

LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL

Penyunting

A.A. Ngurah Gde Damatta Amitabha, S.Sn.

Ni Wayan Nandaryani, S.Sn.

Dewa Gede Purwita, S.Pd.

Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd.

Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2013

LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL

Tim Penyunting

A.A. Ngurah Gde Damatta Amitabha,S.Sn.

Ni Wayan Nandaryani,S.Sn.

Dewa Gede Purwita,S.Pd.

Dewa Ayu Putu Leliana Sari,S.Pd.

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Program Pascasarjana

Penciptaan dan Pengkajian Seni

Tahun 20

LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL

Penyunting

A.A. Ngurah Gde Damatta Amitabha, S.Sn.

Ni Wayan Nandaryani, S.Sn.

Dewa Gede Purwita, S.Pd.

Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd.

Penerbit

Institut Seni Indonesia Denpasar

UPT Penerbitan.

Jalan Nusa Indah

Denpasar, Bali

Telp. 0361-227316, Fax. 0361-236100

Denpasar 80235

Cetakan pertama: September 2013

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Program Pascasarjana

Penciptaan dan Pengkajian Seni

xiv + 649 halaman; ukuran 23 x 15.5 cm

ISBN 978-602-98855-6-9

Sambutan
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan rakhmat Beliau kita semua senantiasa diberikan keselamatan dan kesehatan. Mengawali sambutan ini, atas nama Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar yang pada bulan ini hampir berusia dua tahun mengucapkan terima kasih dan bersyukur bahwa kita diberikan kekuatan demi kemajuan Imperium kita di masa-masa yang akan datang.

Sebagai langkah awal dalam merealisasikan Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai pusat seni dan budaya maka penyusunan prosiding seminar nasional “Lokalitas dalam Seni Global” dengan cakupan seluruh makalah mahasiswa beserta teks makalah pendamping dari Institusi maupun Universitas di luar Bali yang telah diselenggarakan pada tanggal 22 Juli 2013 maka selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar sangat berbangga atas kumpulan tulisan-tulisan yang memuat perihal kajian ataupun konsepsi penciptaan dari masing-masing peserta seminar.

Pada kesempatan ini pula saya ucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes., Dr. Tjok. Udiana N P, S.Sn, SH, M.Hum., Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum. yang telah membimbing para mahasiswa sebagai panitia maupun pemakalah penciptaan dan pengkajian seni, sehingga

bisa terlaksananya seminar ini. Harapan ke depan semoga Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar melalui mata kuliah seminar penciptaan dan pengkajian seni akan terkumpul tulisan-tulisan penciptaan maupun pengkajian seni sehingga Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar mampu melaksanakan visi, misi, serta cita-cita sebagai pusat seni dan budaya.

Citta Kelangen, 2 Agustus 2013
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar



Prof. Dr. I Wayan Rai S, MA.
NIP. 195505261981031002

Sambutan

Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

Topik seminar kali ini cukup populer yaitu “Lokalitas dalam Seni Global”. Di dalam ranah Seni Pertunjukan, Etnomusikologi itu sebuah eklitisme, tidak sekedar ilmu mencari musik disana sini, menyelidiki, mengkaji, bermain musik, namun Etnomusikologi itu lahir dari perlawanan para lokalitas pencinta musik-musik tradisional terhadap superior komunitas musik barat yang selalu menganggap diri paling hebat dan paling bermutu. Di sini para Etnomusikolog berjuang mengangkat citra lokal. Hal ini sangat berkaitan dengan topik seminar, yaitu kelokalan musik kita sehingga mampu menggebrak keranah global. Dan memang pada kenyataannya musik kita sudah mulai mengglobal.

Dari ranah *visual art* atau seni rupa dan desain dewasa ini terhembus wacana seni rupa mengenai *Global Art* yang kembali melirik dan menghadirkan ikon atau unsur lokal kemudian di visualkan secara kreatif dengan ide-ide “gila”, sehingga disetiap karya-karya akan hadir atmosfer lokal bernuansa baru yang mampu eksis di dalam ranah medan sosial seni rupa dunia.

Kiranya perlu saya sampaikan bahwa program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar baru berjalan dua tahun, namun 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 upaya Bapak Direktur untuk memajukan program dalam satu target, dimana kita telah terakreditasi nilai A, maka kami dapat membuka program S3

dengan fasilitas dan sumber daya manusia yang memadai. Kedua, diharapkan dari kegiatan seminar Pascasarjana ini menghasilkan ilmu-ilmu baru sesuai bidangnya masing-masing, karena topik seminar ini cukup menggelitik.

Apabila kita membicarakan globalisasi, bagaimana yang lokal dan global ini mampu bersinergi, yang homogen dan heterogen harus berdialog sehingga, terjadinya hibrialisasi untuk menciptakan sebuah dunia baru, dalam dunia seni diciptakan karya seni baru, pada dunia desain diciptakan desain baru dengan esensi-esensi lokal, oleh karena itu perlu diperhatikan bahwa sebuah seminar itu harus tuntas.

Akhir kata, ada suatu permasalahan yang harus di pecahkan, menjadi jalan pencerah bagi peserta akademik kita, yang kemudian terangkum dalam satu simpulan. Hadirnya prosiding seminar nasional “Lokalitas dalam Seni Global” diharapkan mampu menambah kekayaan intelektual akademik melalui karya tulis ilmiah penciptaan dan pengkajian seni dan Institut Seni Indonesia melalui Program Pascasarjana Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni mampu memberikan sumbangsuhnya kepada lembaga dalam merealisasikan Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai pusat seni dan budaya.

Denpasar, 7 Agustus 2013

Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

Dr. I GedeAryaSugiarta.,S.Skar.,M.Hum.

PENGANTAR

Dewasa ini persoalan mengenai pengangkatan budaya dan ikon-ikon lokal menjadi perbincangan hangat dikalangan seniman maupun desainer. Ketika pandangan mengenai modernitas kembali dipertanyakan hingga berujung pada penolakan-penolakan ideology modernism sehingga melahirkan gerakan yang kemudian dikenal sebagai postmodernisme.

Setelah wacana postmodernisme yang kembali melirik kepada persoalan apa yang disamarkan atau sengaja tidak dihardirkan saat modernisme dalam konteks ini ketradisional maka kemudian munculah ideology mengenai *global art* yang kini sedang menjadi wacana hangat di kalangan seniman dan desainer.

Globalisasi yang sedang diwacanakan ternyata melampaui batas-batas kata *world*. Globalisasi mengisyaratkan mengenai poin-poin lokal seni budaya yang tersebar di manapun dapat disebut aktivitas global. Jim Supangkat memberikan pandangannya mengenai *global art* bahwa upaya mengidentifikasi *global contemporary art* yang justru mempertanyakan tanda-tanda keseragaman. Sejarawan terkemuka Hans Belting memulainya dengan melihat *global contemporary art* sebagai "*global art*" yang harus dibedakan dari *world art*. Bagi Hans Belting, pengertian *world art* mencerminkan pemahaman modernisme yang hegemonik(1). Jadi secara struktur *world art* masih sebatas klaim bahwa pandangan dunia Barat merupakan pandangan yang mampu diaplikasikan ditiap pelosok kebudayaan dunia, padahal jika dibaca secara teliti hal ini sebatas hegemoni dari moderisme dengan jargon *world art*.

Global art menurut Hans Belting sama sekali bukan tanda-tanda munculnya kenyataan yang diprediksi

universalisme. *Global Art* muncul karena sebab sebab ekonomi. Perkembangannya di *art market* tidak peduli pada keseragaman pada universalisme. Bisnis membuat *global contemporary art* memedulikan kekuatan lokal demi kepentingan bisnis(2). *Global art* mampu merangkul tiap-tiap aspek lokal yang walaupun ada sebuah kepentingan namun keberpihakannya mengangkat nilai-nilai lokal didalam percaturan medan sosial seni sudah selayaknya diapresiasi. Tidak ada batas antara Timur dan Barat, semua kebudayaan itu bersifat global.

perlu juga diuraikan mengenai batas-batas istilah “lokal” serta “global art” dalam kesempatan ini karena sering terjadi pemaknaan yang bias. Istilah “lokal” didalam seminar yang bertajuk “Lokalitas dalam Global Art” berada pada wilayah artefak-artefak kebudayaan lokal yang terdapat di Bali khususnya, ikon-ikon lokal yang mencirikan lokal jeniusnya. Sedangkan Global art berkuat kepada wacana seni yang diangkat dengan kekuatan lokal serta mampu diwacanakan diseluruh penjuru atau pelosok dunia.

Note:

- (1) Lihat “Contemporaneity”: Biennale Indonesia Awards 2010. Pewacanaan Contemporaneity oleh Jim Supangkat.
- (2) Ibid.

Denpasar, 2 Mei 2013

DAFTAR ISI

Sambutan Direktur Pascasarjana ISI Denpasar ~ iii

Sambutan Rektor ISI Denpasar ~ v

Pengantar ~ vii

Daftar Isi ~ ix

I. SENI PERTUNJUKAN

Ida Ayu Wayan Arya Satyani, S.Sn. ~ 2

Aksara Bali sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Seni Tari
Menuju Karya "Ngeh"

Kadek Diah Pramanasari, S.Sn. ~ 18

Transformasi Konsep Tri Hita Karana ke Dalam Potensi
Desa Kusamba Klungkung

Selly Oktarini, S.Pd. ~ 38

Bentuk Ritual Adat dan Agama di Kampung Islam Kapaon
sebagai Inspirasi Penciptaan Tari

Ni Luh Lisa Susanti, S.Sn. ~ 52

Estetika Tari Sekar Jagat: Perspektif Kajian Seni

Ni Made Haryati, S.Sn. ~ 70

Estetika Tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng

Ni Wayan Megawati, S.Sn. ~ 88

Estetika Tari Lente di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi,
Klungkung

Desak Putu Eka Parwati, S.Pd. ~ 102

Analisis Bentuk Estetika Tari Rejang Jasri yang ada Di
Kabupaten Karangasem

I Made Setiaria, SSP. ~ 115

Wayang Prembon sebagai Wali dalam Upacara Sapuh
Leger

I Made Gede Kariyasa, S.Sn. ~ 128
Estetika pada *Bangke-Bangkean* dalam Pertunjukan
Calonarang
(Persepektif Kajian Seni)

I Gusti Ngurah Alit Suparyawan, S.Sn. ~ 138
Angklung sebagai Representasi dalam Upacara Dewa
Yadnya

Komang Wahyu Dinata, S.Sn. ~ 152
Penggunaan Kulit Kayu Pohon Aren (Uyung) sebagai Bilah
Gamelan

II. SENI RUPA DAN DESAIN

Syarief Munawar, S.Sn. ~ 176
Eksplorasi Kejamanca Arah Pijakan Merespon Printout
Image Aplikasi Emboss

I Wayan Eka Supartha, S.Sn. ~ 196
Evolusi Sampah : Eksplorasi Penciptaan Seni Rupa

I Putu Githa Herdia W., S.Pd. ~ 212
Eksplorasi Tumbuhan Mitir (Kenitir) sebagai Ide Dasar
dalam Penciptaan Ornamen

I Made Bakti Wiasa, S.Sn. ~ 221
Eksplorasi Padi Taun sebagai Representasi Jejak Agraris
dalam Penciptaan Karya Seni Rupa

Dewa Gede Purwita, S.Pd. ~ 237
Analisis Teori Estetika Timur: Interpretasi Estetis pada
Wayang Twalen Buleleng

I Gede Agus Rai, S.Sn. ~ 251
Analisis Bentuk Lukisan Sulaman di Banjar Samblong,
Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten
Jembrana

- I Made Bayu Yasana,S.Sn. ~ 265
Bentuk Hiasan Penjor Hias sebagai Ungkapan Seni Rupa
- Sunardy Kasim,S.Pd. ~ 280
Estetika pada Ritual Pemerias dalam Pementasan Wayang Sasak
- I Made Suwasa Astawa M.Sn ~ 294
Peciptaan dan Diversifikasi Produk Kerajinan Mutiara di Sub Pinggiran Sekarbela Kota Mataram Tahun 2013
- Wayan Angga Kesuma Muliawan,S.Sn. ~ 313
Estetika Bentuk Guwungan Siap dalam Penciptaan Desain Interior Villa Puri Lumbung
- I Gede Putu Bayu Sanjaya,S.Sn. ~ 337
Estetika Tekstur dan Warna pada Desain Fasilitas di Restoran Puri Lumbung Penarungan, Mengwi, Badung
- Gede Sutrawan,S.Sn. ~ 346
Penerapan “Sikut Rahi” pada “Rerajahan Inggu Sakti” sebagai Estetika pada Desain Fasad Apotek di Bali
- A.A. Gde Tugus Hadi Iswara A.M.,S.Sn. ~ 360
Kori Agung Puri Agung Peliatan sebagai Desain Dinding Panggung Balerung Di Peliatan
- Ni Luh Kadek Resi Kerdiati,S.Sn. ~ 376
Kesatuan Tedung Bali pada Bangunan Club Med Resort Nusa Dua
- Dra. Sunarmi,M.Hum. ~ 388
Peran Riset Desain dalam Perwujudan Desain
- Dra. Ninik Srirejeki Hs. ~ 401
Estetika Bebatuan dan Isen Cecek pada Corak Tekstil Bertemakan Batik

- I Gde Agus Indram Bayu Artha,S.Sn. ~ 418
Estetika pada Ilustrasi Desain Baju Furious di Denpasar-Bali
- Agus Ngurah Arya Putraka,S.Sn. ~ 440
Warna sebagai Pembentuk Estetika pada Media Promosi Poster Dari Hoineken
- I.B. Ngurah Primarta,S.Sn. ~ 451
Estetika Ilustrasi Foto pada Cover Majalah “Bella Donna The Wedding” Karya Gusde Photography Edisi Juli-Agustus 2009
- Ni Putu Ayu Kusuma Dewi,S.Sn. ~ 465
Kesatuan Desain Tato Wayang yang Terletak pada Bagian Lengan Wanita
- Dwi Novitasari,S.Sn. ~ 476
Keseimbangan Ilustrasi Durga Menggunakan Sablon Discharge pada *T-Shirt* Katun Berwarna Gelap
- Ni Wayan Nandaryani,S.Sn. ~ 490
Kesatuan Visual dalam *Station Id* Dewata TV Tahun 2012
- I.B. Ketut Adi Permana,S.Sn. ~ 503
Prinsip-Prinsip Estetika Desain Kartun Bogbog No.11 Vol.11.2013
- A.A. Ngurah Gde Damatta Amitabha,S.Sn. ~ 516
Kajian Logo Isi Denpasar Berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain Logo
- Dewa Ayu Putu Leliana Sari,S.Pd. ~ 530
Eksplorasi Material Lokal Bali dalam Penciptaan Busana Pesta Malam

Drs. Tjok Gde Abinanda Sukawati ~ 547
Eksplorasi Kain Wali stau *Wastre Bebali* sebagai Busana Malam

I Ketut Setiawan, S.Pd. ~ 565
Eksplorasi Bidak Catur sebagai Karakter Animasi 2 Dimensi

Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, SST. ~ 577
Analisis Kesatuan (*Unity*) Visual pada Film Animasi "Bul"

III. PENDIDIKAN DAN BUDAYA

Dr. Edy Tri Sulisty, M.Pd. ~ 595
Nilai Pendidikan dalam Tembang Pocung (Kajian Pragmatik dan Implikatur)

Dra. Desak Nyoman Alit Sudiarthi, M.Pd. ~ 625
Makna Mitos Bhuta Kala dalam Tradisi Ogoh-Ogoh di Bali

LAMPIRAN

SENI PERTUNJUKAN

AKSARA BALI SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI TARI Menuju Karya "NgeH"

Ida Ayu Wayan Arya Satyani, Nim: 2011.21.003, Program Studi
Penciptaan Seni Program Pasca Sarjana ISI Denpasar

Abstrak

Aksara Bali adalah salah satu kearifan lokal Bali yang dalam sistem kebudayaan masyarakatnya menempati posisi sentral (substansi). Aksara tidak semata-mata sebagai simbol grafis, namun juga menjembatani menara kesadaran manusia dengan Tuhannya. Sebagaimana tujuan manusia berbudaya adalah untuk menciptakan kebahagiaan (benar, baik, indah) menuju kesempurnaan (kesadaran tertinggi), maka dengan menarik proses penciptaan kembali pada substansinya, dalam hal ini aksara, diharapkan mampu memberi ruh pada karya seni hasil ciptaannya. Karena media seni pertunjukan tari adalah gerak, maka dalam artikel ini mencoba mengangkat pergerakan aksara (*panglukun aksara*) sebagai ide dasar penciptaan karya seni tari. Dalam hal ini menuju karya "NgeH". "NgeH" adalah rancangan judul karya seni tari bergenre total teater yang merupakan reaksi dari perkembangan pertunjukan Calonarang yang sudah ada. Adapun metoda yang digunakan dibatasi pada eksplorasi tahap awal, yaitu wawancara, observasi terhadap objek-objek seni yang mengungkapkan bentuk serta nilai filosofis *panglukun aksara*, serta perenungan atau mengimajinasikan kemungkinan-kemungkinan gerak yang bersumber pada bentuk maupun nilai filosofis *panglukun aksara*.

Pendahuluan.

Menggali kearifan lokal adalah salah satu identitas program Pasca Sarjana ISI Denpasar untuk dapat melahirkan karya-karya berkarakter. Karya dengan karakter kuat diharapkan mampu memupuk rasa percaya diri menghadapi globalisasi. Aksara Bali adalah salah satu kearifan lokal Bali yang dalam sistem kebudayaan menempati posisi sentral (subtsansi).

Sebagaimana kita ketahui bahwa kebudayaan pada dasarnya adalah hasil dari cipta, karsa, rasa manusia meliputi keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia untuk memenuhi kehidupannya dengan cara belajar, yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat (Widagdho, 2010: 21). Sedangkan aksara, dalam kehidupan masyarakat Bali tidak hanya berfungsi sebagai simbol grafis tetapi juga memiliki fungsi idealis menjembatani menara kesadaran manusia dengan ketuhanan, kesadaran tertinggi, tak termusnahkan (a-ksara) (Granoka, 2007:130). Bahkan secara radikal Granoka menyampaikan bahwa aksara adalah mahkotanya budaya, dimana nilai dan kesadaran makna adalah esensi budaya sedangkan 'nada' () adalah puncak dari puncak kesadaran penciptaan kosmologinya (Granoka, 2012:3).

Tari merupakan salah satu bidang seni. Seni dalam kebudayaan adalah buah dari perkembangan rasa (kerinduan manusia akan keindahan) yang terjelma dalam berbagai norma keindahan yang kemudian menghasilkan berbagai macam kesenian (Widagdho, 2010:21). Tujuan manusia berbudaya adalah untuk menciptakan kebahagiaan (benar, baik, indah) menuju kesempurnaan (kesadaran tertinggi). Dengan menarik

proses penciptaan pada esensinya yaitu nilai dan kesadaran makna, dimana aksara adalah puncaknya, diharapkan mampu memberi ruh pada karya seni hasil ciptaannya sebagaimana tujuan manusia berbudaya.

Karena substansi tari adalah gerak, maka pergerakan atau *panglukun* aksara serta upaya pentransformasinya dalam karya seni menjadi fokus pembahasan pada artikel ini. Dimana metoda penciptaan dibatasi pada eksplorasi awal.

Materi dan Metode

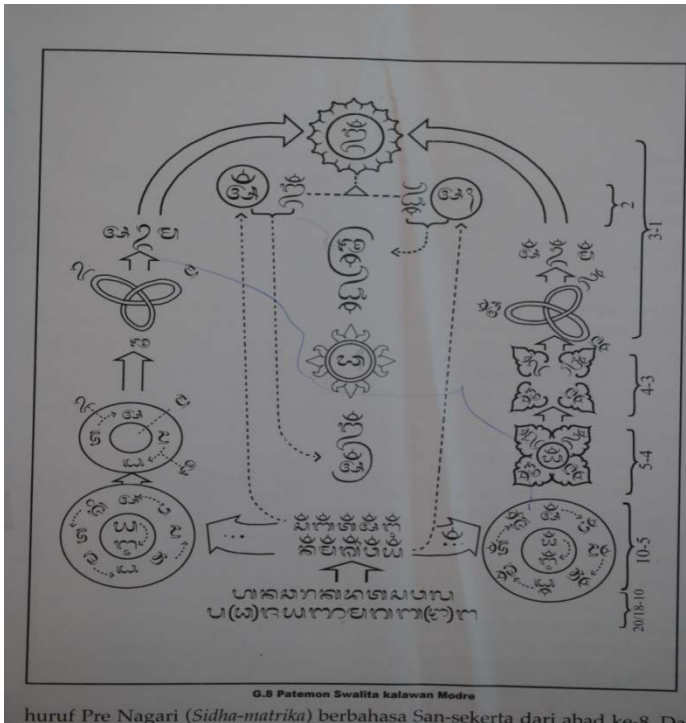
Aksara Bali, secara garis besar dibedakan menjadi tiga bagian yaitu *Wreastra*, *Swalita* dan *Modre*. *Wreastra*, jumlah huruf silabelnya delapan belas dipakai untuk melambangkan atau menuliskan Bahasa Bali Lumbrah (umum). *Swalita* berkekuatan 47 huruf (14 huruf vocal dan 33 huruf konsonan) digunakan untuk menuliskan bahasa Kawi dan Sanskerta. *Modre* (aksara suci/aksara sakral) dipakai menuliskan hal-hal bersifat magis: *kadyatmikan*, *kalepasan*, dan *japa mantra*. Terdapat tiga macam aksara *modre*: aksara *lokanatha*, aksara *pati* (*panten*) dan *wijaksara*. Dalam penggunaannya sering dipadukan dengan ilustrasi gambar-gambar yang magis, dan terciptalah apa yang disebut *rerajahan*. *Rerajahan* memiliki keterpaduan yang erat dengan simbol-simbol dalam sistem ritual Hindu di Bali. Misalnya: sistem *wijaksara* dipakai dasar pemahaman cakra-cakra kesadaran tinggi yoga. *Panca yadnya*, hampir tidak dapat lepas dari penggunaan *rerajahan*, terutama upacara *ngaben/palebon/kalepasan* digunakan *raja kajang*. Dari uraian diatas tampak jelas peran aksara sebagai badan antara kesadaran manusia-tuhan sebagaimana tersurat dalam petikan

“*ri denyan sira pawaking sastra makadi wreastra, swalita, modre*” yang diterjemahkan sebagai berikut : karena (secara rohani) ia (manusia) badannya terpenuhi oleh pengetahuan (kesadaran atau kecerdasan) dari tingkat sederhana (*wreastra*), menengah (*swalita*) dan tertinggi (*modre*). *Nihan lwir ning aksara pinakantara nikang sarira prasadatattwa* : demikian fungsi aksara menjembatani menara kesadaran antara manusia dengan ketuhanan, kesadaran tertinggi (Granoka, 2007:130).

I Gusti Ngurah Bagus menjelaskan, berdasarkan bentuk dan fungsinya, aksara dibedakan menjadi dua yaitu aksara biasa dan aksara suci. *Wreastra* dan *swalalita* termasuk dalam aksara biasa karena digunakan untuk menulis dalam bidang dan hal-hal yang mengenai kehidupan sehari-hari seperti kesusastraan, perjanjian, ilmu dan lain lain. *Modre* termasuk dalam aksara suci, disebut juga aksara yang mati yaitu aksara yang tidak dapat dibaca karena mendapat pelbagai perlengkapan (*pengangge, busana*). Untuk membaca aksara *modre* orang harus membaca buku petunjuk yang disebut *krakah*. Terdapat perbedaan pendapat para ahli dalam menentukan aksara mana saja yang termasuk *modre*. Beberapa ahli berpendapat bahwa aksara *wijaksara* yang terdiri atas *ongkara, rwa bhineda, tryaksara, pancaksara, pancabrahma, dasaksara, caturdasaksara* dan *sodasaksara* yang termasuk dalam aksara *swalalita* juga termasuk dalam aksara *modre* karena dari segi fungsi aksara tersebut dipakai dalam bidang keagamaan, khususnya dalam bidang doa-doa, filsafat, pengobatan dan sebagainya (Bagus, 1980 : 9-11). Aksara memiliki kaitan yang jauh yaitu ke bidang agama, karenanya apabila aksara Bali itu diubah ejaannya apalagi dihapuskan dikhawatirkan akan terhapus pulalah

hubungan yang ada antara pendukung agama (kebudayaan) itu dengan pusaka leluhurnya (Bagus, 1980 : 23). Atas dasar inilah penata merasa berkewajiban menumbuhkan kesadaran untuk bersentuhan dengan aksara dalam setiap proses penciptaan, bahwa mencipta, berkarya, berkefektifitas atau melahirkan sesuatu yang baru (kontemporer sekalipun) adalah *sakral*.

Istilah *panglukun aksara* terdiri atas dua kata yaitu *panglukun* dan *aksara*. Merunut Kamus Bali - Indonesia, *panglukun* bersumber dari kata *lukun* yang artinya susun, *nglukun* berarti menyusun (1990:428). Kaitannya dengan aksara *panglukun* adalah proses *penyusunan aksara*. Ida Pedanda Gde Nyoman Jelantik Daging menjelaskan *panglukun aksara* adalah proses *nunggalang* aksara berkaitan dengan *bhuana agung* dan *alit*. Tujuannya beragam, mulai dari menjaga diri, pengobatan, kesaktian, kalepasan dan lain sebagainya. Dipakai dalam *puja pedanda* maupun *usada-usada* pengobatan. Oleh Granoka, *panglukun aksara* dimaknai sebagai pergerakan peredaran atau perputaran aksara baik dalam tubuh (*bhuana alit*) maupun dalam semesta (*bhuana agung*). *Panglukun aksara* diawali dengan penyederhanaan atau *pangringkesan*. Berikut diilustrasikan dasar pergerakan *panglukun aksara* yang penata peroleh dari hasil wawancara kepada Ida Wayan Oka Granoka:



Panglukun aksara diawali dengan *pangringkes aksara wreastra* yang berjumlah dua puluh, dibagi menjadi dua masing-masing sepuluh aksara yaitu *Ha, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa, La*, dan *Ma, Ga, Ba, Tha, Nga, Pa, Dha, Ja, Ya, Nya*. Sepuluh aksara pertama *ngringkes* menjadi lima disebut *pancabrahma: Sang, Bang, Tang, Ang, Ing*, kemudian sepuluh aksara berikutnya *ngringkes* menjadi lima disebut *pancatirta : Nang, Mang, Sing, Wang, Yang*. Gabungan pancaksara tersebut *Sang, Bang, Tang, Ang, Ing, Nang, Mang, Sing, Wang, Yang* disebut *dasaksara*. *Dasaksara* inilah nantinya menjadi dasar pergerakan atau *panglukun aksara* sehingga sering disebut dengan istilah *panglukun dasaksara*. Apa yang menyebabkan *dasaksara* ini bergerak atau *ngluku*?. Penyebabnya adalah energi dialektika atau dalam istilah Balinya disebut *rwa bhineda*.

Dalam aksara disimbolkan dengan *Ang* dan *Ah*. *Ang* adalah aspek (energi) ibu, *predana*, *prtiwi* dan *Ah* adalah aspek (energi) bapa, *purusa*, langit/*akasa*. *Pancaksara Sang, Bang, Tang, Ang, Ing* digerakkan oleh energi *Ang* disebut *Pancabrahma* dan *pancaksara Nang, Mang, Sing, Wang, Yang* digerakkan oleh energi *Ah* disebut *Pancatirta*. Dialektika *Ang-Ah* menggerakkan *dasaksara* mengambil tempatnya yang disebut *padma bhuwana*, yaitu sesuai arah mata angin/*astadala*. Perputarannya ke kanan mengenakan *hulucandra* disebut *modre*, sementara kekiri tidak mengenakan *hulucandra* disebut *swalita*. Perputaran masing-masing mengakibatkan penyederhanaan (*pangringkes*). *Panglukun dasaksara* melahirkan *panglukun pancaksara* (*Ang, Ung, Mang, Ong, Yang*). *Panglukun pancaksara* melahirkan *panglukun caturaksara* (*Ang, Ung, Mang, Ong*). *Panglukun caturaksara* melahirkan *panglukun triaksara* (*Ang, Ung, Mang*). Dari *panglukun aksara* ke kanan *triaksara*-nya *Ang, Ung, Mang* sedangkan ke kiri *triaksara*-nya *A, U, M*. *Triaksara Ang, Ung, Mang ngringkes* menjadi aksara tunggal *Ong* dan *triaksara A, U, M ngringkes* menjadi aksara tunggal *Om*. *Patemon swalita kalawan modre* ini melahirkan aksara suci *Ongkara Prenawa* (dilengkapi pengangge aksara *hulucandra* dan *tarung akasa*). *Ongkara Prenawa* tersebut untuk terjadinya penciptaan disusupi kembali oleh energi dialektika *Ang – Ah* maka *Ongkara Prenawa* mengambil bentuk *Ongkara Ngadeg* disusupi aksara *Ang* dan *Ongkara Sungsang* disusupi aksara *Ah*. Pertemuan *Ongkara Ngadeg* dengan *Ongkara Sungsang* ini melahirkan aksara atau bijaksana *YA* sebagai puncak abstraksi atau manifestasi perwujudan tunggal, disebut juga *palinggihan aksara* yaitu tempat dimana seluruh aksara terkonsentrasi padanya atau juga

tumpuknya hati dalam perwujudan sangat sakti (*tumpuking wredaya dahat murti shakti*) (Granoka, 2007:78).

Dari uraian singkat diatas tentu masih sangat jauh dari apa yang disebut 'pemahaman'. Masih banyak pertanyaan 'mengapa demikian?' yang belum terjawab dalam membedah rahasia mistis diatas. Namun sebagai inspirasi (dasar pemikiran) penciptaan akan dititik beratkan pada *panglukun* atau pergerakan aksara diatas sesuai dengan media pokok tari adalah gerak. Jika kita cermati, energi penyebab pergerakan aksara diatas adalah *rwa bhineda*, *Ang - Ah*, dari bentuk *wreastra*, *swalita*, *modre* sampai menjadi *aksara tunggal*, *Ongkara* kemudian digerakkan kembali melahirkan *wijaksana Ya*. Berangkat dari pemahaman ini pula, penata mencoba memberi rancangan judul 'NgeH' pada karya ini. 'NgeH' terstruktur dari energi dialektika *rwa bhineda* Ang (Ng) - Ah (H) dituliskan sebagai NgeH yang dapat dimaknai sebagai sadar dan takjub. Sadar akan keterbatasan diri memanggul tugas yang dimulikan dan takjub atas ketakterbatasan penciptaan yang agung dalam Kemahakuasaan. Sadar dan takjub, *ngeh* atau *eling* (keyakinan mistisisme Jawa, ingat akan Tuhan Yang Maha Esa) (Granoka, 2013: 2-3).

Sebagai bahan perenungan, mengingat aksara adalah jembatan bagi menara kesadaran manusia dengan semesta maka penata mencoba mengaitkan *panglukun dasaksara* dengan tarian-tarian 'mistik purba' yang pernah penata lihat. Tarian Rejang misalnya, meski berasal dari daerah yang berbeda dengan ragam gerak yang beragam, pada intinya mereka melakukan perputaran baik *pradaksina* maupun

prasawya, sesuai kebutuhan ritual yang sedang dilakukan. Bahkan Rejang Lente dari Tenganan Pagringsingan yang pokok gerakannya hanya *ngembat* (membentangkan tangan) juga tak luput dari perputaran, hal tersebut tampak pada saat pergantian penari yang paling depan kembali ke barisan paling belakang, sejatinya mereka membentuk pola melingkar. Dalam tari Baris terdapat juga gerakan berputar. Lebih jauh lagi kita tengok tarian Sufi dari Turki. Dalam tarian meditatif ini hampir tak ada gerakan lain selain berputar-putar sebagai upaya menyelaraskan (mempertemukan) sang diri dengan semesta. Seorang pendeta Budha dari Budhaking yang juga penari gambuh menggunakan *seledet* (teknik gerakan mata) yang berbeda dengan penari lainnya dimanapun di Bali. Mata beliau berputar tigaratus enam puluh derajat terlebih dahulu, kemudian nyeledet berkali-kali bagaikan halilintar. Bersamaan dengan itu kedua tangan dalam posisi mudra dimana energi difokuskan pada jari telunjuk. Posisi tangan seperti *ngembat* namun dalam posisi diagonal seolah menunjuk pada langit dan bumi. Ketika bola mata menyentuh sudut mata kanan atas (langit) bersamaan dengan itu ujung jari kaki kiri menyentuh pertiwi. Dan mungkin untuk alasan mistik ini juga seorang penulis *Sastra Yantra* terkenal Anak Agung Istri Biang Agung (menurut penuturan salah seorang cucunya) mengajarkan *nyeledet* dengan media baskom berisi air dan seekor ikan berenang bebas didalamnya. Masing-masing anak wajib memelototi dan mengikuti peredaran ikan tersebut tanpa berkejam.

Berkaitan dengan transformasi ide aksara di atas dalam proses penciptaan karya tari 'Ngeh', pada artikel ini penata membatasi metoda yang digunakan pada eksplorasi tahap awal

yaitu wawancara dan observasi terhadap objek-objek seni yang mengungkap bentuk serta filosofis *panglukun aksara*. Ekplorasi disebut juga penjelajahan atau pencarian adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu. Alma M. Hawkins dalam "Creating Trough Dance" mengemukakan tiga tahapan dalam proses penciptaan yaitu Ekplorasi, Improvisasi dan Pembentukan. Ekplorasi yang dimaksud disini adalah tahapan yang paling awal oleh seorang penggarap dalam proses penciptaan karya seni. Eksplorasi sering juga disebut sebagai proses menghayal, berimajinasi dan memikirkan ide yang akan diwujudkan.

