuk tersebut antara lain bunga, daun dan ornamen serta warna - warna yang digunakan adalah warna kuning, merah, merah muda, hijau, hijau muda, biru muda, biru dongker, ungu, abu - abu, emas. Garis, bidang dan warna tersebut dijadikan aksentuansi dalam ilustrasi jempiring.

Kata kunci : estetika, *ilustrasi jempiring* pada baju kebaya

PENDAHULUAN

Ilustrasi merupakan menerangkan atau memperlihatkan sesuatu, ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, musik yang tujuannya untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu. Salah satu fungsi utama ilustrasi adalah menarik perhatian. Fungsi dari ilustrasi adalah untuk menarik perhatian publik guna mendorong dan mengembangkan gagasan dalam bentuk cerita realistis, dapat menumbuhkan suasana emosional karena ilustrasi lebih mudah dipersepsi atau diserap daripada tulisan (Kusmiati, 1999:44).

Ilustrasi jempiring adalah salah satu ilustrasi yang sedang *trend* saat ini. Alasannya saya memilih topik ini sebagai judul artikel seminar adalah apabila sebelumnya saya mengetahui bunga jempiring hanyalah sebuah bunga yang harum yang terdapat di setiap pekarangan rumah maupun taman, namun dari sebuah bunga jempiring berkembang sebuah ide untuk menjadikan jempiring sebagai ilustrasi. Dari sebuah bunga jempiring tercipta sebuah karya cipta seni yang dituangkan ke dalam sebuah media kain yaitu kebaya. Jempiring merupakan sebuah bunga yang putih bersih dan harum yang memberikan sebuah daya tarik pada setiap orang. Saat ini, ilustrasi pada baju kebaya kian beraneka ragam jenisnya, setiap bulan setiap tahunnya selalu melahirkan ide-ide ilustrasi yang menarik dimana setiap ilustrasi yang terbaru tersebut akan cepat menjadi sebuah *trend* untuk selalu diikuti oleh masyarakat kita untuk selalu mengikuti fashion kebaya yang menjadi selalu *booming* saat ini. Hal inilah yang merupakan salah satu ciri perkembangan ilustrasi pada baju kebaya yang saat ini digemari dikalangan anak muda serta para ibu-ibu sekali pun. Untuk itu, maka perlu dilakukannya pengkajian secara mendalam terhadap ilustrasi jempiring.

Dalam ilustrasi jempiring tersebut terlihat tampak harmonis dengan adanya keselarasan antara bagian-bagian atau komponen yang disusun untuk menjadi satu kesatuan dan

pada bagian itu tidak ada yang saling bertentangan, semua tampak cocok dan terpadu. Apabila diperhatikan secara khusus, ilustrasi jempiring pada baju kebaya menggunakan prinsip-prinsip desain sehingga menciptakan *ilustrasi* yang memiliki nilai estetis atau keindahan. Salah satu prinsip desain yang digunakan dalam *ilustrasi jempiring* ini adalah kesatuan. Sebuah karya seni / desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu, satu sama lain unsur yang disusun tidak dapat dipisah-pisah, semua menjadi satu (*unity*). Kesatuan dalam sebuah karya seni bertujuan untuk mengarahkan perhatian orang pada hal atau elemen yang paling penting dalam karya tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk mengetahui unsur-unsur seni rupa didalam ilustrasi seperti misalnya garis, bidang, dan warna dalam ilustrasi jempiring tersebut. Berdasarkan pernyataan diatas, maka adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut yaitu “bagaimana estetika bentuk ilustrasi jempiring pada baju kebaya? “. Dengan adanya uraian di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk mengetahui estetika bentuk dalam ilustrasi jempiring pada baju kebaya.

Materi Dan Metode Penelitian

Materi

Materi dalam penelitian ini adalah estetika bentuk ilustrasi jempiring pada baju kebaya.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

Menurut Bodgan dan Biklen terdapat lima ciri utama penelitian kualitatif, yaitu (1) Naturalistik, penelitian kualitatif memiliki latar aktual sebagai sumber langsung data dan peneliti merupakan instrument kunci. (2) Data deskriptif, data yang

dikumpulkan lebih mengambil bentuk kata-kata atau gambar daripada angka-angka. Hasil penelitian tertulis berisi kutipan-kutipan dari data untuk mengilustrasikan dan menyediakan bukti presentasi. (3) Berurusan dengan proses, peneliti kualitatif lebih berkonsentrasi pada proses daripada dengan hasil atau produk. (4) Induktif, peneliti kualitatif cenderung menganalisis data mereka secara induktif. (5) Makna, makna adalah kepedulian yang esensial pada pendekatan kualitatif. Peneliti yang menggunakan pendekatan ini tertarik pada bagaimana orang membuat pengertian tentang kehidupan mereka. Dengan kata lain, peneliti kualitatif peduli dengan apa yang disebut *perspektif partisipan* (Emzir,2011:2-4).

PEMBAHASAN

Estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut dengan keindahan. Keindahan tersebut meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut dengan kesenian. Dengan demikian kesenian, dapat dikatakan merupakan salah satu wadah yang mengandung unsur-unsur keindahan.

Ilustrasi merupakan menerangkan atau memperlihatkan sesuatu, ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, musik yang tujuannya untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu. Salah satu fungsi utama ilustrasi adalah menarik perhatian. Ilustrasi jempiring adalah salah satu karya seni buatan manusia yang dapat dinikmati oleh semua khalayak ramai. Adapun susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya tersebut dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan itu.

Untuk menarik perhatian khalayak, *ilustrasi jempiring* pada baju kebaya harus memiliki nilai estetis atau estetika. Memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang

kemudian disebut struktur desain atau struktur rupa; yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain dan asas desain (Dharsono,2007:69). Estetika dapat dimunculkan dengan adanya unsur-unsur seni rupa didalam ilustrasi seperti garis, bidang, dan warna. Dibawah ini akan dikaji estetika ilustrasi jempiring pada baju kebaya berdasarkan unsur-unsur seni rupa.

1. Garis

Menurut pandangan Dharsono (2007 :70) garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Dalam dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Sedangkan menurut pandangan Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005 : 71) apabila kita menyentuhkan alat gambar atau penggores yang lain dan berusaha menggoreskan pada bidang, maka akan menghasilkan goresan / garis. Sebutan yang umum disebut garis karena bentuknya kecil memanjang. Dengan garis, bobot kualitas serta karakter bahan bisa diungkapkan secara sederhana. Garis bisa lancar, terputus – putus, bisa beruas-ruas seperti naga. Pokoknya yang bisa menimbulkan khayalan sesuatu yang kecil memanjang.

Dalam bidang seni / desain, garis merupakan unsur yang memiliki peranan paling besar dan terpenting, karena garis memiliki peranan ganda yaitu garis sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan garis sebagai garis semu yang dapat membantu keindahan suatu karya seni, yang kesemua garis-garis tersebut memiliki karakter – karakter tertentu.

Secara garis besar, garis terdiri dari dua macam yaitu garis nyata / kaligrafi dan garis semu / maya. Garis Nyata / kaligrafi adalah suatu hasil goresan sedangkan Garis Semu

/ maya adalah batas limit suatu benda, batas ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain apa saja yang seolah-olah dibatasi garis, yang sesungguhnya, tetapi hanya karena adanya bayangan gelap terang (value) akibat adanya cahaya. Disebutkan pula oleh Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005 : 74) bahwa garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis bengkok / lengkung. Tetapi secara rinci dapat dibedakan antara lain :

- Garis Lurus
Terdiri dari garis horizontal, garis diagonal dan garis vertikal
- Garis Lengkung
Terdiri dari garis lengkung kubah dan lengkung busur
- Garis Majemuk
Terdiri dari garis zig – zag, garis berombak / lengkung S
- Garis Gabungan
Antara lain garis lurus, lengkung maupun majemuk

Karakter Garis menurut Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005 : 80) merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni / desain untuk menciptakan karakter garis yang diinginkan. Berikut ini adalah beberapa karakter garis tersebut.

- Garis Horizontal atau garis mendatar air memberi karakter tenang (calm), damai, pasif, kaku.
- Garis Vertikal atau garis tegak keatas memberikan karakter keseimbangan (stability), megah, kuat, tetapi statis, kaku.

- **Garis diagonal**
Garis diagonal atau garis miring kekanan kekiri memberikan karakter gerakan (movement), dinamis, tak seimbang, gerak, gesit, lincah.
- **Garis zig-zag**
Garis zig-zag merupakan garis patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun secara spontan merupakan gabungan dari garis vertikal dan diagonal memberi karakter sugesti, semangat, gairah, bahaya, mengerikan.
- **Garis Lengkung**
Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur memberikan karakter ringan, dinamis, kuat. **Garis Lengkung S**
Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (grace) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung keatas bersambung melengkung ke bawah atau melengkung ke kanan bersambung melengkung ke kiri yang merupakan gerakan indah sehingga garis ini sering disebut "line of beauty" merupakan garis terindah dari semua bentuk garis yang memberikan karakter indah, dinamis, luwes.

Selanjutnya apabila dilihat dari unsur garis pada ilustrasi jempiring pada baju kebaya, garis yang membentuk keindahan dari ilustrasi tersebut adalah sebagai berikut.



Ditinjau dari ilustrasi jempiring diatas, garis yang membentuk ilustrasi tersebut adalah menggunakan garis lengkung kubah, garis lengkung busur dan garis majemuk lengkung S. Jadi dilihat dari penggunaan garis ilustrasi ini memiliki karakter ringan, dinamis, kuat, indah, dan luwes. Dengan adanya unsur garis tersebut dapat dilihat keindahan dari ilustrasi tersebut.

2. Bidang

Menurut pandangan Dharsono (2005 : 71) bidang atau shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.

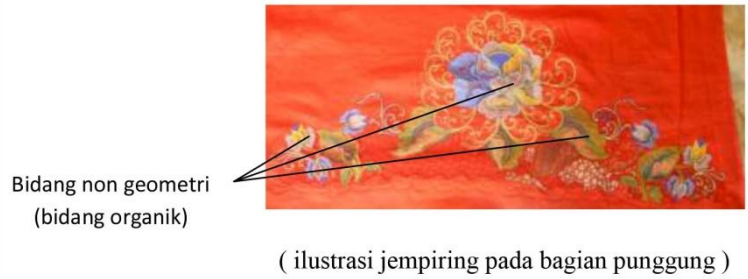
Menurut pandangan Rakhmat Supriyono (2010: 66) bidang atau shape adalah segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar.

Sedangkan menurut pandangan Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005 : 83) mengatakan apabila kita menyentuh alat gambar atau alat tulis pada sebuah tafiril akan menghasilkan titik yaitu suatu bentuk kecil tidak berdimensi. Jika sentuhan tersebut kita geserkan akan

menghasilkan garis yaitu bentuk kecil yang berdimensi memanjang. Jika garis tersebut kita gerakkan memutar dan kembali lagi bertemu dengan dirinya pada titik awalnya akan menghasilkan bidang yang merupakan bentuk berdimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang adalah suatu bentuk raut pipih / gepeng, datar sejajar tafiril, memiliki dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan.

Secara garis besar bidang macam-macam bentuk bidang meliputi bidang geometri dan bidang non geometri. Bidang geometri adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika yang meliputi segi tiga, segi empat, segi lima, segi enam, segi delapan, lingkaran dan lain sebagainya. Bidang non geometris adalah bidang yang dibuat secara bebas yang meliputi bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan dan bidang maya. Bidang organik yaitu bidang – bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas. Bidang bersudut bebas yaitu bidang – bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas. Bidang gabungan yaitu bidang gabungan antara lengkung dan bersudut. Bidang maya yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk tafiril / pespektif, bentuk bidang yang seolah bersudut – sudut, bentuk bidang yang seolah muntir, dan lain-lain.

Apabila teori diatas dikaitkan dengan ilustrasi jempiring pada baju kebaya, dalam ilustrasi tersebut menggunakan beberapa bidang sebagai pembentuk estetika dari ilustrasi tersebut. Berikut penjabaran penggunaan bidang dalam ilustrasi jempiring pada baju kebaya



Ditinjau dari unsur bidang, ilustrasi jempiring diatas menggunakan bidang non geometri yang terbentuk dari bidang organik yaitu bidang – bidang yang dibatasi garis-garis lengkung yang bebas. Yang memiliki kesan tidak formal namun mempunyai kesan santai dan dinamis.

3. Warna

Menurut pandangan Rakhmat Supriyono (2010:70) warna adalah salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian. Menurut pandangan Dharsono (2007 : 76) warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun terapan. Bahkan lebih jauh daripada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia.

Sedangkan menurut pandangan Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005 :9) warna merupakan getaran / gelombang yang diterima indera penglihatan. Warna dapat didefinisikan secara obyektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Warna dapat dibagi menjadi lima klasifikasi warna antara lain

1. Warna Primer

Warna primer disebut dengan warna pokok / warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain. Terdiri dari merah, biru, kuning.

2. Warna sekunder

merupakan percampuran dari dua warna primer dengan perbandingan yang seimbang. Merah + kuning = orange, merah + biru = ungu, biru + kuning = hijau

3. Warna tersier

merupakan warna primer dicampur dengan warna sekunder yang menghasilkan warna tersier yaitu kuning – orange, merah – orange, merah – ungu, biru – ungu, biru – hijau dan kuning – hijau.

4. Warna Intermediate

merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Kuning hijau yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau. Kuning – jingga yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga, merah – jingga yaitu warna yang ada diantara merah dan jingga, merah – ungu yaitu warna yang ada diantara merah ungu, biru – violet yaitu warna yang ada diantara biru dan violet.

5. Warna Kwartir

Merupakan warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ke tiga.

- Coklat jingga atau jingga / orange kwarter atau semacam Brown adalah hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier
- Coklat hijau atau hijau kwarter adalah hasil percampuran biru tersier dan kuning tersier

- Coklat ungu atau ungu /violet kuartar atau semacam Deep Purple adalah hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

Tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna intermediate apabila disusun menjadi sebuah lingkaran warna sebagai dasar teori warna pada umumnya. Dalam lingkaran 12 warna ini, jika dibelah menjadi dua bagian maka setengah bagian merupakan daerah warna panas, dan setengah bagian merupakan daerah warna dingin.

Karakter warna adalah untuk warna – warna murni (warna pelangi) sedangkan jika warna dirubah muda atau tua atau redup karakternya pun berubah. Berikut psikologi dari masing – masing warna.

1. Kuning

Warna kuning adalah warna yang mengasosiasikan pada sinar matahari, bahkan pada matahari sendiri. Yang memiliki karakter terang, gembira, ramah, supel, riang dan cerah. Dimana warna kuning memiliki lambang kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan dan kecemerlangan.

2. Jingga

Warna jingga adalah warna yang mengasosiasikan pada awan jingga. Awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap malam menuju terbit matahari, sehingga melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan. Karakter warna jingga memberi dorongan, anugrah, bahaya.

3. Merah

Warna merah adalah warna yang mengasosiasikan pada darah dan api. Dimana karakter warna merah mengartikan enerjik, kuat, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas.

4. Ungu
Ungu sering disamakan dengan violet, tetapi ungu ini lebih tepat disamakan dengan purpel, yaitu warna tersebut cenderung kemerahan. Sedangkan violet cenderung kebiruan. Ungu merupakan percampuran antara merah dan biru sehingga juga membawa atribut-atribut dari kedua warna tersebut.
5. Violet
Violet warna yang lebih dekat dengan biru. Wataknya dingin, negatif dan diam. Violet hampir sama dengan biru tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki watak kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.
6. Biru
Warna biru merupakan warna yang berasosiasikan pada air, laut, langit. Dimana karakternya adalah dingin, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, tetapi cerah.
7. Hijau
Warna hijau mengasosiasikan pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Dimana karakternya memiliki arti segar, hidup, tumbuh, dan beberapa hampir sama dengan biru. Simbol / lambang pada warna hijau adalah kesuburan, kesetiaan, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keremajaan, keperawanan.
8. Putih
Putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Putih melambangkan kejujuran, ketulusan dan keikhlasan. Warna ini juga mengasosiasikan terhadap rasa bersih atau higienis dan klinis.
9. Hitam
Warna hitam mengasosiasikan pada kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, kebodohan, misteri,

keputusan. Dimana karakter warna hitam mengartikan tegas, dalam, "depressive". Sebagai latar belakang warna, warna hitam mengasosiasikan kuat, tajam, formal, dan bijaksana. Hitam dipergunakan bersama-sama putih mempunyai makna kemanusiaan, tenang, sopan, kebijaksanaan.

10. Abu-abu

Warna abu-abu mengasosiasikan suasana suram, mendung, kelabu, tidak ada cahaya bersinar. Watak / karakternya antara warna hitam dan putih. Lambang dari warna abu-abu adalah ketenangan, kebijaksanaan, kerendahan hati, tetapi simbl turun tahta, juga suasana kelabu, ragu-ragu.

11. Coklat

Warna coklat memiliki asosiasi pada tanah, warna tanah dan warna natural. Dimana warna coklat memiliki karakter kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit kurang bersih atau tidk cemerlang karena warna ini berasal dari percampuran beberapa warna seperti halnya warna tersier. Dimana warna coklat tersebut memiliki lambang kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.



Melihat teori diatas apabila dihubungkan dengan ilustrasi jempiring pada baju kebaya, pada ilustrasi tersebut menggunakan warna sebagai pembentuk estetika. Dari

ilustrasi tersebut berikut adalah penjabaran penggunaan warna dalam ilustrasi jempiring pada baju kebaya. Warna yang digunakan dalam ilustrasi jempiring ini meliputi warna kuning, merah, merah muda, hijau, hijau muda, biru muda, biru dongker, ungu, abu – abu, emas. Apabila ditinjau dari unsur warna, dalam ilustrasi jempiring menggunakan warna primer, sekunder dan warna emas sendiri merupakan warna istimewa.

Estetika berdasarkan prinsip-prinsip desain

Menurut pandangan Rakhmat Supriyono (2010 : 86) mempelajari prinsip-prinsip desain sama pentingnya dengan mempelajari bahasa untuk keperluan penyusunan kalimat. Penyusunan elemen-elemen desain lebih mengandalkan kreativitas dan orisinalitas ide. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

1. Keseimbangan (balance)

adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Ada dua pendekatan untuk menciptakan balance. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara yang disebut dengan keseimbangan simetris / formal (formal balance). Keseimbangan asimetris (informal balance) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, surprise dan tidak formal.

2. Tekanan (emphasis)

Dalam seni rupa khususnya desain komunikasi visual, dikenal istilah focal point yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian. Focal point juga sering disebut dengan center of interest, pusat perhatian.

3. Irama (rhythm)

Adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

4. Kesatuan (unity)

Desain dapat dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara warna, ilustrasi, dan unsur-unsur desain lainnya.

Berbeda dengan Rakhmat Supriyono, menurut pandangan Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto membagi prinsip desain menjadi tujuh macam antara lain sebagai berikut :

1. Irama

Irama berasal dari kata wirama (Jawa), wirahma (Sunda), rhytmos (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata rhytmos yang artinya mengalir (Ensiklopedia Indonesia, hal. 1479). Jadi dapat disimpulkan bahwa irama atau ritme adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajeg, teratur, terus menerus. Irama dapat dibagi menjadi tiga yaitu

- Repetisi adalah hubungan pengulangan dengan ekstrim kesamaan pada semua unsur – unsur rupa yang digunakan, hasilnya monoton.
- Transisi adalah hubungan pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat atau variasi –variasi dekat pada satu atau beberapa unsur-unsur rupa yang digunakan hasilnya harmonis
- Oposisi adalah hubungan pengulangan dengan ekstrim perbedaan pada satu atau beberapa unsur – unsur rupa yang digunakan hasilnya kontras.

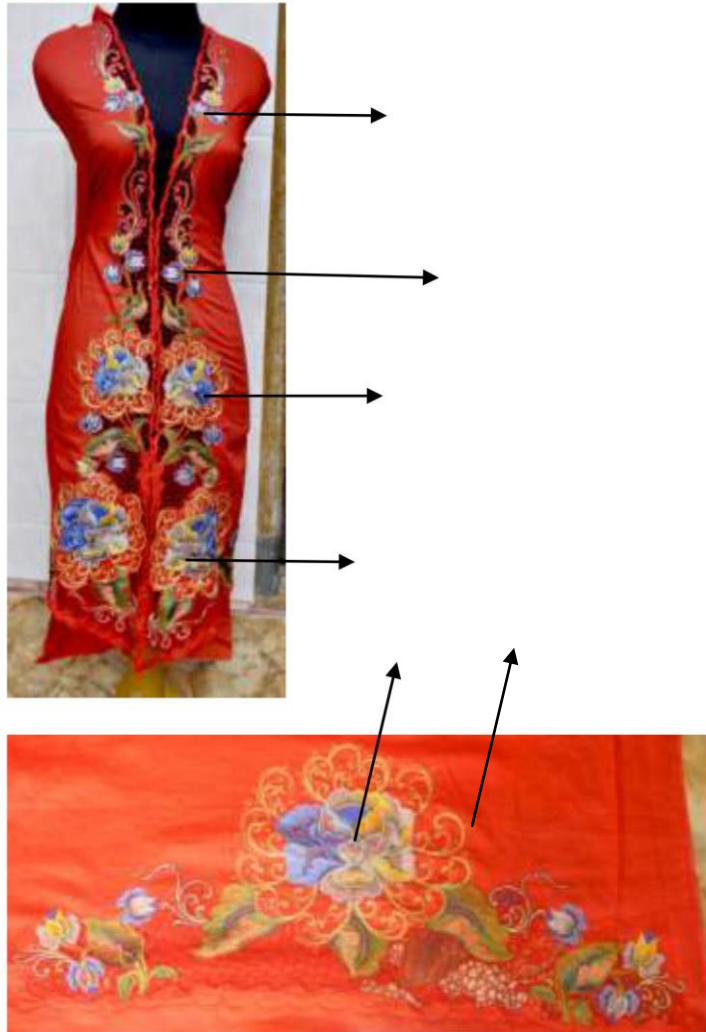
2. Kesatuan (unity) merupakan salah satu prinsip dasar tata surya. Karya seni / desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu (kempel, gumolong, golong gilig), satu sama lain unsur yang disusun tidak dapat dipisah-pisah, semua menjadi satu unit (unity). Prinsip kesatuan sesungguhnya adalah “adanya saling hubungan” antar unsur yang disusun.
3. Dominasi adalah istilah yang dipergunakan untuk menterjemahkan kata kerja “domination” (Inggris) yang artinya penjajah (E. Pino, Kamus Indonesia-Inggris, hal. 123) dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada karya seni / desain, agar diperoleh karya seni / desain yang artistik / memiliki nilai seni. Dominasi digunakan sebagai sebuah daya tarik. Karya rupa / desain harus memiliki dominasi, sebab kalau tidak ia tidak menarik, membosankan, statis, gersang, hambar, tidak menggigit.
4. Keseimbangan atau balance adalah merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. Karya seni / desain harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan. Dikatakan seimbang manakala disemua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat. Keseimbangan dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu :
 - Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara ruang ebelah kiri dan kanan sama persis atau setangkup. Dimana memiliki karakter formal/resmi, tenang, statis dan kaku.
 - Keseimbangan memancar yaitu keseimbangan ruang kiri, kanan, atas, bawah, sama persis dan karakternya pun sama dengan keseimbangan simetris.
 - Keseimbangan sederajat yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan memiliki

beban besaran sederajat (besaran sama tetapi bentuk rautnya berbeda) yang memiliki karakter tidak terlalu resmi, ada sedikit dinamika.

- Keseimbangan tersembunyi yang sering juga disebut dengan asimetri yaitu keseimbangan tuang kiri dan kanan tidak memiliki beban sama besaran maupun bentuk rautnya tetapi tetap dalam keadaan seimbang, karakter dinamik, hidup, dan tidak resmi.
5. Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Karya seni / desain harus serasi agar enak dinikmati. Proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran yang sifatnya matematis.
 6. Kesederhanaan (simplicity) merupakan menjadi tuntutan pada semua seni maupun desain. kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang. Sederhana bukan harus sedikit, tetapi yang tepat adalah "pas:
 7. Kejelasan merupakan mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki dua atau banyak arti. Prinsip kejelasan (clarity) sesungguhnya lebih tepat untuk tujuan tata desain, karena desain adalah seni terap yang ditunjukkan untuk kepentingan orang lain, di mana desain harus dapat dimengerti orang lain.

Pada pembahasan ini akan dibahas mengenai estetika ilustrasi jempiring pada baju kebaya dimana estetika ilustrasi ini akan terlihat estetik jika dilihat dari prinsip-prinsip desain yang dikemukakan oleh Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto.

1. Irama



Dilihat dari ilustrasi jempiring diatas irama yang digunakan adalah irama repetisi dimana pada ilustrasi itu terdapat pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat atau variasi –variasi dekat pada satu atau beberapa unsur-unsur rupa yang digunakan hasilnya harmonis. Bunga jempiring, daun dan garis lengkung dimana sisi kiri dan kanan dari gambar tersebut terkesan sama dan pada bagian punggungnya pun terkesan sama, yang hanya

diambil bunga, daun, dan garis lengkung yang dibuat agak besar daripada gambar kebaya bagian depan.

2. Kesatuan

Ditinjau dari ilustrasi diatas memiliki kesamaan, sisi kiri dan kanan ilustrasi tersebut yang membangun kesatuan dalam ilustrasi tersebut. garis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris, titik fokus atau dominasi yang terdapat pada ilustrasi diatas membuat ilustrasi tersebut indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga bisa dikatakan ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik.

3. Dominasi



Adapun dominasi pada ilustrasi jempiring, yaitu ilustrasi ini memiliki pandangan utama/penonjolan yaitu bunga jempiring yang terdapat pada tengah-tengah dari kumpulan garis lengkung yang berwarna emas. Sehingga menarik minat para ibu – ibu maupun remaja menggunakannya.

4. Keseimbangan

Ditinjau dari ilustrasi diatas dalam ilustrasi jempiring, menggunakan keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut sisi kiri dan kanan memiliki bentuk, ukuran, tekstur, warna yang sama. Sehingga jika ditarik garis tengah akan terlihat gambar yang sama pada sisi kiri dan kanan.

5. Proporsi

Apabila ditinjau dari ilustrasi diatas sudah ada penyusunan, perbandingan antara gambar bunga, daun dan garis lengkung dengan sisi kiri dan kanan yang seimbang membuat ilustrasi ini mempunyai proporsi yang mudah diterima bagi yang melihatnya sehingga ada kesan harmonis dalam penyusunan ilustrasi tersebut.

6. Kesederhanaan

Ditinjau dari ilustrasi diatas kesederhanaan terlihat dari gambar jempiring yang yang menonjol yang dikelilingi dengan garis lengkung dan garis-garis yang sama membuat kesan dinamis sehingga terkesan tidak ada yang kurang maupun tidak ada yang berlebihan.

7. Kejelasan

Ditinjau dari ilustrasi diatas kejelasan didapat dari bunga jempiring yang dikelilingi dengan garis lengkung yang menyerupai ornamen bali.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menarik perhatian khalayak, *ilustrasi jempiring* pada baju kebaya harus memiliki nilai estetis atau estetika. Memahami

estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur desain atau struktur rupa; yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain dan asas desain. Estetika dapat dimunculkan dengan adanya unsur-unsur seni rupa didalam ilustrasi seperti garis, bidang, dan warna. Dalam ilustrasi jempiring ini ditampilkan melalui pengulangan unsur-unsur elemen yang memiliki kesamaan garis, bidang dan warna sehingga akan membentuk satu kesatuan yang utuh dalam ilustrasi jempiring tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Ebdi Sanyoto,Drs. Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran Yogyakarta
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET (Penerbit Andi

KAJIAN ESTETIKA PADA KOMIK MAHAJIVANAGITA
SLOKA 1 : ESHA VAIROCANA

Rizkita Ayu Mutiarani. NIM : 2013.21.034. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Pada saat ini Indonesia memiliki banyak generasi muda yang berpotensi dalam membuat komik dan menciptakan karakter-karakter menarik yang masih mengangkat cerita wayang, kerajaan, cerita rakyat, dan lain sebagainya, yang menjadi daya tarik komik Indonesia. Berkat perkembangan teknologi, komik saat ini sudah tidak harus dicetak namun bisa berbentuk *digital* yang menyebabkan komikus bisa memamerkan karyanya melalui media sosial ataupun *website*.

Komik Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana merupakan komik yang banyak menampilkan unsur desain dengan berlatar belakang cerita tentang Bali yang dibuat pada tahun 2013. Jika diperhatikan, Komik Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana menggunakan unsur estetika dan prinsip desain sehingga menciptakan komik yang memiliki nilai estetis atau keindahan. Dengan menerapkan unsur estetika dan prinsip desain, komik Mahajivanagita memiliki suatu kesatuan antara satu panel dengan panel berikutnya. Pada komik ini lebih banyak menggunakan unsur desain yang memiliki kesan gelap, karena sesuai dengan cerita yang diangkat adalah tentang peperangan. Dalam artikel ini akan dibahas tentang estetika yang terkandung dalam komik Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana. Kajian estetika termasuk di dalamnya adalah unsur-unsur estetika yaitu garis, warna, dan bidang. Serta prinsip desain antara lain keseimbangan, irama dan kesatuan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Melalui metode penelitian

deskriptif kualitatif, data-data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kepustakaan, serta dokumentasi.

Kata kunci: Komik, Mahajivanagita Sloka 1: Esha Vairocana, Unsur Estetika, Prinsip Desain

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik, 2008:9)

Komik adalah sebuah tatanan gambar yang berurutan dengan menggunakan balon kata sebagai dialog untuk menceritakan suatu kejadian, ilustrasi atau mendramatisir suatu ide. Komik sangat diminati oleh para pembacanya dari yang anak-anak sampai orang dewasa, hal ini dapat dilihat dari banyaknya rental tempat peminjaman komik dan jumlah komik yang terbit tiap bulannya.

Pada saat ini Indonesia memiliki banyak generasi muda yang berpotensi dalam membuat komik dan menciptakan karakter-karakter menarik yang masih mengangkat cerita wayang, Kerajaan, cerita rakyat, dan lain sebagainya yang menjadi daya tarik komik Indonesia. Berkat perkembangan teknologi, komik saat ini sudah tidak harus dicetak namun bisa berbentuk *digital* yang menyebabkan komikus bisa memamerkan karyanya melalui media sosial ataupun *website*.

Komik Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana merupakan komik yang banyak menampilkan unsur desain dengan berlatar belakang cerita tentang Bali yang dibuat pada tahun 2013. Jika diperhatikan, Komik Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana menggunakan unsur estetika dan prinsip desain sehingga menciptakan komik yang memiliki nilai estetis atau keindahan. Dengan menerapkan unsur estetika dan prinsip desain, komik Mahajivanagita memiliki suatu kesatuan

antara satu panel dengan panel berikutnya. Pada komik ini lebih banyak menggunakan unsur desain yang memiliki kesan gelap, karena sesuai dengan cerita yang diangkat adalah tentang peperangan.

Komik *Mahajivanagita Sloka 1: Esha Vairocana* merupakan hasil karya dari empat sekawan para pemuda-pemudi kreatif dari Bali. *Mahajivanagita Sloka 1: Esha Vairocana* berkisah tentang masa perang saudara. Pasukan pemberontak muncul di berbagai daerah di Indonesia akibat ketidakpuasan mereka pada ketidakstabilan yang terjadi di negara. Ibukota Jakarta masih kukuh bertahan, namun beberapa provinsi telah jatuh ke dalam kuasa pasukan pemberontak, semisal Bali, Yogyakarta, Sulawesi Selatan dan Jawa Barat. Sistem pemerintahan di berbagai daerah telah berubah. Di masa ini Bali memiliki sistem pemerintahan yang sama dengan Kesultana Yogyakarta. Namun karena pasukan pemberontak Bali telah berhasil mengalahkan pemerintah daerah, mereka mulai melakukan pembantaian terhadap sang raja dan keluarganya. Tidak hanya keluarga kerajaan saja, mereka juga mengincar pegawai-pegawai pemerintahan lainnya, bahkan membantai tentara-tentara berikut keluarga masing-masing. Sedemikian kuatnya pasukan pemberontak tersebut. Mereka percaya diperlukan pembersihan secara total agar mampu membenah kekacauan yang terjadi pada nusantara.

Di Bali, ada empat orang anggota keluarga kerajaan yang tersisa, selamat dari pembantaian yang terjadi. Untuk menghindari kejaran pasukan pemberontak, mereka lari ke dalam persembunyian dibantu oleh teman-teman terpercaya. Sudah hampir dua tahun lamanya mereka bersembunyi. Segala keresahan, ketakutan, kegelisahan dan kebosanan mewarnai hari-hari mereka. Tidak pernah sekalipun mereka merasa tenang, selalu dihantui oleh ketakutan akan kemungkinan persembunyian mereka ditemukan. Kisah ini menuturkan

sebagian dari kekhawatiran, tekanan, serta harapan yang dirasakan oleh mereka, juga keyakinan dan perjuangan mereka untuk dapat tetap hidup dan bebas.

Dalam artikel ini akan dibahas tentang estetika yang terkandung dalam komik *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana*. Kajian estetika termasuk di dalamnya adalah unsur-unsur estetika yaitu garis, warna, dan bidang. Serta prinsip desain yaitu kesatuan, keseimbangan, irama dan sebagainya.

Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang timbul dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah estetika pada komik *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana* ?

Tujuan

Tujuan yang didapat adalah untuk menjawab pertanyaan yang muncul sesuai dengan perumusan permasalahan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kajian estetika pada komik *ahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana*.

Materi Kasus

Materi yang digunakan adalah komik *Mahajivanagita Sloka 1: Esha Vairocana* dalam bentuk *file digital* dengan format *JPG* dengan ukuran *4961 x 7016 pixel* dengan resolusi *600 dpi*.

Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan and Biklen (1982) dan Sugiyono (2005) metode penelitian kualitatif yakni :

- a. Dilakukan pada kondisi yang alamiah, (sebagai lawan eksperimen), langsung ke sumber data dan penelitian adalah instrumen kunci.
- b. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka, lebih menekankan pada proses daripada produk atau *outcome*.
- c. Penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif (penalaran untuk mencapai suatu kesimpulan) dan lebih menekankan makna (data dibalik yang diamati). (Sugiyono, 2005:1).

PEMBAHASAN

Pada komik *Mahajivanagita Sloka 1: Esha Vairocana* terdapat unsur-unsur estetika, diantaranya: garis, warna dan bidang. Dan terdapat prinsip-prinsip desain yaitu keseimbangan, irama dan kesatuan.

Garis

Pada dunia seni rupa seringkali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis, tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Dharsono, 2007:70).

Sebuah gambar yang dapat membangkitkan rangsangan emosional atau sensual pada pembaca sangatlah penting di dalam dunia seni komik. Ekspresi yang ditampilkan oleh berbagai macam bentuk garis dalam panel juga dapat membangkitkan dunia panca indera dan emosi pembaca (Juniarko, 2013).

Secara rinci terdapat empat jenis garis yaitu garis lurus, garis lengkung, garis majemuk dan garis gabungan (Sanyoto, 2009:98). Garis yang terdapat di dalam komik Mahajivanagita Sloka 1 merupakan garis yang tercipta dengan teknik goresan media runcing yaitu pensil lalu *finishing* dengan *software* komputer.