Ekplorasi Aksara pada Tarian 'NgeH'

'NgeH' adalah judul rancangan karya akhir penulis yang secara wujud merupakan reaksi dari bentuk pertunjukan Calonarang yang sudah ada. Dalam sebuah diskusi kelas Seminar tertanggal 2 Mei 2013 bahwa perkembangan pertunjukan Calonarang maupun penyalonarangan kini didominasi oleh para penekun ilmu kanuragan, sangat jarang ditemui pertunjukan Calonarang yang memang diselenggarakan atau dikembangkan oleh *sekaa* seni atau kelompok seniman. Berdasarkan data pemakalah I Made Gde Kariyasa yang mengangkat "Bangke-bangkean Dalam Pertunjukan Calonarang", salah satu pemicu gejala tersebut adalah adanya upaya meriilkan karakter bangke-bangkean pada pertunjukan Calonarang. Bangke-bangkean yang awalnya disimbolkan dengan boneka - seperti halnya pada Joged Pingitan *style* Batuan dengan lakon Calonarang - kemudian diriilkan dengan manusia hidup yang diperlakukan layaknya orang mati disertai upacara upakaranya. Tujuannya adalah adu kesaktian, sehingga

adegan ini menjadi *central point* dari pertunjukan dan menarik animo masyarakat untuk menyelenggarakan maupun menonton pertunjukan Calonarang tersebut. Kreasi pada tataran unsur-unsur keseniannya sebagai sebuah pertunjukan seni sangat jarang terjadi. Dari sedikit kreasi yang ada, karakter Walunateng Dirah selalu tampil dalam wajah angker dengan gurat keras dalam tata rias wajah dan penarinya dominan pria. Aspek yang menonjol digarap adalah Walunateng Dirah sebagai tukang teluh. Hal tersebut mengusik naluri keperempuanan penulis untuk mengangkat kisah ini dalam dimensi berbeda. Diperkuat oleh kemunculan novel Janda dari Jirah karya Cok Sawitri serta fenomena keberadaan perempuan masa kini yang masih saja mengalami ketimpangan gender karena berbagai faktor, penulis membatasi lakon karya pada kisah Manggali sebagai simbol keberadaan perempuan masa kini.

Reaksi ini penulis anggap penting sebagai upaya memunculkan sikap mental baru terhadap suatu kasus, dalam hal ini kisah Calonarang. Bahwa seni pertunjukan selain menyediakan kenikmatan estetis, pembebasan emosional lewat respons yang tegas dan satu alat untuk melengkapi perayaan komunal bagi peristiwa-peristiwa ritual, seni pertunjukan juga berfungsi sebagai satu saluran komunikasi (Brandon, 2003:363). Sebagai media komunikasi penata ingin menyampaikan bahwa pertunjukan Calonarang tidak serta merta mengenai ilmu hitam melawan putih yang diakhiri oleh kemenangan ilmu putih dimana Calonarang adalah penganut ilmu hitam. Diwakili oleh karakter *sisya* yang menarikan proses pembelajaran kesadaran tentang tubuh dan semesta (yang hakiki), dimana konsep *rwa bhineda* tak terelakkan, ada banyak nilai yang bisa disimak dari

pertunjukan tersebut. Salah satunya adalah ketegaran seorang perempuan dalam mengatasi segala permasalahannya, tidak untuk sekedar bertahan hidup tapi juga menjalankan *swadarmanya* sebagai seorang ibu.

Setelah melalui tahap eksplorasi yaitu wawancara kepada narasumber, pengamatan terhadap objek-objek seni yang mengungkapkan bentuk serta nilai filosofis panglukun aksara seperti tarian Rejang, Baris, Tarian Sufi serta proses dan penciptaan yang dilakukan oleh seniman (*pregina nyastra*) terdahulu, maka imajinasi penata dalam mentransformasikan aksara pada karya tari 'NgeH' dibedakan dalam dua bagian. Pertama, direpresentasikan sebagai aksara dalam wujud riil, baik dalam gerak maupun properti dan simbol-simbol yang melengkapi tata panggung. Kedua, direpresentasikan dalam bentuk abstraksi, sebagai bentuk pemaknaan terhadap *panglukun dasaksara*.

Dalam gerak, imajinasi penata sampai pada menarik guratan atau bentuk aksara oleh gerakan tangan, tubuh dan kaki penari, apakah penari *sisya* akan melukisnya dalam ruang hampa atautkah dengan bantuan media seperti pasir, masih dalam proses eksplorasi. Representasi dalam bentuk riil juga dapat dijumpai dalam penggunaan *raja* dan lukisan-lukisan bertema aksara sebagai pembangun tata panggung.

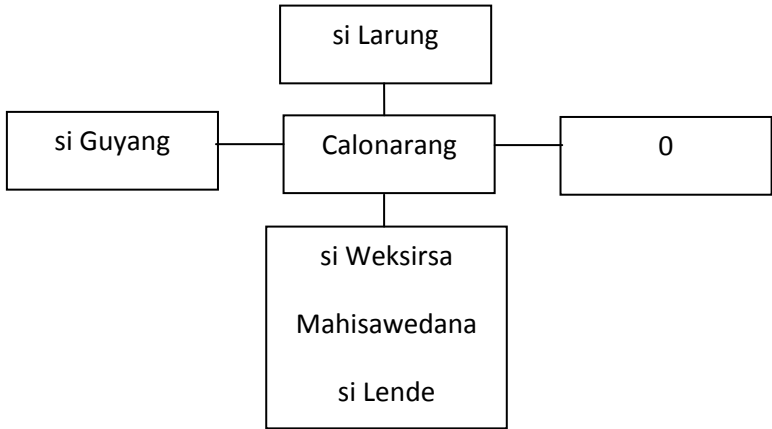
Sebagai bentuk abstraksi, mengacu teori metafisis bahwa dalam berkarya, tidak terhenti pada ekpresi emosi penciptanya tapi juga memerlukan perenungan mendalam guna menembus makna dibalik benda-benda yang digunakan sebagai media ungkap perasaannya. Arthur Schopenhauer (1788-1860)

filosof di zaman modern yang mengemukakan teori seni bercorak metafisis menegaskan bahwa seni adalah bentuk dari pemahaman terhadap realita, dan realita yang dimaksud adalah keinginan yang semesta, pengetahuan yang lebih tinggi kedudukannya dari pengetahuan praktis mengenai benda-benda itu (Gie, 1976: 77). Pada teori metafisis bahwa perenungan harus sampai pada tahap pemaknaan yang dalam, yakni memahami ide-ide dibaliknya. Maka, tari ini akan diwarnai dengan perputaran, baik yang dilakukan oleh penari secara individual ataupun membangun pola lantai melingkar sebagai lambang perputaran. Pemahaman ini didasari oleh peran aksara sebagai jembatan kesadaran manusia dimana pergerakannya berarti pergerakan semesta. Apakah ia bergerak ke kanan (*pradaksina*) sebagai simbol dari proses penciptaan, ataukah ke kiri (*prasawya*) sebagai simbol proses peleburan, intinya adalah terjadi pergerakan perputaran. Dan perputaran untuk mencapai tingkat kesadaran tertinggi adalah perputaran kenaikan, yang dalam aksara disimbolkan oleh pengkristalan aksara dari *dasaksara* menjadi aksara tunggal (*Ongkara Prenawa*), dimana energi penggerakannya adalah *dwi aksara* (Ang-Ah) dan puncaknya adalah pencapaian *wijaksara* Ya dalam *padma hredaya* (cakra jantung). Ya adalah manifestasi subyek kedewaan, spirit penyatuan Diri dengan Tuhan (Granoka, 2007: 79).

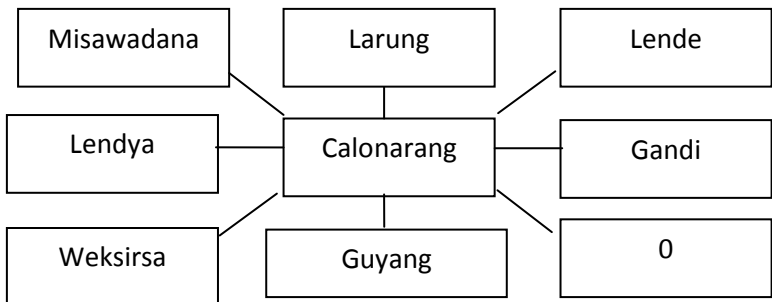
Jika dihubungkan dengan hakekat aksara sebagai penyatuan *bhuana agung* dan *bhuana alit*, maka *sisya* dalam pertunjukan ini yang berjumlah delapan tentunya juga dapat merepresentasikan pemahaman tentang tubuh sesuai dengan konsep *padma bhuwana* (*sthana dewata nawasanga* di delapan

penjuru dunia atau arah mata angin). Hal ini didukung oleh beberapa teks yang mengkaitkan Calonarang dengan muridnya dengan konsep *catus pata* atau konsep *manca desa* (Suastika, 1997 : 323) .

a. Calonarang dan *sisya* dalam konsep *manca desa*:



b. Calonarang dan *sisya* dalam konsep *catus pata*:



Pergerakan para penari *sisya* sesuai penempatannya pada sistem *padma bhuwana* mengikuti perputaran *panglukun dasaksara* adalah salah satu bentuk eksplorasi yang dapat

dilakukan. Tentu masih banyak pengetahuan estetis di luar sana yang berkaitan dengan perputaran atau *panglukun aksara* ini. Namun gambaran diatas sekiranya cukup sebagai tahap awal untuk dapat dikembangkan dalam tahapan-tahapan selanjutnya sampai mewujudkan dalam sebuah karya seni pertunjukan baru (kontemporer sekalipun) yang masih menempatkan lokal genius Bali, dalam hal ini aksara sebagai *hulu* proses penciptaannya.

Penutup

Aksara Bali memegang peran yang demikian sentral dalam system kebudayaan masyarakat Bali, dengan menarik kembali proses penciptaan pada substansinya (aksara) diharapkan mampu memberi ruh pada karya seni hasil ciptaannya. Harapan yang mungkin terlalu tinggi bagi penata sebagai seorang pemula dalam pelajaran Aksara yang demikian luas, dalam dan mistis. Jika tak pernah berani untuk memulai lalu kapan kita 'NgeH' akan kemahakuasaan-Nya ?!, sadar akan keterbatasan diri memanggul tugas yang dimuliakan dan takjub atas ketakterbatasan penciptaan yang agung dalam Kemahakuasaan.

Daftar Sumber

1. Ida Pedanda Gde Jelantik Dangin, Pendeta, Geria Alangajeng Nongan, Karangasem, Bali.
2. Ida Wayan Oka Granoka, Budayawan, Dosen Fakultas Sastra Universitas Udayana, Denpasar, Bali.

Daftar Pustaka

Bagus, I Gusti Ngurah., 1980. **Aksara Dalam Kebudayaan Bali Suatu Kajian Antropologi** (Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar dalam Ilmu Antropologi Budaya Fak. Sas. Unud), Universitas Udayana, Denpasar.

- Brandon, James R., 2003. **Jejak-Jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara**, P4ST UPI, Bandung.
- Granoka, 2007. **Reinkarnasi Budaya**, Yuganadakalpa, Denpasar.
- _____, 2012. **Aksara Mahkota Budaya** (makalah Rembug Budaya "Kebudayaan Bali dalam Globalisasi" di rumah budaya Penggak Men Mersi, 21 Desember 2012), Yuganadakalpa, Denpasar.
- _____, 2013. **Rekonstruksi Hulu Planet Petaka** (artikel program mahkota tahun 2013 menuju Grebeg Aksara 20 September 2013), Yuganadakalpa, Denpasar.
- Hawkins, Alma M., 1990. **Creating Trough Dance** (terjemahan Hadi Y. Sumadiyo), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Liang Gie, The., 1976. **Garis Besar Filsafat Keindahan**, Penerbit Karya, Yogyakarta.
- Sawitri, Cok., 2007. **Janda dari Jirah**, Gramedia, Jakarta.
- Suastika, I Made., 1997. **Calon Arang dalam Tradisi Bali**, Duta Wacana University Press, Yogyakarta.
- Warna, I Wayan, dkk., 1990. **Kamus Bali - Indonesia**, Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Dati I Bali, Denpasar.
- Watra, I Wayan, dkk., 2008. **Ulap-Ulap Dan Rerajahan Dalam Agama Hindu Di Bali**, Paramita, Surabaya.
- Watra, I Wayan., 2006. **Filsafat Manusia Dalam Perspektif Hindu**, Paramita, Surabaya.
- Widagdho, Djoko, dkk., 2010. **Ilmu Budaya Dasar**, Bumi Aksara, Jakarta.

Transformasi Konsep Tri Hita Karana Ke Dalam Potensi Desa Kusamba Klungkung

Oleh: Kadek Diah Pramanasari
Program Pasca Sarjana ISI Denpasar
Email: diah.pramanasari@gmail.com

ABSTRAK

Kesejahteraan dan kebahagiaan manusia lahir bathin menurut ajaran Hindu akan tercapai apabila manusia itu mampu mewujudkan tiga jenis hubungan harmonis sebagaimana diajarkan dalam konsep Tri Hita Karana. Istilah Tri Hita Karana. Tri artinya tiga, hita artinya sejahtera, dan karana artinya penyebab. Sehingga Tri Hita Karana diberi arti tiga penyebab kesejahteraan. Sumber penyebab kesejahteraan itu adalah pada keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (*parhyangan*), keharmonisan hubungan manusia dengan sesamanya (*pawongan*), dan keharmonisan hubungan manusia dengan lingkungan alamnya (*palemahan*). Ketiganya terkait erat antara satu dengan lainnya.

Memahami pengertian tersebut penata menemukan ide untuk mentransformasikan ke dalam bentuk karya seni lingkungan yang dalam pelaksanaannya tersebut merupakan ajaran agama Hindu yaitu menerapkan aspek-aspek ajaran Tri Hita Karana kedalam potensi desa Kusamba-klungkung yang sekiranya memiliki banyak potensi dari segi kekayaan alam, upacara ritual unik dan beberapa aktivitas kesehariannya yang masih mentradisi sampai sekarang.

Kontribusi mengangkat potensi Desa Kusamba adalah untuk memberikan apresiasi kepada masyarakat agar masyarakat setempat lebih memahami tentang potensi yang dimiliki oleh desa Kusamba, sehingga masyarakat merasa bangga akan kekayaan yang dimiliki dan memanfaatkan kekayaan ini dengan sebaik-baiknya digunakan sebagai lahan penghidupan. Diharapkan dari hal tersebut, semua kegiatan sosial dapat dilestarikan sesuai dengan perkembangan zaman dan didukung dengan kemajuan teknologi.

Kata kunci: Tri Hita Karana, Potensi Desa Kusamba, Apresiasi.

PENDAHULUAN

Semaraknya pertumbuhan seni tari dengan berbagai bentuk kreativitas memberi dampak yang sangat positif kepada seseorang untuk melahirkan sebuah karya seni sebab kreativitas akan dapat membantu seorang koreografer dalam mewujudkan diri dan mengembangkan potensinya untuk dapat menemukan jati dirinya sebagai seorang koreografer. Berkreativitas dalam hal ini diartikan sebagai daya untuk menciptakan sesuatu yang baru.¹ Daya kreativitas kerap kali mendorong seorang koreografer untuk mencari, memikirkan, dan memahami segala kejadian yang terjadi disekitarnya. Daya kreativitas seorang koreografer akan tercermin melalui gagasan-gagasan dan konsep-konsep garap artistik yang segar dan original. Dapat dipaparkan pula bahwa apa yang terungkap dalam tari adalah sebuah cita rasa, emosi, dan banyak ungkapan subjektif lainnya yang tampil silih berganti.²

Aktivitas berkesenian tidak luput dari konteks upacara maupun pendidikan seperti ujian pasca sarjana (S2). Dalam ujian pasca sarjana di ISI Denpasar mahasiswa yang akan menyelesaikan studi S2 dituntut menciptakan sebuah karya atau garapan baru yang memiliki konsep dan tema sesuai dengan keinginan dan kemampuan mahasiswanya. Oleh sebab itu setiap ujian S2 berlangsung akan selalu lahir beragam karya baik yang semuanya mencerminkan identitas penciptanya.

¹ R.M. Moerdowo. "Kreativitas", dalam *Mudra Jurnal Seni Budaya*. No.2 TH. II Februari 1994. Denpasar: UPT Penerbitan STSI Denpasar, 1994, p. 24

² Suzanna K. Langger. *Problematika Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press. 2006.

Pada umumnya, pikiran dan imajinasi merupakan modal dasar yang diperlukan dalam berkreaitivitas. Pikiran digunakan sebagai daya nalar dan imajinasi digunakan untuk membayangkan serta menangkap fenomena yang sedang berlangsung dalam keadaan tertentu. Namun demikian harus juga diimbangi dengan kemampuan (*skill*) yang memadai, karena tanpa kemampuan seperti itu tingkat pikiran dan imajinasi seseorang tidak akan berarti. Semua elemen inilah menjadi hal yang mendasar bagi seorang koreografer dalam melahirkan bentuk-bentuk kreativitas. Bercermin dari pemaparan diatas maka saya berkeinginan menggarap dan menampilkan karya lingkungan setelah saya melakukan observasi kedesa Kusamba-Klungkung yang nantinya akan mengangkat tentang potensi desa Kusamba-Klungkung yang tentu adanya kebebasan dalam berkarya dan memiliki nilai artistik.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari apa yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah dalam makalah ini adalah:

1. Bagaimana bentuk transformasi konsep Tri Hita Karana kedalam potensi desa Kusamba-Klungkung?

B. Landasan Teori dan Metode

Dalam suatu skema penulisan hal-hal yang dapat dijadikan sumber acuan untuk menentukan landasan pemikiran adalah pada fenomena-fenomena yang terkait langsung dengan sasaran yang akan diangkat, rumusan masalah, tujuan, manfaat, kajian pustaka dan yang tidak kalah pentingnya adalah landasan teori karena dilihat dari peran dan fungsi teori tersebut, terdapat tuntutan untuk dapat memilih teori atau kerangka konseptual

secara tepat dalam arti teori atau konsep yang paling dekat dengan substansi studi. Tujuannya agar teori yang dipilih mampu memberikan kerangka berpikir logis dan menuntun kerja keilmiahan. Dalam karya ini saya mempergunakan beberapa landasan teori guna menunjang terciptanya karya ini. Yaitu:

1. Teori Metafisik

Teori seni yang bercorak metafisis merupakan salah satu teori yang tertua. Mengenai sumber seni Plato mengemukakan suatu teori peniruan (*imitation theory*) dan karya seni yang dibuat manusia hanyalah merupakan tiruan (*mimesis*) dari realitas duniawi.³ Prinsip imitasi sebenarnya dapat diterapkan secara umum pada berbagai bidang seni, contohnya seni tari adanya peniruan pada alam, binatang, tumbuh-tumbuhan dan bahkan aktivitas manusia.

Menurut teori imitasi batasan seni kurang lebih berbunyi sebagai berikut :

- Seni adalah peniruan alam dengan segala seginya.
- Seni adalah suatu kemahiran atau kemampuan meniru alam menjadi bentuk-bentuk yang indah.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dari masa ke masa ada beberapa sikap para seniman dalam menanggapi bentuk-bentuk di alam ini. Ada yang mengaguminya, seperti banyak contoh di atas dan dengan setia ingin menerjemahkannya ke dalam karyanya. Bahkan karena

³ The Liang Gie, 1976, *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*, Penerbit Karya PDB 6, Yogyakarta, Hal.76

kekagumannya itu, alam ini lalu diidealisasikan, dipilihnya yang baik untuk dituangkan ke dalam sebuah karya seni. Alhasil, alam ini kadang-kadang dipandang sebagai tema, motif, dan kadang pula sebagai sekedar bahan studi. Tetapi apapun sikap seniman terhadap alam ternyata alam telah banyak memberikan sumbangannya kepada lahirnya suatu karya. Maka tidaklah mengherankan orang dulu pernah mengatakan bahwa alam adalah guru para senimannya "*natura artist magistra*".⁴

2. Teori Kontekstual

Pendekatan kontekstual terhadap fenomena kesenian merupakan sebuah pendekatan yang sering digunakan oleh para ahli antropologi bahwa salah satu ciri penting dari antropologi adalah pendekatannya yang bersifat menyeluruh (*holistic*). Maksudnya adalah dalam memahami fenomenal sosial budaya seorang ahli antropologi akan berusaha untuk melihat keterkaitan fenomena tersebut dengan fenomena-fenomena lain dalam kebudayaannya yang bersangkutan. Mengenai perspektif semacam ini kita dapat mengetahui bahwa proses-proses kreatif dalam simbolisasi ide dan perasaan ke dalam bentuk kesenian yang ternyata tidak lepas dari konteks sosial dan budaya tempat si seniman berada dan dibesarkan. Konteks disini mendapat porsi perhatian yang lebih besar, karena menurut pendekatan ini makna atau eksistensi fenomena yang dikaji hanya dapat dipahami dengan baik jika dia dikaitkan dengan konteksnya. Sebuah kesenian dianggap menjadi hidup karena konteksnya.⁵

⁴ Soedarso SP., 1990, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, Hal. 33

⁵ Umar Kayam, dkk, 2000, *Ketika Orang Jawa Nyeni*, Galang Press, Yogyakarta, Hal. 414

Kesenian sebagai suatu gejala sosial yang muncul dalam konteks tertentu dapat kita hubungkan atau miliki hubungan dengan berbagai fenomena lain dalam masyarakat. Pembicaraan tentang seni dalam konteks disini akan saya fokuskan pada keterkaitannya atau hubungannya dengan konsep Tri Hita Karana yang akan ditransformasikan kedalam bentuk karya seni lingkungan yang akan mengangkat tentang potensi desa Kusamba-Klungkung.

Dalam makalah ini mempergunakan metode observasi dan wawancara. Adapun materi atau obyek yang akan dipaparkan yaitu mengenai bentuk transformasi konsep Tri Hita Karana kedalam potensi desa Kusamba-Klungkung.

PEMBAHASAN

Sejarah Desa Kusamba

Sejarah adalah merupakan rekaman mengenai tragedi dimasa lampau baik mengenai manusia maupun aspek-aspeknya. Dengan demikian, sejarah mempunyai nilai yang amat penting dalam kelanjutan pembangunan, oleh karena pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah akan dapat menimbulkan kebanggaan dan ketahanan nasional suatu bangsa, dimana hal ini justru merupakan pendukung utama terhadap kelangsungan pembangunan Bangsa dan Negara.

Untuk menyusun sejarah berdirinya desa Kusamba secara pasti adalah suatu hal yang tidak mudah, oleh karena tidak ditemukannya data-data yang otentik, hanya saja nama Kusamba memang telah tertulis dalam sejarah Bali kuno. Seperti halnya pada jaman Gelgel (1380-1686) desa kusamba sudah

pernah disebutkan dalam sejarah I Gusti Ngurah Jelantik Bogol, menewaskan Dalem Bungkut di Nusa Penida, yang menyebutkan keberangkatannya dengan jukung dari pelabuhan Kusamba.

Namun demikian hal mendasar dari arti nama Kusamba dan dan dihubungkan dengan keterangan Dari orang-orang tua, kiranya dapat disimpulkan bahwa asal mula berdirinya desa Kusamba itu adalah berasal dari daerah yang banyak ditumbuhi alang-alang/ambengan (dalam bahasa sansekerta disebut *Kuca*) kemudian digunakan sebagai tempat pemukiman penduduk (disebut *ambe* yang artinya tempat) sehingga daerah yang mulanya banyak ditumbuhi alang-alang/ambengan oleh orang-orang yang membuka daerah pemukiman baru itu menamakannya daerah itu Kusamba.

Nama Kusamba lambat laun mengalami perubahan bentuk pengucapannya yang akhirnya menjadi kusamba (dalam gramatika Bahasa Indonesia) nama kusamba diatas memberikan keyakinan dan arti yang lebih kuat, dikaitkan dengan berdirinya Keraton Kusanegara oleh I Dewa Agung Putra Kusamba beberapa tahun sebelum Belanda menyerang Kusamba, juga memberikan arti yang sama dengan Kusamba. Kusanegara juga memberikan arti yaitu Kusa artinya alang-alang/ambengan dan Negara berarti wilayah/tempat. Dari kedua nama tersebut, Kusamba dan Kusanegara memberikan arti yang lebih sinkron.

Lambang Desa Kusamba



Makna Lambang Desa Kusamba:

1. Lambang berbentuk segi lima yang tiap sudutnya landai memberikan arti bahwa pancasila sebagai dasar setiap sikap, tindak. Sudut yang landai berarti bahwa antara sila yang satu dengan sila yang lainnya tidak terdapat pemisahan yang tajam sehingga setiap sikap dan tindak kita menjadi terpadu.
2. Bintang kuning segi lima melambangkan Ketuhanan yang Maha Esa. Kita sebagai makhluk yang beragama yakin bahwa diatas kita ada yang lebih kuasa, dan segala cita-cita yang kita inginkan baru akan tercapai apabila Tuhan merestui usaha-usaha kita.
3. Padi berwarna kuning dan kapas berwarna putih melambangkan cita-cita luhur yang ingin kita capai yaitu

masyarakat adil makmur dan sejahtera sandang, pangan dan papan.

4. Candi bentar melambangkan desa Kusamba dalam perjalanan sejarah pernah menjadi ibu kota kerajaan Klungkung dan juga merupakan benteng kerajaan Klungkung untuk wilayah timur. Candi bentar ini dapat pula diartikan sebagai lambang pembangunan dimana dalam era pembangunan dewasa ini Kusamba ini berada luhur dan aktif mendukung pembangunan.
5. Keris yang terletak ditengah candi melambangkan semangat kepahlawanan dan jiwa patriotisme yang diwarisi oleh leluhur yang pernah menghadapi kancah pertempuran melawan Belanda bahkan sampai berhasil menewaskan Jenderal Michiels (1849) dan dapat diartikan pula sebagai pahlawan pembangunan.
6. Padma Asta Dala/Teratai berdaun delapan berwarna hijau merupakan lambing kesuburan (kemakmuran, kesejahteraan) yang ditengahnya terdapat lingkaran berarti bahwa pembangunan dilaksanakan secara menyeluruh meliputi semua bidang serta secara terus menerus dan berkelanjutan.
7. Ambengan (*Kusa*) menggambarkan bahwa sejarah asal mula terjadinya desa Kusamba berasal dari daerah yang ditumbuhi alang-alang/ambengan.

Keadaan Geografis Desa Kusamba

Desa Kusamba terletak pada pesisir pantai dengan ketinggian kurang lebih 20 meter dari permukaan laut dengan iklim tropis (panas) dengan suhu rata-rata tahunan antara 34-37 derajat celcius.

Desa Kusamba secara administratif mempunyai batas-batas sebagai berikut:

- Utara : Desa Dawan Klod
- Timur : Desa Pesinggahan
- Selatan: Selat Badung
- Barat : Desa Gunaksa



A. Ide Penciptaan

Kesejahteraan dan kebahagiaan manusia lahir bathin menurut ajaran Hindu akan tercapai apabila manusia itu mampu mewujudkan tiga jenis hubungan harmonis sebagaimana diajarkan dalam konsep Tri Hita Karana. Istilah Tri Hita Karana. Tri artinya tiga, Hita artinya sejahtera, dan Karana artinya

penyebab. Sehingga Tri Hita Karana diberi arti tiga penyebab kesejahteraan.⁶ Kemudian disebutkan bahwa unsur-unsur Tri Hita Karana itu adalah 1) Sang Hyang Jagat Karana, 2) Manusia, 3) Bhuana. Unsur-unsur Tri hita karana itu dinyatakan dengan nama *parhyangan* (lingkungan spiritual/Rohani), *pawongan* (lingkungan sosial kultural) dan *palemahan* (lingkungan fisik alam). Istilah terakhir inilah yang lebih dikenal luas di masyarakat.

Sumber penyebab kesejahteraan itu adalah pada keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (*parhyangan*), keharmonisan hubungan manusia dengan sesamanya (*pawongan*), dan keharmonisan hubungan manusia dengan lingkungan alamnya (*palemahan*). Ketiganya terkait erat antara satu dengan lainnya. Pada hakikatnya Tri Hita Karana merupakan sikap hidup yang seimbang dan harmonis antara *sradha* atau keyakinan berbakti kepada Tuhan, melayani sesama dan menjaga kelestarian lingkungan alam dengan penuh kasih sayang.

Untuk menilai Tri Hita Karana sudah terwujud baik atau belum dalam masyarakat perlu ditentukan tolak ukur sebagai dasar untuk menilainya. Untuk hal tersebut, perlu ditambahkan bahwa Tri Hita Karana akan memperoleh hasilnya kalau sudah diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan konsep Tri Hita Karana sebagaimana tersebut di atas, bahwa guna mewujudkan masyarakat yang sejahtera dan bahagia mereka harus mengkondisikan diri agar hidup selaras dan

⁶ Penyusun Tim Bali Aga, 2006, *Ragam Istilah Hindu*, Bali Aga, Denpasar, Hal.15

harmonis baik dengan Hyang Widhi, sesama maupun lingkungan hidup.

Mewujudkan ajaran Tri Hita Karana harus mulai dari membenahi diri manusia itu sendiri. Tanpa sumber daya manusia yang berkualitas tidak mungkin ajaran Tri Hita Karana itu dapat terwujud. Karena itu sangat penting manusia memahami diri manusia itu sendiri. Manusia merupakan makhluk yang terdiri dari unsur jasmani dan rohani, jasmani sebagai badan kasar sedangkan rohani sebagai badan halus yang menghidupkan badan kasar tersebut. Dengan adanya kesatuan jasmani dan rohani manusia maka dapat berbuat, berkata dan berpikir.⁷ Dalam kehidupan ini segala perbuatan dan tindakan serta kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang bersifat positif terhadap adat dan bagi sosial masyarakat sangatlah baik.

Jadi dari uraian di atas dapat diambil suatu pendidikan keagamaan yang terkandung dalam konsep Tri Hita Karana, dengan memahami pengertian tersebut penata menemukan ide untuk mentransformasikan ke dalam bentuk karya seni lingkungan yang dalam pelaksanaannya tersebut merupakan ajaran agama Hindu yaitu menerapkan aspek-aspek ajaran Tri Hita Karana.

Dasar konsep Tri Hita Karana menumbuhkan sikap serta perilaku sehari-hari yang mencerminkan sistem nilai yang hidup di suatu masyarakat. Dengan demikian adanya pengembangan budaya dan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Selain itu, diperlukan juga Pembinaan sikap mental dan budaya pada dasarnya

⁷ Prof. I Wayan Mertha Sutedja, 2003, *Tri Hita Karana and World Peace*, Paramita Surabaya, Hal. 25

meliputi pembinaan terhadap keyakinan, sikap, perilaku dan budi pekerti serta nilai-nilai luhur budaya bangsa. Kesemua aspek tersebut dapat berkembang apabila ada pemahaman dan wawasan serta nilai-nilai keagamaan dan budaya yang diperoleh dari proses transformasi ajaran Tri Hita Karana.

Tahap awal yang dilalui oleh seorang penggarap adalah mencari ide garapan. Ide merupakan gagasan atau konsep dasar yang mejadikan berdirinya sebuah garapan, dari ide inilah yang akan disampaikan kepada penonton melalui gerak dan musik. Pencarian ide dapat melalui proses merenung, menghayal, menonton, membaca, observasi lingkungan, melihat fenomena sekitar dan bahkan bisa melalui mendengarkan cerita dari orang lain. Menurut Alma Hawkins, proses ini disebut dengan Eksplorasi.⁸ Untuk mendapatkan ide itu perlu adanya beberapa pertimbangan dan pemikiran yang matang agar ide tersebut dapat tersampaikan secara baik dan jelas kepada penonton.

Mendesain sebuah garapan tidaklah mudah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses eksplorasi saya melakukan observasi ke desa Kusamba-Klungkung dari hasil tersebut penata mendapat ide akan mengangkat tentang potensi desa Kusamba-klungkung yang tentu adanya kebebasan dalam berkarya dan memiliki nilai artistik. Desa kusamba salah satu tempat favorit yang menarik diBali yang terkenal dengan pantainya yang indah. Garis perahu dengan cadik yang dimiliki nelayan dari desa yang menghias pasir hitam yang membentang

⁸ Y. Sumandiyo Hadi. *Mencipta Lewat Tari* (Terjemahan Buku *Creating Through Dance* karya Alma M. Hawkins). Yogyakarta: ISI, 1990, p. 27

luas disepanjang pantai dengan pemandangan yang luar biasa diselingi dengan gelombang percikan dari laut dan dikelilingi suasana tropis dengan angin laut.

Kusamba berasal dari kata “ *Kusa*” yang artinya ambengan atau ilalang yang dulu berupa hamparan padang ilalang yang luas. Kusamba memiliki sejarah peristiwa heroik bagaimana perjuangan masyarakat Bali dalam melawan penjajah Belanda selama perang dikusamba dibawah pimpinan Dewa Agung Istri Kanya pada tanggal 23-24 Mei 1849 dan berhasil membuat takut tentara Belanda dan telah berhasil membunuh seorang Letnan Jenderal Michiels dari Belanda.

Desa Kusamba memang memiliki banyak potensi dari segi kekayaan alam, Upacara Ritual unik yaitu upacara Dewa Mesraman ini dilaksanakan jatuh pada Purnama Sasih Kenam dipura Pasuwikan banjar Bias Kusamba yang dikenal dengan upacara Ngusaba Desa. Dewa Mesraman diartikan dengan para Dewa bertemu yang disimbolkan dengan *jempana* yang dihias.

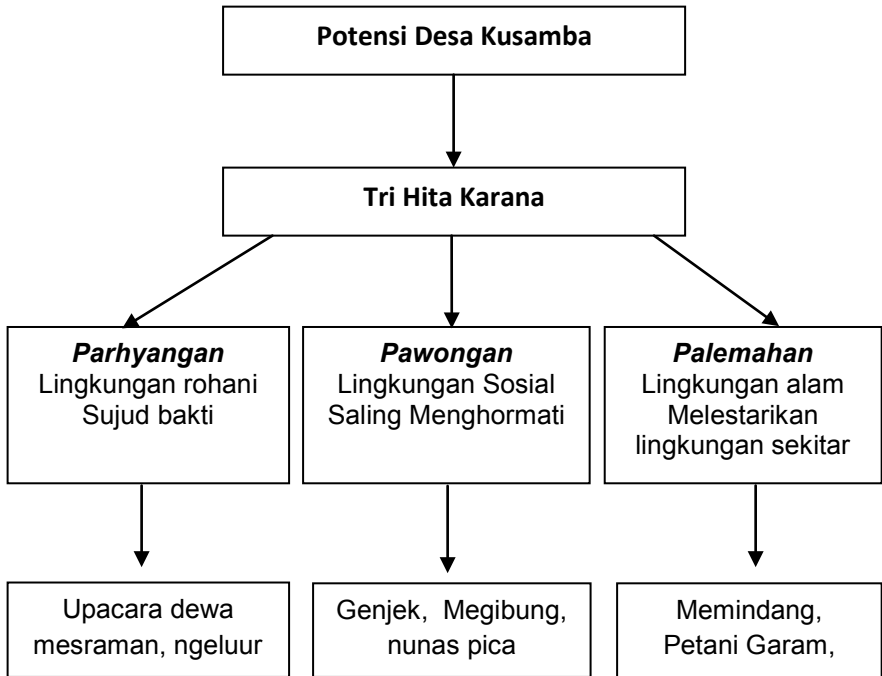
Mangu Made Mustika mengatakan, “Puncak ritual ini disebut dengan (*ngambeng*) semua *jempana* dipertemukan secara niskala sebagai bentuk penghormatan kepada Ida Bethara dan didampingi dengan penari *Lente* sebagai simbol para widyadari yang menari mengikuti alunan musik *Gambang* beserta dengan *jempana* yang diarak. *Jempana* ini diarak berputar 3 kali yang disebut dengan *Murwa Daksina* melambangkan proses kehidupan manusia didunia dalam 3 unsur yaitu: kelahiran, kehidupan dan kematian,”ujarnya.

Para masyarakat banjar bias kusamba sangat antusias dan bersemangat melaksanakan upacara ritual Dewa Mesraman karena mereka menaruh rasa hormat sebagai suatu tradisi budaya Bali yang mempunyai nilai luhur. Upacara Dewa Mesraman ini membuktikan adanya semangat gotong royong (*ngayah*) sudah tertanam sebagai budaya, dimana *ngayah* bagaikan oksigen yaitu suatu kebutuhan hakiki yang menafasi darah religius serta bagai air dan api yang mencuci jernih keruh karma kita atau membakar bebaskan benih-benih kemalasan (*tamas*) yang mencengkram dharma.

Selain itu pula, masih ada mata pencaharian masyarakat setempat dan beberapa aktivitas kesehariannya dominan dilaksanakan dilaut seperti menangkap ikan, membuat garam, produksi ikan (*memindang*) bahkan juga menyediakan pelayanan jasa berupa transportasi penyebrangan menuju Nusa Penida. Selain itu diKusamba juga terdapat kampung islam.

Dengan melihat potensi yang dimiliki oleh desa Kusamba sehingga menimbulkan rangsangan membuat suatu karya seni dengan konsep Tri Hita Karana yang diolah dan dituangkan melalui media gerak dan ekspresi untuk mengungkapkan yang berhubungan dengan perasaan. Sebagai calon seniman akademik, saya mempunyai keinginan untuk menggarap potensi yang dimiliki oleh desa Kusamba Klungkung kedalam bentuk karya lingkungan yang nantinya dijadikan sebagai sebuah ujian akhir karya pasca sarjana di ISI Denpasar.

B. Bagan Transformasi Konsep Karya



C. Wujud Garapan

Wujud dalam hal ini dimaksudkan sebagai kenyataan yang Nampak secara *kongkrit* (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak Nampak secara kongkrit, yakni yang abstrak yang hanya bisa dibayangkan seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku. Semua jenis kesenian baik yang kongkrit maupun abstrak, wujud dari apa yang ditampilkan dan dapat dinikmati

mengandung dua unsur mendasar, yaitu bentuk (form) dan struktur (gesture).⁹

Garapan tari ini akan berbentuk tari kolosal yang akan melibatkan banyak peserta pendukung dan akan memakai iringan gamelan bleganjur dan gambang untuk mendukung suasana garapan sehingga antar bentuk tari dan iringannya mampu menjadi satu kesatuan yang utuh dan dapat memperkuat suasana pada tiap-tiap adegan yang akan ditampilkan. Struktur garapannya pun ditata sedemikian rupa sehingga grafik garapan yang diinginkan dapat terwujud dengan baik. Struktur garapan ini terdiri dari 3 babak dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Adegan 1 akan menggambarkan rutinitas masyarakat desa Kusamba-klungkung yang sedang berdagang, melaut, memindang, membuat garam bahkan sambil bernyanyi dengan genjek. Adegan 1 ini akan memerlukan waktu sekitar 20 menit. Pada adegan ini akan menonjolkan gerak-gerak tarian kerakyatan dan beberapa gerak tari bali murni dari masyarakat desa Kusamba yang sedang melakukan rutinitas kesehariannya dipentaskan diareal pantai.
- Adegan 2 akan menggambarkan upacara ritual masyarakat desa Kusamba-klungkung yaitu, Megibung, Upacara Dewa Mesraman, Ratu Bagus dan Ratu Galih mesolah dan juga adanya tari Rejang Renteng. Adegan 2 ini akan

⁹ A.A Made Djelantik. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI, 1999, p. 19-20.

memerlukan waktu sekitar 25 menit. Pada adegan ini akan menonjolkan tokoh Ratu Bagus dan Ratu Galih.

- Adegan 3 akan menggambarkan masyarakat desa Kusamba-Klungkung melakukan persembahyangan bersama (*Ngeluhur*) dipura Goa Lawah sebagai ucapan rasa syukur dan bakti kepada Tuhan atas limpahan kekayaan alam yang telah diberikan kepada masyarakat Kusamba. Adegan 3 ini akan memerlukan waktu sekitar 15 menit.



Tata rias dan kostumnya sangat sederhana disesuaikan dengan identitas masyarakat setempat dan dimodifikasi sedikit khusus untuk para tokoh pemain disesuaikan dengan tema dari garapan itu sendiri. Pemilihan warnanya pun akan disesuaikan juga dengan tema cerita dan karakter tokoh yang ditampilkan. Secara keseluruhan durasi waktu untuk garapan ini akan berdurasi 60 menit diharapkan garapan ini mampu menampilkan secara utuh rangkaian adegan dan mampu menyampaikan pesan yang ada didalam karya ini kepada penonton.

PENUTUP

Kontribusi mengangkat potensi Desa Kusamba adalah untuk memberikan apresiasi kepada masyarakat agar masyarakat setempat lebih memahami tentang potensi yang dimiliki oleh desa Kusamba, sehingga masyarakat merasa bangga akan kekayaan yang dimiliki dan memanfaatkan kekayaan ini dengan sebaik-baiknya digunakan sebagai lahan penghidupan. Diharapkan dari hal tersebut, semua kegiatan sosial dapat dilestarikan sesuai dengan perkembangan zaman dan didukung dengan kemajuan teknologi.

Transformasi karya ini bertolak ukur pada konsep Tri Hita Karana. Untuk menilai Tri Hita Karana sudah terwujud baik atau belum dalam masyarakat perlu ditentukan tolak ukur sebagai dasar untuk menilainya. Untuk hal tersebut perlu ditambahkan bahwa Tri Hita Karana akan memperoleh hasilnya jika sudah diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Guna mewujudkan masyarakat yang sejahtera dan bahagia mereka harus mengkondisikan diri agar hidup selaras dan harmonis baik dengan Sang hyang Widhi, sesama umat manusia maupun lingkungan alam sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A. Made. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI, 1999.
- Mertha Sutedja, Prof. I Wayan. *Tri Hita Karana and World Peace*, Paramita Surabaya. 2003.
- Penyusun Tim Bali Aga. *Ragam Istilah Hindu*, Bali Aga, Denpasar. 2006.
- R.M. Moerdowo. "Kreativitas", dalam *Mudra Jurnal Seni Budaya*. No.2 TH. II Februari 1994. Denpasar: UPT Penerbitan STSI Denpasar, 1994.
- Soedarso SP. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta. 1990.

- Sumandiyo Hadi. *Mencipta Lewat Tari* (Terjemahan Buku *Creating Through Dance* karya Alma M. Hawkins). Yogyakarta: ISI, 1990.
- Suzanna K. Langger. *Problematika Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press. 2006.
- The Liang Gie. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*, Penerbit Karya PDB 6, Yogyakarta. 1976.
- Umar Kayam, dkk. *Ketika Orang Jawa Nyeni*, Galang Press, Yogyakarta. 2000.

NARASUMBER

Nama : Made Mustika

Jenis Kelamin: Laki-Laki

Umur : 69 tahun

Pekerjaan : Pemangku Pura Panti Timbrah

Alamat : Banjar Timbrah desa Paksi Dawan Klungkung

BENTUK RITUAL ADAT DAN AGAMA DI KAMPUNG ISLAM KEPAON SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN TARI

Oleh Selly Oktarini / 201221014
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Program Studi Penciptaan Seni
e-mail: shelly.ocind@gmail.com

ABSTRAK

Selly Oktarini, Bentuk Ritual Adat dan Agama di Kampung Islam Kepaon Sebagai Inspirasi Penciptaan Tari, Artikel, Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar, Juli 2013.

Kata kunci : Ritual Adat, Kampung Islam, Kepaon.

Karya tari ini menggambarkan kehidupan yang ada di sebuah Kampung Islam Kepaon, Denpasar, serta bagaimana mereka melakukan ritual adat yang mereka miliki ditengah-tengah masyarakat yang mayoritas adalah Hindu Bali. Tujuan dari karya tari ini adalah memperlihatkan sesuatu yang dianggap kuat dalam mempertahankan sebuah kebudayaan sebagai komunitas yang leluhurnya perantau, baik dari kesenian da ritual adat yang ada.

Metode penciptaan karya tari yang digunakan dalam proses penciptaan karya tari ini adalah metode penciptaan Jacquelin Smith. Yaitu metode konstruksi I-V. Sumber data penciptaan adalah seniman tari, masyarakat dan ketua Yayasan Kampung Islam Kepaon. Studi pustaka diperoleh melalui buku-buku tentang penciptaan karya tari, serta buku tentang sejarah Kampung Islam Kepaon. Teknik pengumpulan datanya melalui pengamatan, wawancara, dan studi pustaka.

Konsep karya tari ini mengangkat tema tentang kehidupan dan ritual adat serta agama yang terdapat di Kampung Islam Kepaon menjadi subject matter dalam berkarya tari.

ABSTRACT

Selly Oktarini, Shape Indigenous Ritual and Religion in Islam Kampung Islam Kepaon For Inspiration Creation Dance, article, Art Creation, Art Institution Of Indonesia, Denpasar, July 2013.

Keywords: Indigenous Ritual, Kampung Islam, Kapaon.

This dance works depict life in a Kampung Islam Kapaon, Denpasar, as well as how they perform their traditional rituals among the people that the majority of Balinese are Hindu. The purpose of this dance work is something that is considered a strong showing in maintaining a culture as a community whose ancestors immigrants, both from art da existing customary ritual.

Method of creating dance works which are used in the process of creating a dance piece this is the method for creating Jacquelin Smith. The method of construction of the I-V. Data source creation is a dance artist, society and chairman of the Foundation of Kampung Islam Kapaon. Obtained through a literature study books about the creation of dance works, as well as books on the history of Kampung Islam Kapaon. Techniques of data collection through observation, interviews, and literature.

The concept of this dance work with the theme of life and religious customs and rituals contained in Kampung Islam Kapaon be the subject matter of the dance work.

PENDAHULUAN

Banyak cara dalam mengungkapkan apa yang ada di dalam pikiran kita kepada orang lain sebagai seorang manusia. Pengungkapan itu bisa melalui komunikasi secara langsung, melalui seni, dan lain sebagainya. Melalui seni kita dapat mengungkapkan hal tersebut melalui tulisan yang berbentuk puisi, lukisan, lagu, maupun sebuah tarian. Menari merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan kehendak/keinginan koreografer selaku seniman ke atas panggung, sebagai salah satu cara berkomunikasi. Seorang seniman dapat mengambil salah satu contoh dari permasalahan (subject matter) yang ada pada masyarakat contohnya masalah ekonomi, sosial, budaya maupun politik untuk menyampaikan ide ataupun masalah yang ingin diangkat dalam sebuah karya tari.

Kebudayaan merupakan salah satu subject matter yang menarik untuk diangkat ke dalam sebuah karya tari, karena

budaya dapat mencerminkan identitas kita sebagai suatu bangsa. Kita sebagai bangsa yang memiliki berbagai macam kebudayaan dan memiliki kewajiban menjaga dengan baik kebudayaan yang kita miliki.

Bali merupakan sebuah pulau di Indonesia yang memiliki beragam kebudayaan. Walaupun mayoritas penduduk Bali beragama Hindu, tetapi ada pula wilayah-wilayah yang ditinggali oleh masyarakat pemeluk agama lain, contohnya Muslim, yang ada di kampung Islam Kepaon. Hal ini menambah kesan dan juga identitas Bali sebagai kota terbuka dan heterogen. kebudayaan dan kesenian yang dimiliki Kampung Islam Kepaon juga menambah keberagaman kebudayaan di tanah Bali, dan tentunya komunitas ini memiliki kebudayaannya sendiri. Koentjaraningrat (1992: 7) mengklasifikasikan ada 7 unsur kebudayaan : (a) sistem peralatan dan perlengkapan hidup, (b) sistem mata pencaharian hidup, (c) sistem kemasyarakatan, (d) bahasa, (e) kesenian, (f) pengetahuan, (g) religi/sistem religi.

Perbedaan yang sangat terlihat unik pada masyarakat Kampung Islam Kepaon ini jelas terlihat dari bentuk ritual keagamaan di sana. Mereka hidup berdampingan dengan masyarakat Bali yang beragama Hindu dan memiliki bentuk ritual agama secara berdampingan tanpa membedakan diri.

Secara historis, keberadaan Kampung Islam Kepaon ini ada kaitannya dengan pernikahan antara Pangeran Cakraningrat IV dengan Gusti Ayu Made Rai putri dari Raja Pemecutan. Sepeninggal Gusti Ayu Made Rai yang telah menjadi mualaf dan

berubah nama menjadi Raden Ayu Siti Khotijah. Terjadi akulturasi budaya antara umat Muslim dan Hindu, yang kemudian bagi masyarakat Muslim diberikan sebuah wilayah oleh Raja Pemecutan, yang sekarang dikenal dengan Kampung Islam Kepaon.

Geriya (1986: 38) menyatakan bahwa sistem nilai suatu masyarakat akan membentuk sikap mental/pola pikirnya. Sistem nilai tersebut tidak hanya akan mencerminkan kebudayaannya tetapi sekaligus akan membentuk sikap mentalnya yang akan terlihat pada tingkah lakunya setiap hari. Hal ini akan menjadi kunci yang sangat menentukan kemampuannya dalam mengarungi berbagai aspek kehidupan. Dapat kita cermati, masyarakat Kampung Islam Kepaon terus melestarikan kebudayaan yang mereka miliki sebagai pendatang dan menambah ragam kebudayaan yang ada di Bali sendiri dan berhasil mempertahankan budaya yang tumbuh dan berkembang di wilayah tersebut hingga saat ini. Faktor yang penting dari terjaganya kebudayaan yang berbeda dari kebudayaan setempat adalah adanya sikap toleransi diantara pemeluk agama Hindu di Bali dengan pemeluk agama Islam di Bali.

Masyarakat Kampung Islam Kepaon termasuk kelompok masyarakat yang sangat religius, terlihat dari banyaknya aktifitas warga yang dilakukan dalam bentuk ritual keagamaan. Pelaksanaan ritual-ritual itu juga memadukan 2 komponen budaya, yaitu unsur Islam dan unsur Bali.

Beberapa hal tersebut menjadi ketertarikan penata tari untuk mengangkat sebuah karya tari tentang budaya kelompok

minoritas ini. Budaya menjadi strategi sosial dalam mengelola potensi masyarakat sehingga terjadi kerukunan dan toleransi lintas agama dan budaya.

Karya tari ini merupakan sebuah karya tari lingkungan yang mengangkat tentang kehidupan di Kampung Islam Kepaon ini, terutama dari bentuk ritual keagamaan yang mereka lakukan.

Adapun rumusan masalah dari latar belakang tersebut sebagai berikut:

- a. Bagaimana aspek kehidupan bermasyarakat dari penduduk Kampung Islam Kepaon dapat diangkat menjadi karya tari lingkungan ?
- b. Bagaimana bentuk-bentuk ritual keagamaan di Kampung Islam Kepaon dapat diangkat menjadi karya tari lingkungan ?

Adapun tujuan dan manfaat dalam penciptaan karya tari ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengungkapkan ekspresi dan kreatifitas sebagai koreografer dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan imajinasi ke dalam gerak tari melalui sebuah karya tari.
- b. Untuk menciptakan karya cipta yang bermakna, kreatif, dan orisinal.
- c. Ingin menambah apresiasi tentang kehidupan sosial yang didalamnya mengandung seni dan

memperkenalkan suatu bentuk karya tari kepada masyarakat umum.

- d. Ingin menciptakan karya tari yang mengandung pesan dan bernilai positif bagi masyarakat.
- e. Ingin mengetahui kehidupan dan bentuk ritual keagamaan masyarakat Kampung Islam Kapaon serta mengangkatnya menjadi sebuah karya tari.

Manfaat:

- a. Memberikan informasi dan wawasan dalam berkarya bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar pada umumnya dan mahasiswa penciptaan tari pada khususnya.
- b. Melatih dan mengembangkan kualitas serta kreativitas dalam berkarya tari.
- c. Memberikan informasi dan wawasan mengenai sebuah karya tari pada masyarakat sekitar.
- d. Menambah pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan ritual keagamaan yang dilakukan kelompok minoritas di Bali.
- e. Memahami keanekaragaman budaya masyarakat yang ada di Bali dalam rangka membangun kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

MATERI & METODE

Sebagaimana telah diketahui bahwa Bali merupakan sebuah provinsi yang memiliki banyak sekali tradisi dan kebudayaan. Terkait dengan itu observasi dalam menyelesaikan karya tari ini hanya dilakukan di salah satu kawasan saja yaitu

Kampung Islam Kapaon, dan karya tari lingkungan akan dipentaskan pula di di mana ritual adat ini berlangsung, yaitu di Kampung Islam Kapaon.

Proses pengumpulan data dalam karya tari ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian pemahaman yang berdasarkan metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial masalah manusia, jadi pada pendekatan ini kita dapat membuat gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi ilmiah.

Tema yang diangkat ke dalam penciptaan karya tari adalah tentang kehidupan masyarakat di Kampung Islam Kapaon dan bentuk ritual adat yang mereka lakukan. Dalam memperoleh data yang komprehensif tentang bagaimana kehidupan masyarakat dan bentuk ritual adat yang ada, dilakukan pencarian data ke empat jenis sumber data, yaitu: (1)Narasumber dan Informan (2)Peristiwa (3)Pustaka (4)Dokumen.

Dalam Penggarapan karya tari ini mempergunakan teknik penciptaan Jacqueline Smith pada buku "Dance Composition" A Particial Guide for Teacher yang telah diterjemahkan oleh Ben Suharto dengan judul buku "Komposisi Tari" Sebuah Pertunjukan Tari Bagi Guru.

PEMBAHASAN

Adapun masing-masing proses pencarian data ke 4 sumber data tersebut adalah sebagaimana yang terurai berikut.

1. Narasumber & Informan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh penata tari maupun observasi di Kampung Islam Kapaon, kampung yang terletak di sudut kota Denpasar warganya memiliki asal-usul sebagai perantau yang memiliki latar belakang budaya Jawa pemeluk Islam. Berdasarkan wawancara dengan Saudara Agus, Ketua dan pengurus yayasan yang ada di Kampung Islam tersebut saat ini, beliau mengatakan bahwa mereka (warga Kampung Islam Kapaon) ada yang mengatakan mereka asli dari Palembang, Bugis, Jawa. Tetapi isu yang paling kuat adalah mereka berasal dari Palembang Sumatera Selatan. Tetapi bagaimanapun mereka kini tidak ingin lagi disebut warga perantau, melainkan lebih ingin dikenal dengan masyarakat Bali pemeluk agama Islam. Ada beberapa kesenian dan ritual adat berkembang di Kampung Islam Kapaon, antara lain: kesenian rodan, kesenian burdah, kesenian pembacaan qishasul anbiya, ritual sholat, ritual di bulan puasa, ritual naik haji, ritual sebelum pernikahan, dan ritual tujuh bulanan atau ngerujakan.

Untuk mendukung data dalam proses pembuatan karya tari ini, penata tari mewawancarai seorang narasumber yang datanya dianggap dapat mendukung proses penciptaan dalam karya tari ini. Bapak A. Agus Surya selaku ketua Yayasan di Kampung Islam Kapaon menjadi salah satu narasumber penata tari dalam pengambilan data. Beliau menyatakan bahwa memang sangat sedikit tulisan yang menyatakan asal mula terbentuknya Kampung Islam Kapaon, cerita yang ada berkembang hanya dari cerita yang ada di masyarakat saja. Selain kesenian dan ritual adat, dulu ada banyak benda-benda peninggalan sejarah yang ada di Kampung ini, tetapi oleh

masyarakat yang kurang bertanggungjawab barang-barang tersebut ada yang diambil, diperjualbelikan, bahkan pecah, sehingga barang-barang tersebut hilang dan hanya tersisa 2 yaitu mimbar dan kaligrafi, hanya itu yang bisa diselamatkan. (Agus, 14 April 2013).

2. Peristiwa

Data yang dikumpulkan dari penampungan jasa tenaga kerja ini diperoleh dari beberapa peristiwa. Adapun peristiwa yang terjadi di penampungan tersebut adalah:

1. Kesenian

Kesenian yang terdapat di Kampung Islam Kapaon antara lain yaitu Kesenian Rodat, Burdah, dan Pembacaan Qishahul Anbiya. Kesenian Rodat adalah sebuah kesenian yang lahir dan berkembang di Kampung Islam Kapaon yang bernuansa islami karena pendukungnya merupakan orang asli Kapaon yang notabene adalah orang Bali muslim. Kesenian Burdah adalah kesenian yang formatnya berbeda dengan kesenian rodat tetapi sarana pengiring kesenian ini sama yaitu berupa kendang berukuran besar sejenis jidor sebanyak pemain yang etrlibat langsung dengan kesenian ini. Lagu-lagu diambil dari Kitab Al-Barzanji yang dilagukan (ditembangkan) sesuai dengan tembang yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Saat ini pemainnya ±20 orang dan ditampilkan pada saat Maulid Nabi Muhammad SAW dan pada saat mengiringi bayi yang akan dipotong rambutnya ketika berumur 3 bulan, warga Kapaon menyebutnya dengan nelu bulanin. Pembacaan Qishahul Anbiya merupakan kesenian yang berupa pembacaan kisah Nabi-Nabi. Dalam pembacaan hikayat ini diambil dari Kitab Kisah Nabi-Nabi yang ditulis dengan huruf Arab-

Melayu. Kesenian ini didukung oleh 5-10 orang, yang satu diantaranya merupakan juru bahasa. Bahasa yang disampaikan dalam pembacaan Qishasul Anbiya ini adalah bahasa Melayu, yang kemudian oleh juru bahasa diterjemahkan ke dalam bahasa Bali, sehingga kesenian ini menyentuh audiens-nya justru dari cara juru bahasa itu menyampaikan inti cerita kisah tersebut. Kesenian ini sering dipentaskan di acara pernikahan pada malam sebelum puncak acara pernikahan.

2. Ritual Adat

Beberapa ritual adat yang terdapat di Kampung Islam Kapaon antara lain:

1. Ritual Sholat
2. Ritual di Bulan Puasa
3. Ritual Naik Haji
4. Ritual Sebelum Pernikahan
5. Ritual Nujuh Bulanan atau Ngerujakan.
6. Pustaka

Buku yang berkaitan dengan penulisan karya tari ini diperlukan untuk membantu memperoleh informasi acuan atau referensi yang lebih lengkap. Buku yang dipergunakan antara lain buku tentang penciptaan karya tari, tata cahaya seni pertunjukan, dan juga buku tentang sejarah Kampung Islam Kapaon.

7. Dokumen

Dokumen dokumen yang penata tari ambil maupun yang berasal dari narasumber, baik dalam bentuk foto maupun video.

Teknik penciptaan Jacqueline Smith pada buku "Dance Composition" A Partial Guide for Teacher yang telah diterjemahkan oleh Ben Suharto dengan judul buku "Komposisi

Tari” Sebuah Pertunjukan Tari Bagi Guru yang akan digunakan dalam penciptaan karya tari. Perbedaan antara buku asli Jacqueline Smith dengan yang telah diterjemahkan oleh Ben Suharto terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan buku asli dan buku terjemahan

No.	Jacqueline Smith (Asli)	Ben Suharto (Terjemahan)
1.	<i>Methods of construction 1 – The Beginnings</i>	Metode konstruksi 1 – Rangsang tari
2.	<i>Methods of construction 2 – Motif into composition</i>	Metode konstruksi 2 – Dari motif ke komposisi
3.	<i>Methods of construction 3 - Motif into compositions for a group</i>	Metode konstruksi 3 – Motif ke komposisi kelompok
4.	<i>Methods of construction 4 – The dance form</i>	Metode konstruksi 4 – Bentuk tari
5.	<i>Methods of construction 5 – Element of construction</i>	Metode konstruksi 5 – Elemen konstruksi
6.	<i>Methods of construction 6 – Style</i>	
7.	<i>Methods of construction 7 – improvisation in the process of composition</i>	
8.	<i>Methods of construction 8 – Alternatif and experimental</i>	

Dalam karya tari yang akan dibuat ini akan dipergunakan metode penciptaan Jacqueline Smith yang telah diterjemahkan oleh Ben Suharto, yaitu metode konstruksi I – V.

KESIMPULAN

Sebuah budaya lokal tidak akan lepas dari sentuhan pengaruh budaya kaum pendatang lainnya. Lain cerita dengan budaya yang terbentuk di Kampung Islam Kapaon. Masyarakat yang leluhurnya merupakan pendatang di wilayah Bali membentuk budayanya sendiri dan membaaur dengan budaya yang ada di Bali dengan toleransi tanpa ada kesenjangan sosial yang pada akhirnya terbentuklah akulturasi budaya yang khas di Kampung Islam Kapaon tersebut.

Keberadaan Kampung Islam Kapaon yang tradisionil dan budaya Islam Kapaon yang lahir dari proses adaptasi dan akulturasi sebagaimana telah disinggung di tengah mayoritas masyarakat dan budaya Hindu di sekitarnya merupakan hal yang unik. Kehidupan mereka dan seluruh ritual adat yang mereka milikipun merupakan fenomena yang sangat menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya tari.

Karya tari yang berpijak pada gerakan tradisi Melayu yang akan dikembangkan, dan dieksplorasi sesuai dengan tema yang diusung penata tari yaitu tentang kehidupan dan bentuk ritual adat serta agama yang ada di Kampung Islam Kapaon. Proses penciptaan karya tari menggunakan metode penciptaan milik Jacqueline Smith terjemahan Ben Suharto yaitu metode konstruksi I-V, dan akan dipentaskan di Kampung Islam Kapaon sebagai karya tari lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan
- _____.1999. *Estetika : Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Geriya, I Wayan. 1986. *Peranan Sistem Nilai dalam Pembangunan*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Komunitas Bambu
- Langer, Suzanne K. 2006. *Problematika Seni* (Terj. F.X. Widaryato). Bandung: Sunan Ambu Press
- Liang Gie, The. 1976. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: UGM
- Royce, Anya Peterson. 2007. *Antropologi Tari* (Terj. F.X. Widaryanto). Bandung: STSI Press
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB
- Suparli, BA. 1983. *Tinjauan Seni*. Jakarta: Pelita III

ESTETIKA TARI SEKAR JAGAT: PERSPEKTIF KAJIAN SENI

Oleh: Ni Luh Lisa Susanti

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Email: dwiandika69@yahoo.com

Abstrak

Tema Lokalitas dalam Seni Global berkaitan dengan topik yang difokuskan pada seminar ini yaitu estetika tari Sekar Jagat perspektif kajian seni, karena tari Sekar Jagat merupakan salah satu ikon lokal di Bali dan diketahui sebagai salah satu jenis tari penyambutan yang masih eksis hingga dewasa ini. Tari Sekar Jagat menjadi objek material penelitian ini, sementara objek formalnya adalah estetika di dalam tariannya. Dasar pemahaman awal adalah kesatuan utuh dari unsur-unsur estetika tari Sekar Jagat, meliputi wujud, bobot, dan penampilan dengan sifat estetika yang dominan adalah keseimbangan visual yang membentuk elemen-elemen dalam tari Sekar Jagat. Studi tentang tari Sekar Jagat ini bertujuan untuk memahami a) tari Sekar Jagat, b) esensi estetika dalam tariannya. Dalam mengkaji estetika tari Sekar Jagat perspektif kajian seni secara lebih mendalam, maka digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keseimbangan visual sebagai penyebab keindahan tari Sekar Jagat dapat dilihat dari keseimbangan visual pola gerak dengan aksentuasi gamelan, warna kostum dan pola lantai.

Kata kunci: tari Sekar Jagat, estetika, dan keseimbangan visual.

Abstract

Locality in global art related to the topic of the seminar that is the aesthetics of Sekar Jagat dance a study of the arts perspective, because Sekar Jagat dance is one of local icon in Bali and known as one of welcome dance which still exist until this time. Sekar Jagat dance forms the material object, the formal object being the aesthetics within the dance. The first basic understanding of the unity unit from esthetic elements of Sekar Jagat dance comprising form, weight and performance which

dominated by visual balancing among the elements which form the Sekar Jagat dance. This study of Sekar Jagat dance is aimed to understand, a) Sekar Jagat dance, b) the essence of its aesthetics in the dance. In analysing of aesthetics Sekar Jagat dance perspective study of the arts by a deep analysis, so it is used a descriptive qualitative analysis. The result shows that the balance of visual as the cause of the beauty of Sekar Jagat dance can be seen from visual balancing of motion with harmony music of gamelan, colour of costumes, and floor mode.

Keywords: Sekar Jagat dance, aesthetics, and the balance of visual.

PENDAHULUAN

Penelitian dengan topik estetika tari Sekar Jagat perspektif kajian seni menarik untuk diteliti. Ketertarikan untuk membahas estetika tari Sekar Jagat disertai dengan tiga alasan yang jelas. Pertama, karena dalam tari Sekar Jagat terdapat prinsip-prinsip estetik yang membentuk keindahan tari Sekar Jagat dan perlu diketahui secara lebih mendalam, sehingga dapat diketahui bahwa keindahan inilah yang menyebabkan tari Sekar Jagat berbeda dengan tarian lainnya. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh keinginan pencipta tari untuk menampilkan suatu karya yang berbobot dan berkualitas, sehingga pencipta tari mengolah kreativitasnya untuk dapat membuat suatu daya tarik pada ciptaannya. Kedua, karena tari Sekar Jagat memiliki konsep yang unik yaitu konsep Rarejangan, sebagai indikator penguat penulis mengingat terdapatnya unsur-unsur Rarejangan sebagai konsep dasar dan rangsangan imajinasi Swasti Widjaja Bandem dalam menggarap tarian ini. Ketiga, karena tari Sekar Jagat masih segar dan eksis di masyarakat, di samping tarian ini juga dijadikan sebagai inspirasi munculnya penciptaan tari Sekar lainnya di Bali.

Tari Sekar Jagat menjadi objek material penelitian ini, sementara objek formalnya adalah estetika di dalam tariannya yang dilihat dari sudut pandang kajian seni, menyangkut pemikiran-pemikiran pencipta dalam menentukan aspek estetika dalam tari Sekar Jagat. Selanjutnya dalam hubungannya dengan objek formal penelitian ini, maka yang diteliti adalah estetika tari Sekar Jagat perspektif kajian seni, yang mengarah pada pemikiran dan permasalahan yaitu analisis estetika dalam tari Sekar Jagat, prinsip estetik yang dominan digunakan dalam tari Sekar Jagat, dan aplikasi prinsip estetik tersebut terhadap elemen-elemen seni dalam tari Sekar Jagat. Instrumen analisis yang digunakan untuk menjawab permasalahan adalah teori estetika menurut sudut pandang Djelantik dan Dharsono (Sony Kartika). Sedangkan objek material dalam suatu ilmu pengetahuan adalah segala sesuatu yang merupakan objek kajian berwujud karya seni tari yang secara lebih khusus menguraikan tari Sekar Jagat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kreativitas karena difokuskan pada pembahasan suatu karya tari yang diciptakan melalui proses kreativitas.

Tari Sekar Jagat merupakan salah satu jenis tari penyambutan yang ditarikan berkelompok oleh sejumlah penari putri (biasanya dibawakan 5, 7 sampai dengan 9 orang penari) yang masing-masing membawa sebuah canangsari (cane). Tarian penyambutan ini menggambarkan kegembiraan para penari dalam menyambut para tamu yang hadir. Kegembiraan ini diungkapkan melalui estetika yang ada dalam tariannya dan keindahan elemen-elemen seni tari yang mendukungnya. Tari Sekar Jagat diilhami oleh tarian upacara. Pencipta tarinya mengambil konsep Rarejangan, dari daerah Asak (Karangasem).

Ketertarikan pencipta untuk mengambil konsep tersebut karena dalam tari Sekar Jagat ditampilkan gerak-gerak Rejang yang lembut mengalir pada bagian pengawak dan inspirasi ide pembuatan kostum juga datang dari pengamatan terhadap Rejang Asak tersebut.

Tarian ini diciptakan oleh Ni Luh Nesa Suasthi Widjaja Bandem pada tahun 1993 dalam rangka pembukaan Pameran Wastra Bali di Jakarta. Ketika itu, Yayasan Wastra Prema meminta Ibu Suasthi untuk membuat sebuah tari penyambutan berkaitan dengan acara Pameran Wastra yang dibuka oleh Ibu Tien Soeharto. Kemudian tamu dari Jakarta datang ke Bali, dan Ibu Suasthi diminta menjadi narasumber serta mengantar tamu tersebut untuk mencari kain-kain kuno tradisional Bali. Kebetulan Ibu Suasthi memang gemar mengumpulkan kain-kain kuno. Dalam pencarian ide tari yang akan diciptakannya, Ibu Suasthi ingat bahwa di Jawa ada motif kain bernama Sekar Jagat dan dari sanalah beliau terinspirasi untuk menciptakan tari Sekar Jagat. Sekar berarti bunga, jagat berarti dunia. Jadi, Sekar Jagat berarti "Bunga Dunia", adalah keindahan yang dimiliki dunia, dipresentasikan melalui gerak-gerak tari yang indah, gemulai dan dinamis. Suasthi Widjaja Bandem juga sekaligus sebagai penata kostum dalam tarian ini.