Garis dalam komik ini memberikan beberapa fungsi, diantaranya:

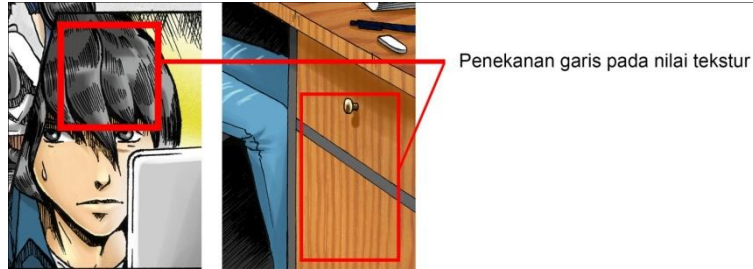
1. Sebagai garis kontur atau batas tepi gambar
2. Menekankan pada nilai gerak, irama dan arah
3. Memberikan kesan tekstur



Pada gambar diatas garis memiliki fungsi sebagai pembatas tepi gambar / kontur pada setiap ilustrasi dalam komik ini, yaitu pada karakter, benda-benda ataupun ruangan yang tergambar pada komik ini.



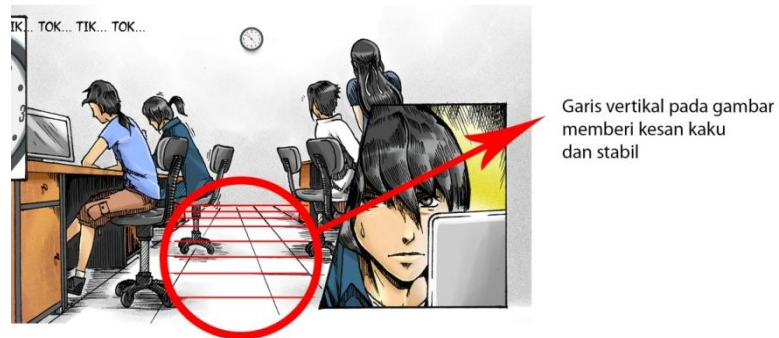
Pada kedua gambar di atas menunjukkan fungsi dari garis yang penekanan pada nilai arah dan nilai gerakan. Pada gambar pertama nilai arah ditunjukkan dengan penyusunan garis yang menuju ke satu titik. Pada gambar kedua penekanan pada nilai gerakan ditunjukkan pada gerakan karakter Esha yang terdorong.



Contoh garis yang berfungsi sebagai penekanan pada nilai tekstur pada komik ini diantaranya garis yang membentuk tekstur rambut dan garis yang membentuk tekstur dari meja.

Dalam komik ini secara garis besar terdiri dari garis lurus, yaitu garis horizontal dan garis diagonal.

- a. Garis horizontal atau garis mendatar air, memberi karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian dan kemantapan.



Gambar 1. Garis Horizontal

Garis horizontal pada panel di atas terletak pada pembentukan garis lantai yang menguatkan kesan kaku dan stabil yang terjadi di dalam perkantoran. Garis horizontal ini pun dibuat untuk memberi kesan bayangan.

- b. Garis diagonal atau garis miring ke kanan atau ke kiri memberi kesan objek dalam keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter gerakan (*movement*), gerakan lari/meluncur, dinamis, tak seimbang, gerak gesit, lincah, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan dan kekenesan (Sanyoto, 2009:108).



Gambar 2. Garis Diagonal

Garis diagonal pada gambar di atas memberikan kesan gerakan lari, dinamis, gerak gesit dan lincah, sesuai dengan adegan diatas yang memberika penekanan pada gerakan yang cepat/gesit untuk memukul.

Dari contoh-contoh garis yang dijelaskan di atas, secara keseluruhan garis dalam komik Mahajivanagita Sloka 1 memiliki fungsi diantaranya untuk memberikan kontur / batas gambar, memberikan penekanan pada nilai gerak dan nilai arah, memberikan kesan tekstur, serta memberikan kesan gelap terang atau bayangan.

Warna

Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Warna akan membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar / grafis. Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat (Pujiriyanto, 2005:43). Warna yang digunakan adalah warna dari karakter, warna dari benda-benda, serta warna dari alam yang terdapat dalam komik ini.

Warna manusia atau tokoh yang ditampilkan pada karakter wanita seperti Padme, Uttari dan lainnya menggunakan warna coklat muda pada warna kulitnya, sedangkan pada karakter laki-laki menggunakan warna coklat yang lebih tua pada warna kulitnya. warna pakaian yang digunakan pada tokoh komik bervariasi diantaranya warna putih, merah, biru, coklat, dan abu-abu.

Warna benda buatan dalam komik ini seperti warna ruangan, meja, jam dinding, komputer, pakaian yang digantung dan sebagainya. Warna yang digunakan bervariasi diantaranya warna hitam, putih, abu-abu, cokelat, merah, kuning, biru, dan sebagainya dengan diatur gelap terangnya sehingga terlihat harmonis.

Warna alam dalam komik ini ditunjukkan dengan warna langit senja berwarna oranye yang diatur gelap terangnya agar terkesan nyata dan terlihat harmonis.

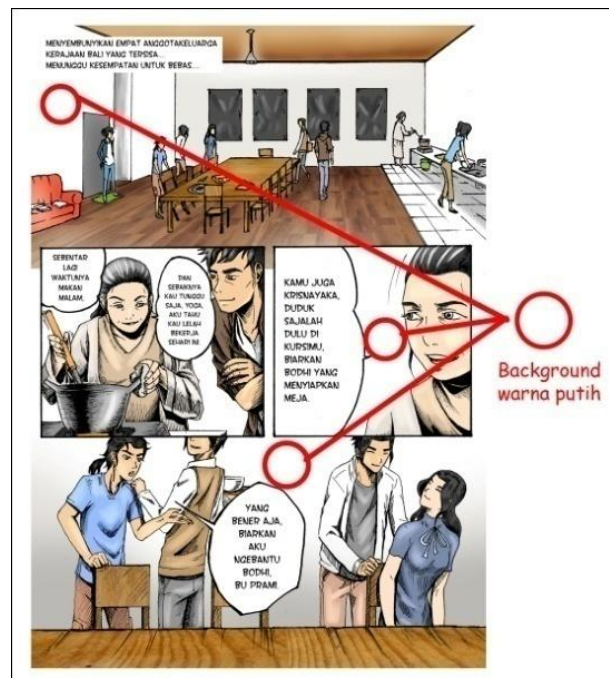


Contoh dari penggunaan warna pada manusia, alam dan benda buatan

Warna latar belakang (background) pada komik ini menyesuaikan dengan *mood* dari cerita tiap halaman. Maka akan dijelaskan berdasarkan dari psikologi warna dari tiap halaman. Warna dominan yang digunakan pada *background* pada komik ini antara lain warna putih, coklat dan hitam. Psikologi dari masing-masing warna sebagai berikut:

1. Warna Putih

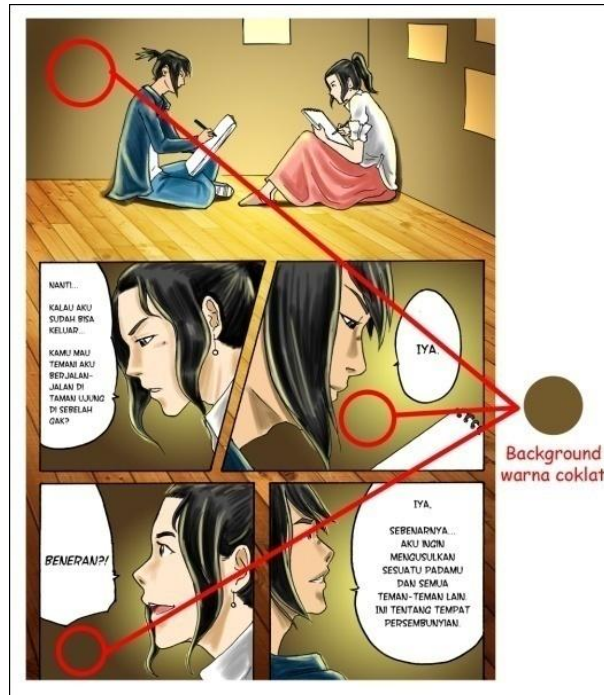
Putih warna paling terang, yang melambangkan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketenteraman, kebenaran, kelembutan, kesopanan, kehormatan (Sanyoto, 2009:58). Adapun pendapat lain menyatakan bahwa warna putih melambangkan kemurnian/suci, bersih, kecermatan, *innocent* (tanpa dosa), steril (Kusrianto, 2007:47).



Background warna putih pada halaman ini melambangkan ketenteraman dan kedamaian yang dirasakan para tokoh.

2. Warna Coklat

Warna coklat memiliki karakter kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hormat, tetapi sedikit kurang bersih karena warna ini berasal dari percampuran beberapa warna. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan (Sanyoto, 2009:60). Adapun pendapat lain menyatakan bahwa warna coklat melambangkan dapat dipercaya, nyaman, dan bertahan (Kusrianto, 2007:47).

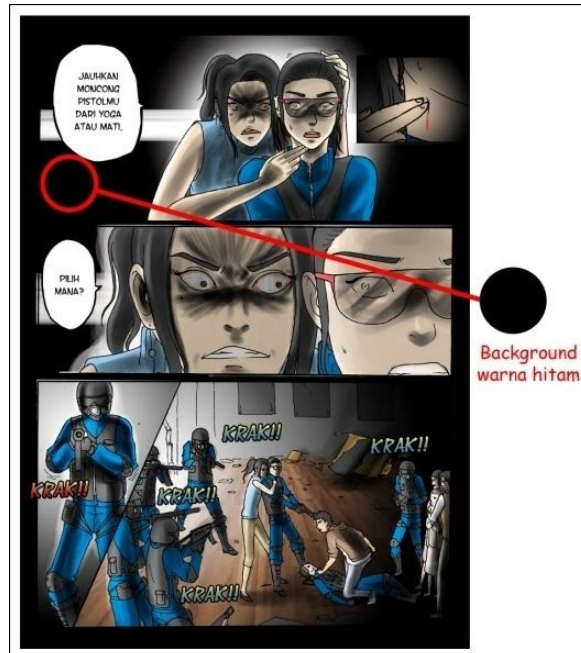


Warna coklat pada halaman ini melambangkan tentang kedekatan hati dan kenyamanan tokoh.

3. Warna Hitam

Warna hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kegelapan, kematian, terror, kejahatan, kekejaman, ketakutan, amarah, duka cita (Sanyoto, 2009:59). Adapun pendapat lain menyatakan bahwa warna

hitam melambangkan kekuatan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan (Kusrianto, 2007:47).



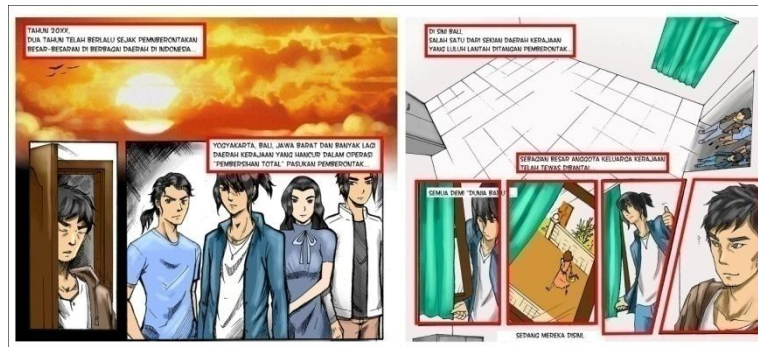
Warna hitam pada halaman ini melambangkan terror dan ketakutan yang dialami pada tokoh.

Bidang

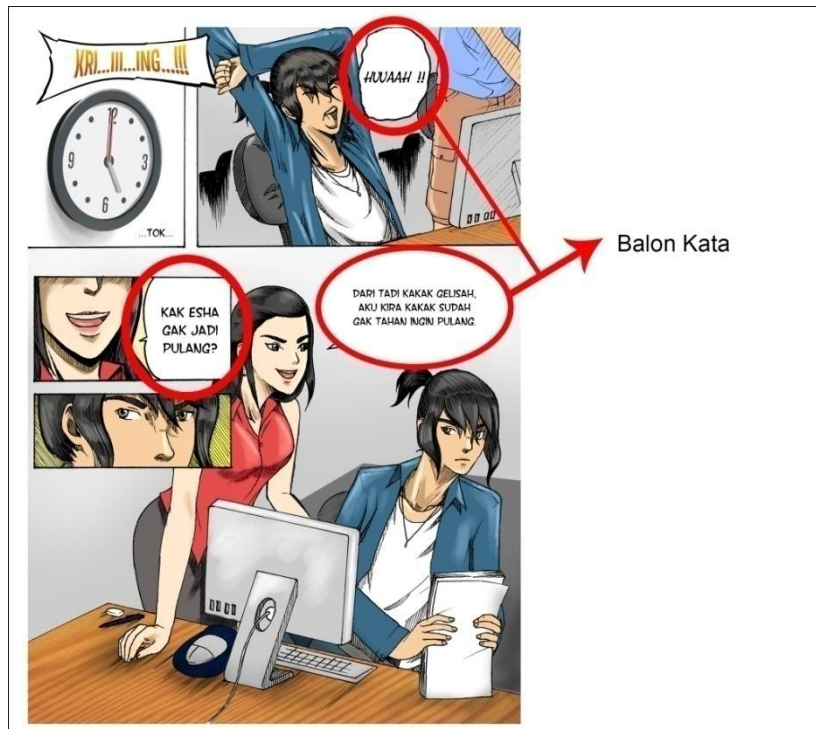
Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. (Sanyoto, 2009:117). Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri/tidak beraturan. (Kusrianto, 2007:30). Unsur bidang dalam komik terbagi menjadi empat bentuk yaitu bidang, yaitu bidang geometris, bidang organis, bidang bersudut dan bidang huruf teks (Juniarko, 2013). Pada komik bentuk bidang didominasi oleh bidang geometris, bidang organis dan bidang huruf teks.

Bidang geometris adalah bidang bidang yang relative mudah diukur keluasannya. Bidang geometri pada komik ini ditunjukkan pada penggunaan kotak caption dengan segi

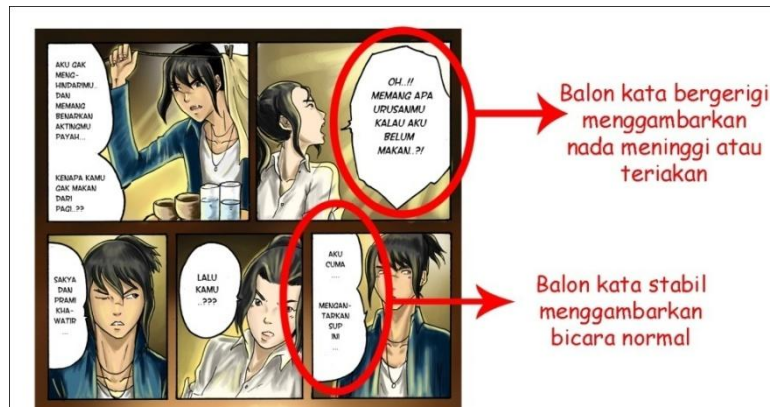
empat beraturan walaupun memiliki sisi-sisi yang tidak sama antara kotak caption yang satu dengan kotak caption yang lain, tergantung pada teks yang ditampilkan. Bidang geometris juga ditunjukkan pada penggunaan panel. Panel dalam komik ini memiliki bidang geometris dengan bentuk dasar segi empat walaupun tidak membentuk segiempat beraturan. Berikut merupakan contoh dari penggunaan bidang geometris pada komik Mahajivanagita Sloka 1.



Bidang organik adalah bidang yang dibatasi oleh garis lengkung dan berkesan tumbuh (Juniarko, 2013). Bidang organik pada komik ini ditunjukkan pada penggunaan balon kata yang bentuknya menyerupai awan.



Karena balon kata biasanya dipakai untuk wahana percakapan, maka untuk efek dramatisir, balon-balon kata itu pun sering dijadikan wahana visualisasi emosi. Contoh sederhana, kelaziman balon untuk nada bicara normal yang hanya garis stabil, sementara untuk menggambarkan teriakan atau nada meninggi, balon digambarkan bergerigi. Sementara, untuk bisikan digambarkan balon dengan garis putus-putus.



Bidang dalam bentuk huruf ditunjukkan dalam bentuk efek suara (lettering).



Lettering pada halaman ini memberikan penekanan pada suara ledakan.

Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Dalam komik ini keseimbangan yang dominan terbentuk adalah keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

Keseimbangan simetris dapat dikatakan sebagai keseimbangan cermin, yang berate sisi-sisi yang berlawanan harus sama persis untuk mendapatkan keseimbangan (<http://designmagz.com/teori/keseimbangan-dalam-desain.html>).



Dalam komik Mahajvanagita Sloka 1 contoh penggunaan keseimbangan simetris terletak pada cover komik. Penggunaan keseimbangan simetris pada cover komik ini bertujuan untuk menampilkan kenyamanan pandangan dari pembaca saat melihatnya.

Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang tidak sama antara bagian kiri dan kanannya, namun bobotnya terlihat tidak berat sebelah (Juniarko, 2013).

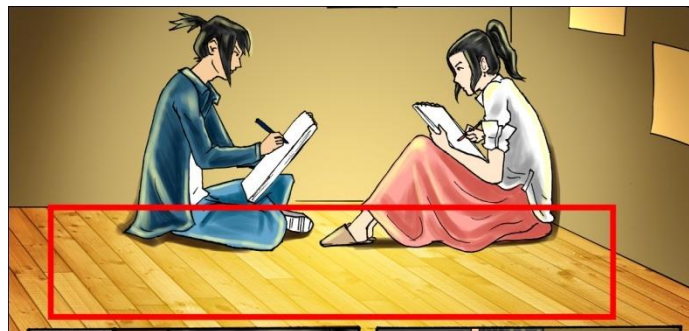


Adanya keseimbangan asimetris pada gambar di atas karena penyusunan unsur-unsur yang terdapat dalam gambar. Penyusunan panel sisi kanan terdapat 3 panel kecil sedangkan pada sisi kiri hanya terdapat satu panel besar. Inilah yang menciptakan keseimbangan asimetris yang bobotnya tidak berat sebelah.

Prinsip Irama

Irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajek, teratur, terus menerus (Sanyoto, 2009:178). Prinsip irama diwujudkan dalam kesan gerak yang timbul dari penyusunan atau perpaduan unsur-unsur rupa dalam sebuah komposisi. Irama dalam komik dibagi menjadi dua yaitu irama repetitive dan irama progresif.

Irama repetitive merupakan jenis irama dengan pengulangan kesamaan. Dalam komik ini pengulangan repetitive lebih banyak digunakan dalam bentuk garis lurus yang dimanfaatkan untuk membentuk tekstur yang berkesan stabil. Contoh dari penggunaan prinsip irama repetitive terletak pada tekstur lantai yang mengalami pengulangan secara teratur.



Irama progresif adalah perubahan bentuk unsur rupa tanpa pengulangan. Irama ini lama dalam komik Mahajivanagita Sloka 1 terletak pada penggunaan efek suara (lettering).



Penggunaan irama progresif pada gambar di atas bertujuan untuk mendukung situasi dari cerita yang ditampilkan.

Prinsip Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. Karya seni atau desain harus menyatu, utuh, tampak seperti menjadi satu. Unsur-unsur yang disusun satu sama lain tidak dapat dipisah-pisah, semua menjadi satu unit atau utuh. Tanpa adanya kesatuan, suatu karya seni atau desain akan terlihat tercerai berai.



Dalam komik Mahajivanagita Sloka 1 prinsip kesatuan terlihat pada penyusunan panel yang dibuat terkait antara satu panel dengan panel lainnya. Keterkaitan antar panel ini ditampilkan bertujuan agar gambar atau cerita tidak tercerai berai sehingga pembaca nyaman saat melihatnya.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa garis, warna, bidang, prinsip keseimbangan, irama dan kesatuan digunakan untuk membentuk estetika dalam komik *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana*.

Dalam mengkaji komik diperlukan unsur-unsur estetika dan prinsip desain antara lain garis, warna, bidang, prinsip keseimbangan, irama dan kesatuan. Dari pembahasan artikel ini telah dijawab bagaimana penggunaan masing-masing unsur estetika dan prinsip desain di dalam komik *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana*. Bila tanpa adanya salah satu dari unsur estetika dan prinsip desain tersebut maka komik yang disajikan akan terasa kurang karena unsur-unsur estetika dan prinsip desain ini adalah pembentuk keindahan dalam komik *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana*. Kesatuan dari unsur estetika dan prinsip desain dalam komik *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana* dirasa sudah cukup baik karena telah mendukung cerita *Mahajivanagita Sloka 1 : Esha Vairocana*, sehingga pembaca dapat mengerti cerita dan pesan yang disampaikan.

Saran yang dapat diberikan untuk para komikus adalah terus berkarya dan menggali cerita-cerita yang berlatar belakang budaya Indonesia khususnya Bali, sehingga karya-karya komik dapat kita banggakan dan bersaing di kancah Internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: P.N. Balai Pustaka.
- Bohar, Soeharto. 1987. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, dan teknik*. Bandung: Tarsito.
- Darmawan, H. 2012. *How To Make Comic*. Jakarta: Plotpoint Publishing
- Darsono (Sony Kartika). 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains
- Gie, The Liang. 2004. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Poerwadarminta. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout : Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 2006. *Estetika : Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sanyoto, S. E. 2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sarwono, Jhonatan & Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2011. *Filsafat Ilmu (Suatu kajian Dimensi Ontologi, Epistemologis dan Aksiologis)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Timothy, Samara. 2007. *Design Elements, A Graphic Style Manual*. Massachusetts: Rockport Publisher
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

<http://anthronic.com/?itemid=33>

<http://ngomikindonesia.blogspot.com/2012/05/apa-itu-komik.html>

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA SPIRITUAL DI KAWASAN UBUD

A.A Istri Yustiari Dewi. NIM : 2013.21.039. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Ubud merupakan salah satu tujuan pariwisata yang sangat digemari para wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Ubud tidak hanya dikenal dengan budaya, kesenian dan kegiatan upacara yang sangat kental, namun saat ini di Ubud berkembang kegiatan wisata spiritual, dimana wisata spiritual itu mencangkup keseimbangan antara duniawi dan surgawi. wisata spiritual saat ini juga sudah berkembang menjadi dalam mempromosikan wisata spiritual yang saat ini semakin berkembang di Ubud multimedia interaktif sangatlah tepat digunakan untuk mempromosikan kawasan ubud sebagai kawasan wisata spiritual saat ini. dimana didalam perancangan media promosi multimedia interaktif lebih menonjolkan kawasan-kawasan Ubud sebagai sarana promosi wisata spiritual, baik alam, kesenian dan budaya. dimana dengan perancangan media ini diharapkan dapat mempromosikan wisata spiritual di kawasan Ubud sehingga menjadikan Ubud sebagai destinasi baru wisata spiritual yang harus dilestarikan. dan bagaimana Memberikan informasi kepada target audience tentang wisata spiritual di kawasan Ubud dan juga Menambah pengetahuan tentang wisata spiritual di kawasan Ubud!

Keyword: wisata, spiritual, multimedia, interaktif, promosi

PENDAHULUAN

Memang Selalu saja ada yang menarik jika kita membicarakan desa Ubud di wilayah Gianyar Bali, Ubud sebagai salah satu tujuan wisata yang berada di Bali selalu

memancarkan pesonanya tidak hanya ke wisatawan lokal tetapi juga wisatawan mancanegara. Selintas terlihat Ubud sebagai kota metropolitan kecil dengan jajaran café, artshop-artshop dan lalu lalang turis asingnya namun ketika kita berada disana, barulah kita bisa merasakan *'the magic'* dari pesona Ubud tersebut, yang bukan saja merupakan *"the small village city"* tetapi juga suatu tempat yang bisa memberikan inspirasi dan sejuta ketenangan bagi yang merindukannya. Saat ini Ubud merupakan salah satu tujuan pariwisata yang sangat digemari para wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Secara geografis Kelurahan Ubud terletak pada 8' 25'19" S dan 115o 14'42"E, dan berada pada ketinggian 325 m dari permukaan laut. Adapun curah hujan rata – rata per tahun di Kelurahan Ubud, berdasarkan data tahun 2008 yang diperoleh dari Balai Besar Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika Wilayah III – Bali, adalah sebesar 2.379 mm , dengan keadaan suhu rata – rata antara 24,1oC – 25,7oC. 9 Selanjutnya, Kelurahan Ubud juga memiliki daerah kawasan hutan, yang demikian terkenal ke manca Negara, yaitu : Mongkey Forest, yang sekaligus sebagai daerah konservasi terhadap flora dan fauna yang ada di dalamnya terutama kera Di samping itu wilayah Kelurahan Ubud juga terdiri dari daerah persawahan yang masih asli, yang merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan yang datang berkunjung ke Ubud. Ubud tidak hanya dikenal dengan budaya, kesenian dan kegiatan upacara yang sangat kental, namun saat ini di Ubud berkembang kegiatan wisata spiritual, dimana wisata spiritual itu mencangkup keseimbangan antara duniawi dan surgawi. semenjak adanya film eat pray love yang mengambil lokasi syuting di Bali khususnya Ubud, kegiatan wisata spiritual mulai bangkit lagi. Dimana film eat pray love menceritakan tentang perjalanan Elizabeth sendiri merupakan seorang penulis wanita berusia 32 tahun yang kalau dilihat dari luar, telah memiliki segala hal yang dapat diimpikan seluruh wanita seusianya:

karir, materi hingga suami yang menyayanginya. Namun entah mengapa, ada sesuatu hal yang dirasakan Elizabeth hilang dari dirinya, kebahagiaan hati. Ini yang membuat Elizabeth sering merasa galau dan akhirnya memutuskan untuk mengakhiri pernikahannya dengan sang suami, Steven, Elizabeth kemudian melakukan perjalanan pribadi selama setahun yang kemudian dibagi dalam tiga segmen seperti yang dituliskan judulnya, *Eat Pray Love*. Kisah perjalanan tersebut dimulai di Italia, dimana Elizabeth selama empat bulan menghabiskan waktunya untuk menikmati berbagai sajian lezat yang terdapat di negara Menara Pisa tersebut. Empat bulan kedua Elizabeth habiskan di India, dimana Elizabeth diceritakan berusaha menumbuhkan kembali kedekatan dirinya dengan Tuhan. Karena Bali, Indonesia, adalah tempat dimana Elizabeth merencanakan untuk mengakhiri perjalanannya. Pada akhirnya di Bali lah dia menemukan keseimbangan antara duniawi dan surgawi sehingga dia mendapatkan jawaban langsung dari hidupnya setelah melakukan kegiatan spiritual di Bali. Saat ini di ubud semakin menjamurnya tempat-tempat yang menyediakan kegiatan wisata spiritual seperti Yoga dan meditasi namun dari survei yang pencipta lakukan, kurangnya media promosi yang bisa memberikan informasi yang tepat dan pas kepada para wisatawan yang ingin melakukan kegiatan spiritual, maupun yang akan berwisata ke kawasan Ubud. Untuk itu pencipta ingin membuat media promosi yang bisa mewakilkan dalam memberikan suatu informasi dan promosi kepada para wisatawan.

Materi Dan Metode

a. Desa Ubud

Ubud terletak pada 8° 25'19" S dan 115° 14'42"E, dan berada pada ketinggian 325 m dari permukaan laut. Adapun curah hujan rata – rata per tahun di Kelurahan Ubud, berdasarkan data tahun 2008 yang diperoleh dari Balai Besar

Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika Wilayah III – Bali, adalah sebesar 2.379 mm , dengan keadaan suhu rata – rata antara 24,1oC – 25,7oC. 9 Selanjutnya, Kelurahan Ubud juga memiliki daerah kawasan hutan, yang demikian terkenal ke manca Negara, yaitu : Mongkey Forest, yang sekaligus sebagai daerah konservasi terhadap flora dan fauna yang ada di dalamnya terutama kera Di samping itu wilayah Kelurahan Ubud juga terdiri dari daerah persawahan yang masih asli, yang merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan yang datang berkunjung ke Ubud. Ubud tidak hanya dikenal dengan budaya, kesenian dan kegiatan upacara yang sangat kental, namun saat ini di Ubud berkembang kegiatan wisata spiritual, dimana wisata spiritual itu mencangkup keseimbangan antara duniawi dan surgawi.

b. Wisata Spiritual

"Wisata spiritual" menonjolkan ketenangan sehingga wisatawan bisa menikmati suasana spiritual. Disamping menikmati kepuasan berwisata baik budaya maupun alamnya secara fisik, dan oleh karena suasana religius di Bali sangatlah tepat bagi setiap insan juga dapat menikmati kebutuhan santapan spiritual didalam perjalanan berwisatanya. Baik bagi yang bertujuan menenangkan batin dalam memenuhi keseimbangan antara kebutuhan fisik maupun kebutuhan rohani, dan juga bertujuan memohon keselamatan secara umum maupun keselamatan didalam perjalanan berwisatanya. Saat ini berkembang salah satu program wisata spiritual yaitu adanya kegiatan meditasi dan yoga.

c. Multimedia Interaktif

Aplikasi multimedia merupakan penerapan multimedia di perusahaan atau instansi yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi salah satunya meliputi promosi pariwisata. Kelebihan

multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol (button) yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

d. Typografi

Menurut buku "Tipografi Dalam Desain Grafis" karangan Danton Sihombing, tipografi adalah bentuk visual dari sebuah bentuk komunikasi secara verbal dan merupakan bagian visual yang pokok dan efektif. Selain memiliki nilai fungsional sebagai sarana penyampaian informasi, tipografi dalam desain grafis juga memiliki nilai estetik sebagai sarana untuk menggambarkan suasana yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal. Sedangkan menurut Jim Aitchison dalam bukunya yang berjudul *The Cutting Edge Advertising* menjelaskan bahwa tiap potongan dari huruf dapat mengirimkan ribuan sinyal ke otak manusia melalui mata. Tipografi secara khusus adalah ilmu yang mempelajari karakter dan fungsi dari jenis-jenis huruf yang memiliki nama berbeda (*typeface*) dalam penerapannya ke dalam suatu desain komunikasi visual.

Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sebagai berikut :

a. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki kait berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

b. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kait yang berbentuk persegi dengan ketebalan yang sama atau hamper sama.

Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

c. *Sans Serif*

Ciri ciri *sans serif* adalah tanpa kait dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

d. *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang biasanya italic ke arah kanan, Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

e. *Miscellaneous*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada, ditambah hiasan dan ornamen atau garis garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

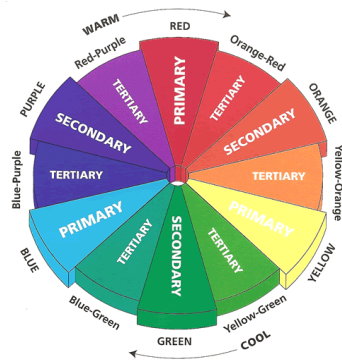
Tidak hanya warna, pemilihan *typeface* juga harus disesuaikan dengan isi pesan yang akan disampaikan. Sama seperti warna, suatu jenis *typeface* juga berfungsi untuk memberikan suatu identitas pada sebuah brand. Dari jenis *typeface*-nya sebuah desain dapat langsung segera diketahui karakternya.

Jenis *typeface* yang digunakan pada bagian *bodycopy* proyek ini sebagian besar merupakan jenis tulisan *Sans Serif* dan sebagian lagi *Serif*. *Typeface* seperti ini diharapkan dapat memberikan kesan modern, simple, dan memberi kesan mewah. Untuk logo menggunakan *sans serif*, jenis *typeface* ini akan menimbulkan kesan simple dan modern.

e. Warna

Warna merupakan salah satu identitas visual yang sangat kuat dalam desain, informasi, pesan, ataupun ide bisa disampaikan pada *audience* hanya melalui sebuah warna.

Dalam menentukan sebuah pilihan warna , tidak boleh terlepas dari elemen – elemen desain yang lain.



Teori yang diambil pada perancangan ini adalah sebagai panduan penggunaan warna yang dikutip dari buku “*Color Basic*” karangan Anne Damera. Berdasarkan buku tersebut, pengertian warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek dan observer yang dapat berupa manusia ataupun alat ukur. Warna dibedakan menjadi 3 objek yaitu :

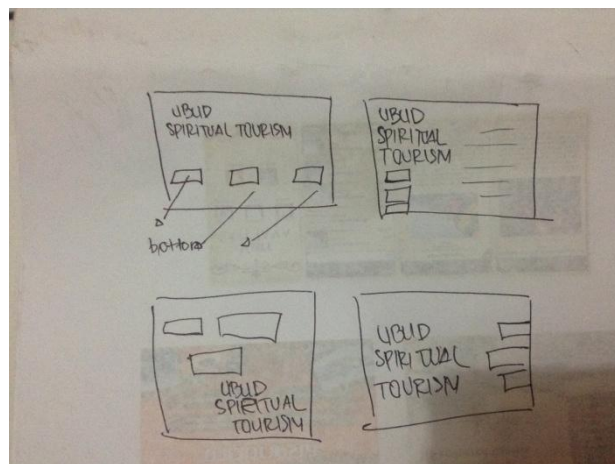
- Warna Primer : warna – warna unsur dasar dalam lingkaran warna
(merah kuning biru)
- Warna Sekunder : pencampuran 2 warna primer dengan perbandingan yang sama.
- Warna Tersier : pencampuran antara warna primer dan sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama.

Penggunaan warna hijau disini lebih dominan karena dalam psikologi warna warna hijau mengandung arti ketenangan, natural, Harmony, keseimbangan, penyegaran, cinta universal, istirahat, pemulihan jaminan kesadaran lingkungan.

Metode

a. Eksplorasi

Eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan, terutama sumber-sumber alam yang terdapat ditempat itu. Beberapa eksplorasi yang telah saya lakukan dalam perancangan media promosi wisata spiritual didalam pemakaian dan pemilihan bentuk, komposisi,layout dalam perancangan multimedia interaktif.



Tahap Eksplorasi

b. Eksperimen

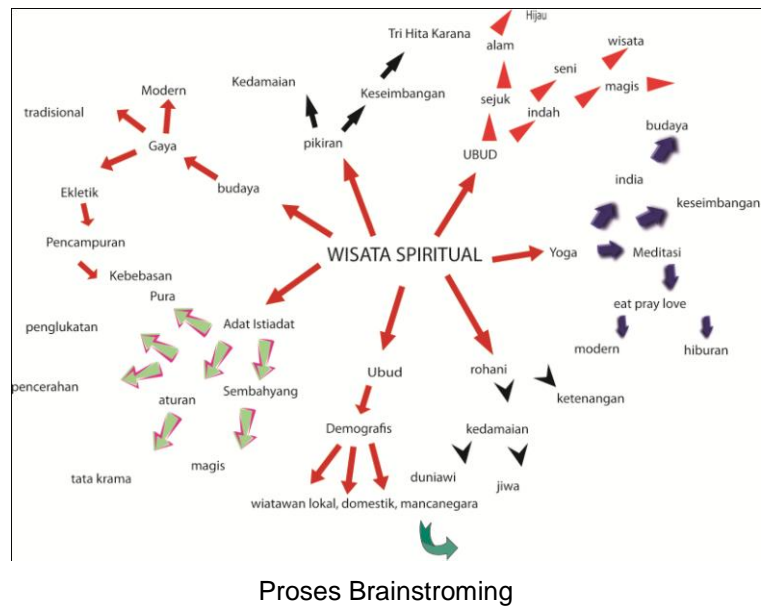
Pengertian eksperimen adalah suatu set tindakan dan pengamatan, yang dilakukan untuk mengecek atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala dalam penelitian ini. didalam merancang sebuah media guna memberikan informasi tentang wisata spiritual di kawasan Ubud, disini saya melakukan eksperimen dimana dalam pemilihan desain yang sesuai dengan karakter target sasaran. visualisasi media komunikasi berdasarkan consumer journey dan point of contact yang ditelusuri melalui survey.