Sebagai bagian dari tari Balih-Balihan (hiburan), tari Sekar Jagat telah banyak dipertunjukkan di berbagai tempat sebagai pertunjukan acara reguler atau event di hotel-hotel, pada Pesta Kesenian Bali (PKB), materi lomba tari, pembukaan upacara akademik wisuda beberapa kampus, maupun untuk kepentingan ngayah. Tarian ini juga dijadikan salah satu materi

pembelajaran anak-anak didik baik dalam kegiatan ekstra kurikuler sekolah (pengembangan diri) maupun sanggar-sanggar tari di Bali. Di samping itu, pariwisata juga mempunyai andil yang cukup besar dalam mendorong pertumbuhan tari Sekar Jagat yang dihadiri wisatawan nusantara maupun mancanegara, kedatangan tamu penting, konferensi internasional yang sering kali disambut dengan penampilan tari Sekar Jagat. Maka dapat dikatakan bahwa tari Sekar Jagat juga memiliki nilai pendidikan dan ekonomis. Melihat begitu eksisnya tari Sekar Jagat di Bali, maka perlu kiranya mengetahui bagaimana estetika yang ada dalam tari Sekar Jagat itu sendiri dan yang membedakannya dengan tarian lainnya.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Materi yang difokuskan dan secara jelas disampaikan pada penelitian ini adalah mengenai estetika tari Sekar Jagat perspektif kajian seni. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, karena berupaya menjelaskan dan mengungkap aspek-aspek estetika dalam tari Sekar Jagat, dengan teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan kepustakaan (Fatchan, 2005: 73). Metode tersebut digunakan mengingat setiap karya tari selalu diliputi aspek estetika, sehingga dinilai lebih mampu menjelaskan fenomena pada karya tari secara lebih objektif.

Konsep estetika yang digunakan untuk mengkaji estetika tari Sekar Jagat adalah konsep estetika esensial, yang mengandung arti bahwa konsep estetika masih mengacu pada estetika yang utama, hakiki, atau mendasar. Pemahaman ini

dimaksudkan bahwa estetika itu masih merupakan keindahan, estetika atau keindahan masih menyangkut hal yang menarik, menyenangkan dan membahagiakan jiwa seseorang. Sedangkan kebalikannya, konsep estetika postmodern sudah menyangkut pembahasan bahwa tidak selalu yang disebut indah itu menyenangkan. Maksud dari uraian di atas adalah estetika atau keindahan tidak saja menyangkut yang bersifat cantik, harum, mewah, gemerlap, namun yang kejam, kotor, perkelahian, kebencian, bengis akan kelihatan indah jika sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan (Berdasarkan materi dan kritik yang diberikan oleh dosen pengampu yakni Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum pada tanggal 22 Juli 2013). Pandangan ini juga sejalan dengan Agus Sachari (2002: 3) bahwa pandangan estetika setiap waktu mengalami pergeseran, sejalan dengan pergeseran konsep estetik setiap jaman.

Teori yang digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah teori estetika menurut sudut pandang A.A.M. Djelantik dan Dharsono (Sony Kartika). Djelantik menyatakan bahwa keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Lebih lanjut diuraikan bahwa keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian. Sedangkan Dharsono menyatakan bahwa tiada keutuhan tanpa keseimbangan. Keseimbangan adalah sama berat dan atau dengan kekuatan yang bertentangan. Keseimbangan adalah kesamaan bobot antara kekuatan yang saling berhadapan sehingga memberikan kesan kestabilan, baik melalui keseimbangan formal maupun informal sehingga prinsip inilah yang menjadikan karya tercipta dengan baik. Teori estetika Djelantik dan Dharsono sangat relevan digunakan untuk

menjawab estetika tari Sekar Jagat sebagai salah satu hasil karya seni manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Estetika mutlak ada karena pada dasarnya setiap orang memiliki kelakuan estesisnya masing-masing. Manusia kadang kala merasakan sesuatu yang menakjubkan, menggetarkan jiwanya dan itulah yang disebut indah. Pengalaman indah terjadi atas peran panca indera dalam menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam melalui konsentrasi (Djelantik, 2004: 9). Karya seni yang merupakan bagian dari keindahan buatan manusia menjadi salah satu ruang apresiasi bagi si penikmat dalam menafsirkan keindahan melalui kemampuan panca indera. Estetika berhubungan dengan daya tarik si penikmat untuk memperoleh kepuasan lahir dan batin. Estetika atau keindahan merupakan bagian yang tidak dapat dilupakan dalam karya seni, yang salah satunya adalah tari Sekar Jagat.

1. Analisis Estetika Dalam Tari Sekar Jagat

Untuk mengetahui unsur estetika dalam tari Sekar Jagat, maka digunakan teori A.A.M. Djelantik yang menyebutkan semua benda atau peristiwa seni mengandung aspek atau unsur yang mendasar yakni wujud, bobot, dan penampilan. Melalui aspek tersebut, kandungan estetika dalam tari Sekar Jagat dapat dibedah secara jelas.

a. Wujud

Wujud adalah bentuk yang sudah jadi dan bersifat nyata yang bisa dinikmati atau diapresiasi. Wujud dapat dilihat

langsung oleh mata (visual) dan didengar telinga. Dalam sebuah karya seni khususnya seni tari wujud memiliki dua unsur yaitu bentuk dan struktur. Tari Sekar Jagat berbentuk tari penyambutan kreasi dengan mengambil konsep Rarejangan yang biasanya ditarikan oleh 5 (lima) sampai dengan 7 (tujuh) orang penari putri. Struktur tari Sekar Jagat terdiri dari 3 bagian penting, yakni pepeson, pengawak, dan pengecet. Struktur tari Sekar Jagat telah disesuaikan dengan ide dan konsep tari sehingga terjalin benang merah antara bagian satu dengan bagian yang lain.

b. Bobot

Bobot adalah unsur keindahan yang tidak terlihat oleh mata dan tidak dapat dirasakan oleh panca indera, karena bobot letaknya di dalam karya seni. Bobot sebuah karya seni hanya bisa dirasakan melalui kedalaman rasa si penikmat. Tiga aspek utama dari bobot adalah gagasan (idea), pesan (message), dan suasana (mood).

Gagasan sejajar porsinya dengan ide. Gagasan adalah hasil dari perenungan yang diuji dengan faktor intelegensi sebelum dirumuskan ke dalam sebuah konsep. Gagasan dalam tari Sekar Jagat adalah membuat sebuah karya tari penyambutan dengan media ungkap gerak yang pengolahannya terinspirasi pada uniknya nama dan penggunaan kain-kain kuno dalam Pameran Wastra Bali di Jakarta sehingga pencipta mengambil salah satu nama motif kain di Jawa yaitu Sekar Jagat, kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah tari agar harmonis dengan tema pameran. Dalam tari Sekar Jagat juga

digunakan kain tenunan endek Bali yang diprada. Pesan yang ingin penata sampaikan melalui tari Sekar Jagat ini adalah sebagai tari penyambutan, penari harus dapat menampilkan seperti ibaratnya bunga dunia, yakni harus indah dan dapat memersembahkan tarian itu dengan baik. Suasana yang ditampilkan dalam tari Sekar Jagat adalah suasana gembira karena menyambut kedatangan para tamu yang hadir pada suatu acara.

c. Penampilan

Penampilan yang dimaksud dalam konteks ini adalah tentang tata cara penyajian. Dalam penyajian ini terjadi interaksi komunikatif antara pelaku pertunjukan dengan penikmat pertunjukan itu sendiri. Untuk menyambung interaksi komunikatif ini peran penampilan sangat diperhitungkan. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhi penampilan adalah bakat (talent), keterampilan (skill) dan sarana atau media.

Bakat atau talenta menjadi awal dari kesuksesan dari sebuah penampilan. Bakat dan talenta secara tidak langsung mempengaruhi kepercayaan diri, dengan kepercayaan tinggi maka penampilan akan terlihat sempurna jauh dari kesan cacat dan kesuksesan dalam sebuah pementasan akan tercapai. Dalam mempresentasikan tari Sekar Jagat, sejak awal memilih penari, si pencipta telah memilih penari yang memiliki bakat di bidang tari. Demikian juga pada pertumbuhan tari Sekar Jagat yang telah dipentaskan di berbagai tempat dan dibawakan oleh para penari dengan bakat yang dimiliki. Keterampilan menjadi syarat utama sebuah karya seni agar bisa disuguhkan dengan

baik dan memukau penikmatnya. Keterampilan dicapai melalui adanya pelatihan secara intensif. Penata selalu memilih penari berdasarkan kemampuan dan kedisiplinan yang dimiliki. Hal ini selalu menjadi kunci utamanya. Walau memiliki kepintaran dalam menari, namun jika tidak diimbangi dengan kedisiplinan, penata akan mempertimbangkan lagi untuk mengikutsertakannya. Di samping itu penari harus menanamkan rasa agar tari menjadi lebih hidup. Sarana atau media yang bersifat ekstrinsik mendukung penampilan sebuah karya seni. Untuk itu diperlukan adanya tempat pementasan, tata lampu, property, dekorasi, sound system dan tidak kalah pentingnya tata lampu (lighting) yang sesuai dengan kebutuhan tari Sekar Jagat.

2. Prinsip Estetik Yang Dominan Digunakan Dalam Tari Sekar Jagat

Hakekat suatu komposisi yang baik adalah jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip komposisi karena kehadirannya dalam karya seni saling terkait satu sama lain. Keindahan pada dasarnya terdiri dari sejumlah kualitas atau prinsip pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal, seperti kesatuan (unity), keselarasan (harmony), kesetangkupan (symmetry), keseimbangan (balance), dan perlawanan (kontras) (Sony Kartika, 2007: 2). Prinsip estetik yang dominan digunakan dalam tari Sekar Jagat ini adalah keseimbangan.

Keseimbangan (balance) tidak hanya diperlukan pada tubuh kita sendiri, baik saat berdiri maupun saat mengangkat

salah satu kaki, namun keseimbangan juga diperlukan dengan alam (kosmos) melalui kepekaan rasa yang dimiliki setiap manusia maupun dalam suatu karya seni. Keseimbangan merupakan syarat estetik yang mendasar dalam semua karya seni. Rasa keseimbangan dalam karya seni paling mudah tercapai dengan simetri yang dapat dijumpai pada candi bentar, simbol Garuda Pancasila, kupu-kupu dan sebagainya (2004: 49). Keseimbangan tidak hanya sesuatu yang bersifat simetri, namun yang tidak simetri juga dapat seimbang jika dapat saling melengkapi satu sama lain.

3. Aplikasi Prinsip Estetik Terhadap Elemen-Elemen Seni Dalam Tari Sekar Jagat

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang antara visual ataupun secara intensitas karya (2007: 83). Dalam tari Sekar Jagat, bobot visual ditentukan oleh pola gerak dengan aksentuasi iringan gamelan, warna kostum, koreografi dengan pola lantai. Kehadiran elemen-elemen dalam tari Sekar Jagat dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Aplikasi salah satu prinsip estetik di atas, yakni keseimbangan visual dalam tari Sekar Jagat terhadap elemen-elemen seni dalam tari Sekar Jagat, adalah sebagai berikut.

a. Keseimbangan Visual Pola Gerak dengan Aksentuasi Gamelan

Keseimbangan visual pola gerak dengan aksentuasi gamelan dapat dilihat secara mendalam dari struktur tari Sekar

Jagat. Bagian pepeson, menggunakan aksentuasi gending yang datar dengan didukung keseimbangan pola gerak seperti gerak nyregseg, agem kanan, seledet kanan, ngotag, ulap-ulap ke kiri, seledet kanan, miles kiri, ngeliwes dengan nyelendo kiri, milpil kanan, agem kiri, ngeliwes dengan nyelendo kanan, agem kiri, seledet kiri, ngotag, ulap-ulap ke kanan, seledet kiri, miles kanan, ngeliwes dengan nyelendo kanan, milpil kiri, agem kanan, seledet, nabdab gelung, seledet, nabdab pinggel, ngangguk, rentang tangan kiri, gelatik nuut papah, dan nyeregseg. Bagian pengawak menggunakan aksentuasi gending yang panjang terikat struktur gong yang bersifat abstrak dan statis dengan didukung keseimbangan pola gerak seperti agem kiri, seledet kiri, mentang, agem kiri, ngotag, mentang, miles kiri, miles kanan, agem kanan, gelatik nuut papah, nyeregseg, agem kanan, seledet kanan, mentang, agem kanan, ngotag, mentang, miles kanan, miles kiri, agem kiri, gelatik nuut papah, nyeregseg. Bagian pengecet, menggunakan aksentuasi gending yang naik atau cepat dan lebih teratur dengan didukung keseimbangan pola gerak seperti agem kanan, seledet kanan, nabdab gelung, seledet, nabdab pinggel, ngangguk, ngombak tangan, ngeseh, rentang tangan kiri, seledet kanan, miles, agem kanan, miles kiri, miles kanan, ngegol, agem kanan, seledet tatit, nabdab gelung, seledet, nabdab pinggel, ngangguk, nabdab gelung, seledet, agem kiri, seledet tatit, ngegol, miles, agem kanan, seledet tatit, nabdab gelung, seledet, nabdab pinggel, ngangguk, miles, agem kiri, seledet tatit, nabdab gelung, seledet, nabdab pinggel, ngangguk, miles, agem kiri, seledet tatit, ngegol, ngeliwes dengan nyelendo, ngegol, ngeseh, rentang tangan kiri, nyalud, agem kanan, seledet, ngegol. Sesuai dengan konsep

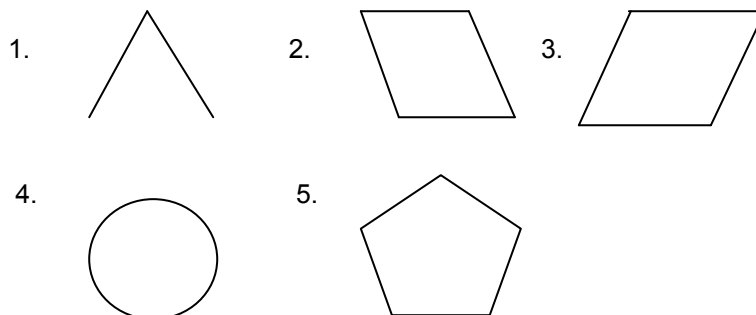
Rerejangan pada tari Sekar Jagat, maka salah satu ciri gerak sebagai kebenaran konsep tersebut adalah mentang tangan (gerakan tangan vertikal). Pola-pola gerak inilah sebagai penyebab dan pembentuk keseimbangan dalam tari Sekar Jagat.

b. Keseimbangan Visual Warna Kostum

Keseimbangan warna kostum dapat dilihat dari penggunaan warna yang lebih kuat dari asalnya akan mendominasi warna yang kekuatan asalnya kurang. Misalnya penggunaan warna hijau pada tapih, warna merah muda pada kain endek, warna hijau pada angkin, warna merah muda pada tutup dada, dan dua selendang berwarna hijau dan kuning, akan membuat adanya keindahan melalui suatu keseimbangan visual pada kostum.

c. Keseimbangan Visual pada Pola Lantai

Keseimbangan visual pola lantai pada tari Sekar Jagat dominan menggunakan keseimbangan simetri. Keseimbangan simetri dapat memberi rasa tenang dan aman (2004: 41). Keseimbangan simetri dapat dilihat dari pola lantai bagian pepeson menggunakan pola bentuk V, bagian pengawak menggunakan pola lantai bentuk layang-layang, bagian pengecet menggunakan pola bentuk melingkar dan segi lima.



Pola lantai juga harus sejalan dengan terciptanya pola gerak-gerak baru (koreografi) agar menimbulkan kesatuan yang utuh antara satu bagian dengan bagian yang lainnya. Keseimbangan inilah yang dapat memperkuat rasa keutuhan tari Sekar Jagat, di samping keseimbangan rasa antara penari dengan postur yang sama, dan semua elemen yang saling melengkapi sehingga terwujud tari Sekar Jagat yang berbobot serta berkualitas.

PENUTUP

Dari apa yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa karya seni tercermin pada kemampuan produktif, karakter dan pribadi si penciptanya, karena karya seni merupakan keselarasan dari berbagai aspek estetika yang terkandung di dalamnya. Melalui adanya aspek-aspek estetika yang terkandung dalam karya seni, akan mampu mendorong perkembangan diri pelaku dan penikmat seni lainnya dalam bidang kesenian. Penikmat seni tentu memiliki apresiasi dan persepsi masing-masing untuk memberikan penilaiannya terhadap hasil karya seorang pencipta sesuai bobot estetis yang ada dalam karya tersebut. Seperti halnya dalam tari Sekar Jagat, memiliki bobot estetisnya sendiri dengan prinsip estetik yang dominan yaitu keseimbangan yang dapat mempengaruhi semua keutuhan dan kualitas tari Sekar Jagat. Keseimbangan visual pola gerak dengan aksentuasi gamelan, warna kostum, dan pola lantai inilah yang menyebabkan keindahan dan kesatuan utuh dalam tari Sekar Jagat. Sebagai saran, setiap seniman

hendaknya selalu memperhatikan unsur-unsur estetika yang ada dalam karya seni yang akan diwujudkan. Hal ini bertujuan agar seniman itu sendiri dapat memberikan hasil karya terbaik sehingga menimbulkan kepuasan baik bagi dirinya sendiri maupun bagi penikmat seni.

DAFTAR SUMBER

SUMBER TERTULIS (KEPUSTAKAAN)

- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: Program Studi Seni Rupa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan arti line.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) dengan Ford Foundation.
- Fatchan, A. 2005. *Konsep dan Metode Penelitian Kualitatif (Beserta Contoh Proposal Penelitiannya)*. Malang: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana PPS-UM Malang.
- Khozin Afandi, A. 1993. *Kualitatif (Dasar-Dasar Penelitian)*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Liang Gie, The. 2004. *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta. Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- Mudji Sutrisno, Fx dan Christ Verhaak. 1993. *Estetika; Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika;Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Estetika. Bandung: Rekayasa Sains*.
- Suharnan. 2011. *Kreativitas;Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung.
- Tim Survey Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar. 1977. *Pengantar Dasar Beberapa Tari Bali*. Denpasar: Proyek Akademi Kesenian Bali.

Udiana N.P, Tjokorda. 2011. *Garuda Bali; Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: Cakra Press.

Wiratini, Ni Made. 2009. *Problem Peranan Wanita dalam Seni Pertunjukan Bali di Kota Denpasar: Kajian Bentuk, Fungsi dan Makna*. Malang: Bayumedia Publishing.

SUMBER LAIN

BRVCD.57. 2008. *Master Revival; New Compositions of Balinese Dance and Music Makaradhwaja (Pimp. I Made Bandem)* . Denpasar: Bali Record.

LAMPIRAN :



Gerakan mentang tangan dalam tari Sekar Jagat sebagai salah satu keseimbangan visual



Gerakan agem kanan pada bagian pengawak dalam tari Sekar Jagat

ESTETIKA TARI LEGONG JOBOG NI KETUT RENENG

Oleh : Ni Made Haryati

Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia. Denpasar Bali Indonesia
Ade.Haryati1@yahoo.co.id

Abstrak

Ni Ketut Reneng merupakan sosok seorang seniwati tari yang memiliki jasa yang begitu besar di dalam penggalan serta pelestarian tari Legong yang telah mengalami ancaman kepunahan. Penggalan tari Legong dilaksanakan untuk melestarikan tarian Legong, salah satu tari Legong yang berhasil digali kembali yaitu tari Legong Jobog. Tari Legong Jobog merupakan tari Legong yang menggunakan tema peperangan antara Subali dan Sugriwa dalam memperebutkan Dewi Tara. Konsep estetika yang terkandung dalam tari Legong Jobog terdapat pada wujud dan struktur tari Legong Jobog. Estetika tari Legong Jobog yang berhasil direkonstruksi Ni Ketut Reneng menjadi sebuah ciri khas dari seniman tari Ni Ketut Reneng, berkat jasa Ni Ketut Reneng tari Legong Jobog dapat dilestarikan sampai saat ini.

Kata kunci : Ni Ketut Reneng, konsep estetika, Legong Jobog.

Abstract

Ni Ketut Reneng is the figure of dancer who have devoted her liv to prevent Legong dance and rice the dance up again from the extinction threat. The research about Legong dance is purposed to keep the dance it self, and one of the kind that is successfully researched was Legong jobog dance. Legong Jobog dance portrays the theme of battle between subali and Sugriwa for having Dewi Tara. The aesthetic concept contains ini this Legong dance is at the form and structure of the dance. Legong jobog dance aesthetic have been successfully reconstructed by Ni Ketut Reneng as one of her characteristic as dancer, and therefore this Legong Jobog dance now still well-known in the society.

Keywords : Ni Ketut Reneng, aesthetic concept, Legong Jobog.

I PENDAHULUAN

Ni Ketut Reneng adalah seorang seniwati tari yang telah sangat mahir dan juga sangat terkenal, kemahirannya dalam seni tari telah digelutinya semenjak ia masih kecil. Ni Ketut Reneng belajar menari ketika beliau berumur enam tahun dengan mempelajari tarian yang paling sulit yaitu tari Gambuh. Setelah melihat bakatnya yang besar dalam mempelajari tarian bali maka ia belajar menari dengan A.A Ngurah Jambe, Salit Rengit, Nyarikan Sariada dan dari Ida bagus Bodha yang berasal dari Kaliungu Kelod dengan mempelajari tari Condong dan Legong.

Tari Legong pada merupakan sebuah tarian klasik bali yang mengutamakan penyajian gerak-gerak yang luwes, yang diikat oleh pola-pola dan aksen gamelan sehingga terwujud satu tarian yaitu taian legong yang mengikuti irama gong pengiringnya. Tarian Legong merupakan tarian klasik yang telah ada sejak dahulu dan tarian ini merupakan dasar dari tari Bali putri. Dengan keluwesan gerak yang sesuai dengan irama gong pengiringnya membuat tarian Legong menjadi sangat klasik dan popular. Tarian ini ditampilkan dengan halus , lembut, lemah gemulai dan sangat menggairahkan sesuai dengan tema yang terdapat dalam tarian tersebut, hal inilah yang menyebabkan tari Legong menjadi sangat terkenal. Tari Legong Jobog merupakan tari Legong yang menggunakan cerita Jobog yaitu peperangan antara Subali dan Sugriwa.

Dilihat dari perkembangan seni tari saat ini, banyak seniman tari yang kurang memperhatikan atau tertarik dengan

tari Legong. Keberadaan tari Legong Jobog pernah terancam dan hampir saja mengalami kepunahan karena berbagai faktor, hal ini menjadi kekhawatiran bagi para seniman tari. Atas kekhawatiran tersebut maka diadakanlah sebuah rekonstruksi yaitu menggali kembali tari Legong Jobog. Ni Ketut Reneng sebagai penggali gerakan tari Legong Jobog hingga dapat terwujud sempurna dengan menggunakan konsep estetika yang dimilikinya.

Secara umum Ni Ketut Reneng merupakan salah seorang seniman yang berhasil menggali serta mengingat gerakan-gerakan tari Legong yang hampir punah tersebut pada saat rekonstruksi dilaksanakan. Pelestarian tari Legong dengan menggunakan metode pengajaran yang dimilikinya mewarisi tari Legong kepada murid-muridnya dengan tujuan tarian ini tetap dapat dilestarikan dan dijaga serta dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Untuk itu maka perlu dilakukan pengkajian secara mendalam terhadap seni tari Ni Ketut Reneng yang difokuskan pada konsep-konsep estetika pada proses berkesenian dalam peran serta jasa Ni Ketut Reneng untuk menyelamatkan tari Legong Jobog dengan menggunakan pendekatan antropologi seni dalam bentuk penelitian kajian seni.

Berdasarkan uraian di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu : Bagaimanakah wujud tari Legong Jobog? Serta bagaimanakah estetika Ni Ketut Reneng pada tari Legong Jobog?

II METODE DAN LANDASAN TEORI

Berdasarkan bidang ilmu yang dikaji, maka penelitian ini mengkaji konsep-konsep estetika pada proses berkesenian seniwati Ni Ketut Reneng dalam melestarikan tari Legong Jobog di daerah Denpasar. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan di daerah Denpasar Utara serta Denpasar Timur ditetapkan sebagai lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan. Daerah Denpasar merupakan wilayah berkembangnya tari Legong yang berhasil dilestarikan oleh seniwati Ni Ketut Reneng.

Untuk mendapatkan sumber data dan informasi yang diperlukan peneliti memilih beberapa informan yang kompeten, berpengaruh, dan memiliki otoritas dalam proses berkesenian Ni Ketut Reneng. Adapun para informan tersebut adalah I Gst Ayu Susilawati dan Ni Ketut Arini Alit yang merupakan anak didik Ni Ketut Reneng serta I Wayan Permadi yaitu cucu Ni Ketut Reneng. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, yang disusun dalam bentuk pokok-pokok pertanyaan.. Oleh karena itu dengan memilih informan dan menggunakan pedoman wawancara, yakni mempermudah memperoleh informasi dengan data yang tersusun rapi.

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung ketempat dimana objek penelitian melakukan kegiatannya sehari-hari serta kegiatan kesenian semasa hidupnya. Dalam penelitian ini, selain menggunakan analisis dokumen, juga menggunakan studi kepustakaan untuk mengumpulkan data-data

melalui sumber buku, laporan, jurnal, atau semua informasi dalam bentuk tertulis yang tentunya memiliki hubungan yang erat dengan penelitian ini. Pengambilan data melalui teknik dokumentasi juga meliputi pengumpulan foto-foto, rekaman audio, dan visual.

2.1 Landasan Teori

Berpijak pada masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, maka diperlukan landasan teori untuk memahami dan mempelajari alam pikiran subjek yang diteliti serta menafsirkan dan memahami setiap fenomena dalam rangka membangun konsep landasan berfikir dengan harapan menghasilkan temuan-temuan baru yang lebih dalam.

2.3.1 Teori Estetika

Dalam buku Estetika oleh Dharsono, 2007 terdapat paparan seorang filsuf seni dari Inggris bernama Herbert Read dalam *The Meaning of Art*, merumuskan definisi bahwa keindahan adalah kesatuan dari hubungan-hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan-pencerapan inderawi kita (*beauty is unity of formal relations among our senseperceptions*).

2.3.2 Teori Kreativitas

Berdasarkan uraian mengenai estetika proses berkesenian Ni Ketut Reneng, teori kreativitas yang diungkapkan oleh Rom Here dalam buku *Persoalan-persoalan Dasar Estetika* oleh Marcia Muelder Eaton, 2010 dapat digunakan untuk menjelaskan apa yang khas tentang seniman atau kegiatan artistic seniman tersebut. Kembali ke permasalahan dalam

penelitian ini, maka teori kreativitas relevan digunakan untuk mengungkapkan maksud yang terkandung dalam setiap kegiatan seniman serta memberi jalan bagi kita dalam pemahaman akan seni.

2.2.3 Teori Fungsional

Peranan Ni Ketut Reneng di masyarakat akan dibahas dengan menggunakan teori fungsional dari Malinowski karena peran Ni Ketut Reneng dalam menyelamatkan tari Legong di Denpasar sangat berfungsi bagi masyarakat. Teori ini menyatakan bahwa berbagai unsur kebudayaan yang ada dalam masyarakat manusia berfungsi untuk memuaskan suatu rangkaian hasrat naluri akan kebutuhan hidup dari makhluk manusia (basic human needs). Dengan demikian, unsur kesenian misalnya mempunyai fungsi guna memuaskan hasrat naluri manusia untuk tahu (Koentjaraningrat, 1990:215).

II PEMBAHASAN

Karya seni tari merupakan salah satu wujud keindahan yang diciptakan dan diwujudkan oleh manusia. Indah adalah segala sesuatu yang menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman dan bahagia yang dapat membuat kita menjadi terpaku dan terpesona sehingga menimbulkan keinginan untuk menikmatinya kembali. Keindahan dalam tari Legong Jobog dapat dilihat dari segi ciri khas serta ciri estetik yang terkandung di dalamnya.

2.2 Wujud Tari Legong Jobog

Tari Legong Jobog termasuk dalam tari balih-baalihan karena tari ini dipertunjukkan kapan saja dan tidak tetrikat dengan acara keagamaan. Tari Legong Jobog merupakan salah satu dari 3 tarian yang berhasil digali kembali atau dirkonstruksi oleh Ni Ketut reneng pada tahun 1975-1976. Masing-masing tari Legong yang direkonstruksi memiliki ciri khas tersendiri , namun dalam penelitian ini difokuskan pada tari Legong Jobog yang direkonstruksi oleh Ni Ketut Reneng.

Wujud Tari Legong Jobog yang direkonstruksi Ni ketut Reneng terdiri dari bentuk tari Legong Jobog dan struktur tari. Tari Legong Jobog merupakan tarian yang dipertunjukkan oleh dua orang anak perempuan atau dapat ditarikan secara berpasangan dan berkelompok. Perbendaharaan gerak yang terdapat dalam tari Legong Jobog sangat abstrak, meskipun di dalam tari Legong jobog telah menggunakan tema atau cerita. Agem pokok yang digunakan pada tari Legong Jobog adalah agem Bhuta Ngawasari. Bhuta Ngawasari adalah satu pose gerak tari Bali yang menirukan patung raksasa yang sedang membawa bunga. Adapun posenya terdiri dari sikap kaki kanan diangkat setinggi lutut kaki kiri ditekuk sedikit sehingga badan merendah, sedangkan tangan kanan berada di lutut kaki kanan yang terangkat dan tangan kiri berada di atas kepala (Bandem, I Made.1983:37). Hal ini disesuaikan dengan tema cerita yaitu menceritakan peperangan antara Subali dan Sugriwa sehingga koreografer dalam hal ini ingin menunjukkan sikap serta kegagahan yang dimiliki tokoh tersebut. Kegagahan tokoh tersebut dituangkan melalui bentuk agem pokok yaitu agem Bhuta Ngawasari.

Legong Jobog adalah sebuah komposisi tari Legong Keraton yang memakai lakon Jobog. Cerita Jobog mengisahkan peperangan antara Subali dan Sugriwa, yang satu sama lain tidak saling mengenal (Bandem, I Made.1983:88). Cerita atau tema yang digunakan adalah mengenai kisah peperangan subali dan sugriwa untuk memperebutkan Dewi Tara. Alkisah diceritakan Subali dan Sugriwa sedang dalam pertapaan, datanglah Bhatara Indra meminta bantuan untuk memusnahkan Mahesa Sora, dua orang raksasa yang selalu mengganggu keamanan sorga. Indra berjaji menghadiahkan putrinya Dewi Tara kepada siapa saja diantara mereka yang berhasil membunuh Mahesa Sora. Subali dan Sugriwa menerima permintaan itu dan mereka berangkat untuk menyerang Mahesa Sora, di sebuah goa dekat gunung Himawan. Ketika sedang berlangsungnya pertempuran di dalam goa, Sugriwa yang menunggu di luar, salah mengerti akan psan kakaknya, yaitu ia harus menyumbat mulut goa itu setelah melihat adanya cairan darah putih yang mengalir ke luar goa. Sugriwa mengira bahwa Subali telah gugur dibunuh oleh Mahesa Sora, sedangkan cairan putih itu adalah otak dari kedua raksasa yang dibunuh oleh Subali.

Tata Busana atau Kostum merupakan segala perlengkapan pakaian yang dipakai dalam tari Bali. Busana merupakan faktor pendukung yang sangat penting dalam tari Bali, karena melalui busana penonton akan dapat membedakan setiap tokoh yang tampil (Bandem, I Made, 1983:39). Tata busana atau kostum yang dipergunakan pada tari legong Jobog sama seperti pada umumnya tari legong yang terdiri dari hiasan kepala berupa gelungan legong, pada bagian badan terdiri dari

baju serta kain parade, simping, badong tutup dada, lamak, oncer, ampok-ampok, Property yang digunakan adalah kipas dan pada saat pesiat menggunakan ranting pohon sebagai senjata pada saat bagian pesiat atau perang, hal ini menimbulkan susasan perang yang berada di hutan. Namun tari Legong Jobog memiliki perbedaan pada warna kostum tarinya yang menggunakan warna merah.

Semua warna memiliki sifat-sifat dasar yang ikut enentukan persepsi (kesan) yang terjadi pada kita setelah tahap penangkapan sensasi oleh mata kita (djelantik, A.A.M, 2004:27). Warna dapat mempengaruhi rasa manusia dan menciptakan rasa yang khas pada manusia. Penangkapan serta penyerapan rasa yang dpat memunculkan suasana tertentu sesuai dengan hasil pengamat sendiri. Suasana marah dicitptakan dengan warna merah cerah, merah tua (djelantik, A.A.M, 2004:28). Pada tari Legong Jobog warna kostum yang dinggunakan adalah merah ini disesuaikan dengan cerita yang digunakan karena dalam tari legong ini difokuskan mengenai cerita perkelahian antara Subali dan Sugriwa sehigga suasana marah dapat diwujudkan dan didukung dengan menggunakan kostum tari Legong jobog yang berwarna merah.

Struktur Pertunjukan tari Legong Jobog terdiri dari 6 bagian yang dapat mewujudkan suatu keutuhhan, terdiri dari pengawit, pengawak, gegaboran, pengetog, pangkat dan pekaad. 1)Pengawit terdiri dari gerakan abstrak yang menampilkan keindahan-keindahan gerakan tari legong, di dalam bagian ini gerakan tari yang digunakan tidak menunjukkan tema atau cerita yang digunakan sehingga tidak ada

pemunculan karakter di dalamnya. 2) Pengawak merupakan bagian kedua dari tari Legong Jobog dengan menggunakan agem atau sikap pokok yang menjadi ciri khas dari tarian ini. Gerakan yang digunakan menggunakan tempo yang pelan serta lembut se sesuai dengan tempo musik pengiringnya. 3) Gegaboran merupakan bagian ketiga dari tari Legong Jobog nama Gegaboran merupakan nama atau istilah yang berada dalam seni karawitan dan digunakan dalam struktur tari Legong Jobog. Pada bagian ini tempo gerak dalam tari sedikit memuncak namun belum memasukkan unsur tema atau cerita yang digunakan. 4) Pengetog dalam tari Legong jobog merupakan bagian keempat dari struktur pertunjukannya. Pada bagian pengetog melambangkan gerakan persiapan mesiat atau persiapan perang gerakan tari semakin memuncak namun gerak tari masih rampak. 5) Pesiat adalah struktur kelima dari tari Legong Jobog, dalam bagian ini tema atau cerita sudah masuk ke dalam gerak tari sehingga penari terbagi menjadi dua yaitu sebagai Subali serta Sugriwa. Gerak tari pada bagian ini menceritakan berperang sugriwa kalah lebih dahulu kemudian subali kemudian kalah. 6) Pekaad merupakan bagian terakhir dari struktur tari Legong Jobog, gerakan yang digunakan adalah gerakan bersama dengan menggunakan gerak yang sedikit lembut sebagai akhir dari pertunjukan tari Legong Jobog. Tari Legong Jobog diiringi dengan satu barungan yang disebut dengan gamelan palemongan dengan menggunakan laras pelog lima nada.