Tahap Eksperimen

c. Brainstroming

Didalam penggalian konsep, warna, dan hal hal yang berkaitan tentang proses perancangan media saya melakukan proses brainstorming dimana dari sini saya mendapatkan konsep eklektik dari kata kunci yang saya gunakan yaitu wisata spiritual. Dari melakukan proses brainstorming saya mendapatkan konsep, pemilihan warna, dan karakter dari target audience.



PEMBAHASAN

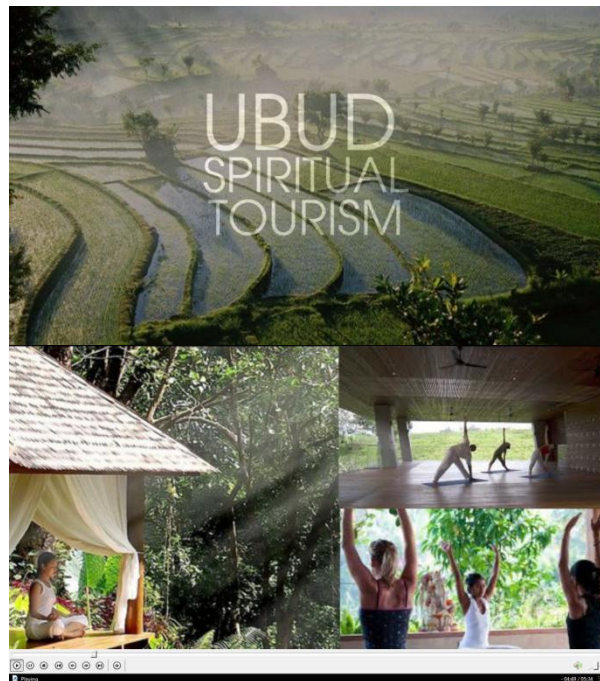
Konsep

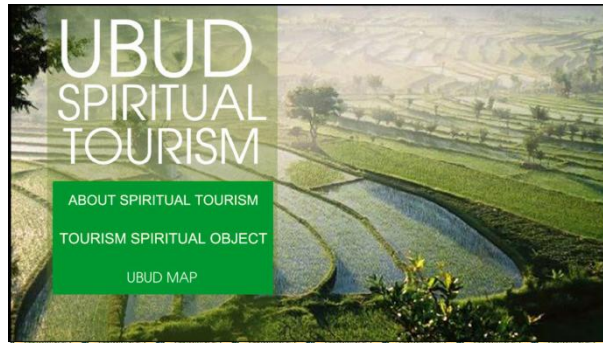
Setelah melakukan penggalian dan penelusuran konsep terhadap kasus yang diangkat dan target audience wisatawan mancanegara, wisatawan nusantara, komponen pariwisata dan masyarakat pada umumnya. Menggunakan konsep “Ekletik” dimana pengertian dari ekletik adalah sebuah kecenderungan dalam sastra, seni, desain dan arsitektur berupa penggabungan sebuah gaya atau kode – kode lain yang berlainan sama sekali karakternya. (Yasraf amir Piliang, 2003:17). Penggabungan disini yaitu gaya tradisi dan modern yang digabungkan. Seperti yang saya jelaskan dalam wisata spiritual saat ini berkembang kegiatan meditasi dan Yoga yang dimana awalnya berasal dari india, jadi disini konsep ekletik saya gunakan agar perpaduan dan pencampuran Bali dan India diwakilkan melalui ornament – ornament yang saya gunakan. Didalam perancangan multimedisa interaktif ini, tapi dalam perancangan multimedia ini yang lebih saya tonjolkan adalah ilustrasi atau foto- foto di kawasan Ubud itu sendiri, agar

mewakikan secara langsung wisata spiritual yang ingin di promosikan.

Desain

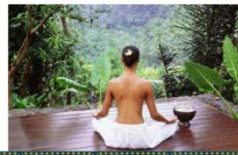
Didalam proses mendesain multimedia interaktif lebih banyak menggunakan foto-foto, ilustrasi di kawasan wisata spiritual itu sendiri.karena pencipta ingin mengangkat lebih banyak objek-objek, alam, dan kebudayaan dari kawasan Ubud. dari konsep yang pencipta gunakan yaitu eklektik dimana eklektik merupakan penggabungan gaya dari hal yang bertolak belakang sehingga menjadi satu kesatuan yang baru dan indah. dalam hal tersebut pencipta ingin mengeksplore lebih dalam





ABOUT SPIRITUAL TOURISM

Spiritual tourism is a wayback to the base of religion plurality. Which becomes the rational base for the unlimited diversities on somebody's way of life so natural and universal, and therefore, it can't only be related with certain religion spiritual tourism can be found in the form of praying, semadi, Yoga, concentration meditation, deconcentration, and other terms which fit in only religion. Thousand temples around ubud village become the main assets in spiritual tourism activity. Those temples are place for praying or meditation. Ubud is not only well known for its culture, art and tradition, but recently is well know as a destination of spiritual tourism. It is supported by the the beautiful sceneries and good condition so that Ubud is a proper destination for spiritual tourism



KETUT LIYER

KETUT LIYER IS A MEDICINE MAN OF TRADITIONAL HEALERS WHO LIVED IN UBUD BALI, INDONESIA. KETUT LIYER HOME ADDRESS IS IN BANJAK KALA, PINGGIRAN, UBUD, GIANYAR, BALI. LOCATED AT JALAN MONKEY FOREST AREA, IN THE CROWDED CENTER OF UBUD. THIS MAN IS ALMOST 100 YEARS OLD. WORK AS BELIEF AND TRADITIONAL MEDICINE PRACTITIONERS. THIS PROFESSION WAS HANDED DOWN FROM GENERATION TO GENERATION BY FATHERS SINCE THE IMMIGRANT. HE IS A DISCIPPLE OF THE NORTH. ASIDE FROM BEING A TRADITIONAL HEALER, HE IS ALSO AN ARTIST. KETUT LIYER IS AN ARTIST OF PAINTER AND SCULPTOR. MOST OF THE PAINTINGS SEEN IN HIS HOUSE, IF YOU WANT TO BUY PAINTINGS.

KETUT LIYER BECAME KNOWN TO VARIOUS COUNTRIES, SINCE HIS CHARACTER TO BE A CHARACTER IN A HOLLYWOOD MOVIE, "EAT, PRAY, LOVE" STARRING JULIA ROBERTS. THE MOVIE IS LEFT BY THE BOOK WITH THE SAME TITLE. THE STORY IS REAL, SOUL-SEARCHING JOURNEY OF ELIZABETH GILBERT TO THREE COUNTRIES, ONE IN BALI, INDONESIA. ONE FAMOUS SCENE IS THE ENCOUNTER WITH ELIZABETH GILBERT. HE ALSO STUDIED MEDITATION WITH KETUT LIYER. THE SECRET IS A LOT TO IMPROVE WOMEN FROM VARIOUS COUNTRIES, WHO COME TO BALI, TO MEET WITH KETUT LIYER, TO FORTUNE.


EAT PRAY LOVE



IF YOU WANT TO VISIT AND IN DIVINATION BY KETUT LIYER, COME EARLY, BECAUSE A LOT OF PEOPLE WHO COME TO KETUT LIYER FOR PREDICTIVE AND TRADITIONAL TREATMENT. WHEN YOU ARRIVE AT HOME, YOU SHOULD TAKE A QUIET NUMBER FIRST. AND WILL BE ACCOMPANIED BY HIS SON, I NYOMAN LANTRA, PENDING KETUT LIYER WAKE UP.

TAMAN HATI

PAK SUAMBARA SPENT A TYPICAL BOYHOOD GROWING UP IN NYUH KUNING VILLAGE NEAR UBUD, ATTENDING ELEMENTARY SCHOOL IN NEIGHBORING PONGOSARAN. IN 1975, HE BEGAN STUDYING AND PERFORMING DANCE. HE GRADUATED FROM JUNIOR HIGH SCHOOL IN UBUD IN 1984. ENCOURAGED BY HIS GRANDFATHER, A VILLAGE PRIEST, HE BECAME INTERESTED IN SPIRITUAL MATTERS WHEN HE WAS ABOUT 12 YEARS OLD. HIS GRANDFATHER BELIEVED HE HAD A CLEAR MIND. PAK SUAMBARA SERVED AS A VILLAGE SPIRITUAL LEADER FROM 1995 TO 2001 AND IN FEBRUARY OF 2002 HE OPENED THE TAMAN HATI YOGYA & MEDITATION CENTER IN UBUD. PAK SUAMBARA IN FACING THIS LIFE, YOU HAVE AT LEAST FOUR DEMANDS: SELF DEMANDS, FAMILY DEMANDS, PROFESSIONAL DEMANDS, AND ENVIRONMENTAL DEMANDS. IF YOU CAN FULFILL ALL THESE DEMANDS, THAT MEANS YOU HAVE NO PROBLEM IN FACING THIS LIFE. BUT IN REALITY YOU CAN'T FULFILL ALL OF THESE DEMANDS. LACK OF ABILITY IN FULFILLING THESE DEMANDS CAN CAUSE STRAIN AND STRESS. WHATEVER YOUR PROFESSION, YOU CANNOT AVOID STRESS. UNCONTROLLED STRESS CREATES PROBLEMS.





YOGA BARN

THE YOGA BARN IS A GEM IN A SACRED PARADISE. LOVE AND INSPIRATION HAVE BEEN BUILT INTO THE ARTISTICALLY CRAFTED STUDIO AND RETREAT CENTER. BALI IS IRRESISTIBLE AND THE YOGA BARN CAPTURES THE ESSENCE OF THE ISLAND. - DESIRE RUMBAUGH

THE YOGA BARN WAS CREATED BY ITS FOUNDER FOR THE SOLE PURPOSE OF BRINGING TOGETHER COMMUNITY AND GIVING BACK TO THE ISLAND OF BALI. LOCATED IN THE HEART OF UBUD, BALI'S CULTURAL HUB, THE YOGA BARN IS SE ANA'S FULL SERVICE YOGA STUDIO, HOLISTIC HEALING RETREAT CENTER. LAUNCHED IN 2007, THE YOGA BARN'S BUILDINGS HAVE AN INDIGENOUS BALINESE FEEL TO THEM. COUPLED WITH A SPIRITUAL VIBE, THE YOGA BARN IS AT ONCE EARTHY AND MISTIC, RELAXING, FRIENDLY AND UNPRETENTIOUS.

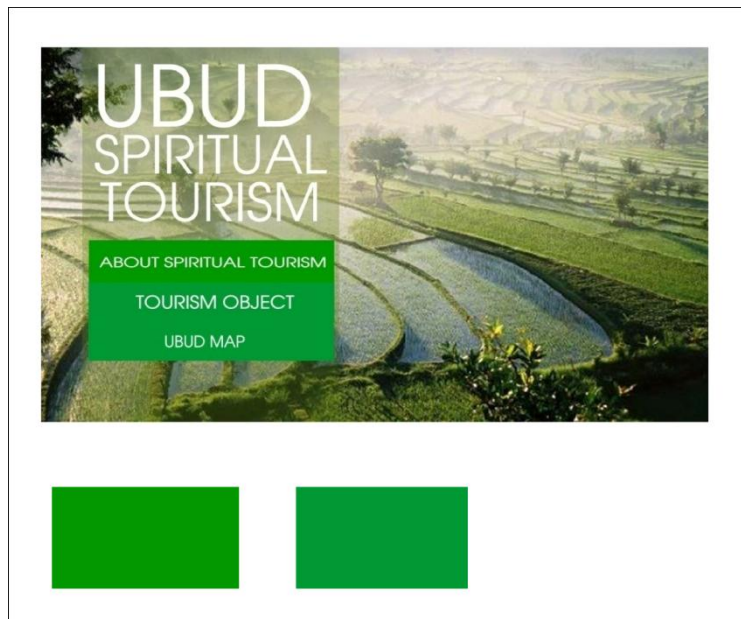
AS A CENTER DEDICATED TO HEALING AND RENEWAL, THE YOGA BARN PROVIDES A LUSH AND INSPIRING ENVIRONMENT FOR THE NOURISHMENT OF BODY, MIND AND SOUL. THE PROGRAMMING TEAM AT THE YOGA BARN HAS CREATED A MOSAIC OF DIVERSE PROGRAMS OF THE HIGHEST QUALITY. TAUGHT WITH THE DEEP KNOWLEDGE AND LARGE HEARTS OF THE STUDIO'S ESTABLISHED & VISITING FACULTY. DAILY CLASSES AND WORKSHOPS RANGE FROM TRADITIONAL YOGA STYLES OF CLASSICAL HATHA, VINYASA FLOW, POWER, PRANAYAMA, RESTORATIVE, JIVANGA, YIN & ANUSARA. OTHER MODALITIES INCLUDE MEDITATION, SOUND MEDICINE, KRITAN AND ECSTASY DANCE.

THE YOGA BARN ALSO CONTAINS AN ESTABLISHED HOLISTIC HEALING CENTER THAT INCLUDES, AYURVEDIC REJUVENATION, CLEANSING & DETOX RETREATS, SOUND MEDICINE, CHINESE MEDICINE, ACUPUNCTURE, CHIROPRACTIC, NATUROPATHY AND MUCH, MUCH MORE.

Warna merupakan salah satu identitas visual yang sangat kuat dalam desain, informasi, pesan, ataupun ide bisa disampaikan pada *audience* hanya melalui sebuah warna. Dalam menentukan sebuah pilihan warna, tidak boleh terlepas

dari elemen – elemen desain yang lain. Teori yang diambil pada perancangan ini adalah sebagai panduan penggunaan warna yang dikutip dari buku “*Color Basic*” karangan Anne Dameraia. Berdasarkan buku tersebut, pengertian warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek dan observer yang dapat berupa manusia ataupun alat ukur. Penggunaan warna hijau disini lebih dominan karena dalam psikologi warna warna hijau mengandung arti ketenangan, natural, Harmony, keseimbangan, penyegaran, cinta universal, istirahat, pemulihan jaminan kesadaran lingkungan.



Typografi, Menurut buku “*Tipografi Dalam Desain Grafis*” karangan Danton Sihombing, tipografi adalah bentuk visual dari sebuah bentuk komunikasi secara verbal dan merupakan bagian visual yang pokok dan efektif. Selain memiliki nilai fungsional sebagai sarana penyampaian informasi, tipografi dalam desain grafis juga memiliki nilai estetik sebagai sarana untuk menggambarkan suasana yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal. Sedangkan menurut

Jim Aitchison dalam bukunya yang berjudul *The Cutting Edge Advertising* menjelaskan bahwa tiap potongan dari huruf dapat mengirimkan ribuan sinyal ke otak manusia melalui mata. Tipografi secara khusus adalah ilmu yang mempelajari karakter dan fungsi dari jenis-jenis huruf yang memiliki nama berbeda (*typeface*) dalam penerapannya ke dalam suatu desain komunikasi visual. Dalam multimedia interaktif ini menggunakan font “Calibri” agar terlihat simple dan terkesan menyatu dari keseluruhan layout.

Ilustrasi, Didalam penggunaan ilustrasi disini lebih banyak menampilkan secara visual berupa foto dari kawasan Pariwisata spiritual di Ubud, agar menarik untuk dilihat. dan mengangkat lokalitas dari kawasan wisata di Ubud. dalam foto yang digunakan lebih banyak mengulas tentang tempat- tempat wisata spiritual yang ada, dan didalam multimedia interaktif ini menampilkan sedikit cerita eat pray Love sebagai sumber inspirasi untuk melakukan wisata spiritual, mencari ketenangan jiwa dan raga.intinya didalam

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan tentang perancangan multimedia interaktif sebagai media promosi wisata spiritual di kawasan Ubud, maka dapat ditarik kesimpulan adalah dimana desain dari multimedia interaktif yang lebih menonjolkan ilustrasi atau foto-foto kawasan di Ubud sangat efektif digunakan karena secara langsung bisa mewakili kondisi dan wilayah dari kawasan tersebut, sehingga kawasan Ubud dapat lebih dikenal dan menjadi salah satu tempat wisata spiritual.

DAFTAR PUSTAKA

Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam desain grafis. PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Anne Dameria.(2007)Panduan dasar warna untuk desainer dan industri grafika. Link and match grapihic, Jakarta.

- Giri, I Made . 2006, Yoga Asanas, Pranayama, dan Meditasi .
Denpasar: IHDN Denpasar
- Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam desain grafis.
PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Somvir, Dr. 2006. Sehat Dengan Yoga dan Ayur weda.
Paramita Surabaya
- Swami Satya Prakas Saraswati, *Patanjali Raja Yoga*, Paramita
Surabaya. 1996

**BENTUK AKSARA BALI PADA HURUF BALI SIMBAR
DWIJENDRA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
PUZZLE GAME AKSARA BALI**

Ngr.Adhi Santosa. NIM : 2013.21.040. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Aksara Bali adalah sistem tanda grafis yang digunakan oleh masyarakat Bali untuk berkomunikasi, mendokumentasikan sejarah, pengetahuan, dan hal – hal terkait kehidupan masyarakat Bali. Kini fungsi aksara Bali telah merambah ke dunia pendidikan dan desain, dengan adanya huruf Bali Simbar Dwijendra yang telah terdaftar *Unicode*, sebagai salah satu upaya melestarikan aksara Bali. Namun upaya tersebut belum sepenuhnya berjalan maksimal, karena generasi muda lebih tertarik pada hal yang bersifat modern dan teknologi dibandingkan budaya lokal. Adanya huruf ini memunculkan peluang untuk menciptakan media *puzzle game* yang berangkat dari pengklasifikasian anatomi dan variasi bentuk huruf Bali Simbar Dwijendra, sebagai acuan dalam membedakan tingkatan kesulitan permainan. Rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah bagaimanakah bentuk aksara Bali dalam huruf Bali Simbar Dwijendra sebagai sumber ide penciptaan *puzzle game* aksara Bali ?. Metode penulisan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang menghasilkan tiga kelompok bentuk aksara Bali, khususnya aksara *Wianjana*, yaitu kelompok level pertama aksara Ca, Ra, Da, Sa, Wa, Pa yang tersusun dari 6-7 unsur anatomi. Kelompok level kedua aksara Na, Ma, Ga, Nga, Ja, Ya, yang tersusun dari 8-9 unsur anatomi. Kelompok level ketiga aksara A, Ka, Ta, La, Ba, Nga yang tersusun dari 11-12 unsur anatomi huruf. Ketiga kelompok tersebut nantinya akan digunakan sebagai tingkatan kesulitan dalam *puzzle game* aksara Bali

yang disesuaikan dengan jumlah unsur anatomi pembentuk aksara.

Kata kunci : Aksara Bali, Bali Simbar Dwijendra, puzzle game.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, dimana salah satu budaya yang dimiliki oleh Indonesia adalah aksara sebagai salah satu bagian dari sistem bahasa. Aksara merupakan sebuah system tanda – tanda grafis dan digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi, dan sedikitnya mewakili ujaran. Di Indonesia, khususnya di Bali juga memiliki aksara yang digunakan sebagai system penulisan yang digunakan oleh masyarakat Bali. Aksara Bali memiliki peran penting dalam komunikasi masyarakat Bali dan digunakan untuk mendokumentasikan hal – hal penting terkait sejarah, pengetahuan, yang berkaitan dengan perjalanan kehidupan masyarakat Bali melalui prasasti atau pun lontar – lontar serta sebagai penulisan dalam sarana ritual.

Dewasa ini, selain fungsi yang telah disebutkan diatas aksara Bali juga telah merambah dunia pendidikan dan desain, sebagai salah satu upaya yang ditempuh pemerintah dan pemerhati budaya dalam melestarikan kebudayaan ditengah gempuran budaya asing dan globalisasi zaman yang berdampak pada mulai tersainginya budaya lokal oleh hal – hal yang *modern* dan mengacu pada teknologi. Aksara Bali telah dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan dan diajarkan kepada pelajar di sekolah – sekolah di Bali sejak kelas 3 sekolah dasar. Dalam dunia desain, dapat dilihat perkembangan aksara Bali dengan terdaftarnya aksara Bali dalam *Unicode* sehingga memungkinkan untuk digunakan di seluruh dunia dengan bantuan sistem komputer. Selain itu dalam dunia desain contoh penggunaan aksara Bali dapat kita

lihat dalam penggunaan aksara di papan nama instansi pemerintah dan nama- nama jalan.

Namun beberapa upaya yang dilakukan pemerintah dan pemerhati budaya untuk melestarikan aksara Bali belum dapat dikatakan berhasil secara maksimal, karena yang dapat dilihat saat ini generasi muda, baik itu anak – anak atau pun remaja lebih fasih dan gemar padahal hal – hal *modern* di bandingkan dengan budaya lokal seperti aksara Bali. Namun dengan merembahnya aksara di bidang desain sesungguhnya memunculkan banyak peluang baru untuk mengembangkan aksara Bali menjadi sesuatu yang lebih memiliki daya tarik, khususnya bagi anak – anak. Hadirnya huruf Bali Simbar Dwijendra yang diciptakan oleh bapak Suatjana dalam sistem komputer, memungkinkan aksara Bali tersebut untuk dikembangkan menjadi berbagai hal yang lebih menarik dan berbasis teknologi, sehingga dapat berjalan beriringan dengan kemajuan zaman dan globalisasi yang terjadi saat ini.

Huruf Bali Simbar Dwijendra adalah satu set typografi aksara Bali dengan bentuk – bentuk yang telah terstruktur dan diatur dalam *Unicode*. Berbeda dengan aksara Bali yang ada pada prasasti atau lontar, dimana bentuk dari aksara yang dituliskan akan berbeda – beda, yang dipengaruhi oleh karakter dan keahlian penulis, namun dalam huruf Bali Simbar Dwijendra semua bentuk aksara telah di bentuk dengan suatu pola terstruktur dengan memperhatikan sisi estetika yang di munculkan oleh permainan ketebalan garis dan anatomi dari masing – masing aksara.

Terkait dengan merembahnya aksara Bali dalam dunia desain dengan adanya huruf Bali Simbar Dwijendra, memunculkan ide untuk memanfaatkan hal ini sebagai sumber menciptakan sebuah media dalam mengenalkan aksara Bali kepada generasi muda khususnya anak – anak dalam upaya membantu melestarikan aksara Bali. Dengan memanfaatkan bentuk – bentuk aksara Bali dalam huruf Bali Simbar Dwijendra

yang telah memiliki stuktur dan nilai estetis di masing- masing aksaranya, memungkinkan untuk diolah menjadi media, yaitu *puzzle game* yang berfungsi untuk mengenalkan bentuk – bentuk aksara Bali kepada anak – anak.

Puzzle adalah sebuah permainan yang menggunakan potongan – potongan bentuk yang harus disusun menjadi sebuah kesatuan. Dalam hal ini, terdapat peluang untuk menjadikan bentuk aksara Bali yang telah terstruktur dalam huruf Bali Simbar Dwijendra sebagai ide permainan *puzzle*, yaitu dengan mengklasifikasikan bentuk – bentuk aksara Bali sesuai dengan anatomi typografi untuk dikelompokan berdasarkan bentuk dan tingkat variasi bentuk yang dimiliki oleh masing – masing aksara, untuk kemudian dijadikan acuan dalam membedakan tingkatan kesulitan permainan.

Rumusan Masalah

Bagaimanakah bentuk aksara Bali dalam huruf Bali Simbar Dwijendra sebagai sumber ide penciptaan *puzzle game* aksara Bali?.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji bentuk aksara dalam huruf Bali Simbar Dwijendra sebagai sumber ide penciptaan *puzzle game* aksara Bali. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap bentuk – bentuk aksara Bali, terutama aksara *Wianjana* dalam huruf Bali Simbar Dwijendra.

PEMBAHASAN

Aksara atau huruf Bali berasal dari tulisan *pallawa*. Perkembangan huruf *pallawa* dan *dewanagari* yang berbahasa sansekerta adalah sejalan dengan perkembangan kebudayaan Hindu di Indonesia. Perkembangannya kurang lebih sebagai berikut yaitu, di India terdapat aksara kuna yang bernama aksara *karosti* yang selanjutnya menjadi aksara *brahmi*. Dari

aksara *brahmi* inilah berkembang menjadi aksara *dewanagari* dan aksara *pallawa*.

Aksara *dewanegari* dipergunakan di India Utara apabila menulis bahasa Sanskerta. Aksara *Pallawa* dipergunakan di India Selatan apabila menulis bahasa *Pallawa* (Tinggen,1966:5). Dari aksara *kawi* ini lama-kelamaan berubah menjadi aksara Jawa dan aksara Bali seperti yang kita ketahui dan gunakan hingga saat ini.

Aksara Bali terdiri dari aksara *Wianjana* (konsonan) beserta *Gantungan / Gempelan* sejumlah 29 buah, aksara Suara (*Independent Vowel*) 10 buah, *Pengangge Suara (Vowel Sign)* sebanyak 12 buah, *Pengangge Tengenan* sebanyak 4 buah, *Pengangge Suara Modre* sebanyak 2 buah, Angka sebanyak 10 buah, tanda baca 7 buah, *Variant (ra-repa, la – lenga)* 4 buah, dan notasi sebanyak 5 buah (Kusrianto, 2007 : 227).

Dalam perjalanannya kini, aksara Bali mengalami perkembangan yang menyesuaikan dengan kemajuan zaman saat ini. Yaitu dengan lahirnya huruf Bali Simbar Dwijendra. Bali Simbar Dwijendra adalah sebuah jenis huruf yang memadukan kebudayaan daerah dengan kemajuan teknologi, dimana huruf ini merupakan aksara Bali yang telah memiliki *Unicode* dan sudah bisa diakui oleh internasional sebagai sebuah huruf yang bisa dioperasikan di komputer.

Huruf ini dibuat oleh bapak Made Suatjana, seorang arsitek lulusan Universitas Aachenlife, Pada tahun 2006 Bali Simbar Dwijendra akhirnya diakui dan dibakukan secara internasional. Bahkan pada tahun 2009, Bali Simbar Dwijendra sudah dilengkapi dengan sistem koreksi di mana jika kita memasukkan sebuah kata atau kalimat maka akan ada hasil koreksinya (<http://profil.merdeka.com/indonesia/i/i-made-suatjana/>)

Dalam satu set huruf Bali Simbar Dwijendra memuat bentuk – bentuk aksara Bali, diantaranya adalah aksara

Wianjana yang terdiri dari 18 buah aksara yang digunakan di Bali yaitu A, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa, La, Ma, Ga, Ba, Nga, Pa, Ja, Ya, Nya. Aksara *Wianjana* adalah aksara dasar yang dikenalkan sebagai dasar membaca dan menulis aksara Bali. Aksara *Wianjana* dalam huruf Bali Simbar Dwijendra memiliki keseragaman gaya yang dihasilkan oleh adanya struktur anatomi dari masing masing aksara terse



Gambar 1 : Aksara *Wianjana* dalam huruf Bali Simbar Dwijendra

Terkait dengan bentuk – bentuk aksara *Wianjana* yang memiliki keseragaman gaya yang dihasilkan oleh sturuktur anatomi, adapun teori yang digunakan untuk mengelompokkan aksara - akasara *Wianjana* sesuai dengan berdasarkan kemiripan bentuk dan tingkat variasi bentuk yang dimiliki oleh masing – masing aksara, yaitu teori anatomi huruf. Teori anatomi adalah teori yang menjelaskan tentang elemen – elemen yang membentuk sebuah kesatuan huruf. Layaknya anggota tubuh manusia, huruf juga memiliki anggota – anggota yang membentuk suatu kesatuan (Rustan, 2011:24). Adapun bagian – bagian dari anatomi huruf adalah :

- *Aperture*, adalah besar kecilnya sebuah celah yang di hasilkan oleh *opened counter*. Umumnya terdapat pada huruf C,S,a,c,e,s.
- *Bowl* adalah garis yang berbentuk melengkung atau melingkar. Umumnya terdapat pada huruf B, C, D, G, O, P, Q, R, a, b, c, d, e, g, o, p dan q.
- *Close counter* adalah ruang kosong yang ada pada huruf dan dikelilingi stroke yang tidak terputus. Contoh seperti

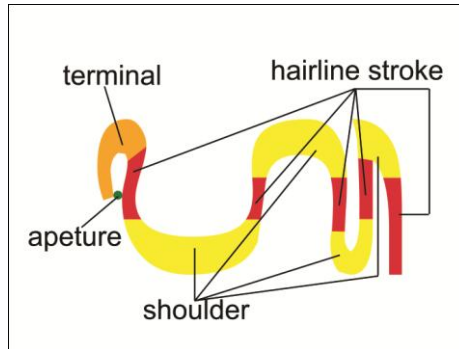
yang terdapat pada huruf A, B, D, O, P, Q, R, a, b, d, e, g, o, p dan q.

- *Hairline stroke*, adalah garis skunder pada huruf yang memiliki tingkat ketebalan lebih tipis dari stem *stroke* / garis utama.
- *Ribs*, adalah bagian melengkung seperti busur pada huruf B
- *Shoulder* adalah bagian transisi berbentuk melengkung, dari sebuah *stroke* vertikal menuju *stroke* lainnya. Umumnya terdapat terdapat pada huruf a, f, h, j, m, n, t dan u.
- *Spine* adalah bagian melengkung yang terdapat bagian tengah huruf S dan s.
- *Swash* adalah tambahan pada *terminal* yang bersifat dekoratif, yang terletak pada bagian *arm* ataupun *tail*. Umumnya terdapat pada huruf script atau kaligrafis.
- *Terminal* adalah bagian ujung dari sebuah *stroke*, dimana umumnya bentuk dari *terminal* berbeda – beda dan mengikuti jenis huruf, contohnya antara jenis huruf *serif* dan *sans serif*, ataupun dengan jenis lainnya.
- *Waist* adalah semacam garis yang dianalogikan sebagai fungsi pinggang pada huruf. Umumnya terdapat pada huruf K, R dan X

Bentuk aksara Bali pada huruf Bali Simbar Wijendra sesuai dengan anatomi huruf.

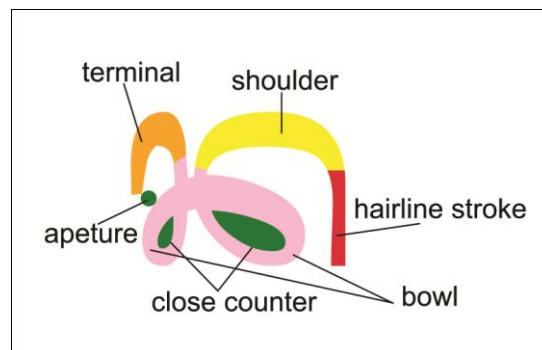
Huruf Bali Simbar Dwijendra memuat bentuk – bentuk aksara Bali, diantaranya adalah aksara *Wianjana* yang terdiri dari 18 buah aksara yang digunakan di Bali yaitu A, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa, La, Ma, Ga, Ba, Nga, Pa, Ja, Ya, Nya. Sesuai dengan teori anatomi huruf, maka bentuk akasara Bali, khususnya aksara *Wianjana* dalam huruf Bali Simbar Dwijendra dapat diuraikan sebagai berikut :

- aksara A terdiri dari sebelas buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, lima *hairline stroke* dan empat *shoulder*. Dari sebelas unsur anatomi huruf penyusun aksara A, menjadikan aksara A memiliki bentuk yang rumit.



Gambar 2 : Anatomi huruf pembentuk akasara A

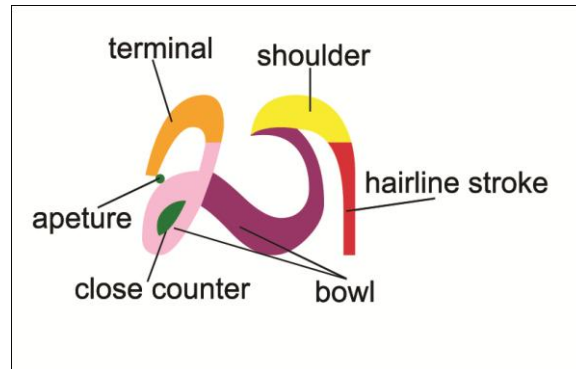
- aksara NA terdiri dari delapan buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *bowl* yang membentuk 2 *close counter*, satu *shoulder* dan satu *hairline stroke*. Dari delapan unsur anatomi huruf penyusun aksara NA, menjadikan aksara NA memiliki bentuk yang cukup rumit.



Gambar 3 : Anatomi huruf pembentuk akasara NA

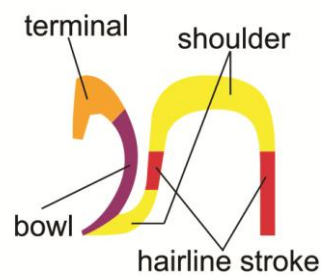
- aksara CA terdiri dari tujuh buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *bowl* yang membentuk sebuah *close counter*, satu *shoulder* dan satu *hairline*

stroke. Dari tujuh unsur anatomi huruf penyusun akasara CA, menjadikan aksara CA memiliki bentuk yang sederhana.



Gambar 4 : Anatomi huruf pembentuk akasara CA

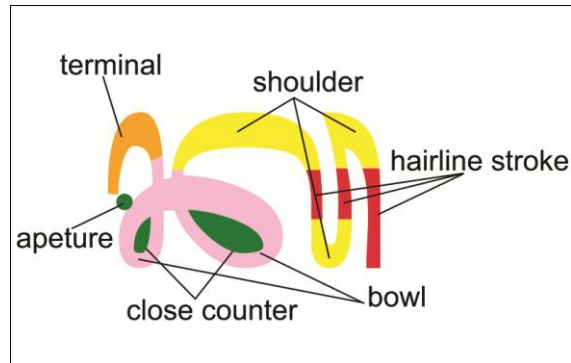
- aksara RA terdiri dari enam buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *bowl* yang membentuk sebuah *close*, dua *shoulder* dan dua *hairline stroke*. Dari enam unsur anatomi huruf penyusun akasara RA, menjadikan aksara RA memiliki bentuk yang sederhana.



Gambar 5: Anatomi huruf pembentuk akasara RA

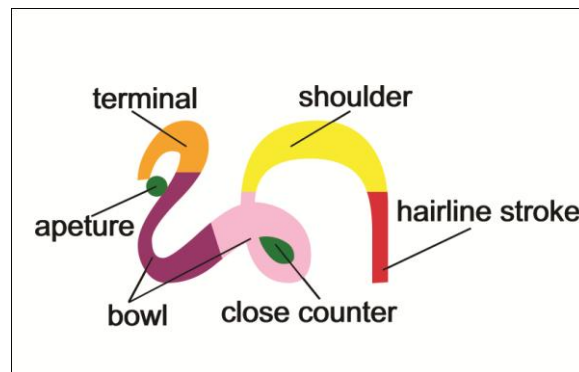
- aksara KA terdiri dari dua belas buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *bowl* yang membentuk dua *close counter*, tiga *shoulder* dan tiga *hairline stroke*. Dari dua belas unsur anatomi huruf penyusun akasara KA , menjadikan bentuk aksara KA

memiliki kemiripan dengan aksara NA, namun bentuk aksara Ka memiliki beberapa tambahan anatomi yang membuat bentuknya menjadi rumit



Gambar 6: Anatomi huruf pembentuk aksara KA

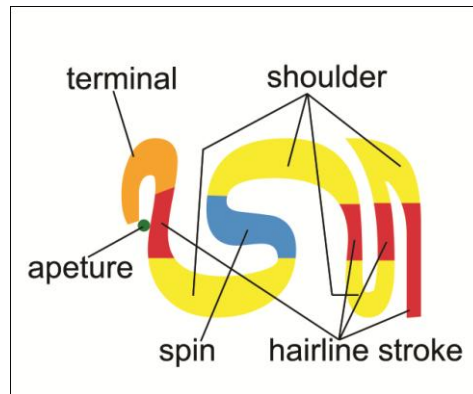
- aksara DA terdiri dari tujuh buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *bowl* yang membentuk sebuah *close counter*, satu *shoulder* dan satu *hairline stroke*. Dari tujuh unsur anatomi huruf penyusun aksara DA, menjadikan aksara DA memiliki bentuk yang sederhana.



Gambar 7: Anatomi huruf pembentuk aksara DA

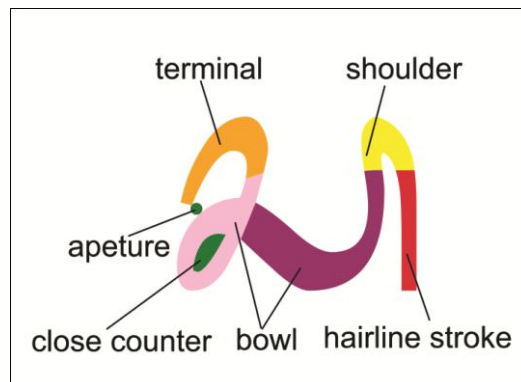
- aksara TA terdiri dari sebelas buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, satu *spin*, empat *shoulder* dan tiga *hairline stroke*. Dari sebelas unsur anatomi huruf

penyusun aksara TA , menjadikan aksara TA memiliki bentuk yang rumit



Gambar 8: Anatomi huruf pembentuk aksara TA

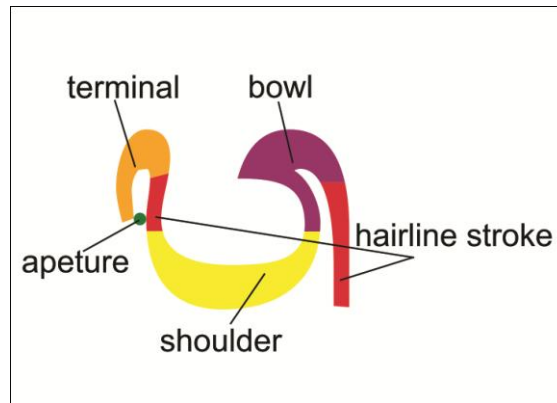
- aksara SA terdiri dari tujuh buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *bowl* yang membentuk sebuah *close counter*, satu *shoulder* dan satu *hairline stroke*. Dari tujuh unsur anatomi huruf penyusun aksara SA, menjadikan aksara SA memiliki bentuk yang sederhana.



Gambar 9: Anatomi huruf pembentuk aksara SA

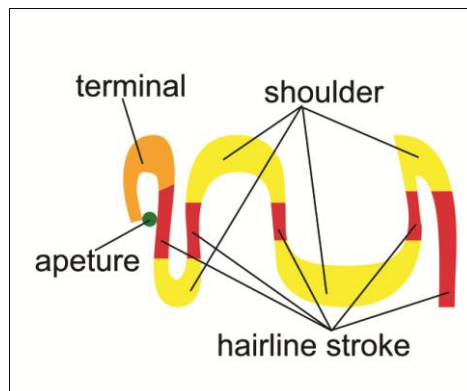
- aksara WA terdiri dari enam buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, satu *shoulder*, satu *bowl*, dan dua *hairline stroke*. Dari enam unsur anatomi huruf

penyusun akasara WA, menjadikan aksara WA memiliki bentuk yang sederhana



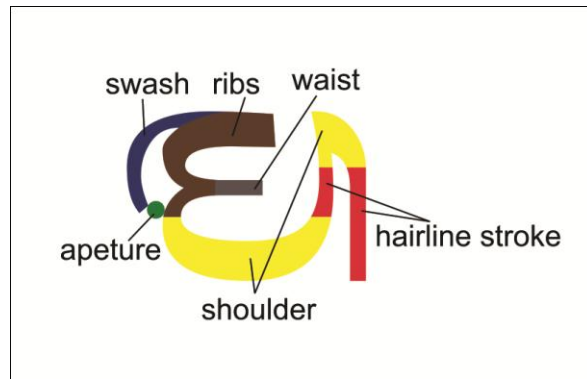
Gambar 10: Anatomi huruf pembentuk akasara WA

- aksara LA terdiri dari sebelas buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, lima *hairline stroke* dan empat *shoulder*. Dari sebelas unsur anatomi huruf penyusun akasara LA, menjadikan aksara LA memiliki bentuk yang rumit.



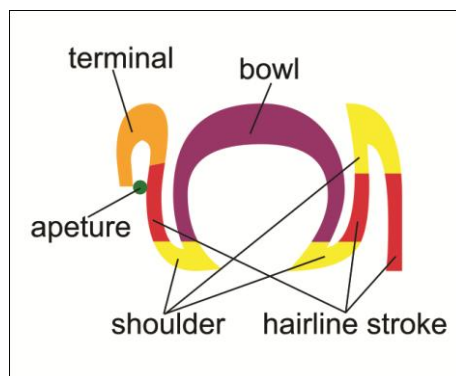
Gambar 11: Anatomi huruf pembentuk akasara LA

- aksara MA terdiri dari delapan buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *aperture*, satu *ribs*, satu *waist*, dua *shoulder* dan dua *hairline stroke*. Dari delapan unsur anatomi huruf penyusun akasara MA, menjadikan aksara MA memiliki bentuk yang cukup rumit.



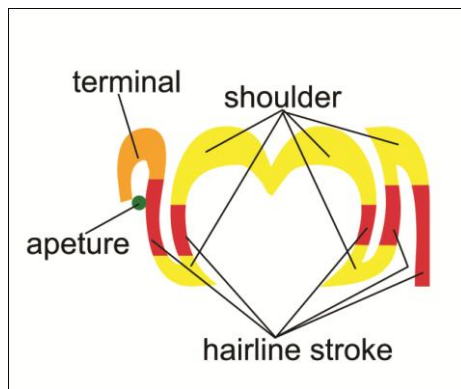
Gambar 12: Anatomi huruf pembentuk akasara MA

- aksara GA terdiri dari sembilan buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, tiga *shoulder*, satu *bowl*, dan tiga *hairline stroke*. Dari sembilan unsur anatomi huruf penyusun akasara GA, menjadikan aksara GA memiliki bentuk yang cukup rumit.



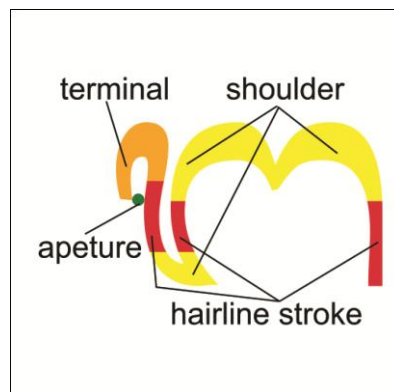
Gambar 13: Anatomi huruf pembentuk akasara GA

- aksara BA terdiri dari dua belas buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, lima *hairline stroke* dan lima *shoulder*. Dari sebelas unsur anatomi huruf penyusun akasara BA, menjadikan aksara BA memiliki bentuk yang rumit.



Gambar 14: Anatomi huruf pembentuk akasara BA

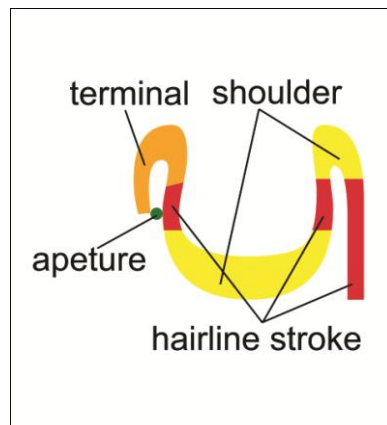
- aksara NGA terdiri dari delapan buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, tiga *hairline stroke* dan tiga *shoulder*. Dari delapan anatomi huruf penyusun akasara NGA, menjadikan aksara NGA memiliki kemiripan bentuk dengan aksara BA, namun bentuk aksara NGA tidak serumit aksara BA



Gambar 15: Anatomi huruf pembentuk akasara NGA

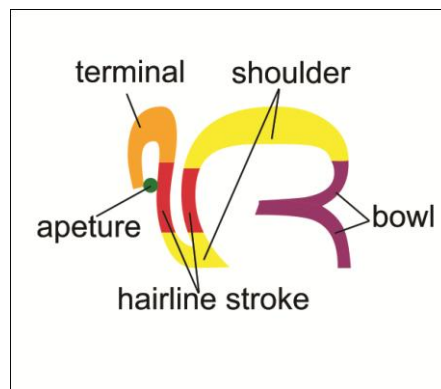
- aksara PA terdiri dari tujuh buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *shoulder*, dan tiga *hairline stroke*. Dari tujuh unsur anatomi huruf penyusun akasara PA, menjadikan aksara PA memiliki bentuk sederhana, dan memiliki kemiripan bentuk dengan aksara WA. Perbedaan hanya pada bentuk *shoulder* aksara PA yang lebih lurus

dibandingkan bentuk *bowl* aksara WA yang lebih melengkung.



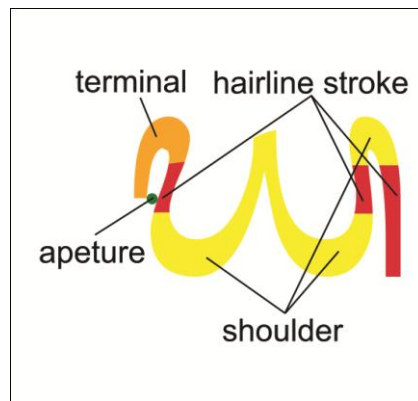
Gambar 16: Anatomi huruf pembentuk akasara PA

- aksara JA terdiri dari delapan buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, dua *hairline stroke*, dua *shoulder* dan dua *hairline bowl*. Dari delapan unsur anatomi huruf penyusun akasara JA, menjadikan aksara JA memiliki bentuk yang cukup rumit.



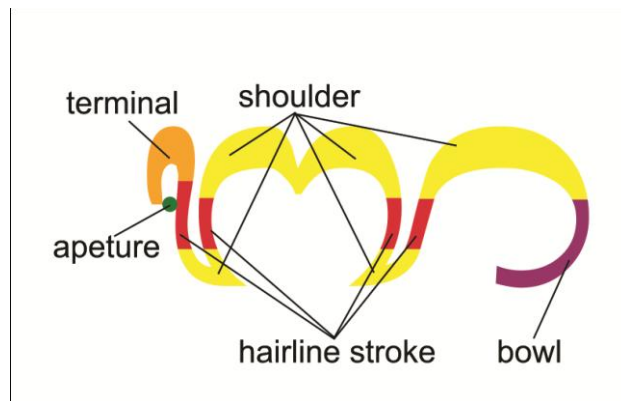
Gambar 17: Anatomi huruf pembentuk akasara JA

- aksara YA terdiri dari delapan buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, tiga *hairline stroke* dan tiga *shoulder*. Dari delapan anatomi huruf penyusun akasara YA, menjadikan aksara YA memiliki bentuk yang cukup rumit.



Gambar 18: Anatomi huruf pembentuk akasara YA

- aksara NYA terdiri dari dua belas buah unsur anatomi huruf, yaitu satu *terminal*, satu *aperture*, empat *hairline stroke*, lima *shoulder*, dan satu *bowl*. Dari sebelas unsur anatomi huruf penyusun akasara NYA, menjadikan aksara NYA memiliki bentuk yang rumit.



Gambar 19: Anatomi huruf pembentuk akasara NYA

Berdasarkan penjabaran unsur – unsur anatomi huruf yang terdapat pada aksara Bali, khususnya aksara *Wianjana* huruf Bali Simbar Dwijendra dapat ditemui adanya beberapa aksara yang memiliki kesamaan jumlah unsur anatomi. Berangkat dari hasil tersebut, maka akasara *Wianjana* yang terdiri dari delapan belas aksara yaitu A, NA, CA, RA, KA, DA,

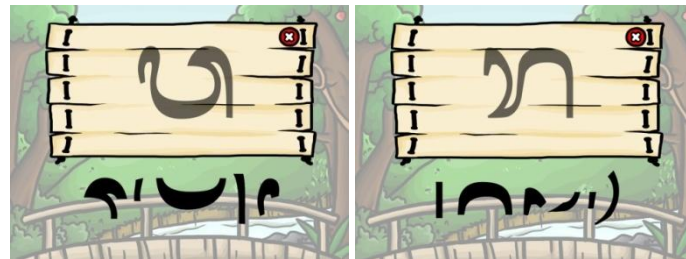
TA, SA, WA, LA, MA, GA, BA, NGA, PA, JA, YA, NYA dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu :

- Kelompok satu terdiri dari enam buah aksara yang terbentuk oleh enam sampai tujuh unsur anatomi huruf, yaitu aksara CA, RA, DA, SA, WA, PA.



Gambar 20: Aksara - aksara dalam kelompok 1

Kelompok ini memiliki bentuk – bentuk aksara yang tergolong sederhana, sehingga akan lebih mudah diingat sebagai pengenalan awal kepada anak –anak sebagai user *puzzle game* aksara Bali. Keenam aksara ini akan digunakan sebagai soal – soal *puzzle* level satu, dimana tiap *puzzle* terdiri dari 6 – 7 jumlah potongan *puzzle*.



Gambar 21: Contoh aplikasi aksara kelompok 1 pada level 1 *puzzle game* aksara Bali.

- Kelompok kedua terdiri dari 6 buah aksara yang terbentuk oleh delapan sampai sembilan unsur anatomi huruf, yaitu aksara NA, MA, GA, NGA, JA, YA.



Gambar 22: Aksara - aksara dalam kelompok 2

Kelompok ini memiliki bentuk – bentuk aksara yang tergolong cukup rumit, sehingga cocok digunakan pada level dua *puzzle game* aksara Bali, dimana tiap *puzzle*

terdiri dari delapan sampai sembilan potongan *puzzle*. Penambahan jumlah potongan *puzzle* bertujuan untuk menambahkan tingkat kesulitan dalam permainan *puzzle game* aksara Bali ini.



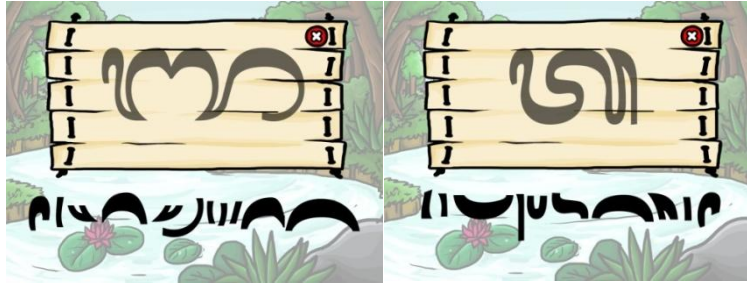
Gambar 23: Contoh aplikasi aksara kelompok 2 pada level 2 *puzzle game* aksara Bali.

- Kelompok kedua terdiri dari 6 buah aksara yang terbentuk oleh sebelas sampai dua belas unsur anatomi huruf, yaitu aksara A, KA, TA, LA, BA, NYA.



Gambar 24: Aksara - aksara dalam kelompok 3

Kelompok ketiga memiliki bentuk – bentuk aksara yang tergolong rumit, mengingat banyaknya unsur anatomi pembentuk aksara, sehingga cocok digunakan pada level terakhir dalam *puzzle game* aksara Bali. Level terakhir sebagai level penentuan permainan sengaja dirancang sebagai level dengan kesulitan tertinggi karena dalam level-level sebelumnya sudah dikenalkan bentuk – bentuk yang lebih sederhana. Tiap *puzzle* pada level ini terdiri dari sebelas sampai dua belas potongan *puzzle*.



Gambar 25: Contoh aplikasi aksara kelompok 3 pada level 3 *puzzle game* aksara Bali.

PENUTUP

Berdasarkan hasil uraian terkait bentuk aksara Bali, khususnya pada aksara *Wianjana* dalam huruf Bali Simbar Dwijendra, maka dapat diambil sebuah simpulan yaitu, aksara Bali khususnya ke delapan belas aksara *Wianjana* dapat di kelompokkan kedalam tiga kelompok yaitu :

- Kelompok satu terdiri dari enam buah aksara yang terbentuk oleh enam sampai tujuh unsur anatomi huruf, yaitu aksara CA, RA, DA, SA, WA, PA yang akan digunakan sebagai acuan soal *puzzle* level 1.
- Kelompok kedua terdiri dari 6 buah aksara yang terbentuk oleh delapan sampai sembilan unsur anatomi huruf, yaitu aksara NA, MA, GA, NGA, JA, YA yang akan digunakan sebagai acuan soal *puzzle* level 2.
- Kelompok ketiga terdiri dari 6 buah aksara yang terbentuk oleh sebelas sampai dua belas unsur anatomi huruf, yaitu aksara A, KA, TA, LA, BA, NYA yang akan digunakan sebagai acuan soal *puzzle* level 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Tinggen, I Nengah.1966. *Sor singgih basa Bali: istilah Indonesia – Bali*. Bali : Rhika Dewatai

Anonim, Profil I Made Suatjana available at <http://profil.merdeka.com/indonesia/i/i-made-suatjana/> (diakses tgl 21 Desember 2012)

PERAN GARIS SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA TIPOGRAFI GORGOTH

Ni Wayan Setiasih. NIM : 2013.21.041. Program Pengkajian
Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Pada artikel ini akan membahas peran garis sebagai pembentuk estetika tipografi Gorgoth. Dalam sebuah perancangan media komunikasi visual, hal yang mendukung dalam sebuah desain adalah ilustrasi, tipografi, fotografi dan tata letak (*layout*). Pada keempat elemen diatas menunjang terbentuknya sebuah desain yang sesuai dengan kaidah pada umumnya. Pada pembahasan artikel ini akan lebih mengulas mengenai tipografi .

Pada sub pembahasan akan membahas garis serta keterkaitannya dengan estetika dalam pembentuk tipografi Gorgoth. Dalam hal ini keterkaitan antar garis dengan pembentuk dari unsur estetika, akan lebih membahas wujud atau rupa yang lebih spesifik yakni garis dan perannya didalam tipografi.

Pada tipografi Gorgoth, adanya garis yang membentuk tipografi ini indah selain itu adanya struktur karya seni yang memciptakan keindahan dari tipografi ini dapat dinikmati. Materi yang digunakan dalam mengkaji garis pada tipografi Gorgoth adalah teori estetika bentuk yakni garis dan kaitannya terhadap estetika. Dan metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode deskriptif kualitatif yakni menguraikan secara fakta mengenai peran garis sebagai pembentuk estetika tipografi "Gorgoth".

Kata kunci : Tipografi Gorgoth, Garis, Estetika

PENDAHULUAN

Pada artikel ini akan membahas peran garis sebagai pembentuk estetika tipografi Gorgoth. Dalam sebuah perancangan media komunikasi visual, hal yang mendukung dalam sebuah desain adalah ilustrasi, tipografi, fotografi dan tata letak (*layout*). Pada keempat elemen diatas menunjang terbentuknya sebuah desain yang sesuai dengan kaidah pada umumnya. Pada pembahasan artikel ini akan lebih mengulas mengenai tipografi.

Tipografi terbentuk dari susunan garis yang memiliki arti pada masing-masing bentuknya. Garis adalah salah satu elemen pembentuk dari estetika. Titik adalah awal mula terbentuk sebuah karya setelah berkumpulnya beberapa titik maka akan tercipta garis. Garis adalah kumpulan dari titik. Pada dasarnya garis membentuk sebuah bidang berbeda tergantung dari arah garis tersebut. Garis berperan penting dalam pembuatan huruf yang kaitannya pada kasus yang akan dibahas nantinya. Pada huruf yang terbentuk dari sebuah garis akan memiliki makna garis yang berbeda-beda. Makna yang berbeda tersebut membentuk karakter dari setiap huruf tergantung dari *typhografer* yang membuat hurufnya. Huruf yang didesain harus melihat empat prinsip dalam membuat tipografi yakni *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*. Dalam hal ini, *legibility* bagaimana memilih huruf yang mudah dibaca. *Clarity* merupakan kejelasan dari huruf tersebut. *Visibility* adalah pemilihan huruf yang mudah dilihat, sedangkan *readability* merupakan pemilihan huruf agar audiens tertarik untuk membacanya.

Pada empat prinsip tersebut, tidak dilihat oleh *typhografer* dari band beraliran metal ini yakni Gorgoth. Dalam pembuatan masing-masing huruf murni dari eksplorasi dan ekspresi dari *typhografer* yang tertuang dalam bentuk handdrawing. Keterkaitan antara tipografi pada garis yang mebentuknya. Garis adalah bagian awal dan terpenting pada

gambar atau karya seni. Garis bukanlah sekedar deretan titik yang berhimpit. Garis juga bukanlah coretan yang memanjang saja. Garis yang satu memadu jadi satu dengan garis lainnya, arti yang satu berpadu dengan arti yang lainnya.

Pada tipografi band metal Gorgoth dapat dilihat adanya perpaduan garis yang membentuk huruf. Dengan menggunakan teknik handdrawing sehingga karya tipografi ini dapat terlihat jelas perpaduan antara garis yang mendukung antar huruf. Dengan adanya perpaduan yang membentuk maka terciptalah sebuah huruf. Huruf yang dihasilkan diekspresikan dalam sebuah bentuk yang disesuaikan dengan aliran serta inspirasi dari *typhografemya*. Dalam desain komunikasi visual tidak terikat pada aturan atau ketentuan dalam pemakaian garis. Pernyataan dalam buku “Desain Komunikasi Visual” Rakmat Supriyono, membuat menambah pernyataan yang memantapkan akan latar belakang akan kasus yang akan penulis angkat. Garis yang dipergunakan dalam tipografi pembentuk huruf Gorgoth berdasarkan pernyataan diatas disesuaikan dengan pernyataan dalam buku tersebut. Dalam mengekspresikan diri dari *typographer*, membuat tipografi dengan menggunakan teknik handdrawing. Dengan menggunakan teknik tersebut membuat ekspresi yang dituangkan pun semakin terlihat maksimal, karena tanpa adanya aturan yang diinginkan dari *typhografer*. Band yang beraliran metal ini memiliki aliran yang penuh ekspresif begitu juga tercemin didalam tipografi yang dijadikan sebagai brand pada setiap media komunikasi yang dibuat.

Unsur estetika mencakup tiga aspek yakni: 1) wujud atau rupa, 2) Bobot atau isi, 3) Penampilan, penyajian. Dalam hal ini, akan lebih membahas garis pada tipografi Gorgoth dikategorikan sebagai wujud atau rupa. Dalam kaitannya tipografi Gorgoth ini mengalami distorsi dari huruf yang sebenarnya. Walaupun secara sekilas tipografi ini tidak terlihat indah, tetapi dengan didukung beberapa pendapat dari buku

dan narasumber menjadikan semakin terlihatnya pembentuk estetika. Tipografi yang dibuat berdasarkan ekspresi masih tetap melihat unsur-unsur di dalam estetika, yakni salah satunya keseimbangan yang dibentuk oleh tipografi tersebut. Keseimbangan adalah salah satu bentuk dari ciri-ciri estetis pada sebuah karya seni.

Dari pemaparan latar belakang diatas dapat di rumuskan permasalahan yang ada, yaitu, bagaimana peran garis sebagai pembentuk estetika tipografi "Gorgoth"? dan adapun tujuan dari penulisan hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui peran garis sebagai pembentuk estetika "Gorgoth".

Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah tipografi pada band metal Gorgoth sebagai objek yang akan diangkat sebagai kasus. Materi yang digunakan dalam mengkaji garis pada tipografi Gorgoth adalah teori estetika bentuk yakni garis dan kaitannya terhadap estetika. Dalam materi lebih membahas bagaimana peranan garis dalam membentuk estetika pada tipografi Gorgoth. Dan metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode deskriptif kualitatif yakni menguraikan secara fakta mengenai peran garis sebagai pembentuk estetika tipografi "Gorgoth".

PEMBAHASAN

Pada sub pembahasan akan membahas garis serta keterkaitannya dengan estetika dalam pembentuk tipografi Gorgoth. Dalam hal ini keterkaitan antar garis dengan pembentuk dari unsur estetika, yakni :

Wujud atau rupa

Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yang abstrak, yang hanya bias dibayangkan, seperti suatu yang diceritakan atau dibaca didalam buku (Djelantik, 2008 : 19).

Kaitannya dalam kasus yakni peran garis sebagai pembentuk estetika tipografi Gorgoth. Dalam pembahasan wujud ini akan lebih membahas mengenai garis, karena sesuai dengan judul dari artikel ini bahwa garis yang berperan dalam membentuk estetika tipografi Gorgoth.

a. Garis

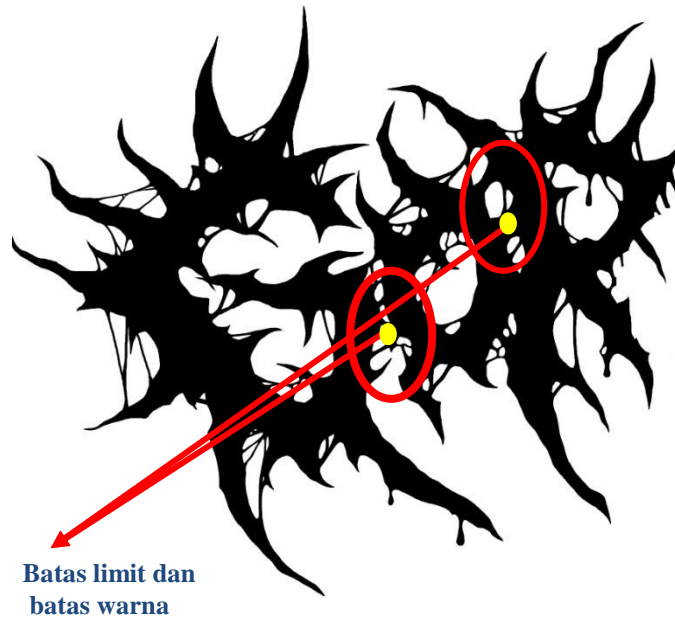
Garis sebagai bentuk mengandung arti lebih daripada titik karena dengan bentuknya sendiri garis menimbulkan kesan tertentu pada pengamat. Garis-garis dapat disusun secara geometris sehingga mewujudkan gambar yang memberi kepuasan dan rasa indah karena keserasian dan keseimbangan bentuknya (Djelantik, 2004: 22).

Pada pemaparan Djelantik diatas disebutkan bahwa garis mengandung arti lebih dari titik dan menimbulkan kesan tertentu pada pengamat. Menurut Made Iswara Citta (25thn), keterkaitan pengertian diatas mengenai topik bahasan yakni peran garis pada tipografi Gorgoth, pada huruf Gorgoth sendiri memiliki bentuk yang menyerupai jaring laba-laba yang terkesan *lapuk* atau *lawas* terlihat pada aksen garis yang menghiasi huruf tersebut. Selain itu, *typhografer* band Gorgoth ini juga mengatakan bahwa garis pada tipografi ini terbentuk dari ekspresinya dan inspirasi band luar. Makna yang terdapat pada garis yang digambarkan memiliki kesan kokoh dan kuat. Aksen jaring laba-laba tersebut sesuai dengan pernyataan jelantik yang setiap garis yang terbentuk memiliki kesan tersendiri bagi pengamatnya. Pada tipografi Gorgoth dapat dikatakan terbentuk dari sebuah garis yang dibentuk dalam huruf dan memiliki makna tersendiri bagi pengamatnya (wawancara 12 Juni 2014).



Gambar Huruf Gorgoth

Dalam buku Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, disebutkan bahwa garis dapat disimpulkan menjadi dua definisi yakni : 1) suatu hasil goresan, disebut garis nyata atau kaligrafi; 2) batas limit suatu benda, batas ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa yang disebut garis semu atau maya (Sadjiman, 2005: 72). Jika definisi garis tersebut dikaitkan dengan kasus pada artikel ini, bahwa adanya kedua unsure definisi diatas terlihat adanya garis nyata yang terdapat pada tipografi tersebut tetapi terdapat juga garis semu seperti batas warna yang membatasi satu persatu huruf. Dilihat definisi garis yang terkait dengan kasus maka adanya penguat bahwa dalam sebuah garis terdapat dua definisi garis yakni garis nyata dan garis semu. Pada tipografi Gorgoth, terlihat kedua unsur tersebut.



Gambar Batas Limit pada Huruf Gorgoth

Pembahasan diatas diperkuat dengan pernyataan mengenai garis dijelaskan bahwa garis merupakan batas sebuah bidang (Wong, 1995:3). Dalam sebuah karya seni, seperti pada tipografi diatas bahwa setiap garis digunakan sebagai pembatas antar huruf. Terlihat pada garis yang membatasi huruf pada gambar diatas. Pernyataan tersebut sekaligus memperkuat dengan fakta yang ada pada tipografi Gorgoth.

Menurut Sadjiman, ada dua buah potensi garis, yakni :

1. Potensi Garis Nyata

- a. Sebagai ekspresi gerak masa obyek tertentu misalnya ombak laut, padi tertiup angin, dan lain sebagainya, yang memberikan kesan luwes, memberi irama seperti gemulai, lembut, tajam dan lain-lain(Sadjiman, 2005: 75).

Kaitan dengan kasus pada artikel ini, peran garis pada tipografi Gorgoth. Huruf pada tipografi Gorgoth ini mengambil ekspresi massa objek yakni jaring laba-laba, dalam hal ini kaitannya dengan jenis musik dari band beraliran metal hardcore ini. Pada penjelasan diatas, dapat memperkuat dari hasil wawancara penulis dengan *typhografer* Gorgoth Ogix pada tanggal 12 Juni 2014.

- b. Berkaitan dengan nilai ekspresi pribadi, yang apabila dikuasai suasana (*mood*), sentuhan (*touch*), dan alat (*medium*), garis dapat menggambarkan goyah, gelap, pucat, lemah gemulai dan sebagainya, yang dapat menggambarkan emosi marah, ragu-ragu, sedih, gembira dan lain-lain. Suasana (*mood*) sangat berpengaruh pada pembuatan susunan garis. Suasana sedih, gembira, marah, dan lain-lain akan menghasilkan susunan garis yang berbeda. Alat (*medium*) yang digunakan pada saat membuat sebuah garis sangat berpengaruh pada susunan/bentuk garis yang dihasilkan (Sadjiman, 2005: 75).

Dalam kaitan tipografi Gorgoth, merupakan nilai ekspresi pribadi dari *typhografer* dalam menuangkan idenya dalam sebuah bentuk garis hingga terciptanya huruf pada band Gorgoth. Tipografi yang dibuat oleh *typhografer* menggunakan teknik *handdrawing* yang kemudian *difinishing* melalui computer. Menurut Ogix, tipografi yang dibuat tidak berdasarkannya aturan yang ada dikarenakan inginnya kebebasan dalam berkarya. Dikaitkan pula dengan pendapat dalam buku Garis dalam Seni Rupa, dikatakan bahwa garis dapat bereksperimen melalui percobaan-percobaan kreatif seorang seniman. Narasumber pun menyetujui pendapat tersebut karena dalam pembuatan tipografi

ini melalui berbagai macam percobaan dari melihat hingga menemukan bentuk tipografi yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

- c. Mempunyai kemampuan menciptakan komunikasi seperti kode-kode, huruf-huruf, gambar grafik, gambar-gambar teknik, lambang-lambang, dan lain sebagainya (Sadjiman, 2005: 76).

Pada kaitannya, pembahasan ini membahas huruf dan tipografi yang terdapat pada tipografi Gorgoth. Pernyataan ini sesuai dengan pembahasan menjadi kasus dalam artikel ini, karena disebutkan mempunyai kemampuan menciptakan komunikasi seperti huruf-huruf. Jadi, tipografi Gorgoth ini dapat dikatakan sebagai garis yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan komunikasi baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal.

2. Potensi Garis Semu

Garis semu yang terjadi dari rangkaian massa sangat penting dalam sebuah karya, karena garis semacam ini dapat membantu menciptakan keindahan antara lain berguna :

- a. Untuk menyatukan atau menggerombolkan objek-objek pada suatu garis tertentu, sehingga berakibat tidak cerai berai (menggunakan prinsip kesatuan / unity).
Terlihat pada tipografi Gorgoth yang memiliki unsur kesatuan bentuk huruf yang disatukan dengan garis. Terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar Bentuk Kesatuan Tipografi Gorgoth

- b. Untuk menciptakan irama, dimana gerak-gerak garis semu dapat diciptakan menurut keinginan, sehingga dapat membentuk irama tertentu misalnya gemulai, tajam, keras, dan sebagainya (menggunakan prinsip irama/rhythm).

Pada tipografi Gorgoth ini adanya garis yang berulang dari huruf pertama hingga huruf terakhir. Irama pengulangan garis tersebut membentuk sebuah jaring laba-laba sehingga huruf pada garis tersebut terlihat seperti seolah-olah terselimuti oleh jaring laba-laba.

Dalam buku “Dasar - Dasar Tata Rupa dan Desain”, disebutkan bahwa penjelasan mengenai adanya karakter garis. Terkait dengan penjelasan sebelumnya, bahasa garis ini sangat penting dalam menciptakan sebuah karya seni. Kaitan dengan kasus pada artikel ini adalah peranan garis pada estetika tipografi Gorgoth :

1. Garis horizontal

Garis horizontal atau garis mendatar air mengasosiasikan cakrawala laut mendatar, pohon tumbang orang/mati dan lain-lain benda yang panjang mendatar. Garis horizontal memberi karakter terkenal,

damai, pasif dan kaku. Melambangkan ketenangan, kedamaian dan kemantaban (Sadjiman 2005: 80).

Pada tipografi Gorgoth, tidak adanya garis horizontal yang membentuk huruf tersebut, akan tetapi huruf tersebut menciptakan garis horizontal.



Gambar Bentuk Kesatuan Tipografi Gorgoth

2. Garis lengkung

Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon dan sebagainya, mengesankan gaya mengapung, ringan dan dinamik. Garis ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat serta melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamikaan, (Sadjiman 2005: 80).