2.2.2 Estetika Tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng

Seorang seniman bisa membuat variasi-variasi apa saja tanpa merubah prinsip kesenian yang tertuang di dalamnya. Perubahan-perubahan itu bisa mengenai ukuran, tegak, proporsinya, dan sebagainya (Djelantik, A.A.M. 2004:68). Ni Ketut Reneng memiliki ciri khas tersendiri sebagai sebuah daya imajinasi serta kreativitasnya sebagai seorang penari dan guru tari yang mahir. Dengan adanya ciri khas tersebut dapat menunjukkan identitas tersendiri dari Ni Ketut Reneng. Ni Ketut Reneng merupakan salah seorang seniman tari yang selalu mendedikasikan dirinya untuk kesenian. Salah satu wujud dedikasinya pada bidang seni khususnya seni tari adalah ketika diadakannya rekonstruksi tari Legong.

Tiga unsur estetik mendasar dalam struktur setiap karya seni adalah : (1) Keutuhan atau kebersatuan (unity), (2) Penonjolan atau penekanan (dominance), (3) Keseimbangan (balance) (Djelantik, A.A.M, 2004:37). Estetika tari Legong Jobog yang berhasil direkonstruksi oleh Ni Ketut Reneng dapat diamati dengan menggunakan tiga unsure estetik tersebut, dengan demikian dapat diketahui mengenai estetika tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng. Keutuhan yang dimaksud merupakan keutuhan karya seni dalam hal ini adalah tari Legong Jobog sebagai sebuah karya seni yang berhasil digali kembali dalam proses rekonstruksi Legong pada tahun 1975/1976 dalam keseluruhannya bersifat utuh yang tidak ada cacatnya dan tidak ada yang kurang dan berlebihan. Tari legong Jobog merupakan sebuah tarian yang memiliki keanekaragaman atau variasi sehingga dapat membuat karya tari ini menjadi sangat menarik. Keanekaragaman dalam keutuhan tari legong Jobog yang

membuat tarian ini menjadi sangat menarik terdiri dari tiga macam keadaan yaitu simetri, ritme, keselarasan atau harmoni.

Simetri merupakan ciri dari satu kesatuan dimana kesatuan tersebut terbagi dua bagian yang sama besar bentuk dan wujudnya, dalam tari Legong Jobog gerak tari yang terdapat dalam setiap struktur terbagi rata dimulai dengan gerakan kanan dan berakhir dengan gerakan kiri kemudian terdapat peralihan untuk membedakan setiap bagian pada tari tersebut. Pada bagian pesiat juga terbagi sama rata dimulai dengan kekalahan pihak Sugriwa dan kemudian berakhir dengan kekalahan subali, hal ini menyebabkan karya tari ini terlihat simetri. Ritme merupakan keteraturan dalam karya tari ritme dapat dilihat pada gerak tari yang disebut dengan ritme gerak. Ritme gerak yang monoton atau terus menerus dapat mengurangi daya tarik dan mutu estetik dari karya tari. Dalam tari Legong Jobog terdapat perubahan beberapa ritme gerak yang disesuaikan dengan perubahan bagian atau pembabakannya. Pada bagian pengawit yang merupakan awal dari tari Legong Jobog gerakan sedikit energik sebagai pembuka tari ini, kemudian beralih pada bagian pengawak dengan alunan gamelan pengawak yang lebih halus serta mengalun sehingga ritme gerak disesuaikan dengan alunan gamelan yaitu mengalun lembut. Pada bagian ketiga yaitu Gegaboran merupakan bagian ketiga dari tari Legong Jobog nama Gegaboran merupakan nama atau istilah yang berada dalam seni karawitan dan digunakan dalam struktur tari Legong Jobog. Pada bagian ini tempo gerak dalam tari sedikit memuncak namun belum memasukkan unsur tema atau cerita yang digunakan. Pada bagian pengetog melambangkan gerakan persiapan mesiat atau persiapan perang gerakan tari semakin

memuncak namun gerak tari masih rampak. Pesiat dalam bagian ini penari terbagi menjadi dua yaitu sebagai Subali serta Sugriwa yang berperang dengan ritme gerak yang sangat dinamis dan tempo yang sangat cepat. Pekaad menggunakan gerak yang sedikit lembut sebagai akhir dari pertunjukkan tari Legong Jobog. Dari penyatuan simetri serta ritme gerak dalam tari Legong Jobog menghasilkan kondisi yang harmoni atau keselarasan dari tari Legong Jobog.

Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni sesuatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain. Penonjolan dapat juga dicapai dengan mengeraskan suara tertentu, melalui perubahan ritme, perubahan kecepatan gerak, atau kecepatan melodi, atau memakai warna yang mencolok (Djelantik, A.A.M. 2004:44). Ragam gerak tari Legong Jobog pada umumnya memiliki kesamaan, namun pada hasil akhirnya akan memiliki perbedaan pada teknik gerak yang dituangkan dari pengajar satu dengan pengajar lainnya. Perbedaan itu disebabkan karena para pengajar memiliki ciri khas tersendiri yang nantinya mampu memberikan warna berbeda kepada masyarakat yang melihat serta mempelajarinya. Akan tetapi sesungguhnya perbedaan yang terdapat dalam tari Legong Jobog gerak yang diciptakan adalah sebagai variasi dalam tarian ini, perbedaan tersebut masih mengikuti pakem-pakem tarian Legong yang sudah ada dan tidak menyimpang dari aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh seniman tua terdahulu.

Menurut Ni Ketut Reneng, prinsip-prinsip yang penting yang perlu diketahui dalam mempelajari tari Legong jobog,

adalah : 1) Kepala, posisi kepala menggunakan garis simetris dengan posisi badan sehingga muncul garis perspektif antara garis kepala dengan tubuh. Jarak yang dari dagu ke pangkal leher diukur 4 jari penari. 2) Tubuh, tubuh penari lebih miring, dengan mendorong tulang rusuk penari. 3) Lutut, berat badan penari bertitik pada lutut sesuai dengan kemiringan badan. 4) Kaki, jarak kaki yang digunakan dalam setiap agem menggunakan ukuran 4 jari penari tersebut.

Pada pokoknya prinsip atau peraturan serta norma yang digunakan oleh Ni Ketut Reneng dalam mempelajari tari Legong Jobog memiliki kesamaan dengan dasar tari Bali lainnya namun Ni Ketut Reneng memiliki ukuran tersendiri yaitu menggunakan ukuran 4 jari atau yang disebut dengan sikut 4. Dalam tari Legong Jobog menggunakan agem pokok tersendiri yang merupakan ciri khas dari tari Legong Jobog yaitu penempatan agem Bhuta Ngawasari sebagai agem pokok. Kemudian dalam peralihan terdapat tanjek ngandang mentang dan tanjek mentang yang bberawal dari gerakan mentang panah kemudian distilirisasi menjadi tanjek mentang sebagai ciri peralihan gerakan Legong Jobog Ni Ketut Reneng. Tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng memiliki ciri khas pada gerakannya yang mengalun dan pada bagian tertentu terdapat ritme gerak yang memberi kesan aksen yang kuat sebagai akhir gerak. Hal ini merupakan salah satu ciri khas tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng yang memiliki keanekaragaman dalam segi ritme gerakannya sehingga penonton dapat menikmati setiap gerakan yang ditampilkan dengan keluwesan pada tulang rusuk serta dorongan tulang rusuk mengikuti berat badan penari. Pengolahan badan serta kepala mengikuti angka 8 sehingga

keluwesan gerak dapat terlihat, berdasarkan hasil wawancara dengan I Gst A. Susilawati yaitu salah seorang murid Ni Ketut Reneng angka 8 digunakan sebagai patokan karena setiap gerakan berpatokan pada 8 ketukan gamelan namun angka 8 juga melambangkan lingkaran yang tidak ada putusnya. Hal ini mencirikan gerak tari Legong Ni Ketut Reneng yang selalu mengalun mencirikan gerakannya untuk menikmati setiap gerak tari dan menonjolkan keluwesan tubuh dengan alunan gerak dan tehnik yang telah dimilikinya.

Keseimbangan adalah sifat alami manusia, bahwa dalam menempatkan dirinya terhadap alam lingkungan hidupnya selalu menghendaki keseimbangan saat baru belajar berdiri dan berdiri sendiri, ia memerlukan rasa keseimbangan agar tidak jatuh dan untuk mempertahankan tegak tubuhnya (Djelantik , A.A.M. 2004:47). Peraturan dan norma-norma tari Legong Jobog diturunkan secara lisan dalam bentuk praktek tari. Dalam memberikan koreksi atau perbaikan dalam gerakan tariannya, Ni Ketut Reneng sebagai guru tari akan langsung memanipulasi tubuh siswa dengan mengoreksi posisi tangan, kepala, kaki, dan lain sebagainya. Dalam karya tari Legong Jobog pembagian gerak serta pembagian pembabakan cerita memiliki keseimbangan yaitu sama berat dan sama kuat. Permainan gerak yang terdiri dari gerakan kanan dan kiri kemudian pada bagian gegaboran terdapat arah hadap depan belakang serta arah hadap kanan dan kiri sehingga keseimbangan gerak dapat dirasakan. Kemudian pada bagian pesiat pihak Sugriwa yang kalah terlebih dahulu kemudian disusul dengan pihak Subali dengan arah hadap Sugriwa jatuh ke depan dan arah hadap Subali jatuh ke belakang.

III KESIMPULAN

Legong Jobog adalah sebuah komposisi tari Legong yang memakai lakon cerita Jobog mengisahkan peperangan antara subali dan sugriwa dalam memperebutkan Dewi Tara. Legong Jobog terdiri dari 6 struktur pertunjukan yang terfokus pada bagian pesiat, dengan menggunakan kostum legong berwarna merah. Tari Legong Jobog diiringi dengan satu barung gamelan palemongan yang menggunakan laras pelog lima nada.

Estetika tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng terletak pada prinsip atau norma yang digunakan oleh Ni Ketut Reneng memiliki ukuran tersendiri yaitu menggunakan ukuran 4 jari atau yang disebut dengan sikut 4. Dalam tari Legong Jobog menggunakan agem pokok tersendiri yang merupakan ciri khas dari tari Legong Jobog yaitu penempatan agem Bhuta Ngawasari sebagai agem pokok. Tari Legong Jobog Ni Ketut Reneng memiliki ciri khas pada gerakannya yang mengalun dan pada bagian tertentu terdapat ritme gerak yang memberi kesan aksentuasi yang kuat sebagai akhir gerak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. 1982. *Ensiklopedi Tari Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia.
- _____, I Made & Fredrik Eugene deBoer. *Kaja dan Kelod Tarian Bali dalam Tradisi. Terjemahan I Made Marlowe Makaradhwaja Bandem. 2004*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dharsono. 2007. *Estetika. Bandung: Rekayasa Sains*
- Dibia, I Wayan. 1985. *Mengenal Tari-tarian Bali Sebelum Abad XX*. Denpasar: ASTI.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika I Estetika Instrumental*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI).

- _____,1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika II Estetika Kontemplatif*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI).
- _____,2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Denpasar : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Koentjaraningrat.1980. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*.Jakarta : Dian Rakyat.
- _____, 1996. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta:PT. Rineka Cipta
- Marzuki.1987. *Metodelogi Riset*.Yogyakarta : BPFE.
- Mulyana, Deddy.2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*.Jakarta :Rosdakarya.
- Proyek Penggalan / Pembinaan Seni Budaya Klasik (Tradisional) dan Baru th. 1980 / 1981Evolusi Tari Bali. Denpasar
- Schwarz, Ted. 1990.*The Complete Guide Writing Biographies*, Ohio:Cincinnati.
- STSI Denpasar. 1994. *Jurnal Wreta Cita Dua Puluh Tujuh Tahun STSI Denpasar* : Majalah Kampus STSI Denpasar
- Sudikan, Setya Yuwana. 2001. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Surabaya: Citra Wacana
- Suyanto, Bagong dan Sutinah.2005.*Metode Penelitian Sosial. Beragai Alternatif Pendekatan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wiratini, Ni Made. 2009
- Yudabakti, I Made & Watra, I Wayan.2007. *Filsafat Seni Sakral Dalam Kebudayaan Hindu*.Surabaya : Paramita.

LAMPIRAN



Proses rekonstruksi tari Legong Jobog oleh Ni Ketut Reneng

Dok. Djesna



Bagian pesiat tari Legong Jobog

Dok. Djesna

ESTETIKA TARI LENTE DI BANJAR TIMBRAH, DESA PAKSEBALI, KLUNGKUNG

Oleh :
Ni Wayan Megawati

Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar Bali Indonesia
Wati.mega76@yahoo.com

Abstrak

Tari Lente adalah sebuah tari *Wali* (upacara) yang memiliki peranan penting dalam upacara *piodalan* di Pura Panti Banjar Timbrah, Desa Paksebali, Kabupaten Klungkung. Pementasan Tari Lente dilaksanakan setiap 6 bulan sekali tepatnya 3 hari setelah Kuningan atau *puja wali*. Keberadaan Tari Lente diperkirakan sudah ada pada awal tahun 1502 yang bersamaan dengan berdirinya Pura Panti. Tari Lente ditarikan oleh penari putri yang masih gadis dengan jumlah penari yang tidak dibatasi. Gerak-gerak tari relatif sederhana sehingga mudah untuk ditirukan. Tata rias dan busana yang digunakan hampir sama dengan tari Rejang Dewa, yang membedakannya adalah menggunakan hiasan kepala yang disebut *plendo*. Tarian ini di pentaskan di *jabe* pura dengan diiringi gamelan Gong Kebyar. Menurut kepercayaan masyarakat setempat, apabila tari ini sengaja atau tidak sengaja dihilangkan akan terjadi bencana di daerah tersebut. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang Tari Lente, untuk memberikan wawasan dan ikut berpartisipasi dalam mempertahankan seni budaya Bali terutama yang terkait dengan ide, gagasan dan nilai yang ada pada Tari Lente agar masyarakat memahami dan menambah pustaka tentang seni yang dilatarbelakangi dengan bidang kajian seni sesuai dengan bidang seni tari.

Kata Kunci : Tari Lente di Banjar Timbrah, Klungkung.

Abstract

Lente dance is a dance Wali (ceremony) which has an important role in piodalan ceremony at Pura Banjar Panti Timbrah, Paksebali village, Klungkung regency. Dance performances Lente conducted every 6 months exactly 3 days

after puja Brass or guardian. The presence of existing Dance Lente estimated at the beginning of 1502 to coincide with the establishment of Pura Panti. Lente dance danced by dancers daughter who was a girl by the number of dancers that are not restricted. Dance motions is relatively simple making it easy for imitated. Makeup and clothing similar to that used dance Rejang Dewa, which sets it apart is the use of headdresses called plendo. This dance in pentaskan in jabe temple to the accompaniment of gamelan Gong Kebyar. According to local belief, if dance is intentionally or unintentionally omitted would be a disaster in the area. The method used in this study is a qualitative research method. The general objective of this study is to learn more about Dance Lente, to provide insight and participate in maintaining berpartisipasi Balinese art and culture, especially that associated with the idea, ideas and values in society in order to understand the dance Lente and add to the literature on the background art field study of art in accordance with the field of dance.

Keywords: Dance Lente in Banjar Timbrah, Klungkung.

I.PENDAHULUAN

Tari Lente adalah tari *wali* yang terdapat di Pura Panti Banjar Timbrah, Desa Paksewali, Klungkung. Tari Lente memiliki peranan penting serta keterkaitan dengan upacara keagamaan di Pura Panti Timbrah selesai atau tidaknya upacara keagamaan di Pura Panti timbrah tergantung dari pementasan Tari Lente. Pementasan Tari Lente dilaksanakan setiap 6 bulan sekali tepatnya 3 hari setelah Kuningan atau *puja wali*. Tari Lente hanya boleh dipentaskan di Pura Panti Timbrah dan tidak boleh dipentaskan ditempat lain. Tari Lente diperkirakan sudah ada sejak awal tahun 1502 bersamaan dengan berdirinya Pura Panti Timbrah. Disebut Tari Lente, berawal dari kata *menyelonte* karena gerak tarinya sangat sederhana, lembut, lentur dan pelan. Dari kata *menyelonte* itu, orang-orang tua dulu secara tidak sadar memberi nama Tari Lente. Keberadaan Tari Lente ini

sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat Banjar Timbrah karena terciptanya tarian ini berawal dari terjadinya musibah yang terjadi di Banjar Timbrah, apabila tarian ini tidak dipentaskan pada saat upacara *piodalan* maka akan terjadi musibah.

Keunikan Tari Lente dapat dilihat pada penggunaan hiasan kepala yang disebut *plendo*. *Plendo* adalah sejenis batang ubi kayu, agar kelihat indah *plendo* dibentuk seperti bunga kembang sepatu dan ditata menjadi hiasan kepala yang berbentuk setengah lingkaran. Keunikan lainnya, Tari Lente ini hanya terdapat di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung, sehingga tari ini menjadi identitas dari daerah tersebut. Sebagai salah satu seni tari unik dan langka maka perlu dilakukan pelestarian agar tidak mengalami kepunahan.

Tari Lente dalam penelitian ini menarik untuk diteliti karena memiliki ciri khas pada hiasan kepala yang disebut *plendo*. Tarian ini adalah tari *wali* yang hanya terdapat di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Klungkung yang merupakan warisan turun temurun yang patut dijaga dan dilestarikan. Adapun masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana sejarah, bentuk dan Estetika Tari Lente Yang Terdapat Di Banjar Timbrah Desa Pakseballi, Kabupaten Klungkung. Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang Tari Lente, untuk memberikan wawasan dan ikut berpartisipasi dalam mempertahankan seni budaya Bali terutama yang terkait dengan ide, gagasan dan nilai yang ada pada Tari Lente agar masyarakat memahami dan menambah pustaka tentang seni

yang dilatarbelakangi dengan bidang kajian seni sesuai dengan bidang seni tari. Manfaat penelitian sebagai wujud kepedulian serta untuk melestarikan tari sakral agar tidak mengalami kepunahan di masa yang akan datang. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan manusia sebagai instrumen. Dari uraian di atas penelitian ini difokuskan pada Estetika tari Lente di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi Klungkung.

II. METODE DAN LANDASAN TEORI

Penelitian mengenai Estetika Tari Lente di Banjar Timbar, Desa Pakseballi, Kabupaten Klungkung menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kebudayaan. Sebuah penelitian tentunya memerlukan landasan teori sebagai penuntun dalam pemecahan masalah pada proses penelitian. Teori dalam sebuah penelitian hendaknya tidak hanya sebagai tambahan halaman dalam laporan penelitian, tetapi menjadi sebuah landasan dalam mengkaji masalah penelitian. Pada penelitian ini teori yang akan digunakan sebagai landasan mengkaji masalah dalam penelitian adalah teori estetika, bentuk dan teori fungsionalisme struktural.

III. HASIL DAN BAHASAN

A. Sejarah Tari Lente di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Klungkung.

Seni tari *wali* (sacral, relegius) yaitu seni tari yang dilakukan di pura-pura atau tempat-tempat yang ada hubungannya dengan upacara agama dan upakara agama,

sebagai pelaksana upacara atau upacara dan pada umumnya tidak memakai lakon. Adapun jenis-jenis tari yang digolongkan dalam Seni Tari Wali ini diantaranya Tari Rejang, Tari Sang Hyang, Tari Pendet dan Tari Baris Gede (Bandem, 1983:23). Tari Lente tergolong ke dalam tari *wali* (upacara), yang dipentaskan setiap upacara *piodalan* di Pura Panti Banjar Timbar, Desa Pakseballi, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung. Pementasan Tari Lente dilaksanakan setiap 6 bulan sekali tepatnya 3 hari setelah Kuningan atau *puja wali*. Tarian ini sangat memiliki peranan penting dalam pelaksanaan upacara keagamaan karena merupakan bagian dari prosesi upacara keagamaan di Pura Panti dan selesai atau tidaknya upacara keagamaan tergantung pada pementasan Tari Lente.

Keberadaan Tari Lente menurut Jero Mangku Made Mustika sudah ada sejak awal tahun 1502 bersamaan dengan berdirinya Pura Panti Timbrah. Disebut Tari Lente, berawal dari kata *menyelonte* karena gerak tarinya sangat sederhana, lembut, lentur dan pelan. Dari kata *menyelonte* itu, orang-orang tua dulu secara tidak sadar memberi nama Tari Lente. Tari Lente ini adalah satu-satunya tari *wali* yang ada di Desa Pakseballi yang sangat disakralkan dan tidak boleh dipentaskan di tempat lain selain di Pura Panti (wawancara, 24 maret 2013).

B. Bentuk Tari Lente di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Klungkung.

Tari tidak bisa lepas dari kebudayaan setempat, karena disesuaikan dengan masyarakat pendukungnya. Tari bersifat individual karena tari adalah ekspresi jiwa yang bersifat individual, dan tari bersifat sosial karena gerak-gerak ritmis yang indah merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan ekspresi jiwa. Tari merupakan salah satu bagian atau cabang kesenian, yang diungkapkan melalui berbagai elemen-elemen. Elemen – elemen yang membentuk terwujudnya Tari Lente antara lain:



Gambar 1
Gerakan awal Tari Lente



Gambar 2
Proses penari saat membentuk lingkaran.

Tari Lente ditarikan oleh sekelompok penari putri yang masih gadis (suci). Jumlah penari tidak ditentukan, bagi siapa yang berkeinginan untuk *ngayah*, bisa ikut menarikan Tari Lente pada saat *piodalan* di Pura Panti. Kepercayaan masyarakat setempat dan berdasarkan wawancara dengan mangku gede mustika bahwa apabila penari Lente tidak gadis (suci) akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan pada saat pementasan

seperti, ada busana yang lepas serta raut muka dari si penari akan terlihat pucat, maka penari dari Tari Lente ini harus suci.

Seni tari dalam proses penciptannya menggunakan media ungkap gerak, yaitu gerak yang berasal dari gerak sehari-hari kemudian distilir dan menjadi bentuk seni. Gerak yang dimaksud adalah gerak yang berasal dari gerak alami menjadi gerak indah sehingga gerak tersebut menjadi gerak tari. Tari Lente berfungsi sebagai tari *wali*, memiliki motif - motif gerak yang relatif sederhana, sehingga para penari dengan mudah meniru gerakan tersebut. Sebelum melakukan gerak tari penari Tari Lente bersimpuh dan berbaris menjadi dua baris sebagai wujud bakti *Terhadap Ide Sang Hyang Widhi*, selanjutnya penari melakukan gerakan Tari Lente terdiri dari empat bagian yaitu; (1) agem kanan, tangan kanan membawa properti kipas dengan gerakan ngeliput dan tangan kiri memegang selendang; (2) agem kiri, tangan kanan melakukan gerakan ngeliput dan tangan kiri memegang selendang dengan posisi tangan kebawah membentuk garis diagonal; (3) gerakan kipas menyentuh tanah dilakukan sebanyak 2x; (4) gerakan berjalan ke depan sebanyak 11x dengan ke dua tangan menempel di paha. Gerakan ini dilakukan berulang-ulang, penari yang awalnya dibagi menjadi dua baris kemudian membentuk garis lurus sampai akhirnya membentuk lingkaran dan berputar sebanyak 3x putaran.

Bandem (1983 : 39) busana adalah segala perlengkapan pakaian yang dipakai dalam tari Bali. Busana merupakan faktor pendukung yang sangat penting dalam tari Bali, karena melalui busana penonton akan dapat membedakan setiap tokoh yang

tampil. Banyak perbendaharaan tari yang timbul karena adanya busana itu seperti gerakan *nabdab gelung*, *nabdab rumbing*, *nyambir*, *anyingsing*, *roma* dan lain sebagainya. Tari Lente yang merupakan tarian *wali* menggunakan busana sesuai dengan peran atau karakter yang dimainkan. Busana yang dikenakan oleh penari Lente antar lain selendang, kain prada warna putih, kuning dan *sabuk* prada. Hiasan kepala pada Tari Lente menggunakan beberapa jenis bunga seperti kamboja, kembang sepatu, cempaka, *sandat*, bunga krengseng, bunga *semanggi* dan *antol* (rambut palsu) dan terakhir adalah *plendo* yang menjadi ciri khas Tari Lente. Pada Tari Lente ini menggunakan tata rias sofe dengan menggunakan warna yang tidak mencolok seperti warna cream dan kuning. Adapun properti yang dipergunakan yaitu kipas tari pada umumnya yang terbuat dari kayu cendana.

Dibia (1999 : 127) Gong Kebyar adalah sebuah barungan baru. Sesuai dengan nama yang diberikan kepada barungan ini (kebyar yang bermakna cepat, tiba-tiba, dan keras) gamelan ini menghasilkan musik-musik keras dan dinamis. Gamelan ini dipakai untuk mengiringi tari-tarian atau memainkan tabuh-tabuh instrumental. Gamelan ini diperkirakan muncul pada tahun 1915 di Desa Jagaraga. Elemen lain dalam suatu tarian adalah musik dan musik adalah patner tari yang tidak boleh ditinggalkan. Musik iringan adalah sebuah faktor pendukung dalam sebuah pementasan seni tari. Sebuah musik iringan dapat menentukan suasana pementasan seni tari. Musik sebagai ungkapan seni memiliki unsur dasar yaitu suara. Suara alat musik yang digunakan memperoleh susunan melodi yang enak didengar bahkan kadang-kadang suara yang dihasilkan

sebaliknya. Tari Lente yang terdapat di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung diiringi oleh gamelan Gong Kebyar.

Pada umumnya sebuah pura dibagi menjadi tiga bagian (1) bagian paling dalam yang disebut *jeroan*: (2) bagian tengah disebut *jabe tengah*: dan (3) bagian ketiga yang dianggap sebagai bagian yang luar yang disebut *jabe* (soedarsono, 2002:127). *Tari Lente* termasuk tari *wali* yang dipentaskan pada saat upacara *piodalan* di Pura Panti Timbrah di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung. Berbeda dengan tari *wali* lainnya yang biasanya dipentaskan di bagian pura yang dianggap paling suci yaitu *jeroan*, sedangkan *Tari Lente* dipentaskan di *jabe* pura. Menurut jero mangku made mustika pementasan *Tari Lente* di *jabe* pura bertujuan untuk keseimbangan antara *jeroan* dengan *jabe* pura karena 3 hari sebelum pementasan *Tari Lente* telah dipentaskan tari Rejang Dewa di *jeroan*. Pementasan *Tari Lente* di *Jabe* pura dianggap untuk memberikan hiburan kepada *pengayah* Pura Panti Timbrah. Sebagai *pengayah* yang telah melaksanakan tugasnya selama upacara *piodalan* maka patutlah mereka diberikan hiburan untuk menghilangkan rasa lelah yang dirasakan (wawancara, 24 Maret 2013).

C. Estetika Tari Lente Di Banjar Timbrah, Desa Pakseballi, Klungkung.

Estetika berasal dari kata Yunani *aesthetis* atau pengamatan, adalah cabang ilmu filsafat yang berbicara tentang keindahan. Objek dari estetika sendiri adalah pengalaman

keindahan, yang dicari adalah hakikat keindahan, bentuk-bentuk pengalaman keindahan. Secara etimologi, estetika berasal dari kata latin *bellum* akar kata *bonum* yang berarti kebaikan. Menurut cakupannya dibedakan keindahan sebagai suatu kualitas abstrak (*beauty*) dan sebagai sebuah benda tertentu yang indah (*beautiful*). Keindahan dalam arti luas meliputi keindahan alam seni, moral dan intelektual. Nilai seni dilihat dari sudut mediumnya, adalah suatu karya seni memiliki nilai indrawi yang menyebabkan seorang pengamat menikmati/memperoleh kepuasan dari ciri-ciri indrawi yang disajikan oleh suatu karya seni. Mengamati uraian pendapat diatas, karya seni sebagai hasil cipta manusia memiliki nilai untuk memuaskan manusia, seni tidak hanya menyajikan bentuk-bentuk yang dicerap manusia semata, tetapi juga mengandung tujuan abstrak yang bersifat rohaniah yaitu suatu makna yang memberi arti bagi manusia.

Djelantik (1990:19) semua benda atau kesenian yang mengandung 3 aspek yang mendasar yaitu sebagai berikut: (1)Wujud atau rupa (*appearance*);(2) Bobot atau isi (*content, substance*);(3) Penampilan, penyajian (*presentation*). Wujud mempunyai dua unsur yang utama yakni bentuk (*form*) dan susunan (*structure*). Bobot mengandung tiga aspek yakni suasana (*mood*), gagasan (*ide*) dan ibarat pesan (*message*). Penampilan memiliki tiga unsur penting yakni, bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana (*medium vihicle*).

Keindahan Tari Lente dapat dilihat dari 3 aspek yaitu wujud, bobot dan penampilan. Wujud dapat dilihat dari bentuk dan struktur dari Tari Lente. Tarian ini ditarikan oleh penari yang

masih gadis (suci), hal ini disebabkan karena Tari Lente merupakan tari wali/sakral. Gerak-gerak yang lemah lembut dan yang seirama dengan iringan musik memberikan perasana nyaman kepada penonton. Simetris, ritme dan keselarasan adalah tiga macam kondisi yang berpotensi atau bersifat memperkuat keutuhan tiga kondisi tersebut dapat dilihat pada pertunjukan Tari Lente seperti pada komposisi tari, iringan musik tata rias dan busana Tari Lente. Semetri pada komposisi Tari Lente dapat dilihat pada saat penari dibagi menjadi dua baris dan pada saat yang membentuk lingkaran. Simetris memberikan rasa aman dan tenang disamping memperkuat keutuhan. Ritme bisa pada iringan musik dan gerak tari, gerakan tari dan iringan musik memiliki keterkaitan. Pada Tari Lente iringan musik yang dimainkan berulang-ulang mempengaruhi gerak tari. Terjadinya pengulangan pada iringan musik juga terjadinya pengulangan pada gerak tari yang dilakukan secara teratur. Harmoni adanya bagian-bagian yang disusun untuk menjadi kesatuan, tidak ada bagian yang bertentangan. penari gerak tari dan busana Tari Lente menjadi Tari Lente sebuah kesatuan harmoni. Penari yang masih gadis (suci), warna putih yang berarti suci dan kuning berarti agung pada busana Tari Lente, gerak yang lemah lembut menjadikan Tari Lente kesatuan harmoni yang memberikan rasa nyaman dan tenang karena tidak ada unsur-unsur yang bertentangan.

Bobot dalam Tari Lente terdapat tiga aspek yaitu suasana, gagasan atau ide dan pesan yang disampaikan. Tari sebagai wujud persembahan umunnya menampilkan suasana tenang, dan nyaman agar upacara yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan nyaman, tenang dan khusuk. Tari yang

berfungsi sebagai tari *wali* tentunya sudah jelas memiliki tujuan. Tujuan pementasan Tari Lente sebagai sebuah persembahan dan wujud bakti kepada Tuhan Yang Maha Esa atau *Ide Sang Hyang Widhi Wasa* yang dipentaskan pada saat *piodalan* di pura panti Timbrah, Desa Paksebali, Kabupaten Kelungkung. Rasa wujud bakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa atau *Ide Sang Hyang Widhi Wasa* dapat dilihat pada awal pementasan yaitu pada saat penari bersimpuh pada awal pementasan. Sebagai masyarakat *pengemong* Pura tersebut mereka berpartisipasi dalam pertunjukan Tari Lente dengan mengikuti sertakan anak-anak mereka untuk menarikan Tari Lente pada saat *piodalan* di Pura Panti tersebut. Terciptanya tarian ini sebagai penolak bala, karena ada kepercayaan masyarakat setempat bila Tari Lente ini sengaja atau tidak sengaja dihilangkan akan terjadi bencana di daerah tersebut.

Penampilan Tari Lente terdiri dari tiga unsur yang sangat berperan yaitu bakat, keterampilan, sarana atau media. (Djelantik, 2008:67) bakat adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki seseorang yang didapatkan berkat keturunannya. Secara biologis keturunan itu ditentukan oleh kehadiran unsur-unsur genetik, yang disebut gen yang terletak pada kromosom dalam masing-masing sel dari tubuh makhluk. salah satu dari penari lente yang pernah penulis temui adalah cucu dari penari yang pernah menarikan Tari Lente. Bakat yang dimiliki oleh penari yang bernama Putu Diah memudahkan ia untuk mengikuti gerak Tari Lente, dengan bakat yang ia miliki bisa menjadi ia penari yang mahir dan profesional dengan diimbangi ketekunan untuk melatih diri menjadi seorang penari. Maka-up adalah salah satu sarana yang menunjang pementasan Tari Lente, dengan tata

rias penari Tari Lente yang menggunakan rias sofe dan tidak terlalu mencolok menjadikan penari lebih cantik dan memberikan rangsangan penonton untuk menikmati pementasan Tari Lente.

Tari Lente adalah sebuah karya tari yang diciptakan memiliki rasa keindahan. Tari Lente disamping merupakan tarian langka juga memiliki rasa keindahan yang menjadi daya tarik penonton untuk menikmati pementasan Tari Lente yang terdapat di Banjar Timbrah, Desa Pakesebali, Klungkung. Rasa keindahan dapat dilihat dari aspek-aspek yang telah diuraikan di atas. Apabila salah satu bagian hilang, maka tarian tersebut tidak bisa disebut Tari Lente dan tidak akan menjadi Tari Lente yang utuh.