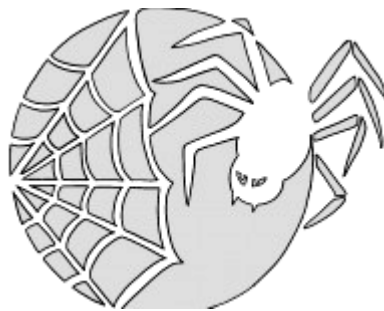


Gambar Garis lengkung

Sumber Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain (Sadjiman, 2005: 82)

Pada tipografi Gorgoth, dapat dilihat adanya garis lengkung yang membentuk, sehingga garis lengkung yang menyerupai bentuk dari jaring laba-laba. Laba

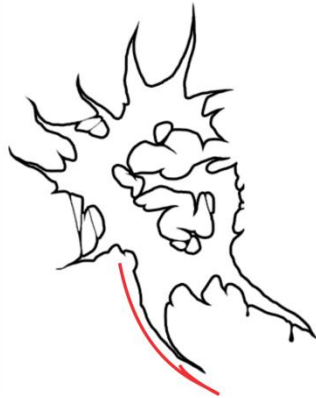
laba dapat membuat jaring yang begitu tersusun rapi dan simetris untuk dia bertengger, namun jaring itu juga dapat menjebak serangga yang lebih besar yang terbang melintasi akan terjebak, tertangkap dan di mangsa laba laba. Sungguh binatang ini juga memiliki nilai seni yang tinggi. Jaring laba laba banyak menginspirasi manusia. Begitu juga dalam pembuatan tipografi ini, juga terinspirasi dari jaring laba-laba. Dikarenakan laba-laba adalah makhluk sangat kreatif selain itu jaring laba-laba juga berfungsi menghiasi rumah dari laba-laba.



Gambar Jaring Laba-laba

Dikaitkan dengan pembahasan garis lengkung adalah bentuk dari jaring laba-laba berbentuk melengkung. Jaring laba-laba tersusun atas garis lengkung, sehingga terbentuk rumah laba-laba. Menurut Ogix, *typhografer* band Gorgoth ini terinspirasi dari jaring laba-laba sehingga bentuk tipografi dari Gorgoth menyerupai bentuk pada jaring laba-laba. Tipografi Gorgoth tersusun atas garis melengkung bukan menciptakan garis lengkung. Pada tipografi ini, banyak menggunakan garis lengkung. Garis melengkung ini member karakter pada tipografi tersebut adalah dinamis dan kuat. Begitu juga, yang disampaikan pada wawancara, bahwa narasumber

ingin member kesan kuat dan dinamis dalam band ini, dilihat pada karakter garis melenkung yang melambangkan kekuatan seperti yang disebutkan dalam buku “Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain”. Kekuatan inilah dijadikan sebagai cerminan dalam band Gorgoth ini, baik dalam membentuk sebuah grup band dan hingga adanya kemantaban dalam berkarier didunia musik metal



Gambar Jaring Laba-laba

Dilihat pada gambar diatas, bahwa pernyataan dari Sadjiman benar adanya garis lengkung yang membentuk dari tipografi Gorgoth, begitu juga karakter serta lambing dari garis lengkung tersebut dibenarkan oleh ungkapan dari narasumber pada tanggal 12 Juni 2014.

Struktur Karya Seni

Tiga unsur estetik mendasar dalam struktur setiap karya seni adalah :

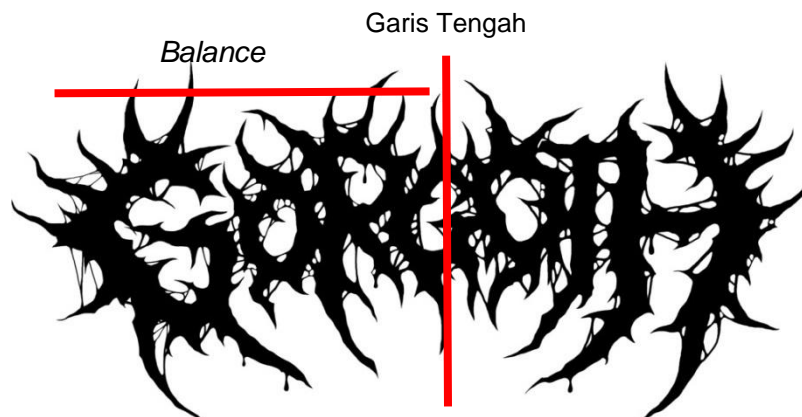
a. Keutuhan atau kebersatuan (*unity*)

Dengan keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, adanya hubungan yang relevan antar bagian bukan berarti

gabungan semata-mata dan hingga terjalin kekompakkan antar bagian satu dengan yang lain (Djlelantik, 2008 : 40).

Dalam pembahasan garis sebelumnya, bahwa dalam garis semu adanya terciptanya kesatuan atau *unity*, dilihat pada karya tipografi Gorgoth ini, adanya kesatuan yang tercipta. Kesatuan dalam hal ini adanya tiga yakni : 1) simetri, 2) ritme, 3) keselarasan.

Dalam pembahasan yang pertama yakni adanya keutuhan yang simetri, dalam keutuhan simetri dapat dilihat pada gambar dibawah. Adanya titik tengah yakni sebagai sumbu pada tipografi Gorgoth, adanya keseimbangan antara kanan dan kiri. Dalam keutuhan simetri ini adanya kaitannya dengan keseimbangan simetri. Pada keutuhan simetri bersifat memperkuat rasa keutuhan sesuatu karya seni. Terlihat pada gambar dibawah, garis yang melengkung secara semu berfungsi untuk memperkuat keutuhan dari tipografi Gorgoth.



Gambar Keutuhan Simetri Tipografi Gorgoth

Pembahasan kedua yakni keutuhan dalam *ritme*, dalam pembahasan garis semu sudah disebutkan bahwa garis juga berfungsi dalam memunculkan *ritme* dalam sebuah karya seni. Dalam suatu karya seni, ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu

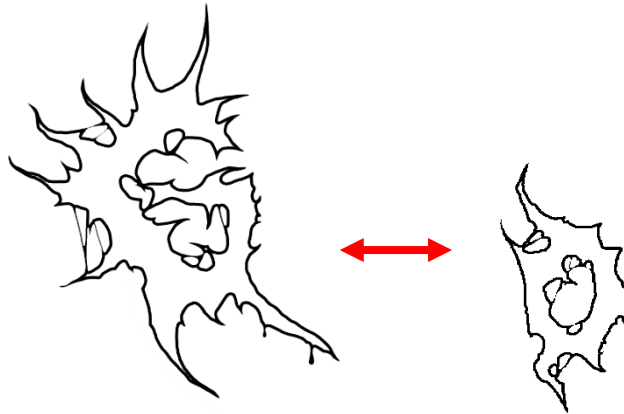
yang terjadi berulang-ulang secara teratur (Djlelantik, 2008 : 42). Pada tipografi Gorgoth, adanya garis-garis yang sama sehingga membentuk sebuah *ritme* yang secara teratur seperti pada gambar dibawah yaitu aksen menyerupai jaring laba-laba tersebut terdapat pada setiap huruf yang membentuk tipografi dari Gorgoth.



Gambar Ritme pada Tipografi Gorgoth

Terulangnya sesuatu secara teratur member kesan keterkaitan peristiwa itu oleh suatu hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang berdisiplin. Oleh karena itu, ritme mempunyai sifat memperkuat kesatuan dan keutuhan (Djlelantik, 2008 : 42). Terkait dengan tipografi Gorgoth adanya keutuhan serta kesatuan bentuk dari huruf yang membentuk tipografi Gorgoth tersebut. Dalam pernyataan buku "Estetika Sebuah Pengantar", membenarkan secara fakta bahwa adanya keutuhan dan kesatuan dari garis yang membentuk huruf tersebut.

Pembahasan ketiga yakni, harmoni atau keselarasan. Dengan harmoni adanya keselarasan antara bagian-bagian atau komponen yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian-bagian tidak ada yang saling bertentangan dalam segi bentuknya, ukurannya, jaraknya, warna-warninya dan tujuannya (Djlelantik, 2008 : 43).



Gambar Perbandingan Huruf G dengan Huruf O Gorgoth

Pada gambar diatas tidak adanya keharmonisan dari segi ukuran dimana ukuran huruf G lebih besar dibandingkan dengan huruf O begitu juga pada huruf yang lain seperti huruf G yang tidak satu ukuran dengan huruf didepannya yakni huruf R terlihat pada tipografi Gorgoth yang sebelumnya. Jadi pada tipografi Gorgoth ini tidak memiliki harmoni yang membentuk tipografi Gorgoth.

b. Penonjolan atau penekanan (*dominance*)

Penonjolan mempunyai arti mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni sesuatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain (Djelantik, 2008: 47). Sama halnya dalam asas desain yang disebutkan adanya *emphasis* atau *centre of interest*. Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif (Sony Kartika, 2004: 121).

Pada tipografi Gorgoth, adanya penonjolan dari garis yang membentuk huruf yang tersusun menjadi tipografi. Pada pernyataan diatas, pembentuknya penonjolan atau

centre of interest adanya beberapa unsure yang menyebabkan salah satunya adalah garis. Garis pada tipografi Gorgoth ini menimbulkan efek penonjolan yang membuat tipografi ini menjadi lebih terlihat.

c. Keseimbangan (*balance*)

Dalam buku “Estetika Sebuah Pengantar karya Djelantik” disebutkan pada halaman 49, bahwa keseimbangan adalah adanya kebutuhan naluriah mendasar ini berperan dalam penciptaan karya seni manusia. Selain itu juga, rasa keseimbangan dalam karya seni paling mudah tercapai dengan simetri. Pada pembahasan sebelumnya telah disebutkan bahwa dalam kasus tipografi Gorgoth ini, adanya unsure keseimbangan simetris yang menunjang terbentuknya tipografi. Dalam pembahasan ini, lebih memantapkan pernyataan dari keutuhan yang diciptakan dari karya seni berupa tipografi. Sehingga pernyataan dari struktur keutuhan dan keseimbangan dibentuk oleh garis. Seperti yang dinyatakan dalam buku :Pengantar Estetika” karya Dharsono Sony Kartika, disebutkan bahwa garis adalah salah satu elemen yang menciptakan struktur keseimbangan.

PENUTUP

Dalam sebuah karya seni yang memiliki estetika tidak hanya dilihat dari indahnya karya tersebut tetapi elemen yang membuat karya itu menjadi indah. Dalam tipografi Gorgoth, walaupun tipografi ini tidak memiliki kesan indah tetapi sebagian dari penikmatnya mengatakan indah. Pada tipografi Gorgoth, adanya garis yang membentuk tipografi ini indah selain itu adanya struktur karya seni yang menciptakan keindahan dari tipografi ini dapat dinikmati.

Saran yang ingin penulis sampaikan bahwa sesuatu yang indah tidak hanya dapat dinikmati dari luarnya saja akan

tetapi suatu karya seni yang tidak memiliki kesan indah justru banyak menyimpan makna keindahan.

DAFTAR PUSTAKA

Djelantik, A.A.M. 2008. Estetika Sebuah Pengantar. MSPI. Jakarta

Kartika, Dharsono Sony. 2004. Pengantar Estetika. Rekayasa Sains. Bandung

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Arti Bumi Intaran. Jogjakarta

Udiana, Tjokorda. 2010. Garis dalam Seni Rupa. Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia dan Sari Kahyangan Indonesia. Denpasar

<http://www.reverbnation.com/gorgoth>

**KAJIAN ESTETIKA ELEMEN ILUSI VISUAL PADA LOGO
BALI ANIMAL WELFARE ASSOCIATION BERDASARKAN
SIFAT EFEK GESTALT**

Ketut Adhi Apriana. NIM : 2013.21.042. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Fenomena penggunaan ilusi visual dalam logo mampu meningkatkan nilai originalitas yang membangun keindahan dan nilai estetika suatu logo. Proses terjadinya ilusi visual dapat di buktikan berdasarkan sifat efek Gestalt. Gestalt merupakan sebuah teori psikologi yang menyatakan bahwa seseorang akan cenderung mengelompokkan apa yang mereka lihat di sekitarnya menjadi suatu kesatuan utuh berdasarkan pola, hubungan dan kemiripan.

Studi dalam penelitian ini melakukan kajian terhadap fenomena penggunaan elemen ilusi visual pada logo yayasan Bawa berdasarkan sifat – sifat efek Gestalt. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah elemen pembentuk estetika pada logo Yayasan Bawa dan ilusi visual yang terkandung berdasarkan prinsip efek Gestalt.

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif dengan menekankan pada pembentuk estetika, dekonstruksi dan strukturalisme sebagai salah satu pisau bedah untuk mendapatkan struktur dari elemen logo. Metodologi ini digunakan untuk mengetahui bagaimana keindahan bisa terbentuk dari elemen Garis, Bidang, Typography & Warna. Esensi selanjutnya mengungkap nilai estetika yang terkandung dalam ilusi visual berdasarkan prinsip efek Gestalt.

Hasil analisis deskriptif menemukan jawaban bahwa elemen pembentuk estetika dalam logo ini adalah dekonstruksi pada typography dengan penggabungan ilustrasi. Ilusi visual

yang terdapat pada logo yayasan Bawa terjadi karena adanya bagian terbuka dari ke empat huruf yang dipisahkan oleh empat jenis binatang. Pola tersebut dapat dikategorikan sebagai prinsip *closure* dalam teori Gestalt. Ilusi visual yang terdapat dalam logo ini menjadi nilai tambah untuk membangun nilai originalitas sekaligus mampu meningkatkan ekuitas yayasan Bawa dengan nuansa kebaruan.

Kata Kunci: Logo, Esetika, Ilusi Visual, Efek Gestalt.

PENDAHULUAN

Bali Animal Welfare Association (BAWA) adalah organisasi non-profit yang berbasis di Bali, Indonesia. BAWA bekerja untuk meningkatkan kehidupan semua hewan di Bali dengan visi & misi meringankan penderitaan hewan dengan memberikan tanggap darurat dan penyelamatan, pengobatan, rehabilitasi dan praktek & adopsi. Terdapat suatu hal yang ironis dibalik visi misi yang begitu mulia, bahwa yayasan begitu berdedikasi terhadap hewan liar di Bali, ternyata bukan didirikan dan dimiliki oleh orang Bali melainkan warga Negara asing berasal dari Amerika Serikat.

Penghujung tahun 2013 terjadi kasus luar biasa yang melibatkan yayasan BAWA dengan pemerintah Bali, dimana pada bulan September dinas perternakan menutup salah satu klinik yayasan ini karena belum memiliki teknis perizinan & IMB. Selepas kejadian tersebut terjadi beberapa perubahan di tubuh yayasan, baik secara internal dan external. Suatu perubahan yang signifikan juga terjadi pada materi branding dan penggunaan desain logo baru untuk yayasan BAWA sejak awal tahun 2014. Berikut adalah komparasi logo yayasan BAWA yang terdahulu dengan logo terbaru.



Gambar 1.1 Logo yayasan bawa pertama dan logo terbaru pada bagian kanan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Logo pada bagian kanan merupakan logo baru yayasan BAWA yang dirancang oleh desainer asal Jerman bernama Ole Ukena. Terdapat fenomena yang menarik dalam transformasi logo yayasan ini dimana terjadi beberapa perubahan secara radikal dan terdapat penggunaan elemen ilusi visual dalam logo ini. Ilusi visual yang dimaksud adalah penggabungan antara typografi atau struktur huruf yang digabung dengan gambar dan melalui proses dekonstruksi yang menghasilkan turunan bentuk baru. Lebih jauh kajian ini akan mengamati fenomena logo yayasan dengan pendekatan semiotika strukturalisme.

Yongki Safanayong menyatakan "Logo berasal dari kata *logos*, sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, citra dan semiotik" (2009, 8). Saat ini logo sering dikaitkan sebagai bendera dan sebuah lambang perusahaan yang memberikan suatu identitas, informasi, persuasi yang pada akhirnya menjadi alat pemasaran. Istilah logo mulai muncul dan dipopulerkan sejak tahun 1937 yang merupakan penyingkatan dari kata *logotype*. Secara umum logo dapat menggunakan elemen tulisan, gambar & ilustrasi (Rustan, 2009: 13).

Transformasi logo marak terjadi sejak era 80, hal ini merupakan perubahan rupa, bentuk, sifat, fungsi, dsb. Proses dan hasil transformasi logo - logo perusahaan terkemuka di dunia merupakan sesuatu yang menarik untuk di kaji, karena terdapat banyak aspek yang menjadi bagian dari *repositioning* perusahaan tersebut. Perubahan yang terjadi bukan hanya pada

bentuk atau visualisasi logo, namun karakter yang secara tidak langsung akan mempengaruhi ekuitas brand perusahaan tersebut. Fenomena transformasi logo – logo perusahaan saat ini banyak bergerak ke arah visualisasi cenderung radikal dimana merubah elemen logo secara keseluruhan baik dari warna dan tulisan sebagai komponen utama, dengan *style* yang lebih minimalis. Logo Apple Inc menjadi salah satu contoh logo yang mengalami proses transformasi yang cukup radikal pada tahun 80-an, karena benar – benar memasukan elemen baru dalam instrument warna dan bentuk yang merubah total logo sebelumnya:



Gambar 1.2 Perubahan Logo Apple Inc
(Sumber: *Business Insider*)

Selain itu suatu hal yang sangat menarik dan menjadi fenomena tren logo saat ini adalah mulai digunakannya beberapa elemen ilusi visual atau objek tersembunyi, yang di selipkan pada logo tersebut. Secara teoritis fenomena ilusi visual memang sangat memungkinkan terjadi dalam suatu visualisasi bentuk dan perpaduan warna seperti yang di jelaskan oleh sifat efek Gestalt atau ilmu persepsi psikologis.

Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt berposisi terhadap teori strukturalisme. Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil (Carlson dan Het 2010).

Teori gestalt banyak dipakai dalam proses desain dan cabang seni rupa lainnya, karena banyak menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Secara sederhana ilusi visual bisa saja menimbulkan kerancuan persepsi oleh target audience, namun di sisi lain justru akan menjadi nilai tambah yang dapat membangun nilai surprise dari makna yang tersirat pada ilusi visual tersebut. Hubungan antara ketiga unsur inilah yang melatar belakangi proses penelitian terhadap penggunaan ilusi visual pada suatu logo.

Materi dan Metode

Materi : Logo yayasan Bawa (Bali Animal Welfare Association). Materi yang di kaji adalah elemen pembentuk estetika dalam logo tersebut dan ilusi visual yang terkandung berdasarkan sifat efek Gestalt.

Metode : Dalam mengkaji elemen pembentuk estetika pada logo Bali Animal Welfare Association dilakukan dengan menghubungkan dengan sifat efek Gestalt digunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan menjelaskan bagaimana elemen penyusun estetika dalam logo dan elemen ilusi visual yang ada pada logo tersebut. Penggunaan teori-teori yang mendukung pengkajian ini adalah teori yang mengacu pada perancangan desain logo, estetika, dan sifat efek Gestalt sebagai pembentuk persepsi ilusi visual.

PEMBAHASAN

Elemen Estetika pada Logo Yayasan Bawa

Logo mempunyai fungsi identitas yang membedakan sebuah produk dengan produk lainnya. Semua itu tak lepas dari hakikat logo itu sendiri, sebagai sebuah karya seni rupa yang biasa berupa dwi matra (dua dimensi) atau tri matra (tiga dimensi). Sebagai karya seni rupa, ruang, & tipografi. Estetika suatu logo dibentuk dari beberapa elemen penyusun

sebagai unsur utama dalam desain komunikasi visual. Sebuah logo tidak bisa lepas dari elemen-elemen senirupa dasar yang membentuknya seperti garis, bentuk, warna yang menyebabkan bagaimana suatu logo menjadi indah dan memiliki nilai estetika. Berikut adalah penjelasan ke empat komponen penyusun estetika logo yayasan Bawa:

1. Garis

Pengertian garis menurut Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas, biasa mempergunakan pensil, pena, kuas dan lain-lain. Bagi senirupa garis memiliki fungsi yang fundamental, sehingga diibaratkan jantungnya senirupa. Garis sering pula disebut dengan kontur, sebuah kata yang samar dan jarang dipergunakan.



Gambar 1.4 Garis Sebagai outline pembentuk logo
(Sumber: *Humas BAWA*)

2. Bentuk

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, elip dsb. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah

penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Pada logo yayasan Bawa menggunakan kombinasi bentuk gabungan yang terbagi dalam struktur persegi panjang sebagai proporsi huruf B,A,W dan A.



Gambar 1.4 Komposisi Bentuk & Perbandingan logo
(Sumber: *Humas BAWA*)

3. Warna

Adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna. Pigmen memberikan warna pada tumbuh-tumbuhan, hewan, juga pada cat, plastik dan barang produksi lainnya kecuali pada tekstil yang menggunakan istilah zat celup untuk mewarnainya. Suatu pigmen berwarna khas karena menghisap beberapa panjang gelombang sinar dan memantulkan yang lain. Pigmen banyak digunakan dalam industri, misalnya plastik, tinta karet dan lenolum. Sebagai bagian dari elemen logo, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari logo tersebut. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang

cepat dan kuat. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Logo terbaru yayasan BAWA menggunakan komponen warna dingin yang didominasi dengan warna hijau & coklat, sedarngkan pada warna logo sebelumnya di dominasi dengan warna merah dan hitam. Dari perubahan penggunaan warna ini dapat mengartikan perubahan positioning identitas yayasan untuk menampilkan kesan yang benar-benar baru.

Warna hijau dalam psikologi warna memiliki makna identik dengan alam dan mampu memberi suasana tenang dan santai. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna hijau sangat membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan untuk menjadi lebih mampu dalam menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi. Hal ini diyakini sebagai efek rileksasi dan menenangkan yang terkandung dalam warna ini. Didalam bidang design warna hijau memiliki nilai tersendiri karena dapat memberi kesan segar dan membumi terlebih jika dikombinasikan dengan warna coklat gelap. Pada logo yayasan BAWA dikombinasikan dengan 4 elemen warna yaitu: Torquise, Leaf Green, Autum Brown, Green, elemen tersebut dijabarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1.5 Pemetaan Elemen Warna pada logo Yayasan BAWA

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Secara strukturalisme warna hijau dalam pandangan masyarakat mewakili nuansa alam dan simbolis kesegaran alam yang banyak dijumpai pada warna dedaunan dan pertanian. Penggunaan warna ini sudah tepat untuk mewakili yayasan yang bergerak di bidang kelestarian alam khususnya hewan liar di Bali.

4. Typography

Pengertian tipografi menurut Manuale Typographicum memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. Pada logo yayasan BAWA menggunakan gabungan logomark & logotype yang membentuk ilusi visual. Pada pembahasan mengenai bentuk ilusi visual diatas terlihat beberapa nilai surprize yang di timbulkan dalam logo yayasan BAWA.



Gambar 1.6 Jenis Huruf dari dekonstruksi typography IMPACT

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengaruh efek Gestalt terhadap terjadinya ilusi visual

Desain grafis merupakan cabang ilmu dari seni visual yang sangat berhubungan dengan ilmu psikologi. Peran psikologi dalam desain grafis meliputi bagaimana seseorang secara psikis merespon tampilan visual disekitarnya. Oleh karena itu, mempelajari teori psikologi sangat dianjurkan bagi desainer grafis untuk menciptakan tampilan visual yang cerdas dan efektif. Salah satu teori psikologi yang paling populer dan banyak digunakan dalam desain grafis adalah teori Gestalt. Gestalt merupakan sebuah teori psikologi yang menyatakan bahwa seseorang akan cenderung mengelompokkan apa dia lihat disekitarnya menjadi suatu kesatuan utuh berdasarkan pola, hubungan, dan kemiripan. Teori ini dibangun oleh 3 ilmuwan asal Jerman yaitu: Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler.

Gestalt menjelaskan bagaimana secara psikologi seseorang mencerna apa yang dilihatnya. Dengan memahami prinsip kerja kecenderungan persepsi visual manusia melalui Gestalt, desainer dapat memahami bagaimana fungsi sampainya suatu pesan terhadap audiens. Gestalt banyak digunakan dalam desain grafis karena menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Prinsip-prinsip Gestalt yang banyak diterapkan dalam desain grafis antara lain adalah *proximity* (kedekatan posisi), *similarity* (kesamaan bentuk), *closure* (penutupan bentuk), *continuity* (kesinambungan pola), dan *figure Ground*.

Teori gestalt adalah salah satu bagian dari ilmu psikologi dapat disebut gestaltism (Bahasa Jerman : Gestalt - " esensi atau bentuk bentuk lengkap entitas ") adalah teori pikiran dan otak yang ditemukan di Berlin, prinsip operasional gestalt psikologi adalah bahwa otak adalah holistik , paralel, dan analog , dengan kecenderungan mengorganisir diri . Prinsipnya menyatakan bahwa mata manusia melihat obyek secara utuh sebelum mengamati bagian masing-masing ,

menunjukkan keseluruhan lebih besar daripada jumlah bagian-bagiannya . Lebih lanjut , keseluruhan diantisipasi ketika bagian-bagian yang tidak terintegrasi atau lengkap . Psikologi Gestalt berusaha untuk memahami hukum dari kemampuan kita untuk memperoleh dan mempertahankan persepsi stabil di dunia yang tidak stabil.

Konsep efek Gestalt menetapkan bahwa persepsi adalah produk dari interaksi kompleks antara berbagai rangsangan . Berlawanan dengan pendekatan behavioris untuk memahami unsur-unsur dari proses kognitif , psikolog gestalt berusaha untuk memahami organisasi mereka (Carlson dan Het 2010) . Efek gestalt adalah kemampuan bentuk - pembangkit indera kita , khususnya yang berkaitan dengan pengakuan visual tokoh dan bentuk keseluruhan bukan hanya kumpulan garis-garis sederhana dan kurva . Dalam psikologi , gestaltism sering bertentangan dengan strukturalisme. Berikut adalah lima prinsip efek Gestalt berdasarkan elemen bentuk secara umum:

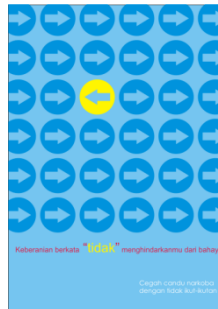


Gambar 1.2 Kombinasi bentuk efek Gestalt
(Sumber: *Google images*)

Gambar diatas menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk berdasarkan sifat – sifat yang telah dijabarkan yaitu : Kedekatan posisi (*proximity*), Kesamaan bentuk (*similarity*), Kesenambungan pola (*continuity*), Kesamaan arah gerak (*common fate*) makna ganda antara dua objek sebagai background dan foreground (*figure ground*). Faktor inilah yang menyebabkan kita sering bisa merasakan keteraturan dari pola-pola yang sebenarnya acak. Misalnya saat seseorang melihat

awan, dia dengan mudah bisa menemukan bentuk muka seseorang, hal inilah yang disebut pragnan / gestalt.

Selanjutnya penerepan kombinasi warna yang membentuk efek Gestat di jelaskan pada gambar dibawah:



Gambar 1.3 Perpaduan 2 warna yang membentuk Gestalt
(Sumber Google images)

Dari gambar diatas dapat dijelaskan penggunaan pola warna dan arah panah membuat otak mengelompokkan lingkaran kuning terpisah dari lingkaran biru, walaupun sebenarnya memiliki bentuk identik. Dalam kasus ini logo FedEx menggabungkan dua spektrum warna yang memberikan kesan pergerakan yang tegas dan mengesankan jasa ekspedisi yang bergerak dinamis.

Konsep Ilusi visual yang diterapkan pada suatu logo terjadi karena kesalahan penangkapan mata manusia. Ada anggapan konvensional bahwa ada ilusi yang bersifat fisiologis dan ada ilusi yang bersifat kognitif. Ilusi optis dapat dikelompokkan menjadi Ilusi fisiologis & kognitif. Ilusi fisiologis seperti yang terjadi pada *afterimages* atau kesan gambar yang terjadi setelah melihat cahaya yang sangat terang atau melihat pola gambar tertentu dalam waktu lama. (Carlson dan Het 2010) Ini diduga merupakan efek yang terjadi pada mata atau otak setelah mendapat rangsangan tertentu secara berlebihan. Ilusi kognitif diasumsikan terjadi karena anggapan pikiran terhadap sesuatu di luar. Pada umumnya ilusi kognitif dibagi menjadi ilusi ambigu, ilusi distorsi, ilusi paradoks dan ilusi

fiksional yang mempengaruhi bagaimana perpaduan warna dan bentuk pada suatu logo dapat menyebabkan terjadinya pengalihan konsentrasi.

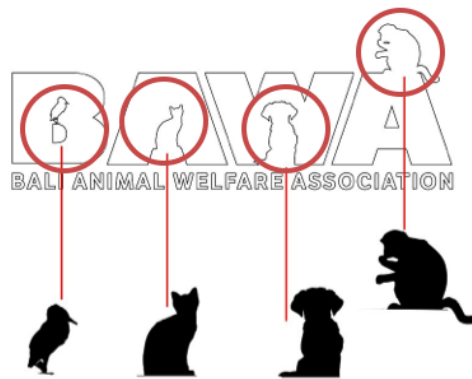
Efek gestalt membentuk lahirnya persepsi baru audience dalam memaknai suatu visualisasi logo. Pemaknaan visualisasi logo diperoleh maknanya dari suatu kualitas yang disimbolkan, melalui corporate culture, positioning, historis atau aspirasi. Apa yang diartikan atau dimaksudkan adalah lebih penting daripada seperti apa rupanya. Penekanannya pada makna di luar atau di balik wujud logo itu. Contoh logo British Petroleum (BP).



Gambar 1.4 Logo BP
(Sumber Google images)

Suatu logo yang ideal, secara keseluruhan merupakan suatu instrumen rasa harga diri dan nilai-nilai yang mampu mewujudkan citra positif dan bonafiditas. Pada akhirnya adalah refleksi citra bisnis perusahaan, institusi, instansi dan lain sebagainya yang disimbolisasikan serta direpresentasikan secara utuh dan total, bahwa logo tersebut mengandung arti atau makna suatu “kebijakan berpikir” dan “maksud tertentu” badan usaha (aspirasi perusahaan), suatu kualitas dan nilai-nilai yang ditujukan. (Sofanayong, 2009: 89). Seiring pertumbuhan dunia bisnis, desain dan sarana-prasarana satu dekade belakangan ini, lahir pendekatan baru dalam strategi dan taktik mendesain logo diantaranya pengembangan usur ilusi visual sebagai salah satu pendekatan baru. Maka dengan pengertian tentunya penggunaan ilusi visual dalam suatu logo

akan membentuk makna persepsi yang dihasilkan dari perpaduan warna dan outline oleh sifat efek Gestalt.



Gambar 1.8 Analisis ilusi visual logo BAWA

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada pemaknaan tingkat pertama dalam makna sesungguhnya secara denotasi logo tersebut jika diamati sepiantas tidaklah menampilkan penafsiran bentuk tertentu dan lebih menekankan tulisan yang terdiri dari huruf B, A, W & A. Namun pada semiologi tingkat selanjutnya jika dikaji lebih mendalam terdapat bentuk - bentuk yang seolah di sembuhkan ke dalam struktur huruf dan terlihat menyatu dengan ke empat huruf tersebut.

Dalam hasil wawancara & analisis yang didapat penulis menemukan adanya upaya perubahan visi yang di hadirkan pada logo yayasan dimana tidak hanya menggunakan kaki anjing sebagai logomark, melainkan 4 jenis binatang yang berbeda yang terselip dalam setiap huruf. Hal tersebut ditemukan dengan melakukan rekonstruksi outline pada pembentuk logo dan dengan menarik setiap kemungkinan bentuk yang ada dalam elemen logo melalui teknik *front minus back* dengan program Corel Draw.

Dalam hal ini Efek Gestalt mempengaruhi bagaimana persepsi visual bisa terbentuk sehingga menimbulkan bentuk

ilusi visual dalam logo BAWA. Persepsi jenis ini bisa terbentuk karena: Kedekatan posisi (proximity) oleh perpaduan warna, Kesamaan bentuk (similarity), Kesenambungan pola (continuity), Kesamaan arah gerak (common fate). Dalam elemen penyusun logo yayasan BAWA terbentuk dari estetika gestalt yang menyelipkan bentuk 4 binatang pada tulisan BAWA dalam logo tersebut.

Setelah melakukan rekonstruksi dapat dilihat terdapat empat objek yang menjadi elemen ilusi visual yang ada pada setiap huruf dalam logo BAWA, dimana setiap objek mewakili jenis species binatang yang berbeda. Bentuk binatang yang ada pada logo seolah menampilkan transformasi jenis hewan yang menjadi prioritas penanganan, yaitu burung (jalak bali), kucing lokal, anjing, & kera.

Strukturalisme dalam ilusi visual pada logo BAWA adalah penanda 4 hewan yang ada dalam logo tersebut. Icon hewan ini tidak secara langsung terlihat namun menjadi suatu nilai tambah yang memberikan pesan persuasive kepada audience. Hal inilah yang menjadi landasan dasar bahwa logo ini sebenarnya ditujukan untuk kalangan tertentu karena tidak semua orang memiliki kemampuan dan persepsi yang sama dalam mengamati ilusi visual.

Analisa tingkat golongan melalui pendekatan strukturalisme dapat dilihat dari tingkatan audience misalkan kaum menengah ke atas, yang diwakilkan melalui objek-objek dengan komposisi yang minimalis pada logo ini. Komposisi logo yang mengikuti prinsip *golden section* dimana perbandingan panjang dan lebar adalah 1 : 2, dengan *intersection* pada objek kera di bagian atas. Komposisi ini tentu akan melahirkan kesan yang elegan dan secera tidak langsung hal tersebut ditujukan untuk golongan audience sebagai calon donator sebagai supporter yayasan BAWA dalam menjalankan eksistensinya. Sasaran utama yayasan ini adalah meraih simpati dari seluruh dunia dengan mayoritas penduduk asing dengan kemampuan

finansial menengah ke atas yang diharapkan akan mendonasikan uang mereka melalui situs resmi yayasan ini dengan metode *subscribe* bulanan atau tahunan.

PENUTUP

Kajian estetika suatu logo bersifat sangat subjektif dan dipengaruhi kemampuan audience dalam memandang unsur keindahan yang ada. Kajian estetika dalam logo yayasan Bawa lahir dari adanya elemen ilusi visual yang terkandung pada elemen huruf dalam logo tersebut dimana memiliki keterkaitan dengan prinsip closure dalam efek Gestalt. Terlepas dari konsep dan tujuan inti dari desainer logo ini, setiap orang tentunya akan memiliki pandangan yang berbeda terhadap ilusi visual yang terkandung pada logo. Nilai estetika ilusi visual suatu logo perusahaan akan memiliki arti yang berbeda pula terhadap ilusi visual yang di timbulkan oleh logo perusahaan lain. Nilai estetika yang paling mendasar dari suatu ilusi visual pada logo adalah *surprise* atau kejutan yang mampu memberikan pandangan baru bagi para audience.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, S. Sn. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dian, Kartika. 2010. *Fengshui Untuk Logo* Jakarta: PT. Gramedia
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual* Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Nitisusastro, Mulyadi, Dr. H. 2011. *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Humphrey, G. 2010 . *The psychology of the gestalt*. *Journal of Educational Psychology*

Daftar Gambar :

- 1.1 Perubahan Logo Apple Inc. (Sumber : Google Images)
Tautan: <http://www.looks.gd/media/LogoHistoryApple.jpg>

1.2 Kombinasi bentuk Gestalt dalam warna (Sumber: Google Images) Tautan:

<http://www.anopticalillusion.com/wpcontent/uploads/2013/09/fedex-logo-optical-illusion.jpg>

1.3 Pengelompokan Gestalt dalam warna (Sumber: Wikipedia)

Tautan:

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/2/23/Contohgestalt.png>

1.4 Logo BP (Sumber : Google Images) Tautan:

<http://www.looks.gd/media/LogoBP.jpg>

**EKSPLORASI IDENTITAS BUDAYA DESA MUNDUK
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KEMASAN
KOPI BUBUK**

I Ketut Wisana Ariyanto. NIM. 2013.21.046. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Desa Munduk adalah salah satu wilayah Bali Utara (Buleleng) yang terkenal memiliki komoditas perkebunan kopi sejak masuknya kolonialisme Belanda ke Bali. Perkebunan kopi adalah salah satu mata pencaharian penduduk sampai saat ini, bahkan telah berkembang sampai pada pengolahan pasca panen menjadi bubuk kopi. Penanganan komunikasi visual pada usaha kopi di Desa Munduk dirasa masih sangat kurang dalam menghadapi kemajuan dunia saat ini. Identitas budaya Desa Munduk adalah materi yang menarik untuk dijadikan sebagai daya saing dalam wujud desain komunikasi visual, sehingga memberikan kontribusi kontinuitas terhadap usaha, masyarakat, dan lingkungan setempat. Dalam tulisan ini akan memaparkan hasil eksplorasi identitas budaya Desa Munduk sebagai sumber inspirasi penciptaan kemasan Kopi Bubuk Munduk. Rumusan masalah yang diangkat adalah; 1) Identitas budaya apakah yang dimiliki Desa Munduk?; 2) Bagaimanakah aplikasi identitas budaya Desa Munduk pada desain kemasan kopi bubuk?. Metoda penulisan adalah deskriptif kualitatif yang menghasilkan simpulan sebagai berikut; 1) Identitas budaya berupa sejarah bangunan pesanggrahan (artefak) yang didirikan pada masa kolonial sebagai pusat pengelolaan perkebunan kopi dan menjamu tamu oleh pemerintahan Belanda; disamping sebagai wilayah perkebunan, Desa Munduk juga merupakan daerah penghasil beras merah sebelum kolonialisme Belanda masuk, sehingga sampai saat ini banyak dijumpai bangunan lumbung padi di berbagai sudut

desa. 2) Aplikasi identitas budaya Desa Munduk dapat dilakukan dengan mengangkat bangunan pesanggrahan yang memiliki kemiripan dengan bangunan lumbung padi sebagai logogram kemasan produk, karakter geografis desa dan komoditas kopi dapat digunakan sebagai ilustrasi pelengkap dalam desain. Aplikasi budaya pada desain kemasan dapat divisualkan pada logo, layout, dan narasi-narasi singkat yang bersifat verbal.

Kata kunci : Kopi, Desa Munduk, Kemasan

PENDAHULUAN

Pulau Bali dibelah oleh gugusan pegunungan yang membentang dari barat ke timur, puncak tertinggi adalah Gunung Agung di timur dan Batukaru di Barat. Pegunungan yang membelah Bali menjadi dua bagian itu sekaligus menjadi batas alam secara geografis, yaitu Bali Selatan dan Bali Utara (Buleleng). Wilayah Buleleng dibagi menjadi tiga bagian oleh C.J. Grader dalam Pageh (1998:33-36) yaitu, Buleleng Barat, Buleleng Tengah, dan Buleleng Timur. Buleleng Barat disebutkan melingkupi wilayah dari kaki Gunung Kutul sampai Desa Pengastulan di Seririt yang bergunung-gunung dan kering, sehingga tanaman yang sesuai di daerah ini adalah lontar dan kelapa. Buleleng Tengah terdiri dari wilayah Desa Pengastulan sampai Kubutambahan, banyak dimanfaatkan sebagai lokasi persawahan dan perkebunan. Bagian Buleleng Timur terdiri dari wilayah Kubutambahan ke arah timur sampai perbatasan dengan Kabupaten Karangasem. Wilayah Bali Timur hampir mirip dengan wilayah Bali Barat, sehingga hasil perkebunannya dominan terdiri dari tanaman daerah kering seperti jambu mete dan kelapa.

Salah satu puncak gunung yang ada pada gugusan di atas adalah Gunung Lesong. Gunung Lesong memiliki keistimewaan pada puncaknya terdapat tiga buah danau, yaitu Danau Beratan, Danau Buyan, dan Danau Tamblingan. Dilihat

dari letak geografisnya Gunung Lesong berada pada bagian Buleleng Tengah yang banyak dimanfaatkan sebagai wilayah persawahan dan perkebunan. I Gusti Gde Raka dalam Pageh (1998:33) menyebutkan bahwa hampir keseluruhan daerah pegunungan Buleleng Tengah merupakan daerah potensial untuk tanaman kopi dan ternak karena tanahnya subur dan cocok untuk tanaman kopi yang membutuhkan hawa dingin. D.H Burger dalam Pageh (1998: 116) menyebutkan bahwa Kolonialisme Belanda di Bali Utara adalah awal mula perkebunan kopi yang dilakukan dengan sistem tanam paksa. Kolonialisme Belanda di Bali Utara berlangsung setelah jatuhnya Jagaraga pada tahun 1849 dan perang Banjar pada tahun 1868. Berdasarkan data tersebut di atas, dapat dipahami bahwa tanaman kopi di Bali Utara telah dikembangkan sejak lama, meskipun diawali dengan sistem tanam paksa oleh kolonial Belanda, sampai saat ini para petani bisa memanfaatkannya kopi sebagai mata pencaharian dan salah satu komoditas yang mampu bersaing di pasaran.

C.J. Grader dalam Pageh (1998:50) menyebutkan bahwa dari 19.500 hektar perkebunan kopi yang ada di Bali pada tahun 1930-an, 59%-nya (11.505 hektar) berada di wilayah Buleleng yang tersebar di seluruh distrik (kecamatan) Banjar, Sukasada, Pengastulan, Kutul, Sepang, Manggissari, Bondalem dan lain-lain. Salah satu wilayah Kecamatan Banjar yang memiliki hasil perkebunan kopi adalah Desa Munduk. Tercatat dalam monografi Desa Munduk tahun 2011 bahwa dari 2.710 Ha lahan di Desa Munduk, 40,2% adalah lahan perkebunan, 4,9% persawahan, 5,2% pekarangan, 3 % tegalan, 4% Danau Tamblingan, 38,9% hutan, 1%taman dan prasarana umum, dan 2,8% sebagai lahan pemukiman. Perbandingan luas perkebunan dan pemukiman sangat jelas menunjukkan bahwa kehidupan dominan warga Desa Munduk berprofesi sebagai petani. Rosalina (2012:39) menyebutkan pemanfaatan lahan perkebunan di Desa Munduk sebagian

besar untuk tanaman kopi dan cengkeh, sedangkan sisanya ditanami buah-buahan seperti pisang, kelapa, durian, jeruk dan kakao. Berkembangnya tanaman kopi di Desa Munduk sampai saat ini turut didukung oleh suhu udara rata-ratanya yaitu 21,1⁰C (Rosalina, 2012: 43). Keadaan suhu udara tersebut mendukung pertumbuhan tanaman kopi yang membutuhkan suhu antara 17⁰C - 24⁰C.

Desa Munduk memiliki kekayaan sumber daya alam berupa air terjun, hamparan pemandangan pegunungan, dan komoditi hasil pertanian kopi yang telah berkembang sejak masuknya kolonialisme Belanda di Bali. Sebagai salah satu wilayah yang mampu menghasilkan biji kopi kualitas ekspor pada periode tersebut, Pinandita Made Dua mengatakan bahwa Desa Munduk dijadikan sebagai salah satu lokasi pendirian *guesthouse* (pesanggrahan), berdampingan dengan pesanggrahan yang dibangun di Desa Gitgit dan Danau Beratan. Hal ini menunjukkan bahwa cikal bakal dunia kepariwisataan di Desa Munduk telah dirintis sejak itu.

Merujuk pada pernyataan C. Kluckhollen tentang kategorisasi budaya "*Universal Categories Of Culture*" (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/budaya>, diakses 11 Juni 2014), kehidupan perkebunan masyarakat Desa Munduk dapat disebut sebagai salah satunya. Dalam kategorisasi Kluckhollen, sistem mata pencaharian hidup adalah satu diantara tujuh kategori yang ia ungkapkan. Tujuh kategori tersebut adalah bahasa; sistem pengetahuan; sistem teknologi dan peralatan; sistem kesenian; sistem mata pencaharian hidup; sistem religi; sistem kekerabatan dan organisasi kemasyarakatan. Sistem mata pencaharian hidup masyarakat di Desa Munduk dilakukan secara turun temurun terhitung sejak kolonialisme Belanda mengenalkan tanaman kopi disana.

Terkait dengan pesanggrahan yang pernah didirikan di Desa Munduk, J.J. Hoeningman (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/budaya>, diakses 11 Juni 2014)

menyebutkan tiga wujud budaya, yaitu gagasan (wujud ideal); aktivitas (tindakan); dan artefak (karya). Bangunan pesanggrahan adalah artefak pada masa kolonialisme Belanda di Desa Munduk. Oleh Pinandita Made Dua, bangunan pesanggrahan adalah tempat pengorganisasian perkebunan kopi oleh pemerintah Belanda, disamping pula sebagai persinggahan dan bermalam para tamu Belanda. Demikian berpengaruh kolonialisme Belanda, hingga kini cerita tentang pesanggrahan masih hidup di masyarakat sekitar, meskipun wujud utuhnya sudah direnovasi menjadi penginapan dan kedai kopi.

Sebagai salah satu wilayah penghasil kopi dan memosisikan kopi sebagai komoditas lokal yang mampu bersaing di pasaran, pengolahan dan pemasaran kopi di Desa Munduk masih memerlukan penanganan yang lebih serius. Sampai saat ini pengolahan biji kopi masih dilakukan dalam skala kecil dan dengan teknologi yang sederhana. Satu-satunya usaha masyarakat yang masih aktif sampai saat ini adalah Kopi Bubuk Bali Asli cap Pulau Bali yang dikelola oleh Dewa Made Dana sejak tahun 1990. Usaha ini juga merupakan produsen kopi pertama di Munduk yang resmi muncul di pasaran dengan merek dagang. Oleh keterjagaan kualitasnya, usaha ini dipercaya oleh kedai-kedai kopi setempat sebagai penyedia bubuk kopi untuk konsumsi wisatawan, namun pemasaran yang dilakukan baru sebatas informasi lisan dari mulut ke mulut.

Kehidupan pariwisata setiap saat menumbuhkan sentra-sentra pariwisata yang memiliki karakter tersendiri (identitas) guna pemenuhan konsumen dan bersaing dengan sentra pariwisata yang lain. Salah satu hal yang bisa dijadikan sebagai daya saing adalah lokalitasnya masing-masing, baik perihal sumber daya alam maupun sumber daya manusia. Kenyataan yang terjadi ketika pariwisata mengalami kemajuan pesatnya, banyak sentra pariwisata yang akhirnya tidak

terlalu mementingkan perencanaan (managemen) yang baik, sehingga tidak mampu bertahan lama dan tidak memberikan kontribusi kontinuitas terhadap usaha, masyarakat, dan lingkungan setempat. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menangani masalah tersebut adalah dengan membangun sentra pariwisata yang mengacu pada identitas budaya setempat. Desa Munduk sebagai salah satu desa di wilayah Kabupaten Buleleng yang dapat dikembangkan ke arah tersebut, pengembangan dapat dilakukan dengan mengangkat historis dan karakter yang melekat padanya.

Penanganan komunikasi visual secara maksimal dalam mengangkat citra desa sebagai wilayah yang memiliki komoditas kopi berkualitas sangat penting dilakukan, sehingga mampu memberikan nilai positif bagi perkembangan desa setempat. Penanganan ke arah tersebut oleh Desa Munduk masih sangat kurang dan dominan hasil pertanian masih dimanfaatkan oleh perusahaan dari wilayah lain. Penulis memiliki keyakinan bahwa dengan mengembangkan sumber daya lokal yang telah mengakar niscaya akan menghasilkan produk yang memiliki daya saing dengan produk sejenis dari wilayah lain. Dengan latar belakang tersebut penulis berniat menciptakan desain kemasan kopi bubuk Desa Munduk sebagai salah satu cara untuk memberikan daya saing produk. Dengan daya saing yang baik akan merangsang tumbuhnya sektor ekonomi daerah, disamping pula sebagai ajang aktualisasi historis dan karakter yang dimiliki Desa Munduk.

Safanayong (2006:62) menyebutkan pentingnya keberadaan sebuah kemasan bagi sebuah produk, beberapa pernyataannya menyebutkan bahwa; “kemasan adalah media pemasaran yang terpenting untuk barang-barang yang dikemas”, “Kemasan mengkomunikasikan brand dan nilai produk kepada konsumen”, dan “Desain wajah grafis kemasan mampu membedakan produk dengan pesaingnya”. Meninjau pernyataan diatas, desain kemasan yang digunakan oleh

perusahaan Kopi Bubuk Bali Asli cap Pulau Bali belum menempatkan peran kemasan sebagai sisi sentral pada produknya, belum maksimal mengomunikasikan brand dan nilai produknya. Hal tersebut terjadi karena brand produk menunjukkan nama Bali sebagai nama brand yang sangat luas, ilustrasi peta Pulau Bali dan pura yang tidak menunjukkan kekhususannya pada salah satu wilayah saja, serta penggunaan media plastik yang sangat umum dan terkonotasi “murahan” di pasaran. Meninjau pada pola konsumsi masyarakat masa kini tidak sama dengan pola seperti dulu, saat ini perwajahan kemasan menjadi penentu awal bagaimana sebuah produk laku terjual di pasaran.

Dengan latar belakang tersebut penulis memandang Desa Munduk sebagai sumber inspirasi penciptaan kemasan kopi bubuk dengan penekanan pada identitas budaya yang dimiliki adalah hal yang menarik. Identitas budaya yang dimaksud meliputi sejarah dan karakter desa sebagai materi yang menarik untuk diwujudkan guna menambah daya saing produk dan kemajuan wilayah Desa Munduk itu sendiri.

Materi Dan Metoda

a. Materi penelitian

Materi penelitian identitas Budaya Desa Munduk terdiri dari sejarah bangunan pesanggrahan, perkebunan kopi sebagai mata pencaharian penduduk setempat, dan karakter wilayah Desa Munduk sebagai bagian dari Bali Utara (Buleleng).

b. Metoda penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sukardi (2003: 14), dalam penelitian deskriptif, para peneliti berusaha menggambarkan kegiatan penelitian yang dilakukan pada objek tertentu secara jelas dan sistematis. Penelitian ini juga melakukan eksplorasi, menggambarkan, dengan tujuan untuk dapat menerangkan dan

memprediksi suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh dilapangan. Penelitian deskriptif ini hanya berusaha menggambarkan secara jelas dan sekuensial terhadap pertanyaan penelitian yang telah ditentukan sebelum para peneliti terjun ke lapangan dan mereka tidak menggunakan hipotesis sebagai petunjuk arah atau *guide* dalam penelitian.

Berdasarkan pendapat Setiyadi (2006: 221), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari manusia dan perilakunya yang dapat diamati. Jadi, dalam penelitian kualitatif, peneliti tidak diwajibkan untuk membentuk konsepsi-konsepsi tertentu atau teori-teori tertentu mengenai lapangan penelitiannya, namun peneliti terjun ke lapangan dengan pikiran-pikiran yang murni, siap dengan munculnya interpretasi atau hipotesa tertentu dari fakta-fakta yang diperoleh dari lapangan penelitiannya. Dalam penelitian ini, sangat mungkin peneliti mempunyai interpretasi yang berubah-ubah setelah melihat fakta di lapangan yang beraneka ragam pola atau pada saat peneliti mengadakan penelitian, dan nantinya sampai pada tahap dimana ia mendapatkan pola-pola tertentu yang lebih mapan dan yang relatif tetap dari subjek penelitiannya. Penelitian kualitatif sangat mengandalkan kemampuan profesional dari peneliti sehingga sangat mungkin terjadi bahwa dalam melaksanakan suatu penelitian yang sama, beberapa peneliti yang berbeda mempunyai potret yang berbeda pula tentang subjek yang sama. Hal ini sangat dimaklumi karena peneliti kualitatif meyakini bahwa dalam penelitian tidak ada kebenaran tunggal, dan kebenaran itu sangat tergantung dari persepsi peneliti.

Rancangan penelitian ini membantu peneliti untuk menggambarkan dan menjelaskan identitas budaya Desa Munduk.

PEMBAHASAN

Perkembangan kebutuhan kopi semakin tahun semakin tinggi seiring dengan pertumbuhan penduduk dunia, sehingga diperlukan penataan yang baik agar informasi nilai produk dapat dimengerti konsumen. Sebuah usaha menempatkan laba setinggi-tingginya dengan mengurangi ongkos produksi. Plastik masih menjadi pilihan yang murah namun jarang yang memperhatikan efek terhadap lingkungan. Upaya pengurangan polusi kemasan produk harus dilakukan, salah satunya dengan memilih bahan pengemas yang mengurangi bahan sisa dan bisa didaur ulang.

Desa Munduk memiliki banyak bahan pendukung dunia kepariwisataan yang dapat dikembangkan untuk kebaikan desa itu sendiri, misalnya seperti komoditas kopi masyarakat, pemandangan *landscape* pegunungan, dan wisata air terjun bertingkat. Sehingga harus mendapat perhatian guna keterjalinan usaha, lapangan pekerjaan, serta pengangkatan harkat kebanggaan atas budaya setempat.



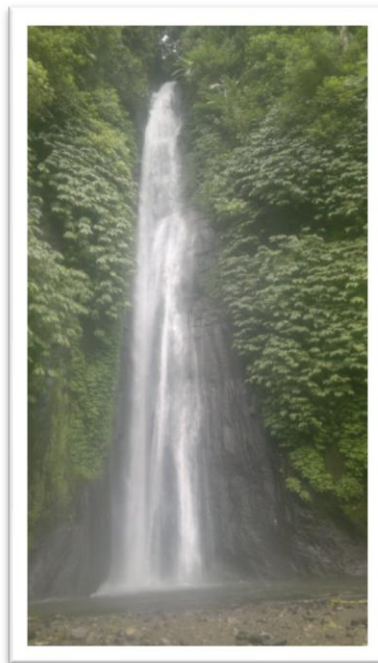


Kopi adalah mata pencaharian di Desa Munduk





Landscape pegunungan Desa Munduk sebagai lokasi pertanian, perkebunan, dan objek wisata



Wisata air terjun Melanting

Desa Munduk adalah salah satu di wilayah Kabupaten Buleleng bagian selatan. Letak desa ada di pegunungan bersebelahan dengan desa-desa sekitarnya seperti Desa Gobleg, Desa Gesing, dan Desa Kayu Putih. Kompetensi Desa Munduk dapat dijadikan sebagai sumber ide penciptaan yang

terdiri dari; historis bangunan pesanggrahan dan *landscape* pegunungan Desa Munduk.

Nama Desa Munduk dipakai berdasarkan bentuk geografis desa berupa gundukan. Munduk sebagai salah satu desa yang terletak di pegunungan dengan suhu rata-rata 21,1⁰C (Rosalina, 2012: 43) dapat ditumbuhi tanaman kopi dengan baik, hal ini berkaitan dengan karakteristik tanaman kopi yang membutuhkan suhu tropis untuk berbuah. Desa Munduk berada pada jajaran pegunungan dominan memancarkan hijau dari dedaunan lahan perkebunan dan hutan. Sebuah wilayah yang menjulang tinggi akibat timbunan tanah, sehingga tampak geografis Desa Munduk dari kejauhan seperti garis lengkung dengan kedua ujung garis di bawah.

Historis bangunan pesanggrahan oleh Pinandita Made Dua menyebutkan bahwa bangunan pesanggrahan pada masanya difungsikan sebagai tempat pengumpulan hasil bumi (kopi) bagi masyarakat setempat yang dikembangkan oleh pemerintah Belanda. Bentuk bangunan pesanggrahan menyerupai lumbung padi saat ini. Struktur bangunan pesanggrahan terdiri atas alas beton setinggi 1 meter, tiang dari balok kayu, dinding dari anyaman bambu yang dilapisi kertas berwarna putih, dan atap yang terbuat dari seng dengan ketebalan 3 cm. bangunan pesanggrahan terdiri atas dua kamar tidur dan beranda yang luas. Meninjau pada masa kini bangunan lumbung padi yang memiliki kemiripan dengan bangunan pesanggrahan tersebut tidak hanya digunakan sebagai tempat penyimpanan padi, beberapa diantaranya juga digunakan untuk menyimpan hasil bumi yang lain, seperti kopi, cengkeh, bahkan dimodifikasi menjadi bangunan penginapan sebagai daya tarik dunia kepariwisataan.



Pemanfaatan lumbung sebagai penginapan

Karakter Desa Munduk dapat dilihat pada wilayah geografisnya yang merupakan bagian dari Kabupaten Buleleng (Bali Utara). Suanthara dalam *International Conference and Festival For North Balinese Culture II 2013 (Program Book)* menyebutkan bentuk khas dari ukiran Bali Utara adalah ukiran yang mengadopsi potensi alam dan lingkungannya, seperti motif daun dari tanaman *waluh* atau semangka. Dengan ukuran motif yang agak besar melambangkan kesuburan dan kesan kokoh. Pada bagian pangkal ukiran ditempatkan bunga besar atau bentuk kepala patung. Ukiran pada *apit lawang* atau candi bentar di beberapa tempat di Buleleng tidak simetris, hal ini menunjukkan ekspresi dinamis. Ekspresi dinamis dari wilayah

Bali Utara dapat diaplikasikan pada pengaturan komposisi yang tidak simetris.

Metoda penciptaan

Metoda penciptaan wajib dibutuhkan dalam meramu hasil penelitian menjadi desain yang sejalan dengan data yang diwakilinya. Metoda penciptaan secara garis besar mengikuti pola Alma M. Hawkin yang terdiri dari; eksplorasi,eksperimentasi, improvisasi, dan pembentukan. Metoda penciptaan digunakan terkait dengan faktor internal dan eksternal yang turut mempengaruhi dalam proses penciptaan, jadi tidak selamanya harus runut dari eksplorasi sampai pembentukan. Faktor internal erat kaitannya dengan kebiasaan dan kemampuan pencipta dalam berkarya. Faktor eksternal erat kaitannya dengan kondisi lingkungan di sekitar pencipta yang mungkin saja mendukung atau menghambat proses berkarya.

Aplikasi identitas budaya Desa Munduk

Kajian terhadap identitas budaya Desa Munduk dapat diaplikasikan pada produk usaha setempat sebagai ajang aktualisasi sejarah dan karakter wilayah. Salah satu aplikasi identitas budaya Desa Munduk dapat dilakukan pada penyusunan logo produk sebagai berikut:



Salah satu penerapan identitas budaya Desa Munduk pada logo produk Kopi Bubuk Munduk

Anatomi logo:

Picture mark. *Picture mark* yang dimaksud pencipta adalah visual gambar selain tulisan, yaitu stilasi lumbung padi, *landscape* wilayah Desa Munduk, daun kopi dan biji kopi. Visual garis yang meruncing (tidak konstan) menunjukkan karakter Desa Munduk sebagai bagian dari wilayah Buleleng yang memiliki kesan dinamis pada teknik ukirannya. Warna coklat adalah warna alamiah kopi yang mampu memberikan kesan hangat kepada konsumen.

Letter mark. Pemakaian nama desa sebagai nama produk adalah dalam upaya pengenalan identitas produk yang mengacu pada Desa Munduk secara spontan. Rustan (2009: 60) menyebutkan salah satu pemakaian nama sebuah produk dapat diambil dari nama tempat produk itu diproduksi yang dikenal dengan istilah “metaphor”. Pemakaian nama Munduk oleh pencipta juga didasari atas beberapa hal penting yang melingkupi kesan unik, singkat, tidak mengandung konotasi

negatif, fleksibel terhadap jaman, dan tetap menarik jika dipadukan dengan bentuk visual yang lain. *Letter mark* “MUNDUK” dibuat melengkung yang mengacu pada geografis desa untuk menguatkan asosiasi konsumen terhadap wilayah yang diwakilinya. Penggunaan warna putih pada *letter mark* “MUNDUK” diniatkan untuk mewakili kemurnian, dan penekanan aspek kebersihan produk. Penggunaan warna hijau pada *letter mark* “Kopi Bubuk” dimaksudkan sebagai perwakilan wilayah pedesaan sebagai produsen Kopi Bubuk MUNDUK yang mencitrakan warna hijau dari pegunungan.

Jenis huruf untuk teks MUNDUK adalah *Narkisim regular*. Huruf ini adalah jenis huruf serif, yaitu semacam tambahan khusus yang berbentuk kait pada terminalnya. Dengan penambahan terminal, teks akan terkesan serius, tajam, teratur, tegas, akurat, dan penuh keyakinan. Hal tersebut akan mewakili keseriusan produk sebagai usaha yang memperhatikan eksistensinya dalam dunia makanan. Jenis huruf *Narkisim regular* masuk ke dalam jenis *Old Style*. Penggunaan jenis huruf tersebut disejalkan dengan tujuan utama dalam mengangkat nilai budaya Desa Munduk yang sudah tergolong lampau (era tahun 1930-an).

PENUTUP

Simpulan

Identitas budaya yang ada di Desa Munduk adalah materi yang menarik untuk diangkat sebagai bahan penciptaan karya desain kemasan kopi. Identitas budaya yang dimaksud meliputi sejarah dan karakter Desa Munduk sebagai bagian wilayah Bali Utara. Aplikasi budaya pada desain kemasan dapat dipadatkan pada logo, karakter layout, dan narasi-narasi singkat yang bersifat verbal. Aplikasi budaya Munduk pada kemasan akan memberikan nilai positif pada produk dan wilayah yang diwakili.

Saran

Mengingat identitas budaya dapat memberi nilai positif pada wilayah yang diwakilinya, maka pengembangan nilai lokal adalah salah satu daya saing terhadap persaingan global. Saran bagi para penggiat desain agar lebih intens melakukan pengembangan ke arah tersebut daripada mengacu pada dunia luar yang membiaskan budaya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arida, Nyoman Sukma. 2009. Meretas Jalan Ekowisata Bali: Proses Pengembangan, Partisipasi Lokal, dan tantangan Ekowisata di Tiga Desa Kuno Di Bali. Denpasar: Udayana University Press
- Budiman, Haryanto. Prospek Tinggi Bertanam Kopi (Pedoman Meningkatkan Kualitas Perkebunan kopi). Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Covarrubias, Miguel. Pulau Bali, temuan yang menakjubkan. Disunting oleh Jiwa Atmaja. Denpasar: Udayana University press
- Danger, E.P. 1992. *Memilih Warna Kemasan (Selecting colour for packaging)* terjemahan Darwis Iskak. Jakarta: PT. Karya Unipress
- Ganesha University of Education (*Program Book*). International Conference and Festival For North Balinese Culture II 2013. Singaraja. 2013
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Penerbit Karya
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati* (judul asli: *Creating Through Dance*, di Indonesiakan oleh I Wayan Dibia). Jakarta: Ford Foundation dan masyarakat seni pertunjukkan Indonesia
- Maharsi, Indria. 2013. *TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Serving)
- Mariato, M. Dwi. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Yogyakarta

- Mulyadi, Arie Febrianto. *KERTAS Presentation Transcript*. Available at http://www.kertas_files.com.
- Pageh, I Made. 1998. *Dari Tengkulak Sampai Subandar: Perdagangan Komoditas Lokal Bali Utara Pada Masa Kolonial Belanda, 1850-1942 (Tesis)*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Gajah Mada.
- Picard, Michel. *Bali, Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Disunting oleh: Drs. I Wayan Mudana, M.Par
- Rosalina, Luh Mya. 2012. *Pengaruh Ketinggian dan Arah Hadap Lereng Terhadap Iklim Mikro Perkebunan Kopi di Desa Munduk, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng (skripsi)*. Singaraja: Undiksha
- Rustan, Surianto. 2011. *Font dan TIPOGRAFI*. Jakarta: PT Gramedia
- Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metoda Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing-Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House
- Temporal. Paul. 2001. *Branding in Asia*. Batam Centre: Interaksara
- Yoeti, Oka A. *Pariwisata Budaya: Masalah dan solusinya*. Disunting oleh: Drs. I Wayan Mudana, M.Par
- Yoeti, Oka A. *Perencanaan & Pengembangan Pariwisata*. Disunting oleh: Drs. I Wayan Mudana, M.Par

NARASUMBER

- Bapak Dewa Made Dana, selaku pemilik usaha Kopi Bubuk Bali Asli Cap Pulau Bali
- Pinandita Made Dua. Lahir 21 Juni 1936 di Munduk, sempat mengenyam pendidikan di Universitas Semarang, yang kini

menjadi Universitas Diponegoro hanya sampai semester 2.

Mulai menjadi Kelian Subak mulai tahun 1959

Putu Seniami. Asisten Manajer Room Division Puri Lumbung Cottages, Spa, and Restaurant

Ketut Yodriani. Karyawan Hotel dan Restoran Puri Sunny. Anak dari pemilik lokasi pesanggrahan di Desa Munduk.

Yudhi Ishwari. Manajer Operasional Puri Lumbung Cottages, Spa, and Restaurant, dan merupakan anak dari Nyoman Bagiarta (pemilik Puri Lumbung Cottages)

**KESATUAN GARIS SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA
PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KAIN *BEACHWALK*
MALL KUTA-BADUNG**

Ni Made Sri Wahyuni Trisna. NIM 2013.21.014. Program Studi
Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar / Tenaga
Pengajar Sekolah Tinggi Desain Bali

Abstrak

Museum Kain adalah salah satu museum yang mengoleksi kain tenun dan batik yang terletak di area *Beachwalk Mall* Jalan Pantai Kuta, Badung. Desain interior museum ini terlihat sangat unik dan menarik karena menerapkan prinsip-prinsip estetika salah satunya prinsip kesatuan. Kesatuan pada ruangan ini salah satunya terbentuk oleh susunan garis yang berbentuk lurus, lengkung, dan bergelombang sebagai ciri khas yang membentuk konsep minimalis pada interior museum ini. Maka dari itu, dalam artikel ini akan dibahas mengenai kesatuan garis sebagai pembentuk estetika pada interior Museum Kain yang meliputi kesatuan garis pada elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang, dan *furniture*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kepustakaan. Adapun hasil analisis dalam artikel ini bahwa estetika pada desain interior Museum kain salah satunya terwujud dengan kesatuan garis yang diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang dan *furniture*. Garis-garis yang diaplikasikan seperti garis vertikal, garis horizontal, garis melengkung dan garis bergelombang yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip kesatuan dalam keanekaragaman dan kesatuan dalam perpaduan sehingga terwujud kesatuan garis yang utuh pada setiap elemen interiornya.

Kata kunci : Kesatuan, Garis, Estetika, Mus

PENDAHULUAN

Estetika adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan nilai keindahan yang dirasakan seseorang terhadap suatu objek. Terwujudnya estetika apabila terjalin suatu hubungan yang harmonis antara unsur-unsur keindahan yang terkandung dalam objek tersebut. Dalam desain interior, unsur estetika dibentuk berdasarkan pada unsur desain sebagai unsur dasar pembentuk estetika yaitu titik, garis, bidang, tekstur, warna, pola, dan bahan. Agar dapat terwujudnya nilai estetika, unsur pembentuk estetika tersebut diolah berdasarkan prinsip-prinsip estetika yang terdiri dari proporsi, keseimbangan, kesatuan, irama, komposisi, *vocal point* dan lainnya.

Kesatuan merupakan salah satu prinsip utama yang mempengaruhi terbentuknya estetika pada suatu desain, sehingga Dharsono (2007: 66) menyebutkan bahwa kesatuan dalam seni sama dengan keindahan. Maka berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetika suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadukan keseluruhan. Salah satu ruangan yang menerapkan prinsip kesatuan sebagai salah satu pembentuk estetika adalah desain interior Museum Kain terletak di area *Beachwalk Mall* Jalan Pantai Kuta Badung Bali. Kesatuan pada ruangan ini salah satunya terbentuk oleh susunan garis yang berbentuk lurus, lengkung, dan bergelombang sebagai ciri khas yang membentuk konsep minimalis pada interiornya.

Berdasarkan hal tersebut, dalam artikel ini akan dibahas lebih mendalam tentang peranan garis sebagai pembentuk estetika kesatuan pada desain interior Museum Kain di *Beachwalk Mall* Kuta Badung.

Materi dan Metode

Materi

Materi dalam artikel ini adalah desain interior Musuem Kain di *Beachwalk Mall* Jalan Pantai Kuta , Badung.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang diawali dengan mengumpulkan data-data lapangan melalui metode seperti berikut:

- a. Observasi, adalah pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala pada objek penelitian (Narbuko,2009:70).
- b. Wawancara, adalah proses tanya jawab secara lisan yang berlangsung selama proses penelitian oleh dua orang atau lebih dengan bertatap muka dan mendengarkan secara langsung informasi dan keterangan (Narbuko, 2009:83).
- c. Kepustakaan, adalah pengumpulan data dengan cara memanfaatkan pusataka yang relevan dengan objek penelitian (Hariwijaya, 2005:63)

Berdasarkan data-data yang diperoleh dalam observasi, wawancara, dan kepustakaan kemudian dilakukan analisis terhadap kesatuan garis sebagai pembentuk estetika pada desain interior Museum Kain *Beachwalk Mall* Jalan Pantai Kuta , Badung.

Pembahasan

Menurut Dharsono (2007: 69) menjelaskan bahwa memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur desain atau struktur rupa; yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain dan asas desain. Selanjutnya Artini dalam artikel Peranan Garis dalam Konsep Minimalis Desain Interior Rumah Tinggal (Artayasa, 2012:12), estetika

adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan sensasi keindahan yang dirasakan apabila terjalin perpaduan yang harmonis dari elemen-elemen keindahan yang terkandung dalam suatu objek. Desain sebagai salah satu karya seni, akan selalu mengolah unsur-unsur titik, garis, bentuk, pola, tekstur, warna dan material dalam kesatuan, keseimbangan, irama, komposisi, harmoni dan *vocal point*. Keseluruhan unsur-unsur tersebut saling bersinergi dalam ruangan sehingga tercipta desain interior yang indah.