KESIMPULAN

Tari Lente memiliki peranan penting dalam pelaksanaan upacara keagamaan serta dapat meningkatkan solidaritas masyarakat. Melestarikan adalah sebagai wujud kepedulian terhadap tari sakral agar tidak mengalami kepunahan di masa yang akan datang. Tari Lente yang terdapat di Banjar Timbrah, Desa Pakesebali, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung tergolong kedalam tari *wali* (upacara). Tarian ini merupakan salah satu bagian dari upacara *piodalan* di Pura Panti Timbrah. Bagi masyarakat setempat tarian ini sangat disakralkan, karena Tari Lente ini merupakan warisan turun temurun, untuk itu setiap upacara *piodalan* di Pura Panti Timbrah tarian ini harus tetap ada. Apabila tarian ini secara sengaja atau tidak sengaja dihilangkan akan terjadi bencana di daerah tersebut. Mengungkapkan rasa pesona dan agar karya tari dapat

dikatakan berbobot, maka para pencipta tari menggunakan aspek-aspek estetika dalam mewujudkan seni tari karena tari bukan semata-mata untuk hiburan tetapi dapat menjadi santapan rohani yang memberikan pencerahan batin.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I Made Dan Fredrik Eugene deBoer. 2004. *Kaja Dan Kelod : Tari Bali Dalam Transisi*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____. 1996. *Evolusi Tari Bali*. Yogyakarta : Kansius (Anggota IKAP).
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang: Seni Pertunjukan Bali*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____. 2004. *Pragina*. Malang : Sava Media.
- Djelantik. 2008. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metodelogi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta : Gajah Mada Universitas Press.
- Kaplan, David dan Albert A. Manners. 2000. *Teori Budaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Koentjaraningrat. 1980. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta : Universitas Hindu.
- Mardalis, 2004. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Moleong, Lexy. J. 1993. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosada Karya.
- Salim, Agus. 2001. *Teori Dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta : PT Tiara Wacana.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soedarsono, R M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia : Di era Globalisasi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press (Anggota IKAP).
- Triguna, Ida Bagus Gde Yudha. 2000. *Teori Tentang Simbol*, Denpasar. Widya Dharma.

ESTETIKA BENTUK TARI REJANG JASRI YANG ADA DI KABUPATEN KARANGASEM

Oleh : Desak Putu Eka Parwati
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Desakecka@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang tari Rejang Jasri, sebuah tarian sakral yang ada di Pura Puseh desa adat Jasri, Kabupaten Karangasem. Tarian yang tergolong langka di Bali ini sangat disucikan oleh masyarakatnya dan hanya boleh dilaksanakan pada saat upacara piodalan. Rejang Jasri adalah tarian yang sangat sederhana bentuknya. Tari wali ini merupakan warisan budaya turun temurun dari warga masyarakat Jasri. Tarian ini hingga kini masih bisa disaksikan dalam rangkaian upacara piodalan yg ditarikan setiap setahun sekali, bertepatan pada hari raya umanis kuningan, Melalui kajian kualitatif maka ada permasalahan yang di angkat yaitu bentuk tarian Rejang Jasri dalam upacara piodalan di Pura Puseh desa adat Jasri, Bagaimana struktur pertunjukan tari Rejang Jasri yang ada di Desa Adat Jasri, dan Apa keunikan dari tari Rejang Jasri?

Untuk membahas permasalahan ini digunakan teori: teori estetika dalam memahami bentuk keindahan tari Rejang Jasri; dan teori semiotika untuk membahas tentang struktur dan elemen-elemen tari Rejang Jasri. Sebagai penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi kepustakaan, dan selanjutnya dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, tari wali Rejang Jasri yang merupakan warisan budaya turun temurun, memiliki nilai religius yang cukup tinggi, sehingga tetap bisa eksis serta dilestarikan oleh masyarakat pendukungnya. Karena keberadaan tari Rejang jasri yang tidak bisa dipisahkan dengan upacara piodalan di Pura Puseh-Jasri, tari wali ini hingga kini masih tetap dipertahankan sebagai tarian pamuput karya (selesaiannya upacara Dewa Yadnya/ Piodalan).

Kata kunci : Rejang, Sakral, Piodalan

ABSTRACT

This study examines the Jasri Rejang dance, a sacred dance that is in Temple of Village customs Puseh Jasri,

Karangasem Regency. Dances that are rare in Bali is very sacred by the people and should only be carried out during the ceremony piodalan. Jasri Rejang dance is a very simple form. Dance is a guardian of cultural heritage handed down from Jasri citizens. This dance can still be seen in a series of ceremonies piodalan who danced once every year, to coincide with the feast of Umanis Kuningan, Through a qualitative study of the existing problems in the form of lift Jasri Rejang dance in ceremonies piodalan in temple Village customs Puseh Jasri. What is the structure Jasri Rejang dance in the Village of Indigenous Jasri, and What is the uniqueness of the Rejang dance Jasri?

To address this issue used the theory : the theory of aesthetics in understanding Jasri Rejang dance from of beauty, and the theory of semiotics to discuss the structure and elements of dance Rejang Jasri. As a qualitative research, data collection through observation, interviews, and library research, and subsequently analyzed qualitatively.

These results indicate that, Rejang dance Jasri guardian who is a hereditary cultural heritage, has religious values are quite high, so that can still exist and preserved by the supporting community. Due to the existence of Rejang dance Jasri which is indispensable to the ceremony piodalan in Temple Puseh-Jasri, the trustee dance is still retained as a closing of ceremony (completion ceremony Gods Yadnya/ Piodalan).

Keywords:Rejang,Sacred,Piodalan

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini perhatian masyarakat pencinta seni cukup besar, terutama pada seni tari yang merupakan salah satu unsur kesenian. Untuk menjaga kelestarian dari seni tari tersebut, maka bentuk-bentuk seni tari klasik, seni tari tradisi yang hidup subur pada zaman dulu perlu terus dipelajari dan diajarkan pada generasi muda penerus budaya bangsa. Agar bentuk-bentuk seni tari klasik dan seni tari tradisi tidak punah diusahakan untuk digali dan dikaji kembali keberadaannya. Pelestarian ini hendaknya dijaga secara ketat berdasarkan peraturan-peraturan adat yang mengikat, sehingga seni pertunjukan yang bersifat

wali (sakral) hendaknya tidak digunakan sebagai seni wisata, akan tetapi tetap lestari dalam porsinya sebagai tari wali yang kehadirannya amat sangat menentukan selesainya suatu upacara Dewa Yadnya (piodalan).

Salah satu desa adat yang menyimpan kekayaan budaya yang adiluhung dan masih tetap diwariskan secara turun-temurun dalam suatu tatanan sosial masyarakatnya yang mengikat adalah seni pertunjukan ritual yaitu tari Rejang Jasri yang terdapat di desa adat Jasri, Kabupaten Karangasem. Desa adat jasri sebagai salah satu desa adat yang mempunyai panorama alam yang sejuk dan indah serta didukung oleh keyakinan masyarakatnya akan ada kekuatan disekelilingnya yang tidak bisa dilihat dengan kasad mata, maka sesuatu yang diinginkan selalu diikuti dengan upacara-upacara ritual yang bersesaji. Dengan perilaku ini masyarakatnya merasakan mendapatkan perlindungan dan hidup bersahabat dengan alam. Desa adat Jasri sebagai salah satu desa adat yang banyak menyimpan keunikan budaya, salah satunya dapat dilihat dari pelaksanaan upacara ritual dipura-pura dimana tari Rejang Jasri wajib dipentaskan, karena merupakan bagian dari upacara. Rejang Jasri adalah sebuah tarian yang sangat sederhana bentuknya. Tari wali ini merupakan warisan budaya turun temurun dari warga masyarakat Jasri yang ada di Kabupaten Karangasem. Hingga kini tarian ini masih dipelihara dengan baik oleh masyarakat setempat karena sangat erat kaitannya dengan upacara piodalan (ngusaba) di Pura Puseh Desa Jasri. Penyelenggaraan tarian ini dalam upacara di Pura Puseh mempunyai fungsi dan arti penting bagi masyarakat pendukungnya karena tanpa kehadiran tarian tersebut,

masyarakat di sana merasakan upacara tersebut kurang lengkap. Karena tarian ini dipercaya sebagai pemuput karya dan sangat menentukan selesainya suatu upacara Dewa Yadnya (piodalan).

Tarian Rejang Jasri diperkirakan ada sejak zaman Majapahit. Munculnya Tari Rejang Jasri dikaitkan dengan adanya sugemanik jawa (sugian jawa) dan masuknya pengaruh Majapahit ke Bali. Tarian ini hingga kini masih bisa disaksikan dalam rangkaian upacara piodalan dan hanya dilaksanakan setiap satu tahun sekali bertepatan pada hari Raya Umanis Kuningan, di tarikan pada sore hari selama 3 hari berturut-turut sejak berlangsungnya piodalan. Dari pemaparan latar belakang tari wali Rejang Jasri tersebut di atas perlu kiranya dilakukan penelitian yang lebih mendalam mengingat tari Rejang Jasri merupakan warisan budaya dan juga warisan nenek moyang kita, perlu dilestarikan dan diketahui masyarakat luas.

1.1 Rumusan Masalah

Penelitian terhadap tari Rejang Jasri dalam upacara piodalan (ngusaba) di Pura Puseh Jasri akan mengangkat masalah yang sesuai dengan paradigma budaya. Masalah-masalah yang dimaksud dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Bagaimana bentuk tari Rejang Jasri dalam upacara piodalan (ngusaba) di Pura Puseh desa adat Jasri?
- b) Bagaimana struktur pertunjukan tari Rejang Jasri yang ada di Desa Adat Jasri?

c) Apa keunikan dari tari Rejang Jasri yang ada di Kabupaten Karangasem?

II. Metode dan Landasan Teori

Penelitian mengenai Tari Rejang Jasri di Pura Puseh ini adalah penelitian budaya yang menekankan pada aspek bentuk estetika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2002 : 10), bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya.

Untuk mendapatkan data tentang tari Rejang Jasri dalam upacara piodalan (ngusaba) di Pura Puseh maka dilakukan penelitian lapangan yang ditunjang dengan penelitian kepustakaan. Selama di lapangan data dikumpulkan dengan mempergunakan teknik-teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi kepustakaan.

Landasan teori adalah landasan berpikir yang bersumber dari suatu teori yang sering diperlukan sebagai tuntunan untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam sebuah penelitian. Landasan teori berfungsi sebagai kerangka acuan yang dapat mengarahkan suatu penelitian. Berkaitan dengan penelitian tari Rejang Jasri, untuk menganalisis diperlukan beberapa teori yang relevan, agar permasalahan yang ada dapat dijawab sesuai dengan tujuan penelitian. Teori-teori yang dipakai untuk membahas penelitian tentang tari Rejang Jasri dalam upacara di Pura Puseh adalah sebagai berikut.

Untuk membahas bentuk keindahan tari Rejang Jasri digunakan teori estetika. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan (Djelantik, 2004 : 7-15). Pengalaman indah terjadi melalui panca indra, khususnya melalui indera penglihatan atau indera pendengaran. Semua benda atau peristiwa mengandung tiga aspek dasar yaitu wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan. Untuk membahas tentang struktur serta elemen-elemen tari Rejang Jasri digunakan teori semiotika, karena komunikasi dalam tari terjadi dengan bahasa tanda dan simbol. Semiotika adalah ilmu tentang tanda dan kode serta penggunaannya dalam masyarakat (Piliang, 1998 : 20). Dalam penelitian tari Rejang Jasri, menggunakan teori berdasarkan pendapat Saussure yaitu penanda dan petanda. Penanda adalah bentuk pertunjukan tari Rejang Jasri yang mempergunakan gerak sebagai media ungkap yang di dalamnya mengandung nilai-nilai religius yang diwujudkan dengan simbol-simbol yang masing-masing memiliki makna. Petanda adalah makna yang dihasilkan oleh pertunjukan tari Rejang Jasri dalam upacara piodalan di Desa adat Jasri.

III. PEMBAHASAN

3.1 Estetika Bentuk Pertunjukan Tari Rejang Jasri

Pengertian bentuk dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2003 : 75) adalah lengkung, keluk, lentur, wujud, rupa. Bentuk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bentuk dalam seni tari yaitu wujud atau rupa dari tari wali Rejang Jasri. Langer menyebutkan sifat dasar dari bentuk dalam karya seni

dibedakan atas bentuk fisik atau bentuk yang tetap (bangunan, lukisan), bentuk dinamik (suatu melodi atau tarian). Suatu bentuk merupakan kebulatan organis yang masing-masing unsurnya sangat terkait, tidak ada bagian yang berdiri sendiri (dalam gie, 2004 : 19).

Penelitian ini salah satunya mengkaji bentuk yaitu bentuk tari Wali Rejang Jasri di Pura Puseh Desa adat Jasri. Bentuk yang dimaksud adalah bagaimana bentuk pertunjukan tarian ini yang wujudnya dapat terlihat oleh indera penglihatan beserta susunan elemen-elemen yang membentuknya (penari, gerak tari, tatarias dan busana, musik iringan, dan tempat pelaksanaan) serta bagaimana struktur atau sajian pelaksanaannya. Rejang Jasri di bawakan oleh 31 orang penari wanita, yaitu pemudi yang ada di desa jasri. Tarian ini dapat dibagi menjadi tiga struktur, yaitu ngerejang, mabuang, dan ngelegong. Tari rejang jasri merupakan tarian prosesional yang dipertunjukkan oleh pemudi Desa Jasri. Rejang ini tak pernah dipertunjukkan secara profesional, gerak tariannya pun sangat monoton kalau di lihat dari perbendaharaan geraknya, karena sama sekali belum pernah dikembangkan. Tari Rejang jasri dipentaskan pada sore hari menjelang malam, melalui gerbang tunggal, barisan penari yang panjang memasuki jeroan, berbaris dua-dua. Sebelum pementasan dimulai mereka dikumpulkan di sebelah jeroan pura, saat memasuki jeroan pura, mereka memperagakan koreografi sederhana menghadap pelinggih di mana pratima sudah ditempatkan, penari pun menari-nari sesuai dengan iringan gamelan gong kebyar yang mengiringi prosesi tarian tersebut. Rejang Jasri ditarikan untuk menghibur Batara

Gde Puseh dan Batara Jawa yang berstana di Pura Puseh dan di Pura Bale Agung di Desa Adat Jasri.

Di Desa Jasri, Kabupaten Karangasem, Rejang Jasri di sebut juga dengan sebutan Legong Jasri, gerakan dalam bentuk tarian ini tempo geraknya lebih lambat dan sangat halus dengan kualitas yang mengalun di saat bergerak mengayunkan tangan dan mengempaskan selendang, para penari bergerak secara beriring-iringan dan seragam. Setelah selesai menari di areal jeroan pura, rejang ini mengelilingi pura puseh dan Pura Bale Agung sebanyak tiga kali. Rejang Jasri termasuk rejang yang sangat unik di antara berbagai jenis rejang, dilihat dari gerakan khas yaitu disaat mekipu. Sebagai sebuah sajian seni pertunjukan, Tari Rejang Jasri merupakan suatu bentuk pertunjukan yang wujudnya dapat terlihat oleh indera pengelihatan yang terdiri dari beberapa aspek. Djelantik (2004 : 18-19) menjelaskan lewat teori estetikanya bahwa semua benda atau peristiwa mengandung tiga aspek yaitu (1) wujud atau rupa, dalam kesenian wujud atau rupa ini ada yang tampak dengan jelas oleh mata (lukisan, tarian) dan ada yang tidak tampak (suara, gamelan). Semua wujud mengandung dua unsur yang mendasar yaitu bentuk dan susunan atau struktur. bentuk-bentuk dasar dalam seni tari misalnya agem, sledet, paileh dan lain-lainnya, (2) bobot atau isi dalam kesenian bukan hanya dapat dilihat tetapi juga dapat dirasakan, (3) penampilan yaitu kesenian yang disajikan atau disuguhkan kepada penonton. Untuk membahas bentuk pelaksanaan tari Rejang Jasri tidak bisa lepas dari ketiga aspek tersebut.

3.2 Struktur Pertunjukan Tari Rejang Jasri

Dalam proses pementasannya tari Rejang Jasri sebagai bagian dari rangkaian upacara dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu ngerejang, mabuang, dan ngelegong.

- Ngerejang adalah proses mulainya tari rejang dan penari rejang menari dengan kesadaran, ketulusan hati penari ngaturang ngayah. Penari spontanitas mengikuti gerakan yang mendahului pada saat itu tanpa ada suatu pelatihan tari yang khusus. Gerak-gerak yang dominan dipakai dalam tari Rejang adalah Ngembat dan Ngelikas atau gerakan kiri dan kanan yang dilakukan sambil melangkah kedepan secara perlahan.
- Mabuang adalah penari mengelilingi Pura Puseh dan Pura Bale Agung sebanyak tiga kali sambil bergerak dan mempermainkan selendang.
- Ngelegong adalah proses selesainya tarian dengan memperlihatkan gerakan mekipu (proses pergeseran kaki yang menampakkan bekas kaki di tanah) dan di bagian ngelegong ini masyarakat juga menghaturkan sesaji berupa banten pranian yang ditujukan kepada Batara yang berstana di Pura Puseh dan Bale Agung untuk mengucapkan syukur atas rahmatnya dengan menghaturkan berbagai macam hasil bumi.

3.3 Elemen-elemen Pertunjukan Tari Wali Rejang Jasri

Bentuk fisik dari Tari Rejang Jasri diungkapkan melalui berbagai unsur atau elemen. Di antara sekian banyak elemen yang terdapat dalam tari, elemen yang paling pokok dan esensial dalam tari adalah gerak dan ritme, tanpa gerak dan ritme tari tidak akan terwujud. Seperti dinyatakan Soedarsono (1977: 2) gerak merupakan bentuk refleksi spontan dari gerakan-gerakan yang terdapat dalam jiwa manusia atau gerak merupakan alat yang paling tua bagi manusia untuk menyatakan keinginan-keinginannya. Dari pernyataan Soedarsono jelaslah bahwa gerak adalah bahan baku utama atau elemen utama dari tari, disamping elemen-elemen yang lainnya seperti penari, rias dan busana, musik iringan, tempat pementasan yang masing-masing memiliki peran yang sangat penting dan saling terkait yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya.

Dari pengamatan penulis tari Rejang Jasri merupakan suatu wujud tari, karena dibentuk dari berbagai unsur atau elemen. Elemen yang membentuk terwujudnya Tari Rejang Jasri antara lain: Penari, gerak tari, rias & busana, iringan musik.

❶ Penari

Tari Rejang Jasri yang digolongkan tari sakral ditarikan oleh 31 orang penari wanita yang masih muda yaitu pemudi yang ada di desa adat Jasri. Penentuan penari yang terlibat dalam tari Rejang Jasri sangat terkait dengan keyakinan masyarakat seperti disampaikan oleh Bapak I Ketut Kertia. Disini tidak ada proses pemilihan penari secara khusus. Karena masing-masing banjar yang ada di Desa adat Jasri harus

mengeluarkan penari sesuai dengan ketentuan yang ditentukan oleh Desa, yaitu banjar Werdiguna mengeluarkan 8 orang penari, Banjar Dewamas mengeluarkan 4 orang penari, Banjar Ramya saba mengeluarkan 7 orang penari, Banjar Semadi mengeluarkan 5 orang penari, Banjar Kutuh mengeluarkan 5 orang penari, dan Banjar Sampiang mengeluarkan 2 orang penari.

❷ Gerak Tari

Secara umum dapat dijelaskan tari Rejang Jasri sebagai tarian ritual yang bersifat sakral, memiliki gerak yang relatif sederhana, sehingga mudah dilakukan dan ditirukan. Sebagaimana telah diutarakan sebelumnya bahwa salah satu ciri tari sakral adalah lebih mementingkan tujuan daripada penampilan secara estetis. yang jelas dipentingkan disini adalah maksud dan tujuan serta penghayatannya. Keindahan yang terwujud lewat gerakannya bukan semata-mata untuk dpertunjukkan kepada masyarakat atau penonton, tetapi ditujukan kepada Batara Gde Jawa dan Batara Puseh yang Berstana di Pura Puseh Desa Adat Jasri. Namun tidak dapat dipungkiri, seluruh warga masyarakat Desa Jasri yang kebetulan datang untuk melaksanakan persembahyangan, dapat menikmati rangkaian sebagai bentuk tontonan yang menyajikan aspek-aspek estetika di dalamnya. Aspek-aspek yang divisualisasikan maupun mendasari suatu perwujudan yang disebut sebagai seni pertunjukan.

Bandem (1993: 11) juga menyatakan seni pertunjukan adalah seni yang ekspresinya dilakukan dengan jalan

dipertunjukkan yang bergerak dalam waktu dan ruang, merupakan seni yang sesaat, seni yang hilang dan berlalu setelah seni itu usai dipertunjukkan. Seni ini meliputi seni tari, seni musik dan seni drama (teater). Dengan berpedoman pada pengertian seni pertunjukan tersebut maka tari Rejang Jasri adalah sebuah bentuk seni pertunjukan Karena tari Rejang Jasri tersebut disajikan dengan penampilan peragaan dari penari yang diungkapkan melalui gerak tubuh penari. Namun pegelaran tari ini lebih ditujukan untuk kepentingan upacara dari pada maksud untuk menghibur penonton.

Gerak sebagai media ungkap tari merupakan salah satu elemen pokok yang harus ada. Media ungkap dari tari Rejang Jasri adalah gerak, gerak-gerak tarinya sangat sederhana yang merupakan ciri khas dari tarian sakral atau ritual yang penuh dengan rasa pengabdian. Dilihat dari perbendaharaan gerakannya, tari Rejang Jasri dikatakan cukup sederhana tempo gerakannya pun cenderung pelan dengan kaulitas yang mengalun. Gerak-gerak yang dominan dipakai dalam tari Rejang adalah Ngambat dan Ngelikas atau gerakan kiri dan kanan yang dilakukan sambil melangkah kedepan secara perlahan. Dan keunikan dari tari Rejang Jasri ada pada gerakan kaki yang menampakan bekas di tanah yang disebut dengan gerakan mekipu, dilakukannya gerakan mekipu ini adalah untuk mengungkapkan rasa bakti kepada btahara yang berstana di pura Puseh Desa dan Bale Agung atas semua kesuburan dan hasil bumi yang di anugrahkan kepada masyarakat Desa Jasri.

🕒 Rias dan Busana

Busana tari adalah busana yang artistik yang digunakan oleh penari. Busana tari merupakan suatu bantuan yang nyata pada penari, selain dapat membantu gerak dalam koreografi yang utuh juga mempunyai fungsi-fungsi yang simbolis. Fungsi busana tidak hanya sebagai penutup tubuh atau badan penari tetapi mengkomunikasikan pesan-pesan koreografernya kepada penonton. Disamping itu busana tari juga dapat memberikan identitas dari suatu tarian.

Busana juga dapat menyebabkan perbedaan gerak tari dari satu kebudayaan dengan kebudayaan lain, setiap gerak tari memiliki makna tertentu, begitu pula desain busana dan pewarnaan mengekspresikan perlambangan masing-masing. Pada intinya busana tari bertujuan untuk memberikan ciri khas dan identitas pada suatu tarian, baik dilihat dari mana asal tarian tersebut maupun peran yang dibawakan oleh penari. Busana dapat menimbulkan rasa indah yang menyertai sehingga menghasilkan pertunjukan yang berkualitas.

Busana yang digunakan oleh para penari Rejang Jasri adalah sama seperti rejang-rejang biasanya menggunakan busana: *kamen/kain*, *sabuk lilit*/ stagen, tutup dada, selendang, gelang *selaka* (perak), *subeng* (sebagai penghias telinga), dan gelungan terbuat dari daun lontar dihiasi dengan bunga cempaka, kenanga (*sandat*), bunga imitasi (*bunga krengseng*) dan dedaunan. Bunga dan dedaunan yang wajib diisi pada gelungan seperti ; bunga *lempeni*, daun *gegirang*, daun pisang yang masih muda (*plosor*), daun *kapu-kapu*, bunga ratna, bunga bangsah (bunga dari pohon pinang). Bunga dan dedaunan ini sudah mulai sulit dicari, tetapi masyarakat disana tetap berusaha mencarinya agar

selalu bisa memakai hiasan tersebut karena sudah diwajibkan sejak mulai adanya tari Rejang Jasri.

Tata rias disini menggunakan rias minimalis yang sangat sederhana. Tata rias membantu mewujudkan ekspresi muka penari yang harus dilaksanakan sebagai mana mestinya. Rias disini bukan sekedar bertujuan untuk menjadikan penari berwujud cantik dan bukan pula sekedar merubah muka saja, tetapi harus benar-benar diselaraskan dengan peranan yang akan dibawakan si penari. Rias yang tidak sesuai atau kurang sempurna dapat memberikan kesan yang jelek bahkan dapat juga mengacaukan ekspresi penari.

❷ Musik Iringan

Musik iringan tari Rejang Jasri adalah seperangkat alat musik gong kebyar. Alat musik ini merupakan salah satu unsur penting dari tarian itu sendiri karena dapat berfungsi sebagai penguat atas pembentuk suasana. Musik dalam tari bukan hanya sekedar iringan, tetapi musik adalah partner tari yang tidak boleh ditinggalkan.

IV. Kesimpulan

Sebagai bentuk seni tradisi yang berakar kuat pada kehidupan masyarakat secara mentradisi dan turun-temurun, keberadaan Tari Rejang Jasri di Desa Jasri, Kabupaten Karangasem mempunyai keunikan tersendiri. Salah satunya yang paling menonjol sebagai suatu keistimewanya adalah disaat gerakan mekipu dan keunikan lainnya ada pada riasan kepala/gelungan. Tarian yang mendapatkan pengakuan dari

masyarakat pendukungnya sebagai tarian yang berfungsi pemuput jalannya upacara piodalan (ngusaba), dan keberadaan Tari Rejang Jasri yang tidak bisa dipisahkan dengan upacara piodalan di Pura Puseh Jasri, maka hingga kini masih tetap di pertahankan. Penyelenggaraan tarian ini dalam upacara di Pura Puseh mempunyai arti penting bagi masyarakat pendukungnya, karena tanpa kehadiran tarian tersebut masyarakat disana merasakan upacara tersebut kurang lengkap karena tarian Rejang Jasri dipercaya sebagai tarian pamuput karya (selesainya upacara Dewa Yadnya/Piodalan).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Sebuah Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi V). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bandem, I Made. 1993. *Perlindungan Hak Cipta Kesenian Bali Dalam Rangka Meningkatkan Kreasi dan Kualitas Ciptaan*. Orasi Ilmiah Pengenalan Jabatan Guru Besar tetap Dalam Ilmu Kesenian pada sekolah Tinggi seni Indonesia.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia
- Gie, The Liang. 2004. *Filsafat Seni*. Yogyakarta: PUBIB
- Piliang, Yasrat Amir. 1998. *Dunia Yang Dilipat, Realitas Kebudayaan Menjelang Melenium Ketiga, dan Posmodernisme*. Bandung: Mizan.
- Soedarsono, 1977. *Tari-Tarian Indonesia I*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan. Direktorat Jendral. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

WAYANG PREMBON SEBAGAI *WALI* DALAM UPACARA SAPUH LEGER

Oleh: I Made Setiaria

Abstrak

Wayang prembon adalah campuran dari beberapa bentuk wayang yang sudah ada dipadukan sehingga terbentuk wayang baru. Wayang ini merupakan perpaduan dari wayang Ramayana, wayang Parwa, wayang arja dan wayang tantri. Dalam pementasannya wayang ini akan diiring dengan tabuh iringan gender rambat laras pelog lima nada, dimana bebarungan ini biasa dipakai untuk mengiringi pertunjukan wayang Tantri. Dalam pementasannya wayang ini akan didominasi oleh tembang madia/kidung sebagai media komunikasi yang diselingi dengan dialog yang menggunakan bahasa Jawa tengahan dan bahasa Bali untuk memperjelas komunikasi. Cerita yang akan dipakai diambil dari ceritra Ramayana, Mahabrata, Pamji, Babad dan lain-lain.

Kata Kunci: Wayang Prembon, *Wali*, Sapuh Leger

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Wayang Prembon demikian penulis berikan nama pada karya seni yang penulis ciptakan. Kalau ditinjau dari arti katanya, prembon bersal dari kata “imbuh” yang mendapat awalan/pengater “pari” dan mendapat akhiran/pangiring “an” sehingga menjadi “pariimbuan” kemudian mendapat sandi suara/nyutra menjadi “parimbon” kemudian mendapat pengucapan orang/rumpun austronesia menjadi “primbon atau prembon” yang berarti campuran. Kenapa demikian karena wayang ini merupakan perpaduan wayang-wayng yang sudah ada dan sangat exis di masyarakat, seperti wayang tantri dan wayang arja. Ide munculnya garapan ini karena pada kedua jenis wayang tersebut dari segi tembang baru memuat pupuh-

pupuh/sekar alit dan cecantungan saja. Sedangkan penulis dalam hal ini sangat ingin memasukan lokal jenius yang penulis miliki yang berupa sekar madia/kidung-kidung yang tak kalah mempesona dan yang sudah hampir punah. Demikian pula dari segi ceritra penulis bisa memakai ceritra apa saja baik ceritra panji maupun babad bahkan ceritra moderen sekalipun, tidak hanya ceritra panji saja dalam wayang arja dan ceritra tantri saja dalam wayang tantri. Beda halnya dengan wayang prembon, ceritra apa saja bisa masuk, tembang apa saja bisa masuk baik tembang alit pada wayang arja, cecantungan pada wayang tantri demikian pula, tembang madia/kidung, dan tambang-tembang lainpun bisa masuk, karena wayang ini akan diikuti dengan beberungan/gambelan tantri (gender rambat). sehingga akan dapat mengikuti nada-nada tembang kebanyakan.

Selain itu yang tak kalah penting ide penciptaan ini tecetus karena penulis ingin membuat warna baru dalam seni pertunjukan wayang yang bisa diterima oleh masyarakat awam dalam bidang seni. Karena dalam pertunjukan ini akan didominasi oleh tembang-tembang, baik tembang agung, madia, alit dan tembang rare sesuai kemampuan dalang yang akan membawakan. Sedangkan kita ketahui betapa besar minat masyarakat terhadap salah satu bidang seni ini {tembang}, karena tembang tidak akan pernah lekang oleh jaman. Hal ini terbukti dengan tumbuhnya seka santi di banjar-banjar atau di desa-desa dengan silih berganti tak henti-hentinya .

Dalam pementasannya dari segi struktur/bentuknya akan tetap dipertahankan. Misalnya seperti papeson-papesonnya, karena menurut penulis hal ini merupakan sesuatu yang sudah sangat

baku dan mempunyai daya tarik tersendiri dan merupakan tolok ukur dari bobot dalang itu sendiri. Sedangkan dari bentuk fisik wayang itu sendiri akan diperbesar sekitar 25 persen dari ukuran aslinya, karena menurut penulis wayang arja yang asli ukurannya relatif kecil sehingga ada masalah dengan jarak pandang penonton.

Rumusan Pembahasan.

Dalam wayang prembon ini sudah tentu terdiri dari beberapa aspek seni yang merupakan unsur pendukung dari pertunjukan ini, antara lain;

a.Wayang.

Dalam pertunjukan wayang prembon wayang yang dipakai adalah hasil mengadopsi dari wayang yang sudah ada, seperti wayang arja, wayang tantri dan lain-lain. Misalnya; Mantri Manis, Mantri Buduh, Galuh, Liku, Limbur, Condong, Punta Wijil, Punta Kartala itu diadopsi dari wayang Arja. Sedangkan tokoh-tokoh lain seperti Patih, binatang dan lain-lain diambil dari wayang Tantri.

b.Gerak Wayang.

Gerak wayang pada wayang tidak memakai gerak khusus, melainkan akan bergerak mengikuti alur gambelan dan alur tembang. Gerak yang akan dimunculkan pada wayang ini adalah sebatas pada nyledet, nganggut, miles.

c.Vokal.

Vokal merupakan unsur yang sangat dominan dalam pertunjukan ini, sama halnya pada pertunjukan wayang arja. Dalam pertunjukan wayang prembon keberadaan vokal akan sangat mendominasi, bedanya hanya saja kalau dalam wayang

arja memakai tembang alit/pupuh, sedangkan dalam wayang prembon akan dominan menggunakan tembang madia/kidung. Kidung-kidung yang akan digunakan dalam pertunjukan ini, diantaranya; kidung manik gantiri, kidung kancil, kidung pamandana (dalam lontar manik gantiri), kidung cupak (dalam lontar cupak), kidung angling darma, kidung Layon sari, kidung rarawangi dan lain-lain sesuai dengan kemampuan dalang itu sendiri.

d.Ceritra.

Sebagai total teater, ceritra merupakan unsur pokok. Demikian halnya dalam wayang prembon, ceritra yang akan dibawakan dalam wayang ini adalah ceritra sekalipun. Karena banyak sekali ceritra-ceritra, Adi Parwa tidak mengandung konflik, sedangkan dalam wayang Prembon ceritra bisa masuk walaupun tanpa konflik.

e.Bahasa.

Mengingat dari pertunjukan ini yang didominasi tembang yang berupa kidung, maka bahasa yang dipakai dalam pertunjukan ini adalah bahasa Jawa tengahan bagi para tokoh-tokohnya selain panakawan yang memakai bahasa Bali (alus, madia, sor). Karena pada umumnya kidung memakai bahasa Jawa tengahan, sehingga mau singkrun antara dialog dengan lirik kidung.

f.Musik iringan.

Sebagai seni yang total teater maka pertunjukan wayang prembon tidak bisa lepas dari tabuh/musik iringan. Karena musik iringan merupakan salah satu bagian yang merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan. Adapun tabuh iringan yang akan dipakai dalam wayang prembon adalah bebarungan gambelan

wayang tantri, yakni yang terdiri; empat tunggah gender rambat laras pelog lima nada, yang kemudian dilengkapi alat musik lain seperti, dua buah kendang kerumpungan, sebuah cengeng ricik, kajar, klenang, tawa-tawa, kempur dan beberapa suling.

Tujuan Penciptaan.