Kesatuan sebagai salah satu pembentuk estetika pada hakekatnya adalah suatu usaha yang berhasil menyatukan berbagai unsur estetika dalam suatu objek seni sehingga menjadi suatu kesatuan yang harmonis (Artayasa, 2010:14). Untuk mencapai kesatuan, dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman tentang unsur dasar estetika. dengan demikian, dalam bidang desain, kesatuan dapat dibentuk oleh titik, garis, bidang, bentuk, warna, bahan, tekstur dan lainnya. Menurut Djelantik (2008:40) menyatakan bahwa karya yang indah menunjukkan keseluruhannya bersifat utuh. Terdapat hubungan yang relevan antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna, atau tidak ada hubungannya dengan kesatuan, dan kehadirannya bagian-bagian yang saling mengisi. Kesatuan (keutuhan) menurut Djelantik (2008:40) memiliki tiga segi yang masing-masing dapat berdiri sendiri yaitu, 1) kesatuan dalam keanekaragaman terdiri dari simetri, ritme, dan harmoni; 2) keutuhan dalam tujuan; dan 3) keutuhan dalam perpaduan melalui kontras. Selain itu, M.Suyanto (2004: 68) menyatakan kesatuan dapat dicapai dengan adanya pengulangan elemen dan membangun hubungan antara elemen yang ada.

Menurut Kusrianto (2006:30) garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selian dikenal sebagai goresan

atau coretan, juga menjadi pembatas suatu bidang atau warna. Garis dapat tampil dalam bentuk garis lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Selanjutnya menurut Sadjiman dalam artikel Peranan Garis dalam Konsep Minimalis Desain Interior Rumah Tinggal (Artayasa, 2012:14), garis mempunyai peranan dalam suatu desain. Seperti misalnya susunan garis-garis lengkung memberi kesan ringan, dinamis, kuat; susunan garis lengkung berombak atau lengkung S memberi kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai; garis horizontal dapat memberi kesan tenang, dan damai tetapi pasif; susunan garis vertikal memberi kesan stabil, megah kuat, tetapi kaku; susunan garis zig-zag memberi kesan semangat, gairah, tetapi terkesan berbahaya, mengerikan; garis berjajar memiliki kesan lunak, lembut, tenang; susunan garis saling memotong mengesankan keras, kontradiksi, pertentangan, kuat, dan tajam; salib adalah perpaaduan garis vertikal dan horizontal menggambarkan kekuatan hubungan manusia dengan Tuhan. Kesan yang diciptakan juga tergantung pada ukuran, tebal-tipisnya, dari letaknya terhadap garis yang lain, dan warnanya sebagai penunjang dan menambahkan kualitas sendiri. Garis yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mewujudkan unsur estetika seperti ritme, kesatuan simetris, keseimbangan, kontras, penonjolan, dan lain-lain (Djelantik, 2008:22). Banyaknya peran yang dimiliki oleh garis tentu tidak bisa diabaikan. Dari penyusunan garis-garis tersebut, selain memberikan efek secara visual, ternyata juga dapat memberi kesan yang dapat menggugah perasaan bagi yang melihatnya sehingga diperlukan pemahaman dan kemampuan untuk mengolah garis tersebut. Selain itu menurut Dharsono (2007:70), garis-garis geometrik bersifat formal, beraturan, dan resmi. Garis-garis non geometrik bersifat tidak resmi, luwes, gemah-gemulai, lembut, dan acak-acakan, yang semuanya tergantung pada intensitas pembuatan garis.

Museum Kain adalah sebuah museum yang mengkoleksi berbagai macam kain tenun dan kain batik seluruh Indonesia yang terletak di area *Beachwalk Mall* Jalan Pantai Kuta Badung. Museum ini memakai desain dengan konsep modern minimalis yang terkesan estetik dengan menerapkan salah satu prinsip estetika yaitu kesatuan. Untuk mencapai kesatuan pada desain interior Museum Kain, salah satunya dilakukan dengan mengolah unsur garis pada beberapa elemen interiornya seperti terlihat pada elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang, dan *furniture*.

Pada artikel ini, garis yang berperan sebagai pembentuk estetika kesatuan pada desain interior Museum Kain di *Beachwalk Mall* Jalan Pantai Kuta, Kuta Badung adalah garis vertikal, horizontal, bergelombang dan melengkung yang diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), elemen pelengkap pembentuk ruang (pintu), furniture, dan dekorasi yang dijelaskan sebagai berikut.

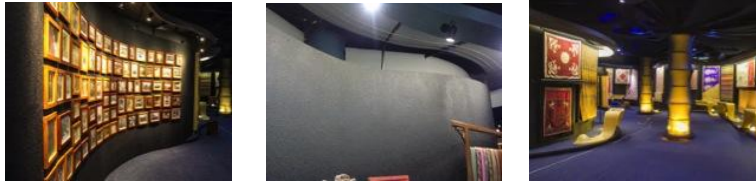
a. Kesatuan Garis pada Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang pada Museum Kain terdiri lantai, dinding, dan plafon. Penerapan garis pada elemen pembentuk ruang seperti gambar berikut ini.

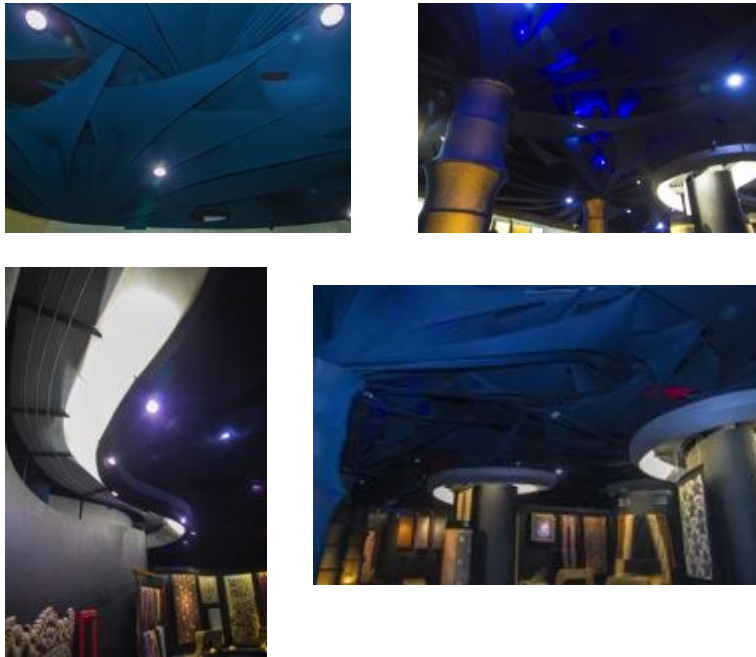


Gambar 1 dan 2. Aplikasi Garis pada Lantai

Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 3, 4 dan 5. AplikasiGaris pada Dinding
 Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 6,7,8, dan 9. AplikasiGaris pada Plafon
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Garis pada lantai terbentuk sebagai pemisah antara dinding dengan lantai. Begitupula garis pada plafon terbentuk sebagai garis pemisah antara dinding dan plafon. Sesuai dengan pendapat Kusrianto (2006:30) bahwa garis berperan menjadi pembatas suatu bidang atau warna. Dalam interior

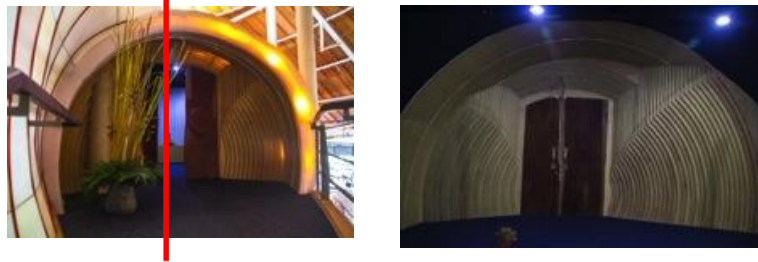
Museum Kain, garis berperan sebagai pembatas antara lantai, dinding dan plafon. Garis pada elemen pembentuk ruang museum ini terdiri garis vertikal, horisontal, lengkung dan bergelombang. Perpaduan garis ini memberi kesan dinamis, luwes, dan tenang. Hal ini sesuai dengan pendapat Dharsono (2007:70) dan Sadjiman dalam artikel Peranan Garis dalam Konsep minimalis Desain Interior Rumah Tinggal (Artayasa, 2012:14) tentang kesan yang ditimbulkan garis.

Menurut Djelantik (2008:40), keutuhan atau kesatuan dicapai bukan hanya dengan menggunakan bagian-bagian yang memiliki kesamaan bentuk, namun kesatuan secara keseluruhan juga dapat dicapai dengan menggunakan bagian sangat berlainan satu sama lain dengan menjamin terdapat hubungan yang kuat antara bagian-bagian baik secara kedudukan maupun fungsinya. Dalam karya seni keanekaragaman dari bagian bisanya membuat karya sangat menarik dan bermutu estetik asalkan tidak ditampilkan secara berlebihan. Kesatuan pada elemen pembentuk ruang Museum Kain dapat terbentuk salah satunya dengan menggunakan perpaduan berbagai jenis garis seperti garis vertikal, horizontal, lengkung, dan bergelombang. Walaupun terdiri dari beberapa variasi garis, kesatuan tetap terlihat karena garis vertikal dan horizontal tergolong jenis garis lurus, dan garis lengkung serta bergelombang dapat digolongkan dalam garis lengkung sehingga kesatuan dalam keanekaragaman jenis garis dapat terwujud.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terwujudnya kesatuan dalam keanekaragaman yang menyebabkan keindahan karya seni yaitu simetri, ritme, dan keselarasan (harmoni) (Djelantik, 2008:40). Simetri terbentuk dengan adanya kesatuan bila dibagi dengan garis tegak lurus menjadi dua bagian yang sama besarnya, bentuk dan wujudnya (Djelantik,2008:41).Pada dinding Museum Kain, kesatuan dalam keanekaragaman garis dibentuk salah satunya oleh

faktor simetri. Seperti yang terlihat pada gambar 2, apabila lantai pada *entrance* dibagi dengan garis tegak lurus maka akan menjadi dua bagian yang sama besarnya. terlihat penggunaan garis vertikal, horizontal dan melengkung pada bagian kiri dan kanan lantai. Simetri pada dinding dan plafon terlihat dengan menggunakan bentuk bergelombang seperti gambar 4 dan pola-pola plafon yang sama dan simetris seperti terlihat pada gambar 6. Selain simetri, kesatuan dalam keanekaragaman garis pada elemen pembentuk ruang juga disebabkan oleh faktor harmoni. Harmoni mempunyai sifat memperkuat keutuhan karya seni (Djelantik, 2008:44). Harmoni tidak saja diwujudkan dengan menampilkan sesuatu yang sama, namun bisa juga dengan memasukkan permainan (variasi) agar karya tersebut tidak *monoton* namun dengan porsi yang tidak berlebihan. Menurut Djelantik, adanya hubungan yang kontras antara garis pada elemen pembentuk ruang justru akan memperkuat kondisi-kondisi yang mengurangi keutuhan karya seni namun dapat menambah mutu seni dari karya tersebut apabila tidak ditampilkan secara berlebih (2008:46). Perlawanan antara karakter garis lurus (vertikal dan horizontal) dengan garis melengkung dan bergelombang pada elemen pembentuk ruang Museum Kain dapat merusak kesatuan antar garis lengkung dan antar garis lurus, namun disisi lain juga dapat memperkuat hubungan antar garis. Hal ini disebabkan karena dengan adanya garis lurus dapat menciptakan ruang yang memperjelas bentuk garis melengkung atau bergelombang sehingga memperjelas bentuk lantai, dinding dan plafon.

- b. Kesatuan Garis pada Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang
Elemen pelengkap pembentuk ruang pada Museum Kain terdiri dari pintu yaitu pada *entrance* dan pintu keluar.



Gambar 10 dan 11. AplikasiGaris pada *Entrance*
 Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 12 AplikasiGaris pada Pintu Keluar
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada *entrance* Museum Kain, menggunakan perpaduan antara garis melengkung dan horizontal. Perpaduan garis ini memberi kesan ringan dinamis, tajam, megah, kuat dan memberi kesan memfokuskan perhatian pada pintu masuk ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Dharsono (2007:70) dan Sadjiman dalam artikel Peranan Garis dalam Konsep minimalis Desain Interior Rumah Tinggal (Artayasa, 2012:14) bahwa susunan garis melengkung memberi kesan ringan, dinamis, kuat; susunan garis vertical memberi kesan megah, kuat tetapi statis, kaku. Pengulangan garis lengkung yang mirip berkesan luwes atau garis vertical yang berkesan megah menyebabkan tercapainya kesatuan (*unity*). Sesuai dengan pernyataan M.Suyanto (2004:68) bahwa kesatuan dapat dicapai dengan

adanya pengulangan elemen dan membangun hubungan antara elemen yang ada.

Sama halnya seperti elemen pembentuk ruang, kesatuan garis pada pintu sebagai elemen pelengkap pembentuk ruang pada Museum Kain dibentuk dengan keanekaragaman jenis garis. Perpaduan antara garis melengkung dan garis lurus pada *entrance* maupun pintu keluar. Kesatuan dalam keanekaragaman jenis garis pada pintu Museum Kain terwujud dengan mempertimbangkan faktor simetris, ritme dan harmoni seperti yang diungkapkan oleh Djelantik dalam buku *Estetika Sebuah Pengantar* (2008:41). Pertama, simetri dapat terlihat pada *entrance* (gambar 10 dan 11) dan pintu keluar (gambar 12). Kesatuan dalam simetri pada *entrance* dapat dilihat apabila pintu tersebut pada bagian tengah dibagi dengan garis tegak lurus, maka akan terlihat garis lurus (vertikal dan horisontal) dan garis lengkung pada bagian kanan dan kiri besar dan bentuk garisnya sama. Kedua, ritme atau irama adalah kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur baik berupa jarak maupun waktu (Djelantik, 2008:42). Ritme pada elemen pelengkap pembentuk ruang Museum Kain terlihat pada pengulangan garis lengkung dan garis lurus pada pintu *entrance* dan pintu keluar dengan ukuran, wujud dan jarak yang sama dan teratur seperti terlihat pada gambar 10, 11 dan 12. Terulangnya sesuatu secara teratur memberi kesan adanya keterkaitan dan memperkuat kesatuan dan keutuhan (Djelantik, 2008:42). Ketiga, harmoni dapat menunjukkan keselarasan antara bagian atau komponen yang disusun menjadi kesatuan yang padu (Djelantik, 2008:43). Harmoni pada elemen pelengkap pembentuk ruang diwujudkan dengan perpaduan antara garis lurus dan garis melengkung yang terkesan kontras namun dapat menambah mutu seni dan keutuhan dari elemen yang bersangkutan karena tidak ditampilkan dengan berlebihan. Perpaduan antara garis lurus dan melengkung

dapat memperkuat hubungan antar garis karena dapat memperjelas bentuk garis lurus dan melengkung pada elemen pelengkap pembentuk ruang.

c. Kesatuan Garis pada *Furniture*

Furniture pada interior Musuem Kain terdiri dari meja display untuk komputer *touchscreen* yang berfungsi untuk mendapatkan informasi tentang kain tenun dan batik koleksi museum dan *furniture* lain yang menunjang aktivitas dalam ruangan.



Gambar 13 dan 14. AplikasiGaris Pada *Furniture*

Sumber : Dokumentasi Penulis





Gambar 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. Aplikasi Garis pada Furniture

Sumber : Dokumentasi Penulis

Furniture pada interior Museum Kain ada yang menggunakan perpaduan antara garis melengkung dan garis lurus, ada yang hanya menggunakan garis melengkung dan hanya menggunakan garis lurus. Seperti misalnya gambar 13, 14, 15, dan 16 merupakan meja *display* untuk komputer *touchscreen*, dan gambar 19 dan 20 merupakan meja *display* yang menggunakan garis lengkung yang terkesan luwes, dinamis, ringan dan kuat. Sedangkan *furniture* pada gambar 17 dan 18 menggunakan garis lurus vertical dan horizontal yang terkesan tenang, damai, dan kuat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dharsono (2007:70) dan Sadjiman dalam artikel Peranan Garis dalam Konsep Minimalis Desain Interior Rumah Tinggal (Artayasa, 2012:14), susunan garis-garis lengkung memberi kesan ringan, dinamis, kuat; garis horizontal dapat memberi kesan tenang, dan damai tetapi pasif;

susunan garis vertikal memberi kesan stabil, megah kuat , tetapi kaku.

Kesatuan pada *furniture* salah satunya dibentuk oleh aplikasi keanekaragaman garis seperti garis melengkung, garis vertikal dan horizontal. Seperti yang terlihat pada gambar 13, 14, 15, 16, 19 dan 20 yang menerapkan perpaduan antara garis melengkung dan garis lurus. Kesatuan dalam keanekaragaman jenis garis yang diaplikasikan pada *furniture* tersebut dapat terwujud karena mempertimbangkan faktor harmoni. Harmoni dapat menciptakan kesatuan antara unsur yang saling berlawanan baik dalam segi bentuk, ukuran, jarak dan warna (Djelantik, 2008:43). Perpaduan antara garis lurus dan garis lengkung memberi kesan kontras dan mengganggu kesatuan antar garis, namun tetap memperkuat keharmonisan antar garis karena diwujudkan tidak secara berlebihan. Dengan garis lurus pada salah satu *furniture* Museum Kain dapat menciptakan ruang yang dapat mempertegas bentuk garis melengkung, dan begitu pula sebaliknya sehingga bagian-bagian dari *furniture* tersebut dapat terlihat dengan jelas. Menurut pendapat Dharsono (2007:83), adanya sedikit kontras akan membuat menarik namun tidak ditampilkan secara berlebih. Adanya perpaduan antara garis lurus dan garis melengkung pada *furniture* tersebut menciptakan kontras namun tetap menciptakan keharmonisan karena tidak diwujudkan secara berlebih dan tetap menonjolkan garis melengkung sebagai garis yang lebih dominan. Berbeda halnya dengan *furniture* pada gambar 17 dan 18 yang hanya mengaplikasikan garis lurus (vertikal dan horizontal) sehingga harmoni pada garis tampak dengan jelas karena pada dasarnya harmoni tersusun dari elemen yang tidak saling bertentangan, terpadu dalam segi bentuk, ukuran dan warna (Djelantik, 2008,43). Selain itu, jenis-jenis garis yang diaplikasikan pada *furniture* disesuaikan dengan garis pada elemen pembentuk

ruang dan elemen pelengkap pembentuk ruang sehingga terwujud kesatuan yang utuh antar elemen interiornya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa estetika pada desain interior Museum kain salah satunya terwujud dengan kesatuan garis yang diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang dan *furniture*. Garis-garis yang diaplikasikan seperti garis vertikal, garis horizontal, garis melengkung dan garis bergelombang yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip kesatuan dalam keanekaragaman dan kesatuan dalam perpaduan sehingga terwujud kesatuan garis yang utuh pada setiap elemen interiornya.

Daftar Pustaka

- Artayasa, Dr.Drs. I Nyoman dkk. 2012. *Peranan Garis dalam Konsep Minimalis Desain Interior Rumah Tinggal*. Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar
- Dharsono (Sony Kartika). 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) dan Ford Foundation
- Kusrianto, Adi. 2005. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Hariwijaya, M dan Triton P.B. 2005. *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta : Tugu
- Narbuko, Cholid dan H. Abu Acmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

EKO DESAIN PADA PERANCANGAN VINTAGE RESTO

Hence Sahusilawane. NIM: 2013.21.049. Program Studi
Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Pariwisata merupakan sektor yang paling pesat berkembang di Bali. Sebagai akibat dari maju dan berkembangnya sektor pariwisata Bali, berbagai penunjang berkembangnya pariwisata di Bali seperti misalnya restoran, penginapan, spa, resort, villadan lain-lain. Salah satu sarana penunjang pariwisata di Bali yang sangat berpotensi untuk dikembangkan adalah restoran. Fungsinya dapat dijadikan sebagai tempat berkumpul para muda-mudi, para eksekutif muda yang sedang lunch break atau bertemu dengan relasi bisnisnya juga dapat berfungsi sebagai tempat makan bersama keluarga. Persaingan dalam bisnis resto semakin ketat, khususnya pada daerah tertentu seperti daerah Kuta dan Denpasar. Para pengusaha restoran dituntut mampu menciptakan desain interior resto yang menarik sebagai daya tarik bagi pengunjung. Peranan arsitek dan desainer interior adalah membantu mewujudkan ruang yang sehat, ramah lingkungan dan tetap memiliki nilai lokal daerah setempat dengan pendekatan eko desain.

Konsep kehidupan yang menghormati eksistensi alam, menyesuaikan, dan menyelaraskan diri dengan alam, meminimalkan pembangunan atau aktivitas yang menyebabkan perubahan fisik alam (Karyono, 2010:88). Semakin berkembangnya jaman membuat manusia semakin kreatif untuk berkarya bukan hanyamenciptakan karya baru tapi banyak orang yg lebih sukamemberdayakan barang yang sudah tidak berfungsi menjadilebih bernilai. Oleh sebab itu material barang bekas menjaditrend sekarang ini. Dari hal di

atas tersebut kemudian akan dirancang sebuah konsep perancangan dengan menggunakan konsep *vintage* dengan memanfaatkan beberapa material yang bersifat natural dan furnitur lama atau tua yang diaplikasikan ke dalam ruangan sesuai kebutuhannya.

Perancangan konsep *vintage* dapat memberi efek dalam gaya hidup masyarakat sekarang untuk lebih banyak menggunakan material yang ramah lingkungan.. *Vintage Resto* tidak mengarah pada gaya arsitektur tertentu tapi penekanan pada atmosfer interior yang *jadul/old style*. Dalam konsep *vintage*, atmosfer yang diciptakan bisa sangat ekstrim. Misalnya, cat dinding yang terlihat mengelupas, lumut di sana-sini, atau dinding penuh coretan. Namun itu semua harus diseimbangi dengan perabot yang *brand new*, agar ruangan tidak berkesan usang. Dengan perancangan ini diharapkan pencipta mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Kata Kunci: Eko desain, Vintage Resto

PENDAHULUAN

Terdapat dua perkembangan yang akan amat berpengaruh terhadap kehidupan manusia yaitu kapitalisme global dan eko desainakan terpasang pada jalur yang bertabrakan. Karena itu diperlukan pemahaman dan upaya konkrit yang seimbang diantara keduanya. Desainer atau perencana bertanggung jawab atas hampir semua produk, peralatan, dan kesalahan yang terjadi terhadap lingkungan. Pemahaman, pengembangan ilmu dan upaya terapan pembangunan yang ekologis di negara maju sudah cukup tinggi. Di Indonesia, hal tersebut telah menjadi wacana dan rencana strategis, meskipun kesadaran pembangunan modern yang ekologis dan terapan konkritnya belum cukup. Ada beberapa bangunan (arsitektur-interior) modern di Indonesia yang telah menerapkan pendekatan

ekologis sebagai upaya membangun keseimbangan antara manusia, ruang, dan lingkungan.

Eko desain adalah pendekatan desain produk dengan pertimbangan khusus pada pengaruh lingkungan selama seluruh proses dekomposit atau lingkaran kehidupan. Eko desain adalah pertumbuhan tanggung jawab dan pengertian terhadap jejak kaki ekologi di planet bumi. Kesadaran penghijauan, populasi yang lebih, industrialisasi dan pertambahan populasi lingkungan membawa kita pada pertanyaan nilai konsumen. Hal ini penting sekali untuk mencari solusi pembangunan yang baru dan lingkungan yang bersahabat dan membawa kepada pengurangan konsumsi material dan energi. Ada tiga hal penting dalam eko desain dan dipakai sebagai *green concept* yaitu (*reduce*) mengurangi, (*reuse*) pemakaian kembali dan (*recycle*) daur ulang. Paradigma baru desain produk tersebut mengarahkan pemikiran kepada konsep eko desain. Eko desain adalah suatu pendekatan desain produk dengan mempertimbangkan dampak yang bisa terjadi pada lingkungan dari seluruh daur hidup produk. Eko desain cenderung diintegrasikan kedalam pengembangan produk melalui pilot project, menyeleksi produk yang sudah ada, dimulai dari proses pengembangan paling dasar hingga tahap akhir (Schiavone et al., 2008) sesuai dengan daur hidup produk

Konsep perancangan yang direncanakan akan menggunakan konsep *vintage* dengan memanfaatkan beberapa material yang bersifat natural dan furnitur lama atau tua yang diaplikasikan ke dalam ruangan sesuai kebutuhannya. Dalam perancangan ini, pencipta akan merancang ruang resto yang berada di lantai *rooftop* Hotel Neo Aston, Jalan Raya Tuban. Hotel ini merupakan salah satu hotel bintang empat yang dioperasikan oleh Aston dan menjadi salah satu penunjang pariwisata yang akan mengakomodasi kebutuhan turis yang datang dan menginap di Bali. Saat ini

hotel sedang dalam pembangunan (mulai tahun 2013) dan rencananya selesai pada akhir 2014. Fasilitas lain yang mendukung dalam hotel ini yaitu area parkir, *lobby, lounge, retail shop, meeting room, resto* dan *swimming pool*.

Menurut kamus Oxford, "vintage" berarti "old and of very high quality". Pengertian globalnya yaitu sebagai barang-barang yang diproduksi dimasa kini, tapi memiliki model klasik dan antik, yang mengingatkan kita pada barang-barang yang berasal dari dekade '20 hingga '30-an. Sesuatu yang tua, kuno, tapi bermakna. Model dan tampilan yang sedikit usang tapi terlihat nilai estesisnya. Kata vintage ini juga bisa digunakan sebagai kata benda atau kata sifat. Sebagai kata sifat, maka kata benda yang berlabel vintage diasosiasikan dengan sesuatu yang semakin bermakna karena model atau usianya yang lama. Sehingga, semakin tua usia benda tersebut, maka akan semakin baik dan tinggi nilai estetikanya. Perancangan konsep *vintage* dapat memberi efek dalam gaya hidup masyarakat sekarang untuk lebih banyak menggunakan material yang ramah lingkungan. Faktor lain adalah gaya desain masyarakat tertentu sudah mulai individual dan menginginkan desain yang unik serta tidak pasaran.

Resto merupakan nama lain dari rumah makan atau restaurant. Menurut artikel di Wikipedia 'Rumah makan' adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan tersebut serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya. Menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan, dalam peraturan ini yang dimaksud dengan usaha Jasa Pangan adalah : "Suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial". Sedangkan menurut peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89 tentang persyaratan rumah makan

maka yang dimaksud rumah makan adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya.

Meski pada umumnya rumah makan menyajikan makanan di tempat, tetapi ada juga beberapa yang menyediakan layanan take-out dining dan delivery service sebagai salah satu bentuk pelayanan kepada konsumennya. Rumah makan biasanya memiliki spesialisasi dalam jenis makanan yang dihidangkannya. Sebagai contoh yaitu rumah makan chinese food, rumah makan Padang, rumah makan cepat saji (fast food restaurant) dan sebagainya.

Konsep vintage sebagai aplikasi eco-design menjadi salah satu pendekatan desain yang dikembangkan dan diterapkan oleh pencipta untuk memenuhi kebutuhan akan wadah aktivitas yang nyaman, aman, sehat, dan ramah lingkungan. Ruang interior *vintage* bagaimanapun terkait dengan orang-orang yang secara sosial tidak konvensional, terutama orang yang berjiwa seni, dan pikiran seperti ini ada dalam pikiran setiap orang. Perancangan *vintage* lebih kepada pemilihan warna favorit, bentuk, ukuran, pola dan sebagainya yang menjadi sesuatu yang sangat disukai. Bahan yang digunakan juga ramah lingkungan sehingga ada sebuah kepuasan tersendiri dalam perancangan ruang ini.

METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan dalam pembahasan Perancangan Vintage Resto adalah metode *glass-box*. Jenis metode ini berkeyakinan bahwa sebuah desain dapat dilaksanakan dengan rasional dan sistematis yang mengacupada fakta lapangan. Data fisik dan non fisik serta permasalahan yang terdapat dalam kasus yang akan ditentukan

konsep dalam desain ruang serta mengacu pada literatur (sumber dari pustaka) dan parameter berupa gambar foto sebagai pembandingan dengan desain lainnya. Permasalahan yang akan dipecahkan melalui analisis serta sintesis dan nantinya akan menghasilkan gagasan ide atau alternatif desain. Hasil akhir berupa desain akhir yang akan diwujudkan. Berdasarkan uraian di atas menggunakan metode *Glass Box* karena perancang menggunakan aturan-aturan yang sudah ada di pasaran dan menggunakannya dalam proses mendesain.

Perancangan akan menghasilkan suatu tampilan dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi dan animasi. Masing-masing hasil capaian didapat dari aplikasi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pencipta. Mulai dari proses observasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sketsa awal untuk bereksperimen terhadap rencana desain, menggambar denah, tampak, potongan dan detail berupa tampilan dua dimensi, membuat model tiga dimensi untuk menampilkan tampilan perspektif dari beberapa sisi ruangan serta membuat animasi video bergerak untuk menampilkan keseluruhan ruang dengan durasi 02.44 menit atau 164 detik

PEMBAHASAN

Tinjauan Data

Nama: Neo Hotel Aston Tuban

Alamat : Jalan Raya Tuban, Kuta

Luas Ruangan: 1600 meter persegi

Kapasitas : 500 Orang

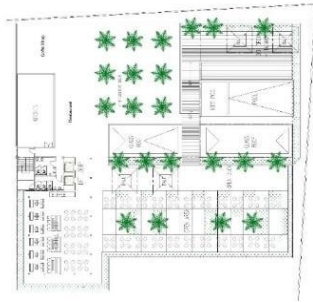
Fungsi : Restaurant dan Kolam Renang

Bentuk Ruang : Tidak beraturan dan terbuka

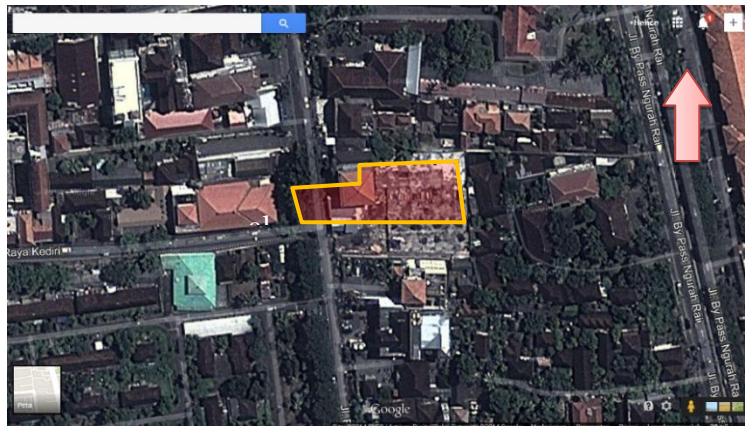
Material Lantai : Plat Beton

Pengamatan dilakukan saat awal tugas ini diberikan yaitu pada Bulan Februari 2014

Pencipta melakukan observasi atau survey ke lapangan untuk mengetahui kondisi site, pengukuran luas dan volume ruangan, material yang dipakai sebelumnya dan kondisi material tersebut. Pencipta melakukan survey pada area lantai *rooftop* Hotel Neo Aston yang berada di Jalan Raya Tuban yang rencana awalnya akan digunakan oleh pihak pengelola sebagai area Restaurant dan Kolam Renang. Saat ini Hotel sedang dalam pembangunan (mulai tahun 2013) dan rencananya selesai pada akhir 2014. Fasilitas yang mendukung dalam hotel ini yaitu area parkir, *lobby*, *lounge*, *retail shop*, *meeting room*, *resto*, dan *swimming pool*.



Gambar : Rencana Denah dan Kondisi Ruang Lantai Atap (Rooftop)



Gambar : Lokasi Site





Gambar : Kondisi Area Lantai Atap (Rooftop)

Setelah melakukan proses observasi, pencipta mulai berpikir, merespon dan berimajinasi terhadap konsep yang cocok dan ingin dirancang. Selain itu juga melakukan proses pencarian data pendukung dengan beberapa metode yaitu:

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertemu beberapa orang yang dapat memberikan informasi kepada pencipta dengan jelas seperti bertemu dengan pemilik hotel langsung agar dapat mengetahui dengan pasti apa yang sebenarnya ingin direncanakan pada area rooftop tersebut. Selain itu melakukan wawancara dengan beberapa manager restaurant untuk kajian proyek sejenis.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang relevan untuk membantu dalam menyelesaikan dan juga untuk melengkapi data yang berhubungan dengan rencana perancangan.

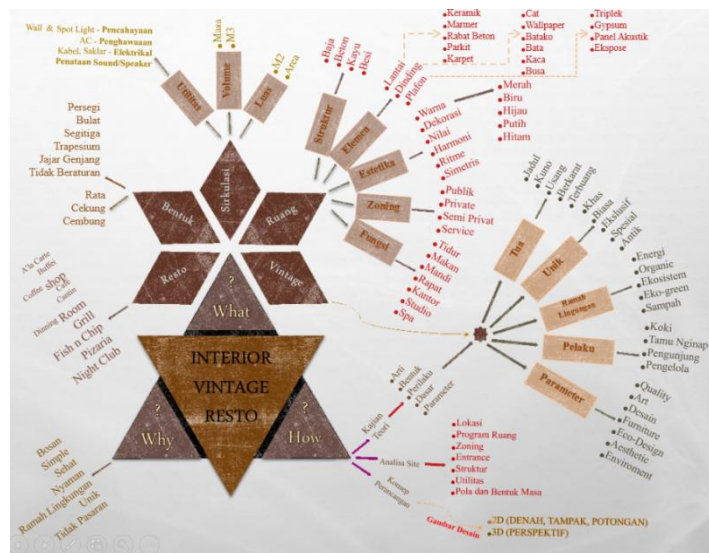
3. Kajian Internet

Metode ini merupakan metode pengumpulan data melalui media internet yang berhubungan dengan rencana perancangan.

Landasan Penciptaan

Dalam penciptaan ini, sumber penciptaannya berdasarkan analisa site/lokasi yang akan dijadikan studi kasus dalam perancangan penciptaan ini.

Berdasarkan *analisa site* dari objek ruang yang akan direncanakan maka diperlukan proses *mind mapping* untuk mendapatkan ide.



Berdasarkan *mindmapping* diatas, pencipta mendapatkan kesimpulan bahwa perancangan dengan konsep *vintage* bukan semata untuk kepentingan estetika, namun juga menyelamatkan lingkungan. *Vintage* dapat dikatakan juga sebagai budaya "hijau" yang ramah lingkungan. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai aplikasi penggunaan material yang digunakan berupa material lama yang masih dapat dipakai. Hal tersebut dapat mempengaruhi gaya hidup pengunjung yang datang agar lebih sadar terhadap

lingkungannya. Dengan menggunakan mengaplikasikan konsep *vintage*, maka akan mengurangi produksi dan penggunaan barang baru, lebih ekonomis karena menggunakan bahan-bahan atau material yang sudah ada.

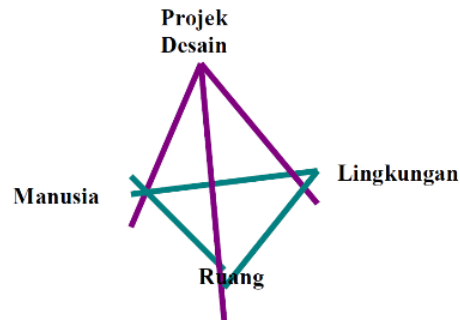
Model Penciptaan

Berdasarkan hasil *mind mapping*, media yang akan dirancang adalah gambar desain dengan tampilan 2 (dua) dimensi dan 3 (tiga) dimensi serta animasi video.

1. Gambar Desain 2 (dua) dimensi berupa gambar denah, tampak dan potongan
2. Gambar Desain 3 (tiga) dimensi berupa gambar perspektif.
3. Animasi video 3 (tiga) dimensi

Kajian Teori Vintage Resto

Adapun yang akan diuraikan pada kajian eko desain pada *Vintage Resto* adalah mengenai prinsip-prinsip desain arsitektur hijau/ramah lingkungan serta persyaratannya. Dalam pembahasan ruang makrokosmos dan mikrokosmos dikenal istilah polaberlapis ruang yang terdiri atas atmosfer, lingkungan alam dan buatan, ruang luar, struktur gedung, ruang dalam, dan penghuni (urutan dari makro ke mikro). Eko-desain sebagai pendekatan perancangan yang berorientasi pada hubungan timbal-balik manusia dengan alam sekitarnya yang terbatas, akan menimbulkan konsekuensi keselarasan terhadap alam sekitar (mikrokosmos) sebagai lingkungan terdekat bagi manusia beraktivitas. Manusia-ruang-lingkungan, adalah elemen dari faktor ekologi dalam bahasadesain ruang. Pemahaman tentang manusia-ruang-lingkungan serta hubungannya dengan projek desain interior digambarkan dalam skema berikut:



Keterangan:

Manusia, organisme yang berhubungan timbale balik terhadap ruang dan lingkungan.

Ruang, wadah atau tempat manusia beraktivitasdalam batasan interior (ruang dalam).

Lingkungan, alam atau bumi dan isu-isu globalyang berkaitan dengan pelestariannya.

Projek Desain, rancangan interior yangdipengaruhi dan mempengaruhi manusia berlakuterhadap ruang dan lingkungan.

Alam yang terdiri atas materi bumi (lemah), air (banyu), api (geni), dan udara(angin) dapat dijadikan awalan dalam pembahasan mengenai hubungan timbal-balikbangunan (termasuk interior) dengan lingkungannya. Bumi, dalam hal ini akan dibahassebagai sumber bahan baku yang akan berlanjut pada pembahasan pemilihan bahanbangunan pembentuk maupun pelengkap ruang. Air, dalam hal ini akan dibahas sebagaisumber daya yang harus dihemat dalam penggunaannya, baik ketika prosespembangunan maupun keseharian pola aktivitas di dalam ruang yang terbentuk olehrancangan interiornya. Api, dalam hal ini akan dibahas sebagai energi (baik yang dapatdiperbaharui maupun yang tidak dapat diperbaharui) yang digunakan dalam perancangansistem interior dalam upaya efisiensi dan konservasi energi. Udara, dalam hal ini akandibahas teknik

sirkulasi dan maintenance dari instrumen penghawaan ruang agar menjadi efektif dan efisien.

1. Prinsip-prinsip Desain Ramah lingkungan

Suatu desain dapat dikatakan hemat energi apabila mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar hemat energi dengan pendekatan ekologis dan berkelanjutan seperti:

- a. Hemat energi, desain yang sadar lingkungan mampu menghemat energi, baik dari segi konstruksi maupun perawatan.
- b. Peka terhadap alam, desain dituntut lebih peka terhadap alam agar dapat tetap menjaga keseimbangan alam, memperhatikan fungsi dan hubungan dengan alam, seperti matahari, arah angin, arah hujan, aliran air di bawah tanah, dsb.
- c. Ramah lingkungan, hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan material yang dapat diperbaharui/ di daur ulang, seperti hasil hutan dan olahannya.
- d. Peka terhadap pengguna, desain yang sadar lingkungan juga memperhatikan kebutuhan dan tuntutan penggunanya.
- e. Peka terhadap lingkungan, keadaan lingkungan harus diperhatikan dengan rancangan yang dibuat agar terjadi kesesuaian dengan lingkungan.

2. Tujuan dan Manfaat Desain Arsitektur Hijau / Ramah lingkungan

Desain arsitektur hijau/ ramah lingkungan dengan pendekatan ekologis dan berkelanjutan bertujuan untuk menciptakan keselarasan antara alam, manusia, produk arsitektur dan komponen lainnya, antara lain:

- a. Menciptakan suatu lingkungan yang nyaman dan selaras dengan lingkungan
- b. Menjaga keseimbangan antara karya arsitektur dengan lingkungan sekitarnya.
- c. Mengurangi dampak-dampak yang dapat disebabkan oleh aktivitas yang ada
- d. Menjaga kelangsungan lingkungan hidup
- e. Penghematan sumber daya alam
- f. Mengurangi pencemaran lingkungan

3. Persyaratan Vintage Resto

Persyaratan *Vintage* Resto dengan tema arsitektur hijau dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Menggunakan produk-produk ramah lingkungan (*green product*), misalnya penerangan dengan *voltage* yang rendah, toilet *dual flushin*, dan lainnya
- b. Menggunakan material yang dapat didaur ulang kembali seperti *gelas poly carbon*, plastik, metal, kayu dan kertas daur ulang pada *Vintage Resto*
- c. Mendaur-ulang limbah (air bekas, sampah organik dan non organik) yang dihasilkan dari aktivitas pada *Vintage Resto* tersebut seperti menggunakan air hujan dan air bekas yang telah diolah kembali untuk kebutuhan servis, sampah organik diolah menjadi kompos untuk tanaman dan mendaur ulang sampah non organik menjadi tas daur ulang yang diberikan kepada pengunjung untuk mengurangi penggunaan tas plastik
- d. Perancangan bangunannya harus dapat menjaga keseimbangan dengan alam dan perlindungan terhadap alam.

- e. Sebagian keuntungan dari fasilitas ini harus digunakan untuk menjaga kelangsungan alam dan makhluk hidup lainnya
- f. Memiliki fasilitas lengkap seperti alat- alat untuk kebutuhan *Vintage Resto*.

Standar perancangan tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi dan potensi masing-masing wilayah, peraturan terkait, dan kreatifitas perancang.

4. Fasilitas yang dapat diaplikasikan pada *Vintage Resto*

Secara umum fasilitas yang dapat diaplikasikan pada *Vintage Resto* berupa:

1. Dalam garis besarnya terbagi dalam dua bagian utama yaitu *Production Area* (tempat produksi) dan *Service Area* (tempat pelayanan tamu). Bagian-bagian bar yang diperlukan untuk pelayanan tamu seefisien mungkin didalam *Vintage Resto* adalah sebagai berikut :
 - a. *Display*, pada umumnya terletak pada bagian belakang pada sebuah *Vintage Resto*, gelas-gelas bar dipajangkan. Fungsi utama dari bagian ini adalah untuk menarik perhatian tamu agar tertarik untuk membeli minuman.
 - b. *Store*, tempat untuk menyimpan persediaan minuman pada *Vintage Resto* yang terbatas pada keperluan penjualan sehari-hari. Bagian ini dapat terletak dibawah meja *display*, disamping tempat bartender bekerja, dibawah *sink unit* (tempat mencuci) dan dibelakang bar.
 - c. *Counter*, terletak diantara *display* dan *service area* saat bartender bekerja. Bagian ini dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu :

1. *Bartender/Balista Station*, tempat untuk bartender membuat minuman, menyiapkan dan melayani tamu. Dilengkapi dengan *cocktail are, sink unit, refrigerator, ice crusher machin, bar supplies*.
 2. *Counter*, merupakan perkembangan daripada *barrier*, yaitu merupakan meja panjang untuk menghadirkan minuman kepada pelanggan.
- d. *Lounge*, merupakan tempat duduk untuk para tamu duduk sambil menikmati minuman/ makanan.

Kajian Terhadap Proyek Sejenis

Berikut Kajian terhadap proyek sejenis seperti Anomali Coffee dan Balique Café.

1. Anomali Coffee

Anomali Coffee yang berlokasi di Jalan Kayu Aya, Seminyak Kerobokan, merupakan coffee shop berbasis ramah lingkungan dengan menggunakan bahan-bahan daur ulang. Kapasitas pengunjung dapat mencapai 100 orang.



Gambar :Anomali Coffe

Sumber: Dokumentasi pribadi

2. Baliq Café

Baliq Café, Jalan Uluwatu I, Jimbaran, dapat dikatakan saudara bistrot café karena memiliki desainer interior yang sama, dekorasi yang hangat seperti merasa di rumah tua, pengunjung di ajak untuk melupakan sejenak dunia modern di luar dan berdiam dalam zaman dulu yang berkesan jadul.



Gambar : Baliq Café

Sumber: Dokumentasi pribadi

Konsep dan Hasil Desain

1. Konsep

Konsep dari penciptaan ini adalah Eko desain. Ruang sebagai lingkungan terdekat manusia dalam beraktivitas merupakan mediating harus dirancang dengan baik, sehingga dapat memwadahi aktivitas dan mempengaruhi produktivitas secara lebih maksimal. Desainer selaku kreator perwujudan pembangunan fisik berperan penting dalam menentukan bagaimana manusia berlaku dan memperlakukan lingkungannya. Salah satu peranan desainer adalah membantu mewujudkan cipta ruang sehat, ramah lingkungan, beradab, dan berbudaya

dengan pendekatan eko-interior melalui pemilihan bahan bangunan (pembentuk ruang dan pelengkap ruang), penentuan sistem pencahayaan, dan penentuan sistem penghawaan. Dalam eko-desain, kreativitas dan keputusan yang peka terhadap konsep ramah lingkungan sangat diperlukan untuk menanamkan sikap bertanggung jawab terhadap lingkungan itu sendiri. Inilah bagian dari pendekatan konsep perancangan.

Dalam proses pembentukan, pencipta merancang desain interior studio dengan tampilan gambar desain dengan tampilan 2 (dua) dimensi dan 3 (tiga) dimensi serta animasi video.

2. Hasil Karya

A. Bentuk

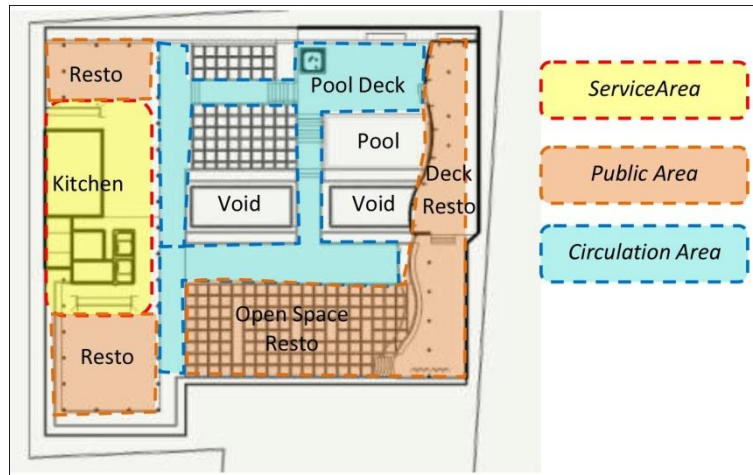
Bentuk dari karya yang dibuat adalah tampilan animasi tiga dimensi yang berisi hasil perancangan vintage resto. Animasi berupa tampilan tiga dimensi dengan format mp4 ukuran 1920 x 1080 *pixel*, *frame rate 25 frame/dtk*, durasi 02,44 menit atau 164 detik.

B. Karakter

Menampilkan identitas pencipta dalam merancang *vintage* resto dengan menggabungkan gaya *vintage* yang *old style* dan bersifat ramah lingkungan pada elemen-elemen pembentuk ruang dan pelengkapannya dengan tampilan yang melengkung. Bentuk ruang dirancang bergelombang mengambil ide dari bagaimana suara tersebut merambat melalui media yaitu gelombang (wave).

1. Sonasi dan Tata Letak

Dalam perancangan ini, pencipta membagi sonasi ruang menjadi tiga bagian yaitu publik area, *service area* dan *circulation area*.



Gambar: Rencana Zoning

2. Sistem Sirkulasi

Sistem sirkulasi yang direncanakan dalam area resto ini menggunakan *Random Circulation*. Adanya ruang terbuka dan kolam renang mempengaruhi jalur sirkulasi dalam area ini. Pengunjung dapat memilih jalan yang mereka inginkan. Pengunjung bergerak bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasan dinding pemisah.

3. Elemen pembentuk ruang

a. Lantai

Rencana lantai pada perancangan vintage resto ini adalah menggunakan lantai berbahan keras seperti kayu, keramik motif dan beton rabat. Hal ini dimaksudkan agar sesuai dengan

karakter *vintage*. Dibuat juga permainan level lantai baik pada area *open space* maupun area *deck* resto agar tidak terkesan monoton.

b. Dinding

Rencana dinding pada perancangan ini adalah menggunakan dinding bata merah ekspose pada area bangunan restoran sedangkan pada dinding area *deck* restoakan menggunakan dinding kayu. Dinding tembok dirancang menggunakan kombinasi bata setinggi satu meter kemudian di atasnya dipasang *double glass* dengan jarak 5 cm. Hal ini dimaksudkan selain untuk keamanan juga sebagai pereduksi kebisingan yang berasal dari lalu lintas kendaraan bermotor.

c. Plafon/atap

Atap yang digunakan pada perancangan ini berupa plat beton dan atap kayu pergola. Bentuk plafon dirancang melengkung dan pada beberapa area langit-langit juga berfungsi sebagai akustik ruang.

4. Utilitas

a. Pencahayaan

Rencana pencahayaan pada perancangan ini berupa pencahayaan alami dan buatan dengan memperhatikan faktor terang gelap untuk menambah nilai estetika ruang luar. Pencahayaan alami merupakan pencahayaan matahari langsung menyinari area resto pada waktu pagi hingga sore hari karena restoran berkonsep terbuka sehingga memungkinkan cahaya matahari menyebar merata keseluruhan area. Sedangkan pada malam hari akan

menggunakan pencahayaan buatan. Beberapa jenis pencahayaan buatan yang digunakan yaitu:

1. *Downlight*: pencahayaan yang keseluruhan arah penyinarannya menuju ke bawah. Cahaya yang dihasilkan merata.
2. *Uplight*: arah penyinarannya menuju ke atas. *Uplight* digunakan untuk memberikan kesan dramatis, megah, dan memunculkan dimensi.

b. Penghawaan

Rencana penghawaan pada resto ini menggunakan penghawaan alami dengan memanfaatkan area terbuka dalam area resto. Tidak adanya penggunaan penghawaan buatan untuk mewujudkan sistem eko desain yang direncanakan.

5. *Landscape*

Penataan ruang luar harus mampu menciptakan suasana yang berkesan sejuk, nyaman dan aman. Hal ini dapat dilakukan dengan penataan elemen landscape berupa permainan garis, bidang, tekstur, warna, bentuk, jenis tanaman dan yang lainnya untuk menciptakan suasana ruang luar yang sederhana dan komunikatif. Unsur landscape ada dua yaitu :

1. Soft elemen yaitu berupa (pohon jepun, perdu, rumput dan tanaman hias,). Melalui penataan penggunaan elemen tanaman baik perbedaan ketinggian, tekstur, warna maupun tanaman serta pemanfaatan tanaman peneduh ditempatkan tertentu, penggunaan berbagai jenis pohon disesuaikan dengan karakternya. Karena perancangan ini berada pada area *topfloor* bangunan, maka dipilih pohon yang tidak terlalu

tinggi, maksimal tiga meter agar tidak mengganggu struktur dan kekuatan bangunan tersebut.

2. Hard elemen (pejalan kaki). Melalui permainan garis, tekstur serta tinggi rendah bidang permukaan perkerasan pedestrian selebar 120-150 cm yang diberikan tanaman perdu di kanan kirinya sehingga orang yang melintas merasa nyaman.



Gambar :Penataan landscape

6. *Swimming pool*

Pada area terbuka, terdapat juga swimming pool sebagai salah satu syarat memenuhi klasifikasi hotel bintang empat dikarenakan lahan yang sempit sehingga harus dibuat pada area topfloor hotel ini (menurut wawancara dengan *owner* hotel). Swimming pool dirancang lebih tinggi dari area resto agar tidak mengganggu struktur di bawahnya. Terbuat dari konstruksi beton dilapisi *waterproof* dengan finishing keramik dan batu alam.



Gambar: Rencana perancangan kolam renang dan *pool deck*



Gambar : Hasil Penerapan Eko Desain pada Perancangan Vintage Resto



Gambar : Hasil Penerapan Eko Desain pada Perancangan Vintage Resto



Gambar : Hasil Penerapan Eko Desain pada Perancangan Vintage Resto

PENUTUP

Kesimpulan

Eko desain merupakan langkah besar dalam menghijaukan kembali bumi. Eko desain bukan hanya pembuatan produk yang bergaya *green design* namun tetapi menyangkut pemakaian bahan yang memenuhi kriteria *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Sentuhan desain yang menggabungkan antara keindahan tatanan ruang dan kenyamanan dengan nilai-nilai estetika dan standart ergonomi manusia, sehingga *vintage resto* ini dapat hadir dan ikut bersaing di tengah geliat persaingan bisnis rumah makan yang semakin marak khususnya pada kawasan kuta.

Perancangan *vintage resto* ini diharapkan dapat mempengaruhi pola perilaku pengguna ruang agar menjadi peduli juga terhadap lingkungan. Desainer interior mempunyai andil besar untuk keberhasilan perwujudan ruang yang mengakomodasi kepentingan pengguna sekaligus timbal-baliknya yang seimbang dengan lingkungan. Konsep *vintage* sebagai aplikasi eko desain menjadi salah satu pendekatan desain yang dikembangkan dan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan akan wadah aktivitas yang nyaman, aman, sehat, dan ramah lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Croall, Stephen, dan Rankin, William. 1997. Mengenal Ekologi. Bandung: Mizan.
- Frick, Heinz, dan Suskiyatno, Bambang. FX. 1998. Dasar-Dasar Eko Arsitektur. Yogyakarta: Kanisius
- Gore, Al. 1994. Bumi Dalam Keseimbangan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Heddy, Suwasono, dan Kurniati, Metty. 1994. Prinsip-Prinsip Dasar Ekologi. Jakarta: PTRajaGrafindo Persada.
- Moerdiartianto. 2003. Passive Solar System Pada Bangunan Tropis Lembab. Proceeding
- Neufert, Ernest. 1994. *Architect Data*. Great Britain : Crossby Lockwood & Son Ltd
- Pilatowicz, Grazyna. 1995. E-co Interiors. United States of America: by John Wiley & Sons, Inc.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta : Erlangga
- Pare, Richard. 2000. The Colours of Light. London: Paidon Press Limited
- Seminar Nasional Lingkungan Hidup (C.4.1-C.4.9). Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Soemarwoto, Otto. 2001. Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan. Bandung: Penerbit Djambatan.
- Suptandar, Pamudji. 1995. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti

Website

- <http://www.acoustics.com/product>
- <http://architectaria.com/pengertian-dan-ciri-ciri-furnitur-yang-bergaya-vintage.html>
- <http://madebayu.blogspot.com/2012/02/pengertian-hotel-dan-restaurant.html>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Rumah_makan

<http://pariwisatadanteknologi.blogspot.com/2010/06/pengertian-dan-klasifikasi-rumah-makan.html>

http://10interiorstyles.blogspot.com/2011/12/vintage_14.html

<http://properti.kompas.com/read/2013/12/22/1445511/Budaya.Vintage.Budaya.Hijau.#komentar>

<http://www.anomalicoffee.com/>

<http://www.bistrot-bali.com/about.php>

<http://www.balique-restaurant.com/>

FENOMENA PEMASANGAN IKLAN PADA POHON DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

I Gusti Ngurah Agung Maha Diatmika. NIM : 2013.21.024.
Program Studi Penciptaan Seni Program Pascasarjana
ISI Denpasar

Abstrak

Fotografi sebagai pengungkapan seni dua dimensi telah dapat diterima kehadirannya oleh penikmat seni rupa pada umumnya dan seni fotografi pada khususnya. Sifat yang dua dimensional memang tidak lepas dari sifat sifat seni rupa, terutama seni lukis dan seni grafis. Fotografi secara etimologi berarti cahaya dan gambar, dalam bahasa Indonesia secara bebas berarti melukis dengan cahaya. Jadi sarana utama timbulnya gambar adalah cahaya yang masuk kedalam kotak kedap cahaya melalui lensa dan direkam lewat film.

Perkembangan teknologi dewasa ini telah memberikan andil yang besar dalam perkembangan dunia foto seni. Foto tidak hanya sekedar mengabadikan suatu objek, tetapi sudah menjadi suatu sarana untuk menuangkan ide, berkreasi dalam berkesenian. Memotret bukan hanya lagi menghasilkan gambar yang jelas dan tajam, melainkan mempertimbangkan komposisi, tata cahaya dan ilai nilai estetika untuk terciptanya karya seni yang bernilai tinggi. Lahirnya sebuah karya seni merupakan kristalisasi dari pengalaman, kepekaan, dan kreatifitas seorang seniman dapat menimbulkan dorongan untuk berproses secara kreatif yang pada akhirnya terealisasi dalam wujud sebuah karya seni. Karya seni merefleksikan diri seniman pencipta yang juga merefleksikan lingkungannya. Lingkungan disinibisa berupa alam sekitar maupun masyarakat sekitar.

Dalam hal ini penulis mengangkat fenomena pemasangan iklan dalam pohon, Pohon memiliki manfaat yang

tidak terhingga. Kehidupan kita tidak bisa lepas dari pohon, dari alat rumah tangga, menuntut ilmu hingga masuk ke liang lahat. Secara fungsi lingkungan keberadaan pohon sangat dikenal luas mampu mereduksi dampak lingkungan buruk bahkan mencegah bencana. Isu perubahan iklim dipicu oleh pemanasan global membuat masyarakat dunia sangat getol mengkampanyekan penyelamatan pohon dan penanaman pohon secara luas dipermukaan bumi. Bagaimana dengan lingkungan kita? Melihat kondisi pohon khususnya diperkotaan, membuat kita sangat prihatin. Pepohonan di ruang pu Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya fotografi. Prosesnya melalui pengamatan dan pencermatan pada kerusakan pohon akibat pemasangan iklan yang sengaja di pasang ato di paku dalam batang pohon. Mulai dari melihat objek objek pohon yang ada di pinggir jalan perkotaan maupun di pedesaan dan juga beberapa literature literature yang mengangkat tulisan ini, disamping juga melihat karya karya fotografer lain.

Proses penciptaan karya foto melalui proses eksperimentasi dengan mengadakan percobaan memotret di tempat tempat yang di tentukan nanti. Dimana tempat tempat yang di pakai dalam foto ini kebanyakan di luar ruangan dan juga ada pengambilan objek pada malam atau sore hari dalam kondisi seperti ini di perlukan beberapa alat untuk melancarkan proses berkarya.penggunaan lampu untuk mengisi bagian bagian yang gelap.disini pencipta juga memasukkan karya instalasi ke dalam objek foto.

PENDAHULUAN

Fotografi sebagai pengungkapan seni dua dimensi telah dapat diterima kehadirannya oleh penikmat seni rupa pada umumnya dan seni fotografi pada khususnya. Sifat yang dua dimensional memang tidak lepas dari sifat sifat seni rupa, terutama seni lukis dan seni grafis. Fotografi secara ehistimologi berarti cahaya dan gambar, dalam bahasa Indonesia secara

bebas berarti melukis dengan cahaya. Jadi sarana utama timbulnya gambar adalah cahaya yang masuk kedalam kotak kedap cahaya melalui lensa dan direkam lewat film.

Perkembangan teknologi dewasa ini telah memberikan andil yang besar dalam perkembangan dunia foto seni. Foto tidak hanya sekedar mengabadikan suatu objek, tetapi sudah menjadi suatu sarana untuk menuangkan ide, berkreasi dalam berkesenian. memotret bukan hanya lagi menghasilkan gambar yang jelas dan tajam, melainkan mempertimbangkan komposisi, tata cahaya dan ilai nilai estetika untuk terciptanya karya seni yang bernilai tinggi. Lahirnya sebuah karya seni merupakan kristalisasi dari pengalaman, kepekaan, dan kreatifitas seorang seniman dapat menimbulkan dorongan untuk berproses secara kreatif yang pada akhirnya terealisasi dalam wujud sebuah karya seni. Karya seni merefleksikan diri seniman pencipta yang juga merefleksikan lingkungannya. Lingkungan disinibisa berupa alam sekitar maupun masyarakat sekitar.

Dalam hal ini penulis mengangkat fenomena pemasangan iklan dalam pohon, Pohon memiliki manfaat yang tidak terhingga. Kehidupan kita tidak bisa lepas dari pohon, dari alat rumah tangga, menuntut ilmu hingga masuk ke liang lahat. Secara fungsi lingkungan keberadaan pohon sangat dikenal luas mampu mereduksi dampak lingkungan buruk bahkan mencegah bencana. Isu perubahan iklim dipicu oleh pemanasan global membuat masyarakat dunia sangat getol mengkampanyekan penyelamatan pohon dan penanaman pohon secara luas dipermukaan bumi. Bagaimana dengan lingkungan kita? Melihat kondisi pohon khususnya diperkotaan, membuat kita sangat prihatin. Pepohonan di ruang public dijadikan sasaran menempatkan bahan iklan, produk dan alat peragaan kampanye. Baik berupa baliho, bender, spanduk dan lain-lain. Tempelan tempelan yang oleh praktisi media disebut sampah visual sangat mengganggu keindahan kota dan ruang public.

Para pemasang iklan berlomba memenuhi sisi kota dan desa dengan menyakiti pepohonan yang tumbuh di tempat umum.

Momen ini sangat memungkinkan banyak pemasang iklan melakukan pemakuan terhadap pepohonan. Mesti tindakan pemasangan iklan dipohon dilarang faktanya aksi pemasangan masih ditemui di berbagai tempat. Memang pohon adalah tempat termudah dan termurah untuk memasang iklan barang dan jasa. Dengan memaku pohon, iklan yang akan terpasang akan tertancap kuat dan tidak mudah lepas. Dampak buruk apabila pohon terpaku tentu saja berkibat pada rusaknya pohon dan berpotensi berbahaya bagi lingkungan sekitar. Pohon yang tepaku akan lemah. Karena luka yang di deritanya menimbulkan penyakit dan lama kelamaan pohon rapuh dan mudah tumbang selain itu pohon-pohon yang berpaku sangat menyulitkan bila di tebang pada saat perawatan pohon dan bahkan membahayakan bagi penebang. Dengan menyelamatkan keberadaan pohon yang tumbuh kita banyak mendapatkn manfaat buat diri dan lingkungan. Di lihat dari hal yang di paparkan diatas pencipta tertarik untuk mengangkat fenomena pemasangan iklan dalam pohon dalam karya fotografi.. Dimana pohon adalah sumber kehidupan, sebagai penghasil oksigen juga sebagai penghirup karbon dioksida .

Selain bisa menciptakan karya fotografi pencipta merasa perlu untuk memahami dan mempelajari tentang fenomena pohon yang terjadi saat ini.. Berdasarkan pengalaman itu pencipta mulai mencari informasi tentang pohon dan kerusakannya. pencipta mulai mencari sumber-sumber yang dapat dijadikan inspirasi untuk sebuah penciptaan karya fotografi..

Ide sebagai sebuah gagasan yang ada di dalam pikiran. Jadi ide penciptaan dalam penulisan adalah gagasan dalam pikiran yang kemudian di tuangkan ke dalam proses penciptaan fotografi.

Ide ini tercipta diawali dari pengalaman yang dilalui dengan cara melihat mengalami, mencermati, menghayati selanjutnya melalui pengendapan dan perenungan dalam pikiran akan lahir ide yang menggerakkan perasaan seseorang untuk berbuat sesuatu. gagasan gagasan yang menjadi ide foto ini sejatinya adalah dari pengalaman sehari-hari pencipta dengan lingkungan sekitar dimana pohon-pohon perindang jalan dirusak oleh orang-orang yang tak bertanggung jawab dengan cara memaku menempelkan iklan-iklan berupa tempelan tempelan yang sangat mengganggu pemandangan alam dan merusak pohon-pohon itu tersendiri.

Menyelami pergulatan panjang dalam pikiran, bahwa masih banyak yang bisa digali dari teknik-teknik fotografi untuk menjadi sebuah karya yang bernilai seni tinggi. Memasukan karya instalasi berupa pohon yang terbuat dari besi-besi bekas kedalam objek foto dimana menambah kesan bahwa ruang hijau sekitar kita sudah beralih fungsi menjadi ruang besi-beton dan sampah visual yang tak terkendali.

PEMBAHASAN

Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya fotografi. Prosesnya melalui pengamatan dan pencermatan pada kerusakan pohon akibat pemasangan iklan yang sengaja dipasang atau dipaku dalam batang pohon. Mulai dari melihat objek-objek pohon yang ada di pinggir jalan perkotaan maupun di pedesaan dan juga beberapa literatur-literatur yang mengangkat tulisan ini, disamping juga melihat karya-karya fotografer lain.

Eksperimen

Proses penciptaan karya foto melalui proses eksperimentasi dengan mengadakan percobaan memotret di tempat tempat yang di tentukan nanti. Diman tempat tempat yang di pakai dalam foto ini kebanyakan di luar ruangan dan juga ada pengambilan objek pada malam atau sore hari dalam kondisi seperti ini di perlukan beberapa alat untuk melancarkan proses berkarya.penggunaan lampu untuk mengisi bagian bagian yang gelap.disini pencipta juga memasukkan karya instalasi ke dalam objek foto.

Pembentukan

Dalam fotografi tahap pembentukan adalah merupakan proses perekaman objek dengan kamera digital. Dan pada tahap pembentukan kali ini akan di ulas unsure unsure visual pada karya ini sebagai berikut;

a. Lokasi

Disini penulis akan menggunakan lokasi di luar ruangan (out door) dimanamenyesuaikan dengan konsep lingkungan yang penulis angkat misalnya sawah, pantai, dan areal tempat suci

b. Objek

Dalam merefleksikan sebuah fenomena pemasangan iklan dalam pohon disini penulis memunculkan objek pemandangan sawah, pemandangan areal pura yang masih asri, dan tempat tempat dimanakiranya memungkinkan sesuai tema yang penulis angkat

c. Objek pendukung

Instalasi pohon disini sebagai objek pendukung dalam setiap foto dan beberapa tambahan orang untuk memperkuat foto.dan beberapa gerakan objek orang akan merespon instalasi tersebut yang nantinya mampu menambah kesan lingkungan atau pohon yang tersakiti akibat pemasangan iklan.

Pada tahap pembentukan diperlukan bahan alat dan aksesoris pendukung untuk mewujudkan ide ide ke dalam karya foto adapun sarana alat alat yang digunakan adalah, kamera Nikon d7000,lensa Nikon 18-105mm,memory card merk ultra16 gb,lampu kilat Nikon sb800,

Selanjutnya pembentukan melanjutkan proses penciptaan karya seni;

1. Pemotretan awal
2. Pengolahan foto
3. Pencetakan foto
4. Seleksi karya
5. Karya terpilih
6. Pembingkaiian.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari permasalahan diatas, rujukan rujukan tersebut sebagai sumber inspirasi pencipta untuk mulai menata , mengembangkan sekaligus memposisikan objek objek foto yang pencipta garap. sumber inspirasi yang terjadi lewat fenomena pemasangan iklan dalam pohon member naluri baru dalam bentuk visual sesuai keadaannya. Rumusan masalah kajian kajian dan berbagai sumber nyata member inspirasi yang luarbiasa bagi pencipta. Maka dari itu, literature mengenai pohon iklan dan kerusakannya amat penting untuk pencipta mendapatkan sumber baru dalam memahami lebih mendalam. inspirasi inspirasi yang timbul lewat pengalaman dan pengetahuan tentang kerusakan pohon akibat pemasangan iklan yang sengaja memaku atau merusak pohon itu sendiri memungkinkan pencipta secara liar mengeksplorasi objek yang di tata lewat pohon instalasi.

LAMPIRAN

PANITIA SEMINAR NASIONAL TAHUN 2014
“ LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL II”
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Penanggungjawab : Prof. Dr. Drs. I Nyoman Artayasa,
M.Kes
Dr. I Gede Arya Sugiarta, S,SKar,
M.Hum
Dr. Tjok Udiana N.P, S.Sn, SH,
M.Hum
Drs. I Gusti Ngurah Seramasara,
M.Hum

Ketua Pelaksana :I Wayan Sugama, S.Sn

Sekretaris :I Putu Arya Sentanoe, S.Sn

Bendahara :Sang Putu Hendra Bayuna, S.Pd

Tim Penyusun Makalah :Rizkita Ayu Mutiarani, S.Sn
I Putu Gde Wahyu Paramartha,
S.Sn

Moderator :Sapto Hastoko, S.Sn
I Ketut Wisana Ariyanto, S.Pd

Notulen :A.A Yustiaridewi, S.Sn
Ni Putu Yuda Jayanthi, S.Sn

Seksi Acara :Ni Made Pira Erawati, S.Pd
I Wayan Sucipta, S.Sn

Seksi Dokumentasi :I Putu Yuda Pratama, S.Sn
Gede Suwirajaya Waisnawa, S.Sn
Jitae Cung

Seksi Kesekretariatan :Ni Made Sri Wahyuni Trisna, S.Sn
Made Arini Hanindharputri, S.Sn
A.A. Sagung Mirah Handayani, S.Sn
Ni Wayan Setiasih, S.Sn

Seksi Humas & Publikasi :Ni Wayan Ekaliani, S.Sn
I Kadek Agus Dwi Sudiarta, S.Sn
Ni Komang Atmi Kristiadewi, S.Pd
Warman Adhi Sanjaya, S.Sn
Hence Sahusilawane, S.T

Seksi Desain & Web :Ketut Adhi Apriana, S.Sn
Ngurah Adhi Santosa, S.Sn
Gede Lingga Ananta Kusuma Putra,
S.Sn

Seksi Penggalian Dana :Ida Ayu Ratih Wagiswari, S.Sn
I Kadek Agus Budiarta, S.Sn
I Made Nova Antara, S.Sn
Ida Ayu Indah Tejapratami, S.S

Seksi Dekorasi dan :I Nyoman Putrayasa, S.Sn

Perlengkapan :I Gusti Ngurah Agung Maha Diatmika,
S.Sn
Ashwan Kailani, S.Pd
I Putu Karsana, S.Sn
N.Suradman, S.Sn
Yuspianal Imtihan, S.Pd
I Made Dwi Andika Putra, S.Sn
Zachary Hejny
Batua H.M. Amir, S.Ag

Seksi Akomodasi :I Wayan Arik Wirawan, S.Sn
I Wayan Widia, S.Sn

Seksi Konsumsi :Kadek Dewi Hariyanti, S.Pd
Ni Nyoman Ari Safitri, S.Sn
Ni Nyoman Putriyani, S.Pd

Seksi Kerohanian :Ni Made Nila Antarini, S.Sn
I Ketut Muada, S.Sn

Seksi Sound & Lighting :Soundman & Lighting Crew

Seksi Keamanan :Security

**SPONSORSHIP SEMINAR SENI NASIONAL “LOKALITAS
DALAM SENI GLOBAL II” PROGRAM PASCASARJANA
PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI ISI DENPASAR
TAHUN 2014**

Terima Kasih kepada:
DEWATA PRINTING

**FOTO BERSAMA DOSEN SEMINAR PASCASARJANA,
PEMBICARA DAN PANITIA PELAKSANA SEMINAR SENI
NASIONAL “LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL II”
PROGRAM PASCASARJANA PENCIPTAAN DAN
PENGKAJIAN SENI ISI DENPASAR
TAHUN 2014**