Dalam penciptaan sebuah Karya Seni atau apa saja sudah dapat dipastikan mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Sama halnya dalam penciptaan Wayang Prembon ini. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut;

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh pendidikan Pasca Sarjana khususnya di I S I Denpasar.
2. Untuk menggali dan menguji kemampuan pribadi setelah sekian lama berlalu lalang dalam seni Pedalangan.
3. Untuk menambah varian baru dalam seni pedalangan, seperti halnya pada seni Tari dan Karawitan yang selalu menambah koleksi varian dengan sangat cepat.

Manfaat Penciptaan

Disamping tujuan di atas, Penciptaan ini juga mempunyai manfaat, yakni manfaat yang mungkin saja berguna bagi masyarakat khususnya bagi para insan seni. Adapun beberapa manfaat dari penciptaan ini adalah sebagai berikut;

1. Sebagai apresiasi kepada masyarakat untuk mengembangkan cabang-cabang seni yang terkandung dalam Karya Seni ini. Seperti Tembang-tembang (karena Karya Seni ini akan didominasi oleh Tembang-tembang baik Ageng, Masia, Alit maupun Rare), Seni Sastra/Sor Singgih basa (karena dalam

Karya Seni ini akan lebih banyak menggunakan bahasa Bali daripada bahasa Kawi), Seni Karawitan dan lain-lain.

2. Sebagai hiburan bagi masyarakat.

3. Diharapkan bisa menjadi referensi di kalangan mahasiswa.

PEMBAHASAN.

1.Sapuh Leger.

Kata Sapuhlegerr berasal dari dua buah kata yaitu ; sapuh (membersihkan) dan leger (kotoran yang bersifat rohaniah). Jadi sapuhleger berarti membersihkan dari kotoran-kotoan yang bersifat niskala yang dikenal dengan istilah pancamala,dasamala dan lain-lain. Tetapi beda halnya dengan tanggapan masyarakat. Secara **parole** (ilmu semiotika) masyarakat beranggapan bahwa sapuhleger adalah pertunjukan wayang kulit/ wayang parwa dengan judul lahirnya Bhatara Kala dan Lare Kumara. Dengan kata lain tiada sapuh leger tanpa judul Bhatara Kala dan Lare Kumara.

Bila kita tinjau dari pemahaman literatur (Dharma Pewayangan dan Kala Tatwa) bahwa ceritra Bhatara Kala dan Lare Kumara adalah sebuah Filosofi kenapa setiap manusia lahir harus disertai dengan upacara Sapuh Leger. Bukan saja untuk orang yang lahir pada wuku Wayang tapi untuk semua orang, lebih-lebih pada orang yang tidak tahu hari lahir atau disebut **weton hilang**. Demikian juga bukan saja untuk manusia tetapi juga tempa-tempat yang akan dipakai perumahan atau **karang pumahan**, lebih-lebih kalau tempat tersebut pernah terjadi hal-hal yang mengerikan, seperti; kebakaran, pernah terjadi pembunuhan, gantung diri dan lain-lain (Lontar Astapungku Dang Acarya).

Bila dikaitkan dengan judul diatas bahwa sapuh leger tidak harus memakai wayang Parwa dengan judul Bhatara Kala dan Lare Kumara, Wayang apa saja dan judul apa saja bisa dipakai asal dilengkapi dengan upakaranya.

2.Upakara Sapuhleger.

Yang dimaksud dengan upakara adalah piranti-piranti yang menyertai upacara yang bermakna sebagai simbol-simbol Hyang Maha Kuasa atau lumrah disebut **bebanten**. Adapun upakara-upakara tersebut adalah sebagai berikut;

a.Banten/upakara Wayang:

Suci asoroh ulam bebek putih, peras ajuman, canang gantal medaging jinah bolong seps satus, santun gde soroh pat medaging jinah 1132 bidang, prayascita, durmanggala, pangulap, sayut, peras penganteb.

b.Upakara Malukat/ruwat.

Sorohan Bebangkit, Nasi barak + ayam biying panggang mapukang-pukang mabangun urip + sampyan don andong bang. Tebasan Sungsang Sumbel.

Tebasan Sapuhleger.

Tebasan Tadah Kala.

Tebasan Lara melaradan.

Tebasan Panulak baya.

Pangenteg Bayu.

Tebasan Pengalang Ati.

Daksina Panebus Baya.

Tampinan asok,metanceb busung akatih,pakenak.

Caru panca sata; ayam lalima warna putih tulus, putih siungan, biying, selem, brumbun + itik bulu somi, sami pada makelet.

PENUTUP.

Simpulan.

Sapuhleger konteknya pada upakara adalah sebuah sorohan bebanten, dari sekian banyak jenis bebanten ada salah satu inti banten/upakara yaitu Tebasan Sapuhleger. Dari satu nama inilah yang menjadi nama bagi seluruh jenis banten yang ada dalam sorohan tersebut. Wayang Sapuhleger adalah sebuah pertunjukan wayang yang disertai dengan upakara Sapuhleger. Dalam hal ini wayang yang dimaksud adalah wayang apa saja termasuk wayang Prembon yang tergolong karya seni baru. Atau dengan kata lain wayang Sapuhleger adalah upakara Sapuhleger yang disertai dengan pertunjukan wayang sebagai **wali**-nya (wali adalah fungsi seni sebagai bagian dari upacara, Prof.Dibia). Demikian juga sebaliknya, walaupun pertunjukan wayang dengan judul Bhatara Kala atau Lare Kumara, wayang tersebut bukanlah wayang Sapuhleger bila tanpa disertai dengan upakara Sapuhleger. Jadi upakaralah yang menjadikan wayang tersebut Sapuhleger atau tidak.

Wayang prembon merupakan wayang baru yang berkembang dari wayang-wayang yang sudah ada. Wayang ini diadopsi dari wayang-wayang yang sudah ada seperti wayang Ramayana, wayan Parwa, wayang Tantri dan yang paling dominan dari wayang Arja. Wayang ini akan membawakan cerita apa saja, seperti cerita panji, babad, adi parwa, dan lain-lain. Wayang ini akan diiringi dengan musik/gam belan gender rambat yang biasa mengiringi wayang tantri. Wayang ini akan memakai

bahasa jawa tengahan bagi para tokoh dan bahasa Bali bagi panakawan.

Daftar Pustaka.

Lontar Dharma Pewayangan, koleksi pribadi.

Lontar Kala Tatwa, koleksi pribadi.

Lontar Astapungku Dang Acarya, koleksi pribadi

ESTETIKA PADA *BANGKE-BANGKEAN* DALAM PERTUNJUKAN CALONARANG (PERSEPEKTIF KAJIAN SENI)

Oleh: I Made Gede Kariyasa

gedemade@yahoo.com / Jurusan Pengkajian Seni
Program Pascasarjana (S-2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Bangke-bangkean adalah salah satu adegan dalam pertunjukan Calonarang, menggambarkan suasana sebuah negeri yang terkena wabah penyakit (gumi grubug), akibat serangan ilmu hitam. Bangke-bangkean dan kelompoknya dalam pertunjukan Calonarang mendapat ruang khusus untuk memamerkan kekebalannya terhadap serangan ilmu hitam (liak), sebelum dan sesudah prosesi memandikan mayat (nusang-nusangin), dilanjutkan dengan adegan Ngundang-ngundang yang dilakukan oleh koordinator kelompok Bangke-bangkean, atau orang yang dipilih sebelumnya.

Bangke-bangkean, lima belas tahun belakangan ini, menjadi sorotan oleh masyarakat pencinta seni pertunjukan Calonarang, karena Bangke-bangkean sering mempertontonkan kekuatan adu kekebalan batin. Kemunculan tiba-tiba tanpa menunggu komando dari sutradara, Bangke-bangkean sering merusak alur cerita pertunjukan Calonarang, sehingga cerita tidak berjalan runut, demikian pula Bangke-bangkean mendapat tempat dan ruang khusus dalam pertunjukan Calonarang, sehingga terkesan, Bangke-bangkean adalah hal yang paling utama, sementara yang lainnya hanya sebagai pelengkap saja.

Dari fenomena di atas, pertunjukan Calonarang dengan segala dinamika di dalamnya adalah sebuah karya seni yang mengandung nilai-nilai estetika yang tinggi. Bangke-bangkean sebagai pendukung pertunjukan Calonarang dengan segala fenomena, kesan, pendapat dan kritik yang ditimbulkan, dimaknai sebagai sebuah perkembangan seni dengan segala persoalannya, untuk itu, sebagai pengkaji seni, penulis akan membahas fenomena Bangke-bangkean di atas dalam persepektif Pengkajian Seni, terutama yang berkaitan dengan estetika. Tujuannya adalah untuk memaparkan nilai-nilai

estetika yang terkandung pada *Bangke-bangkean* dalam pertunjukan *Calonarang*. Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian kualitatif, mengutamakan pengamatan (observasi) terhadap gejala, peristiwa, dan kondisi yang faktual di masa sekarang. Teknik penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis.

Kata kunci: *Pertunjukan Calonarang* , *Estetika Bangke-bangkean*

PENDAHULUAN

Eksistensi pertunjukan *Calonarang* di Bali, salah satu penyebabnya adalah, karena masyarakat Bali meyakini benda-benda sakral, seperti *barong*, *rangda*, *arca*, *pretima* dan benda-benda sakral lainnya. Terutama berkaitan dengan benda sakral *barong* dan *rangda*, sangat diyakini oleh masyarakat Bali sebagai personifikasi dari Tuhan Yang Maha Esa, merupakan simbol dari dua kekuatan yang saling berlawanan (hitam-putih), sering disebut dengan kekuatan *Rwa Bhineda*. Kekuatan *Rwa Bhineda* sangat diyakini membawa dampak yang terhadap keharmonisan dan keseimbangan dunia (*bwana agung* dan *bwana alit*). Berdasarkan keyakinan tentang kekuatan *Rwa Bhineda*, masyarakat Bali melakukan persembahan terhadap benda sakral *barong* dan *rangda* dalam bentuk kesenian, yakni pertunjukan *Calonarang*. Pertunjukan *Calonarang* merupakan prosesi ritual yang dilakukan dengan cara menarikan *barong* dan *rangda* menggunakan cerita *Calonarang* yang bertemakan kekuatan magis.

Bangke-bangkean adalah salah satu adegan yang terdapat pada pertunjukan *Calonarang* . *Bangke-bangkean* diperankan oleh satu orang atau lebih yang berperan sebagai jenazah manusia. *Bengke-bangkean* yang dimaksud di sini adalah sebuah adegan yang menggambarkan suatu negeri yang

terkena wabah penyakit (*gumi grubug*) akibat dari serangan ilmu hitam, banyak penduduk yang meninggal dunia. Jenazah penduduk (*Bangke-bangkean*) yang meninggal dunia, sebelum dikubur atau dibakar, terlebih dahulu dilakukan prosesi memandikan jenazah (*nyiramin layon* atau *nusang-nusangin*). *Bangke-bangkean*, biasanya dimunculkan dari luar panggung (luar *kalangan*) dengan cara diarak atau diusung oleh beberapa orang dengan mempergunakan *asagan* (semacam tandu yang terbuat dari bambu, dibuat sedemikian rupa dengan empat ruas kaki) dari tempat yang telah ditentukan, seperti; perempatan (*catus pata*), pertigaan (*peteluwun*), jalan raya, dan kuburan (*setra*). Para pengusung *bangke-bangkean* dan kelompoknya dengan semangat bersorak-sorai serta menantang orang-orang yang memiliki ilmu hitam (*liak*). Diiringi dengan *tabuh baleganjur*, semakin menambah ramai suasana. Setelah sampai di panggung, *bangke-bangkean* diberi waktu dan ruang khusus untuk memperlihatkan kekebalannya. Sebelum dan sesudah prosesi memandikan jenazah (*nyiramin layon* atau *nusang-nusangin*), dilakukan adegan *ungdang-undang* oleh salah satu orang (koordinator atau orang yang dipilih sebelumnya) dari kelompok *bangke-bangkean*. Undangan ditujukan kepada orang-orang yang mempelajari atau memiliki ilmu hitam, untuk diajak mencoba serta bertarung kekuatan magis.

Kemunculan *Bangke-bangkean* yang secara tiba-tiba dalam pertunjukan *Calonarang* sering merusak alur cerita. Hal ini terjadi, karena kelompok dari *Bangke-bangkean* memiliki keyakinan bahwa jam dua belas sampai jam satu malam (tengah malam atau *tangi lemeng*) adalah waktu yang tepat untuk melakukan pementasan, karena waktu ini dianggap kramat.

Ketika sudah waktunya, *bengke-bangkean* sering secara tiba-tiba muncul tanpa menghiraukan arahan dari sutradara atau alur cerita. Sehingga muncul pendapat, *Bangke-bangkean* adalah hal yang paling diutamakan atau paling penting dalam pertunjukan *Calonarang*, sementara hal yang lainnya adalah sebagai pelengkap. Dengan ruang dan waktu yang diberikan secara khusus kepada *bangke-bangkean* dalam pertunjukan *Calonarang*, menimbulkan kesan, seolah-olah, “dalam pentas, ada pentas”. Pendapat dan kesan di atas, tentunya tidak berlebihan, karena pertunjukan *Calonarang* di banyak tempat berisikan *bangke-bangkean* dengan ruang dan waktu yang diberikan secara khusus, walaupun tidak dipungkiri di beberapa tempat yang lain, terjadi hal yang sebaliknya, yakni tidak diijinkan pementasan *bangke-bangkean* oleh masyarakat setempat, namun secara umum pertunjukan *Calonarang* diidentikan dengan *bangke-bangkean*.

Dari urain di atas menunjukkan bahwa, pertunjukan *Calonarang* membawa fenomena tersendiri di tengah-tengah masyarakat, terutama berkaitan dengan *bangke-bangkean*. *Bangke-bangkean* sebagai pelengkap dalam pertunjukan *Calonarang*, menjadi sangat mendominasi dalam pertunjukan. Hal ini, tentunya kurang elok dalam sebuah pertunjukan, karena satu unsur dengan unsur yang lainnya merupakan satu kesatuan yang utuh, membentuk keseimbangan dalam sebuah pertunjukan. Keseimbangan yang dimaksud adalah keseimbangan secara estetis.

MATERI DAN METODE

Materi dalam penelitian ini lebih memfokuskan pengamatan pada fenomena *bangke-bangkean* dalam pertunjukan *Calonarang*. Berkaitan dengan fenomena itu, penulis akan mengkaji dari sudut estetika yang terdapat pada *bangke-bangkean* dalam pertunjukan *Calonarang*.

Metode penelitian ini, dirancang dalam bentuk penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan angka-angka, walaupun dalam prosesnya menggunakan data yang bersifat kuantitatif, yaitu data dengan menggunakan angka-angka. Penelitian ini tergolong kedalam metode survei deskriptif. Metode survei deskriptif adalah cara penelitian dengan mengutamakan pengamatan (observasi) terhadap gejala, peristiwa, dan kondisi yang aktual di masa sekarang (Soemanto, 1993: 15). Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada pertunjukan *Calonarang*, khususnya pada *bangke-bangkean*.

Jenis Data yang digunakan adalah; (1) Data kualitatif, yakni data yang tidak mempergunakan angka-angka, berupa diskripsi tentang estetika *bangke-bangkean* dalam pertunjukan dramatari *Calonarang*, (2) Data kuantitatif, yakni data yang menggunakan angka-angka, sedangkan sumber data yang digunakan adalah; (1) Sumber data primer, yakni sumber data yang berupa pengamatan langsung pada *bangke bangkean* dalam pertunjukan *Calonarang*, yang sekaligus merupakan objek observasi, dan informan yaitu orang yang diwawancarai, dan (2)

Sumber data sekunder, yakni sumber data yang berupa buku-buku kepustakaan, surat kabar, jurnal, hasil penelitian sebelumnya, dan sebagainya yang berhubungan dengan objek penelitian.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah; (1) Observasi, yakni pengamatan langsung terhadap objek penelitian, dalam hal ini, pertunjukan *Calonarang* terutama pada bengke-bangkean, (2) Wawancara, yakni cara yang digunakan untuk menggali keterangan dari informan yang telah ditentukan. Pengumpulan data melalui wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang tidak berstruktur. Wawancara tidak berstruktur dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari informan yang memiliki latar belakang pengalaman dan pendidikan yang berbeda, dan (3) Studi dokumen (*recording document*), yakni suatu tehnik dalam mengambil data yang sudah didokumentasikan (Wirawan, 2012: 59). Dalam penelitian ini studi dokumen diperoleh dari berbagai macam dokumen, seperti: salinan lontar, buku-buku yang relevan, foto, rekaman video dan lain-lain.

Instrumen penelitian adalah material atau alat yang digunakan dalam proses mencari dan mengumpulkan data. Pengamatan langsung dilakukan oleh peneliti selaku instrument penelitian. Proses wawancara terhadap informan membutuhkan alat-alat tulis dalam melakukan pencatatan, selain alat-alat tulis dipergunakan *tape recorder*, *handycam*, *camera*, serta alat-alat bantu lainnya yang mendukung pengumpulan data.

Tehnik penentuan informan dilakukan secara *purposive* dengan kreteria yang sudah ditentukan, seperti: (1) orang yang menguasai masalah sesuai dengan penelitian ini, (2) orang yang memiliki pengalaman dalam pertunjukan dramatari, (3) tokoh-tokoh masyarakat yang di wilayahnya sering diadakan pertunjukan Calonarang, dan (4) masyarakat atau penonton pertunjukan dramatari Calonarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertunjukan *Calonarang* adalah seni tradisional Bali yang berbentuk dramatari. Pertunjukan *Calonarang* berkaitan dengan sebuah ritual agama, yakni ritual menarik *barong* dan *rangda* yang menggunakan cerita *Calonarang*. Cerita *Calonarang*, bersumber dari kisah semi sejarah, yaitu sebuah rangkain peristiwa dari abad IX, pada saat pemerintahan Prabu Erlangga di Kerajaan Kauripan (Jawa Timur). Cerita *Calonarang* mengisahkan tentang sosok seorang janda sakti dari Dirah yang mendalami ilmu hitam bersama murid-muridnya. *Calonarang* adalah nama tokoh utama dalam ceritera, dengan kekuatan ilmu hitamnya menyebarkan wabah penyakit, menimbulkan banyak korban meninggal dunia. Pertunjukan *Calonarang* yang dimaksud di sini adalah dramatari ritual magis yang melakonkan kisah-kisah yang berkaitan dengan ilmu sihir; ilmu hitam maupun putih, yang masing-masing dikenal dengan *pengiwa*-dan *penengen*. Karena beberapa bagian dari pertunjukan-nya ditampilkan adegan kematian, *bangke-bangkean*, menikam rangda dengan senjata keris secara bebas, maka *Calonarang* sering dianggap sebagai pertunjukan adu kekebalan (Dibia, 2012: 41).

Bangke-bangkean merupakan salah satu adegan yang terdapat pada pertunjukan *Calonarang*. *Bangke-bangkean* berasal dari akar kata "*bangke*", dalam Kamus *Bali-Indonesia*, *bangke* (bahasa Bali) berarti "*bangkai*". Kata *bangke* mengalami pengulangan menjadi *bangke-bangkean*, kata yang serupa seperti: mobil-mobilan, kuda-kudaan, dan lain-lain. Semua bentuk kata ini memiliki makna: "tiruan atau palsu". *Bangke-bangkean* yang dimaksud disini adalah jenazah manusia yang diperankan oleh satu orang penari atau lebih, dalam pertunjukan *Calonarang* dilakukan prosesi memandikan jenazah (*nyiramin layon* atau *nusang-nusangin*). *Bangke-bangkean* juga tidak terlepas dengan adegan *undang-undang*. *Bengke-bangkean* dan *undang-undang* adalah satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Banyak pendapat yang menyatakan bahwa, adegan *bengke-bangkean* dan *undang-undang* merupakan adegan adu kekuatan magis.

Phenomena *bangke-bangkean* merupakan *phenomena* seni dengan segala dinamika dan permasalahannya. Darsono (2007: 7) mengungkapkan, bahwa permasalahan seni dapat diselidiki dari tiga pendekatan yang berbeda, tetapi yang saling mengisi: (1) menekankan pada penganalisaan objektif dari benda seni, (2) pada upaya subjektif pencipta, dan (3) upaya subjektif dari apresiator.

Pertama, menekankan pada penganalisaan objektif dari benda seni. Secara objektif, pengamatan terhadap benda seni. Pengamatan paling awal, bisa dilihat dari bentuknya. Bentuk pertunjukan *Calonarang* adalah dramatari, yakni penggabungan antara unsur drama

dan tari. Dramatari *Calonarang* menggunakan beberapa elemen-elemen seni. Elemen-elemen seni yang digunakan adalah; (1) seni musik; intrumen dan vocal. Intrumen antara lain; *gamelan Gong Kebyar, Semara Pagulingan, Baleganjur, Aklung* dan vokal, seperti; dialog, tandak (2) seni sastra; kekawin, pupuh, (3) seni tata panggung, seperti; pencahayaan, dekorasi, (4) seni tata busana pada penggunaan kostum penari dan penabuh, dan (5) elemen seni rupa, seperti; tata rias penari. Penggunaan elemen seni pada dramatari *Calonarang* disesuaikan dengan tema yang dibawakan. Dramatari *Calonarang* pada umumnya bertemakan magis. Tema magis divisualkan pada *bangke-bangkean* dan *undang-undang*. *Bangke-bangkean* dan *undang-undang* merupakan adegan yang sering ditonjolkan dalam pertunjukan, penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni ke suatu hal yang tertentu, yang dipandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain (Djelantik, 1990: 41), dalam hal ini *bengke-bangkean* dan *undang-undang* mendapatkan ruang dan waktu khusus, sehingga mendapatkan perhatian yang lebih dari penonton. Sesuatu hal yang magis, juga dapat dilihat dari insiden pada orang-orang sekitar yang *kerauhan (trans)*. Tema magis dalam pertunjukan *Calonarang* dielaborasi dengan konsep *rwa bhineda*. Konsep *rwa bhineda* merupakan dua kekuatan (hitam-putih) yang saling berlawanan,

menyebabkan keseimbangan dunia. Konsep *rwa bhineda* divisualkan pada pertarungan antara *Barong* dan *Rangda*, melukiskan pergolakan antara nilai-nilai *dharma* melawan *adharma* (Dibia dalam Triguna, 2003:105).

Kedua, pada upaya subjektif pencipta. Orang yang berperan sebagai *bangke-bangkean* juga disebut penari, walaupun dalam aktivitas di panggung ia tidak melakukan gerakan taripada umumnya, melainkan hanya terlentang di atas tempat (*asagan*) yang telah disiapkan. Disebut penari, karena penari dalam istilah Bali, penari disebut dengan julukan *pregina*. *Pregina* dalam aktivitas di panggung harus memenuhi syarat sebagai penari yang melakukan gerakan tari dan sebagai aktor yang memerankan sesuatu dengan cara berakting serta berdialog. Salah satu, atau semua syarat itu harus dipenuhi oleh seorang *pregina*. Orang yang menjadi *bangke-bangkean* berperan atau berakting sebagai jenazah manusia, sehingga layak disebut sebagai *pregina* atau penari. Propesi sebagai penari *bangke-bangkean*, merupakan sesuatu pekerjaan yang tidak main-main. Orang berani melakukan sesuatu yang berisiko tinggi, sudah pasti melalui persiapan yang matang dan memperhitungkan hal yang paling buruk terjadi. Bagi mereka yang sudah biasa melakukan tantangan, dalam hal ini sebagai penari *bangke-bangkean*, selalu belajar dari pengalaman masa lalu berkaitan dengan pengalaman yang luar biasa diatas pengetahuan

logika tentang hal-hal mistis, sehingga berani tampil secara terbuka, memperlihatkan identitas diri dan tanpa persiapan yang berlebihan. Hal ini memberikan gambaran bahwa perilaku seseorang merupakan akumulasi dari tindakan yang dipersiapkan melalui aktivitas tersembunyi, sehingga menjadi tindakan terbiasa dengan cara memperhitungkan dampak dari tindakan itu. Penari *bangke-bangkean* berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan memiliki motivasi tersendiri ketika memerankan menjadi *bangke-bangkean*. Latar belakang penari *bangke-bangkean*, antara lain berasal dari kaum spiritual atau orang yang menekuni ilmu-ilmu (*pemangku*, *balian* atau murid *mangku*, murid *balian*), dan orang yang bersedia *ngayah* dengan penuh keyakinan terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dan tidak mengharapkan hasil yang berupa uang. Motivasi penari *bangke-bangkean*, antara lain: (1) sebagai perwujudan rasa bhakti terhadap Tuhan yang disembahnya, (2) karena peristiwa tertentu, seseorang menjadi yakin, bahwa ia adalah orang yang dipilih oleh Tuhan untuk memerankan *bangke-bangkean*, (3) seseorang memerankan *bangke-bangkean*, karena amanat dari perguruan spiritual tempat ia belajar kebatinan, (4) Semata-mata karena untuk mendapatkan penghasilan berupa uang dari memerankan *bangke-bangkean*, (5) Salah satu cara atau ajang untuk menguji ketinggian ilmu yang dimilikinya dan lain-lain. Masing-masing motivasi

memiliki logika tersendiri. Bagi orang yang memiliki intelektual tinggi, mungkin logika yang dipakai oleh penari *bangke-bangkean* dipandang tidak masuk akal, tetapi itu yang terjadi. Penari *bangke-bangkean*, kedudukan dan keterlibatannya dalam sebuah pertunjukan dianggap sebagai seniman. Seniman adalah seseorang yang berkreasi melalui seni dengan logika tersendiri yang berbeda dengan logika-logika bidang-bidang yang lain (Camus dalam Sachari, 2001: 24-25).

Ketiga, upaya subjektif dari apresiator. Apresiator pertunjukan *Calonarang* masih cukup besar, ini terlihat dari banyaknya penonton dalam setiap pertunjukan dramatari *Calonarang*. Penonton tidak hanya berasal dari masyarakat setempat, melainkan masyarakat dari luar desa. Dilihat dari segi usia juga bermacam-macam, dewasa dan bahkan remajapun ikut menonton. Penonton fanatik, bahkan memiliki komunitas tersendiri dalam melakukan hobinya menonton pertunjukan *Calonarang*. Komunitas penonton *Calonarang*, saling bertukar informasi tentang jadwal pertunjukan. Setelah mendapatkan sebuah informasi jadwal pertunjukan *Calonarang*, mereka berangkat secara rombongan dan bersedia meluangkan waktu sampai pertunjukan selesai. Ketika selesai pertunjukan, topik yang menjadi obrolan pertama adalah tentang *bangke-bangkean* yang dipentaskan malam itu. Selanjutnya, topik obrolan mereka, adalah hal-hal yang magis. Sesuatu

yang magis, dicari oleh, bukan hanya komunitas penonton yang fanatik, tetapi penonton kebanyakan. Sesuatu yang magis membuat penonton selalu penasaran dan ingin selalu mencari pengalaman magis. Pengalaman tentang hal magis juga merupakan pengalaman estetis. Pengalaman estetis bukan hanya persepsi tentang keindahan, tentang sesuatu yang menakjubkan, tetapi juga ketakutan, misteri dan sebagainya (Salain dalam Triguna, 2003:57).

KESIMPULAN

Hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Struktur dramatik yang kuat dalam pertunjukan *Calonarang* membuat pertunjukan selalu menarik untuk disaksikan.
2. Penari *bangke-bangkean* berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan memiliki motivasi tersendiri ketika memerankan menjadi *bangke-bangkean*.
3. Bagi penonton, pengalaman magis dalam menyaksikan pertunjukan *Calonarang* juga merupakan pengalaman estetis. Pengalaman estetis bukan hanya persepsi tentang keindahan, tentang sesuatu yang menakjubkan, tetapi juga ketakutan, misteri dan sebagainya (Salain dalam Triguna, 2003:57).

DAFTAR PUSTAKA

- Sachari, Agus. 2001. *Estetika: Makna Simbol dan Daya*. Bandung: ITB
- Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar, Yayasan Wayan Geria.

- Djelantik, A.A.M. 1990. *Ilmu Estetika: Pengantar Dasar*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa sains.
- Soemanto,Wasty. 1993. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari Bali*. Yogyakarta: Kanisius.
- Triguna, I.B.G Yudha. 2003. *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia bekerjasama dengan Penerbit Widya Dharma Denpasar.
- Wirawan, I Komang Indra. 2012. *Drama Tari Calonarang dalam Upacara Sudhamala Bhumi di Desa Pekraman Sesetan* (Kajian Teologi Hindu). Denpasar: Program Pascasarjana Institut Hindu Dharma Denpasar.

ANGKLUNG SEBAGAI REFRESENTASI DALAM UPACARA DEWA YADNYA (Study Konteks Desa Pangsan)

Oleh: I Gusti Nagurah Alit Supariawan / 201221008
PROGRAM PASCA SARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2013

Abstrak

Gambelan Angklung merupakan salah satu perangkat atau barungan gambelan Bali yang belaras selendro. Ciri khas gambelan Angklung dapat dilihat dari segi penggunaan tunggahan/instrumen dan sruti nada pada larasanya, khusus pada gambelan Angklung yang menggunakan 4 (empat) nada.

Fungsi gambelan Angklung, sebagian masyarakat menganggap dan meyakini digunakan untuk keperluan upacara Pitra Yadnya maupun Manusa Yadnya, sedangkan sebagian masyarakat lainnya seperti di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung mempergunakan perangkat gambelan Angklung selain untuk keperluan upacara Pitra Yadnya dan Manusa Yadnya, juga dapat digunakan untuk keperluan upacara Dewa Yadnya. Kedua anggapan yang berbeda ini, dilandasi dengan konsep desa kala patra, artinya penggunaan perangkat gambelan dalam satu jenis upacara disesuaikan dengan tempat/ruang, waktu, kebiasaan (tradisi), dan kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh masyarakatnya. Gambelan Angklung yang berada di desa Pangsan sudah biasa dipergunakan untuk keperluan dalam upacara Dewa Yadnya, itu terjadi sudah dari dulu sejak mulainya ada seperangkat gambelan di desa Pangsan. Adanya perangkat Angklung digunakan dalam upacara Dewa Yadnya tidak mengurangi rasa hikmat jalannya prosesi upacara.

Key Words: Angklung, Dewa Yadnya, Desa Pangsan.

A. LATAR BELAKANG

Upacara Dewa Yadnya yang artinya pemujaan atau sembahyang yang ditujukan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kepada segala bentuk perwujudan (manifestasinya) atau pemujaan serta persembahan dihadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan sinar-sinar Suci-Nya.

Melakukan Upacara Yadnya merupakan langkah yang diyakini sebagai kegiatan beragama Hindu yang amat penting karena yadnya adalah salah satu penyangga bumi. Pemeliharaan kehidupan didunia ini dapat berlangsung terus sepanjang yadnya terus menerus dapat dilakukan oleh umat manusia. Demikian pula yadnya adalah pusat terciptanya alam semesta atau Bhuana Agung sebagai diuraikan dalam kitab Yajur Weda. Disamping sebagai pusat terciptanya alam semesta Yadnya juga merupakan sumber berlangsungnya perputaran kehidupan yang dalam kitab Bhagawadgita disebut Cakra Yadnya. Kalau Cakra Yadnya ini tidak berputar maka kehidupan ini akan mengalami kehancuran (Panca Yadnya. 2006 : 1). Dengan perputaran kehidupan ini, untuk yadnya yang diperuntukan terhadap Tuhan atau disebut upacara Dewa Yadnya dapat dicerminkan seperti prosesi-prosesi yang dilaksanakan dengan berbagai rentetan upacara yang menjadi sebuah persembahan. Jika dikaitkan dengan teori bentuk, dalam melakukan prosesi ritual dalam upacara Dewa Yadnya, bentuk pengungkapan terhadap kegiatan tersebut sangatlah penting, karena itu menjadi tanda bahwa upacara yang dilaksanakan sudah dengan baik tanpa ada pemaksaan terhadap kegiatan yang dilakukan.

Dalam pelaksanaan ritual upacara, salah satu kesenian yang menonjol penggunaannya adalah seni karawitan. Bunyi

gamelan yang digunakan untuk mengiringi ritual keagamaan adalah untuk membimbing pikiran agar terkonsentrasi pada kesucian, sehingga pada saat persembahyangan pikiran dapat diarahkan atau dipusatkan kepada Tuhan. Dalam upacara Dewa Yadnya, keberadaan sebuah gambelan sangat dibutuhkan untuk mengiringi prosesi tersebut agar upacara terasa lengkap. Selain dari pada itu, keterpaduan antara *tabuh* yang dimainkan dengan pelaksanaan upacara dapat menciptakan suatu keharmonisan atau keseimbangan dalam hidup. Terciptanya keseimbangan ini, dapat dilihat bagaimana penganut agama Hindu menggunakan nilai-nilai estetika untuk menciptakan suatu keharmonisan dan keseimbangan hidup guna mencapai sesuatu yang bersifat religius. Jadi jelas bahwa dalam konteks tersebut gamelan memiliki nilai religius dimana keberadaan gamelan sebagai pengiring upacara keagamaan di suatu wilayah suci, hal tersebut dapat menambah religiusitas sebuah prosesi keagamaan. Nilai religius yang dimaksud adalah bahwa gamelan khususnya repertoar-repertoar yang dimainkan memiliki nilai yang sangat penting dalam pelaksanaan aktivitas keagamaan. Hampir tidak ada satupun pelaksanaan upacara keagamaan yang dilakukan tanpa diiringi oleh bunyi gamelan. Tidak menutup kemungkinan gambelan mempunyai roh bila mana difungsikan dengan baik, karena gambelan juga mempunyai upacara tersendiri dalam kepercayaan setiap masyarakat Hindu. Ritual upacara yang dilakukan di pura-pura atau tempat sanggah, dalam suatu tingkatan tertentu biasanya diiringi dengan seperangkat atau lebih gamelan Bali. Adapun gamelan yang biasanya dipergunakan adalah gamelan Gong Gede, Gong Kebyar, Smar Pagulingan, dan berberapa jenis gamelan lainnya. Termasuk

salah satu diantaranya adalah gamelan Angklung di Desa Pangsan difungsikan dalam segala bentuk kegiatan upacara.

Keberadaan gambelan Angklung di Desa Pangsan oleh masyarakat setempat, sudah terjadi turun-temurun seperangkat gambelan Angklung menjadi iringan bila ada upacara Dewa Yadnya. Selain upacara Dewa Yadnya, upacara-upacara yang lain pun gambelan Angklung dijadikan pengiringnya. Dengan kepercayaan masyarakat dengan gambelan Angklung tersebut, tidak menutup kemungkinan bahwa gambelan Angklung tidak hanya difungsikan pada upacara Pitra Yadnya saja melainkan upacara Dewa Yadnya. Karena dalam setiap upacara gambelan menjadi salah satu tanda dari semua bentuk jenis kegiatan upacara yadnya di Bali.

Di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung, gambelan Angklung *don pat* sudah lazim di pergunakan untuk mengiringi upacara Dewa Yadnya. Tidak seperti halnya dengan daerah lain disekitar Kecamatan Petang seperti di Desa Belok Sidan yang tidak memakai gambelan Angklung sebagai iringan upacara Dewa Yadnya, melainkan gambelan Angklung hanya dikhususkan untuk mengiringi upacara Pitra Yadnya. Menurut sumber yang diperoleh, hal itu dikarenakan perangkat gamelan Gong Kebyar yang dimiliki desa tersebut sangat disakralkan oleh masyarakat setempat. Karena asumsi masyarakat setempat bahwa gamelan Gong Kebyar secara menyeluruh ataupun sebagian dari barungannya jika dipergunakan diluar konteks upacara Dewa Yadnya akan mencemarkan nilai kesakralannya.

Adanya gamelan Angklung sebagai iringan disetiap kegiatan upacara, dikarenakan di Desa Pangsan jumlah

penduduk hanya sedikit untuk bisa *ngayah megambel* itu terjadi karena pembagian tugas disetiap upacara yang dilaksanakan, dan juga perangkat gambelan yang lain dulunya belum menjamur seperti sekarang. Maka dari itu gambelan Angklung yang ada di Desa Pangsan dipergunakan untuk semua kegiatan, dengan penambahan beberapa alat instrumen untuk mencapai sajian yang diinginkan oleh media ukap gambelan Angklung tersebut. Gambelan Angklung merupakan salah satu perangkat atau barungan gambelan Bali yang belaras selendro. Ciri khas gambelan Angklung dapat dilihat dari segi penggunaan tunggahan/instrumen dan sruti nada pada larasanya, khusus pada gambelan Angklung yang menggunakan 4 (empat) nada. Gambelan Angklung, sebagian masyarakat menganggap dan meyakini digunakan untuk keperluan upacara Pitra Yadnya maupun Manusa Yadnya, sedangkan sebagian masyarakat lainnya seperti di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung menganggap perangkat gambelan Angklung selain digunakan untuk keperluan upacara Pitra Yadnya dan Manusa Yadnya, juga dapat digunakan untuk keperluan upacara Dewa Yadnya. Kedua anggapan yang berbeda ini, mestinya dilandasi dengan konsep desa kala patra, artinya penggunaan perangkat gambelan dalam satu jenis upacara disesuaikan dengan tempat/ruang, waktu, kebiasaan (tradisi), dan kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh masyarakatnya (Pande Sukerta. 2002 : 86).

Angklung yang berada di Desa Pangsan biasa dipergunakan untuk keperluan dalam upacara Dewa Yadnya, itu terjadi sejak mulainya ada seperangkat gambelan di desa Pangsan. Seperti yang dikutip dalam Prakempa Sebuah Lontar

Gambelan Bali, bahwa gambelan selendro 4 (empat) nada yang berkaitan dengan Catur Lokapala (Indram, Yama, Kwera, dan Baruna) berikut tempat dan para dewanya, serta keterkaitannya dengan hidup manusia secara lahiriyah. Barat laut suaranya *ndeng*, timur laut suaranya *ndung*, tenggara suaranya *ndang*, barat daya suaranya *nding* (Bandem. 1986 : 13, 33). Jadi dalam gambelan Angklung yang berlaraskan selendro dari struktur nada yang ada pada gambelan tersebut masih ada kaitannya dengan para dewa dalam konteks *pengider-ider*, itu meyakinkan bahwa Gambelan Angklung yang ada di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung bisa dipergunakan dalam keperluan upacara Dewa Yadnya.

Maka dari itu segala persembahan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa tidak lepas juga dari konsepsi Panca Nada, seperti Genta, suara Kentongan atau Kul-kul, Kidung, alunan bunyi Gambelan, dan Mantram. Namun dalam konsepsi Panca Nada tidak secara spesifik menyebutkan suara gambelan yang mana dipergunakan dalam iringan upacara Dewa Yadnya. Itu memberikan filosofi bahwa sebenarnya gambelan Bali apapun bisa dijadikan pengiring dalam upacara Dewa Yadnya, namun oleh masyarakat menganggap dan mengklarifikasikan bahwa setiap barungan gambelan memiliki fungsinya masing-masing di kehidupan sosial masyarakat.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah yang ingin disampaikan adalah :

1. Bagaimana ciri khas gambelan Angklung ?
2. Bagaimana bentuk dan struktur *gending* gambelan

Angklung ?

3. Bagaimana sejarah gamelan Angklung di Desa Pangsari?
4. Bagaimana fungsi gamelan Angklung di Desa Pangsari?

C. PEMBAHASAN

1. Ciri Khas Gamelan Angklung

Gamelan Angklung merupakan salah satu perangkat gamelan Bali yang populer dan berkembang di Bali yang masing-masing mempunyai ciri atau identitas atau ciri khusus terutama pada penggunaan nada, yang dampaknya pada penggunaan jumlah bilah atau pencon pada jenis-jenis tunggahan tertentu. Gamelan Angklung merupakan salah satu perangkat atau barungan gamelan Bali yang belaras selendro. Ciri khas gamelan Angklung dapat dilihat dari segi penggunaan tunggahan/instrumen dan sruti nada pada larasanya, khusus pada gamelan Angklung yang menggunakan 4 (empat) nada.

Dalam satu perangkat gamelan Angklung menggunakan satu pasang kendang cetungan berukuran kecil, sedangkan pada perangkat gamelan lain menggunakan kendang jedugan yang berukuran besar yang digunakan untuk menyajikan gending-gending Gong Kebyar, Gong Gede dan Gong Luang. Selain itu dalam satu perangkat gamelan juga menggunakan jenis tunggahan pemade dan kantil selalu disertai dengan tunggahan *ugal* seperti jenis *gangsra* yang digunakan dalam perangkat gamelan Gong Kebyar. Tetapi dalam perangkat gamelan Angklung, salah satu jenis tunggahan *gangsra* digunakan atau

difungsikan sebagai tungguhan *ugal*. Perbedaan tungguhan *gangsaa* dengan *ugal* selain ukurannya relatif lebih besar juga perbedaannya terletak pada tugas dan pola tabuhan yang digunakan untuk menggarap *gending*. Penggunaan tungguhan *gangsaa* sebagai tungguhan *ugal* merupakan ciri khusus perangkat gambelan Angklung. Satu perangkat gambelan Angklung menggunakan tungguhan kempul atau gong pulu. Penggunaan kedua jenis tungguhan tersebut sangat luwes dalam perangkat gambelan Angklung.

Khusus pada gambelan Angklung Klentangan yang menggunakan 4 (empat) nada mempunyai sruti atau jarak nada yang berbeda dengan jarak laras selendro yang digunakan pada perangkat gambelan lain misalnya jenis tungguhan gender wayang. Akibatnya perbedaan sruti nada pada laras selendro gambelan Angklung akan berdampak pada musikalnya, kemudian perbedaan sruti pada laras selendro inilah merupakan ciri khas dari perangkat gambelan Angklung. Bila dibandingkan dengan jenis perangkat gambelan yang lainnya, perangkat gambelan Angklung pada umumnya juga mempunyai ciri khas lain yang menonjol dilihat dari dua segi yaitu segi bentuk dan *gending*.

2. Bentuk dan Struktur Gending

Ciri khusus gambelan Angklung yang lain dilihat segi sajian *gending-gendingnya* yaitu bagian *gending kawitan* yang disajikan oleh tungguhan *gangsaa*, akan disajikan berulang-ulang pada bagian *gending pengawak*.

Gending Angklung hampir seluruhnya bersifat lokal artinya *gending* maupun namanya hanya diketahui atau berlaku didalam

satu kelompok atau sekaa. Lain halnya dengan barungan gambelan Gong Kebyar, beberapa nama maupun gendingnya terdapat kesamaan satu kelompok atau sekaa dengan sekaa lainnya. Perbedaannya terdapat pada garap maupun sajian jalannya *gending*. Tidak menutup kemungkinan bahwa *gending-gending* Angklung tidak mempunyai nama. Hal seperti ini tidak hanya dialami atau terdapat pada perangkat gambelan Angklung, tetapi hampir pada *gending-gending* dari seluruh perangkat gambelan Bali. Apalagi nama penggarap dan kapan *gendingnya* digarap sama sekali tidak diketahui, kecuali *gending-gending* Angklung garapan baru, kebanyakan siapa dan kapan gending itu digarap selalu disebutkan namanya untuk diketahui oleh masyarakat pendukungnya.

Gending-gending Angklung jenis petegak pada dasarnya terdiri dari dua bagian gending yaitu *kawitan* dan *pengawak*. Kemudian berkembang dengan menambah satu bagian gending lagi yaitu bagian *pengecet*, sehingga susunan bagian gendingnya menjadi *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. Perkembangan dan penambahan bagian *gending* ini disebabkan karena adanya konsep Tri Angga yaitu kepala, badan, dan kaki. Kemudian konsep ini diterapkan kedalam *gending-gending* Angklung, yang tadinya menggunakan dua bagian *gending*, bagian *kawitan* dan *pengawak* kemudian ditambah dengan bagian *pengecet*. Konsep Tri Angga ini diibaratkan bagian *gending kawitan* diibaratkan kepala, bagian *gending pengawak* diibaratkan badannya, dan bagian *gending pengecet* diibaratkan kakinya. Jalannya sajian pada *gending-gending* gambelan Angklung pada prinsipnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagian *gending kawitan* disajikan oleh tungguhan *gangsa* yang *gending* atau *bantang gendingnya* mengambil dari *bantang gending* bagian *pengawak* yang disajikan satu kali dengan tempo yang relatif cepat. Kemudian menjelang tabuhan gong atau kempul, sajian *gending* diperlambat dilanjutkan dengan menyajikan bagian *gending pengawak*.
2. Bagian *gending pengawak* pada umumnya disajikan berulang-ulang dengan tempo yang relatif lambat dan kadang-kadang menggunakan tempo yang tanggung sebagai variasi atau warna garapan. Dalam sajian bagian *gending pengawak* terdapat penonjolan-penonjolan tabuhan dari masing-masing jenis tungguhan tertentu yang saling bergantian, misalnya tabuhan jenis tungguhan *gangsa* dengan tabuhan jenis tungguhan *riyong*. Untuk menyajikan bagian *gending* selanjutnya yaitu bagian *gending pengecet*, ada dua bentuk tabuhan yaitu pertama dari bagian *gending pengawak* langsung menyajikan bagian *gending pengecet* dengan tempo yang relatif dipercepat. Bagian *gending pengecet* disajikan berulang-ulang dengan tempo yang relatif lebih cepat dari bagian *gending pengawak*. Dalam sajian *gending pengecet* ini juga terdapat penonjolantabuhan tungguhan *gangsa* dengan tabuhan tungguhan *riyong*. Slesainya bagian *gending pengecet* diberi aba-aba

berupa tabuhan khusus atau gerakan tangan oleh penyaji tunggahan kendang.

3. Sejarah Gamelan Angklung di Desa Pangsan

Menurut I Gusti Ngurah Nabi, sekitar tahun 70-an gambelan Angklung di Desa Pangsan bahwa dulunya adalah milik dari sekaa ngelawang, namun pada masa itu dengan kegemaran masyarakat akan ketertarikannya dengan intrument karawitan Angklung, sekaa tersebut memberikan atau menyerahkan secara sukarela kepada desa adat. Semenjak itu desa adat yang bertanggung jawab sepenuhnya akan barungan gambelan tersebut, mulai dari pemilihan sekaa yang wajib untuk *ngayah* megambel, dan kerusakan-kerusakan yang terjadi pada barungan Angklung tersebut. Setelah gambelan Angklung tersebut menjadi milik desa adat, segala bentuk kegiatan upacara yang ada pada desa tersebut semua diiringi dengan perangkat gambelan Angklung sampai saat ini (Wawancara, Maret 2013). Dari pemaparan tersebut meyakinkan bahwa gambelan Angklung di Desa Pangsan menjadi awal mulanya ada seperangkat gambelan yang memiliki sekaa yang cukup banyak, karena dari sekaa ngelawang sebelumnya hanya terdiri dari sekaa *demen* yang tidak terlalu banyak anggota. Demi eksistensinya, gambelan Angklung ini diserahkan ke desa adat agar bertanggung jawab untuk selanjutnya.

4. Fungsi Gamelan Angklung di Desa Pangsan

Gambelan Angklung, sebagian masyarakat menganggap dan meyakini digunakan untuk keperluan upacara Pitra Yadnya maupun Manusa Yadnya, sedangkan sebagian masyarakat

lainnya seperti di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung menganggap perangkat gambelan Angklung selain digunakan untuk keperluan upacara Pitra Yadnya dan Manusa Yadnya, juga dapat digunakan untuk keperluan upacara Dewa Yadnya. Kedua anggapan yang berbeda ini, mestinya dilandasi dengan konsep desa kala patra, artinya penggunaan perangkat gambelan dalam satu jenis upacara disesuaikan dengan tempat/ruang, waktu, kebiasaan (tradisi), dan kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh masyarakatnya (Pande Sukerta. 2002 : 86).

Angklung yang berada di Desa Pangsan biasa dipergunakan untuk keperluan dalam upacara Dewa Yadnya, itu terjadi sejak mulainya ada seperangkat gambelan di desa Pangsan. Seperti yang dikutip dalam Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali, bahwa gambelan selendro 4 (empat) nada yang berkaitan dengan Catur Lokapala (Indram, Yama, Kwera, dan Baruna) berikut tempat dan para dewanya, serta keterkaitannya dengan hidup manusia secara lahiriyah. Barat laut suaranya *ndeng*, timur laut suaranya *ndung*, tenggara suaranya *ndang*, barat daya suaranya *nding* (Bandem. 1986 : 13, 33). Jadi dalam gambelan Angklung yang berlaraskan selendro dari struktur nada yang ada pada gambelan tersebut masih ada kaitannya dengan para dewa dalam konteks *pengider-ider*, itu meyakinkan bahwa Gambelan Angklung yang ada di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung bisa dipergunakan dalam keperluan upacara Dewa Yadnya.

Didalam kegiatan ritual yang terjadi dalam upacara Dewa Yadnya ada teori yang menunjang yaitu teori ekspresi, pada teori ini semua pelaku akan menjiwai disetiap ritual yang

terjadi saat berlangsungnya prosesi upacara Dewa Yadnya, karena dengan ekspresi dalam melaksanakan ritual akan memberi arti tersendiri seperti halnya pada saat menarikan tarian rejang dan pendet. Begitu pula dengan teori suasana lingkungan (contextual theory), ritual-ritual yang terjadi sarat akan hungunan dengan lingkungan disekitar, dimana prosesi tersebut gambelan Angklung dapat mengiringi suasana magis dan sakral. Suasana tersebut sangat dibutuhkan dalam prosesi upacara persembahan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa.

Terkait dengan fungsi gamelan Angklung dalam konteks upacara Dewa Yadnya, di wilayah Kecamatan Petang, pada kenyataannya berbeda dengan pandangan-pandangan serta pemahaman masyarakat selama ini. Pernyataan ini sangat berbeda dengan kenyataan yang terjadi di lapangan dimana gamelan Angklung di wilayah Kecamatan Petang, Kabupaten Badung merupakan daerah yang terdapat pada wilayah Kabupaten Badung bagian utara, Angklung juga dipergunakan sebagai musik pengiring upacara Dewa Yadnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian yang telah tertera diatas, bahwa perangkat gambelan Angklung yang digolongkan kedalam gambelan tua menjadi sarana dalam setiap kegiatan dan Upacara Yadnya dikehidupan bermasyarakat di Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Dengan adanya gambelan Angklung sebagai iringan dalam upacara Dewa Yadnya, memberi suatu kemasan yang berbeda dan memperbanyak keanekaragaman yang terjadi disetiap daerah, dan tidak menutup kemungkinan agar fungsi dari gambelan

Angklung bisa dipergunakan dalam Upacara Dewa Yadnya di tempat atau daerah lain menyesuaikan dengan konsep desa kala patra.

Penggunaan gambelan angklung dalam konteks Dewa Yadnya merupakan hal yang sah. Karena sampai saat ini belum ada dan belum dijumpai sumber lisan atau tertulis yang menyatakan secara akurat bahwa dalam melaksanakan Upacara Dewa Yadnya dan upacara yadnya lainnya disebutkan keharusan memakai prangkat atau barungan gamelan tertentu. Hal itu menunjukkan bahwa jenis gamelan apapun dapat dipergunakan dalam upacara yadnya, mengacu pada konsep panca nada (lima suara yang harus ada pada saat melakukan ritual upacara yadnya).

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa : Lontar Gambelan Bali*. Denpasar : Laporan Penelitian Akademi Seni Tari Indonesia.
- Gie, The Liang. 2004. *Filsafat Seni sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Mudra. 2002. *Jurnal Seni Budaya Volume 1 0 No. 1 Januari*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Subagiasta dkk, I Ketut. Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu Dan Buddha dan Universitas Terbuka 1994, *Materi Pokok Acara Agama Hindu*.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung : Sastrayana – Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Tim Penggerak PKK Kabupaten Badung Dalam Rangka Pendalaman Srada, Oktober, 1995. *Panca Yadnya*. Denpasar.

Sumber informan;

Nama : IGUSTI NGURAH NABI
Umur : 78 Tahun
Pekerjaan : Petani

Riwayat : Pernah aktif sebagai pembina kesenian di Desa Pangsan, dan menjadi Klian Dinas dari tahun 1979-1989.

PENGUNAAN KULIT KAYU POHON AREN (UYUNG) SEBAGAI BILAH GAMELAN

Oleh: Komang Wahyu Dinata / 201221015
PROGRAM PASCA SARJANA (S2)
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2013

ABSTRAK

Kulit pohon aren atau oleh masyarakat Bali lazim disebut dengan *uyung* sering dipergunakan sebagai bahan baku pembuatan beberapa prabotan seperti gagang cangkul, gagang palu, dan sebagainya. Akan tetapi bahan baku ini tidak selalu mendominasi (dapat diganti dengan bahan baku lain) dalam pembuatan prabotan-prabotan tersebut. Selain dapat dipergunakan sebagai prabotan, bahan baku ini juga sangat potensial dipergunakan sebagai bahan baku (sumber nada) dalam gamelan. Karena penggunaan bahan baku ini dalam karawitan Bali tidak terlalu optimal (hanya dalam instrumen Trompong Beruk) dibandingkan dengan bahan baku "*non kerrawang*" lainnya seperti bambu. Ketersediaan bahan baku ini sangat melimpah dan dengan pemanfaatan yang optimal, bahan baku ini dapat dipergunakan sebagai bahan baku (sumber nada) pada gamelan.

Kata Kunci: Kulit Kayu Pohon Aren, Bilah Gamelan.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Gerih terletak di kecamatan Abiansemal, kabupaten Badung, atau kurang lebih 25 kilometer dari pusat kota Denpasar. Masyarakat desa Gerih sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani dan peternak, dan sebagian lagi menggantungkan penghidupannya di sektor-sektor lainnya. Desa Gerih memiliki 21 Pura

*sungsungan*¹⁰ dengan 2 banjar adat sebagai *pangempon*¹¹ utama. Dengan banyaknya jumlah pura yang harus dipertanggung jawabkan, maka kehidupan *religious* masyarakat desa Gerih sangat kental dengan kegiatan-kegiatan upacara *Dewa Yadnya*.

Di Bali, dalam melaksanakan upacara *Dewa Yadnya* biasanya diiringi dengan tari-tarian, gamelan, *kekawin*, dan *kidung*. Begitu banyaknya pura yang melakukan kegiatan upacara *Dewa Yadnya* dalam enam bulan sekali, maka secara tidak langsung intensitas berkesenian masyarakat desa Gerih sangat tinggi. Begitu eratnya kehidupan masyarakat desa Gerih melakukan kegiatan-kegiatan berkesenian dalam konteks upacara *Dewa Yadnya*, secara otomatis regenerasi dari generasi ke generasi berikutnya berjalan dengan sistematis.

Kehidupan berkesenian dalam konteks *balih-balihan* masyarakat desa Gerih diperkirakan mulai sekitar tahun 1935 sampai 1962. Pada periode itu disebut-sebut sebagai periode “emas” kesenian di desa Gerih. Pada era tersebut beragam kesenian tumbuh dan berkembang hingga cukup dikenal di daerah Badung utara. Hal tersebut dikarenakan banyaknya undangan untuk *sekaa demen*¹² di desa Gerih mengisi acara-acara pementasan, ngayah, dan acara formal yang diadakan

¹⁰ Pura Sungsungan adalah istilah dalam masyarakat Bali untuk menyebutkan Pura yang dipertanggung jawabkan secara moral dan material oleh kelompok atau komunitas dalam masyarakat.

¹¹ Pangempon adalah istilah dalam masyarakat Bali untuk menyebutkan individu yang bertanggung jawab melaksanakan kewajiban pada sebuah Pura.

¹² Sekaa demen adalah istilah untuk menyebut sebuah kelompok atau organisasi dalam masyarakat yang melaksanakan sebuah kegiatan secara tulus ikhlas dan mengedepankan kerja secara gotong royong.

oleh *pamekelan* (setingkat lurah, RW atau prebekel). Adapun kesenian-kesenian yang tumbuh dan berkembang pada saat itu antara lain: tari Leko, Barong Ambu, Janger, dan Joged Bumbung (Wawancara dengan I Made Marta, bulan Desember 2012).

Dengan keterbatasan penghidupan, masyarakat desa Gerih sebelum tahun 1973 belum memiliki barungan gamelan berbahan perunggu dengan jumlah instrumentasi yang komplet. Pada era itu masyarakat masih mempergunakan gamelan dengan bahan baku dari beberapa jenis pepohonan, seperti: bambu dan *uyung* (kulit pohon aren). Bahan-bahan itu digunakan mengingat banyaknya sumber daya alam yang menyediakan bahan-bahan tersebut dan mudah untuk mendapatkannya (wawancara dengan I Wayan Lambon). Dengan keterbatasan untuk memiliki gamelan berbahan perunggu, tidak menghentikan kreativitas dan aktivitas berkesenian masyarakat desa Gerih pada saat itu. Akan tetapi keberadaan gamelan berbahan *non* perunggu tersebut seiring dengan waktu dan perkembangan kemapanan penghidupan masyarakat, barungan-barungan gamelan yang pernah dibuat dan menjadi kebanggaan masyarakat ketika itu, saat ini sudah tidak bisa dijumpai lagi. Adapun beberapa barungan yang pernah dibuat pada rentan waktu antara tahun 1935 sampai 1962 tersebut oleh narasumber I Made Marta sebagai berikut:

a. Gamelan Tingklik Leko

Barungan gamelan diperkirakan ada pada tahun 1935 dan tidak eksis lagi pada sekitar tahun 1943.

Gamelan ini dipergunakan untuk mengiringi tarian Leko (sejenis tari Gandrung). Tari Leko ini, menurut narasumber merupakan tari pergaulan yang ditarikan oleh satu sampai dua orang penari putri dan melibatkan interaksi penonton untuk ikut bersama-sama menari di atas pentas (seperti tari Joged Bumbung). Barungan gamelan ini mempergunakan laras pelog lima nada dengan lebih menonjolkan pengolahan atau tehnik pukul mempergunakan tehnik *ngotek*. Motif tersebut dimainkan dengan dua tangan yang sama-sama memainkan tehnik *ngotek*. Adapun instrumentasi barungan gamelan tersebut adalah sebagai berikut:

NO	Nama Instrumen dan bahan baku	Jumlah Instrumen	Tehnik Permainan
1	<p>Tingklik Gede Terbuat dari bahan bambu berbentuk bilah dengan ukuran sedang, kira-kira 5 ruas jari (<i>limang nyari</i>) mempergunakan resonator bambu utuh dengan posisi vertikal.</p>	<p>2 unit (terdiri dari sebuah instrumen memainkan tehnik sangsih, dan sebuah instrument memainkan tehnik polos). Mempergunakan 2 oktav yang dimulai dari nada <i>dong</i> sampai nada <i>ding</i> pada oktav berikutnya.</p>	<p>Kedua tangan memainkan motif pukulan <i>ngotek</i> secara bersamaan.</p>
2	<p>Tingklik Cenic Terbuat dari bahan bambu berbentuk</p>	<p>2 unit (terdiri dari sebuah instrumen memainkan tehnik</p>	<p>Kedua tangan memainkan</p>

	bilah dengan ukuran kecil, kira-kira 3 ruas jari (<i>telung nyari</i>) mempergunakan resonator bambu utuh dengan posisi vertikal.	sangsih, dan sebuah instrument memainkan tehnik polos). Mempergunakan 2 oktav yang dimulai dari nada <i>dong</i> sampai nada <i>ding</i> pada oktav berikutnya.	motif pukulan <i>ngotek</i> secara bersamaan.
3	Jegog Terbuat dari bahan bambu berbentuk bilah dengan ukuran paling besar kira-kira 7 ruas jari (<i>pitung nyari</i>) mempergunakan resonator bambu utuh dengan posisi vertikal.	1 unit. Terdiri dari satu oktav dengan jumlah 10 nada, dimulai dari nada <i>dang</i> sampai nada <i>dung</i> yang kemudian diulang lagi dengan oktav yang sama pada nada ke-6 sampai nada ke-10	Mempergunakan tehnik pukulan <i>keklenyongan</i> akan tetapi dipukul secara terus menerus dan bergantian antara tangan kanan dan tangan kiri.
4	Gong Terbuat dari bahan <i>uyung</i> (kulit pohon aren) berbentuk bilah, dengan lebar kira-kira 10 ruas jari (<i>dasa nyari</i>) dengan mempergunakan resonator sebuah guci.	1 unit.	Dimainkan dengan cara dipukul pada bagian-bagian tertentu dalam kalimat lagu, sebagai penekanan pada ruas-ruas lagu dan akhir lagu.

5	<p>Kemple Terbuat dari bahan <i>uyung</i> dengan mempergunakan resonator bambu utuh yang dilobangi pada bagian tengah-tengah seperti instrumen <i>guntang</i>.</p>	1 unit.	Dimainkan dengan cara dipukul secara simultan, untuk membawakan tempo dalam lagu-lagu yang dimainkan.
6	<p>Kendang Kendang yang dipergunakan berbentuk dan terbuat dari bahan yang sama seperti pada umumnya. Akan tetapi dalam barungan gamelan ini, kendang yang dipakai berukuran kira-kira sejenis kendang bebarongan, dengan diameter antara 27 sampai 28 cm.</p>	1unit.	Dimainkan sebagai pemberi ornamentasi atau <i>angsel-angsel</i> . Dalam barungan gamelan ini instrumen kendang tidak dimainkan dengan <i>panggul</i> , melainkan hanya dengan tangan (<i>kendang gupekan</i>)
7	<p>Ceng-ceng Ricik Berbentuk sama seperti Ceng-ceng Ricik pada umumnya akan tetapi terbuat dari bahan lempengan-lempengan besi atau seng.</p>	1 unit.	Dipergunakan sebagai pemberi ornamentasi sama seperti instrument Kendang.

b. Gamelan Joged Keyak

Barungan gamelan ini hidup pada rentan waktu antara tahun 1947 sampai tahun 1960-an. Gamelan ini merupakan pengembangan dari gamelan Tingklik Leko, hal tersebut dapat dilihat dari persamaan instrumen yang dipergunakan dan penambahan beberapa instrumen baru. Istilah Joged Keyak dipakai karena bunyi dari salah satu instrumen yang masuk kedalam barungan gamelan ini. Instrumen tersebut terbuat dari bambu utuh yang berukuran kecil, dan pada ujung bambu tersebut dibelah menjadi beberapa bagian kecil, dan jika dimainkan menghasilkan bunyi “*pyak-pyak*”.Gamelan ini difungsikan sebagai pengiring tari Joged pada umumnya di Bali dan mempergunakan laras selendro. Adapun beberapa instrumen yang termasuk dalam barungan gamelan Joged Keyak ini adalah sebagai berikut:

NO	Nama Instrumen dan bahan baku	Jumlah Instrumen	Tehnik Permainan
1	Grantang Gede Instrumen mempergunakan bahan baku bambu. Bentuk instrumen ini sama seperti dengan instrumen Rindik	2 unit (terdiri dari sebuah instrumen memainkan tehnik sangsih, dan sebuah instrument	Tehnik permainan yang dipergunakan berbeda antara tangan kanan dan

	pada umumnya.	memainkan tehnik polos). Mempergunakan 11 buah bilah yang dimulai dari nada <i>dung</i> sampai nada <i>dung</i> pada oktav ketiga setelahnya.	tangan kiri. Tangan kanan memainkan melodi pokok, dan tangan kiri memainkan tehnik <i>ngotek</i> .
2	Gerantang Cenik Instrumen mempergunakan bahan baku bambu. Bentuk instrumen ini sama seperti dengan instrumen Rindik pada umumnya. Akan tetapi bambu yang dipergunakan memiliki ketebalan yang berbeda dengan instrumen Grantang Gede. Bambu yang dipergunakan lebih tebal dan pendek dari instrumen Grantang Gede.	2 unit (terdiri dari sebuah instrumen memainkan tehnik sangsih, dan sebuah instrument memainkan tehnik polos). Mempergunakan 11 buah bilah yang dimulai dari nada <i>dung</i> sampai nada <i>dung</i> pada oktav ketiga setelahnya.	Tehnik permainan yang dipegunakan berbeda antara tangan kanan dan tangan kiri. Tangan kanan memainkan melodi pokok, dan tangan kiri memainkan tehnik <i>ngotek</i> .
3	Jegog Terbuat dari bahan bambu utuh dengan ukuran instrumen paling besar diantara instrumen lainnya dan mempergunakan sistem resonator langsung (seperti bilah Jegog jembrana) dengan	1 unit. Terdiri dari satu oktav dengan jumlah 10 nada, dimulai dari nada <i>dung</i> sampai nada <i>deng</i> yang kemudian diulang lagi dengan oktav	Mempergunakan tehnik pukul <i>keklenyongan</i> akan tetapi dipukul secara terus menerus dan bergantian antara tangan kanan dan tangan kiri.

	posisi horizontal.	yang sama pada nada ke-6 sampai nada ke-10	
4	Kendang Gebyog Instrumen ini terbuat dari bambu utuh yang dihilangkan sekat pada bagian dalam ruas dan hanya tersisa sekat pada ruas paling bawah.	1 pasang (terdiri dari 2 instrumen dengan ukuran panjang serta diameter bambu yang berbeda untuk menghasilkan 2 nada yang berbeda.	Tehnik permainan instrumen ini dengan cara merangkai jalinan ritme-ritme yang dihasilkan dari hentakan bambu ke atas permukaan tanah dan dimainkan oleh seorang penabuh.
5	Kemple (lihat Kemple gamelan Tingklik Leko)	1 unit.	(lihat Kemple gamelan Tingklik Leko)
6	Gong (lihat Gong gamelan Tingklik Leko)	1 unit.	(lihat Gong gamelan Tingklik Leko)
7	Kepyak Instrumen ini terbuat dari bambu utuh yang tidak terlalu tebal, dengan diameter sekitar 4 cm sampai 7 cm. Pada ujung bambu dibelah menjadi beberapa bagian seperti lidi.	8 sampai 12 pasang.	Tehnik mempergunakan alat ini adalah dengan memukulkan antara satu instrumen dan instrumen lainnya (seperti bermain Ceng-ceng Kopyak). Instrumen ini

			memberikan ornamentasi ritme-ritme tertentu dalam penggalan-penggalan kalimat lagu.
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------

c. Gamelan Ngelawang Barong Ambu

Barungan gamelan ini ada mulai sekitar tahun 1943 sampai sekitar tahun 1962. Gamelan ini dipergunakan oleh anak-anak untuk *ngelawang* disekitar desa Gerih dan desa-desa tetangga disekitarnya seperti: Mambal, Sibang, hingga ke desa Tegal. Prosesi *ngelawang* Barong Ambu ini dilakukan oleh anak-anak untuk mengisi kegiatan pada rentan hari raya Galungan sampai Kuningan. *Barong* yang dipergunakan bukanlah *barong* yang disakralkan, melainkan *barong* yang difungsikan murni sebagai ekspresi berkesenian semata. *Barong* ini terbuat dari keranjang dengan pangkal pohon bambu *petung* sebagai *punggalan* (kepala), dan *ambu* (daun aren atau enau yang masih muda) sebagai bulu atau rambut dari *barong* tersebut. Kesenian ini menjadi sebuah kenangan yang sangat membekas dari para pelakunya, yang hingga kini masih sangat bangga ketika diminta informasi untuk menceritakan jaman tersebut. Adapun instrumentasi gamelan berlaras pelog lima nada yang

dipergunakan untuk mengiringi *ngelawang* Barong Ambu tersebut adalah sebagai berikut:

NO	Nama Instrumen dan bahan baku	Jumlah Instrumen	Tehnik Permainan
1	Tingklik Terbuat dari bahan baku bambu berbentuk bilah dengan ukuran paling besar kira-kira 4 ruas jari (<i>petang nyari</i>)	1 unit.	Instrumen ini dimainkan oleh 2 orang dengan mempergunakan masing-masing satu tangan. Tehnik permainan instrumen ini mempergunakan tehnik <i>ngotek</i> .
2	Gong (lihat Gong gamelan Tingklik Leko)	1 unit.	(lihat Gong gamelan Tingklik Leko)
3	Kemple (lihat Kemple gamelan Tingklik Leko)	1 unit.	(lihat Kemple gamelan Tingklik Leko)
4	Ceng-ceng Ricik (lihat Ceng-ceng Ricik gamelan Tingklik Leko)	1 unit.	(lihat Ceng-ceng Ricik gamelan Tingklik Leko)
5	Kendang (lihat Kendang gamelan Tingklik Leko)	1 unit.	(lihat Kendang gamelan Tingklik Leko)

Dilihat dari beberapa kesenian tersebut diatas, maka ekspresi berkesenian masyarakat di desa Gerih lebih

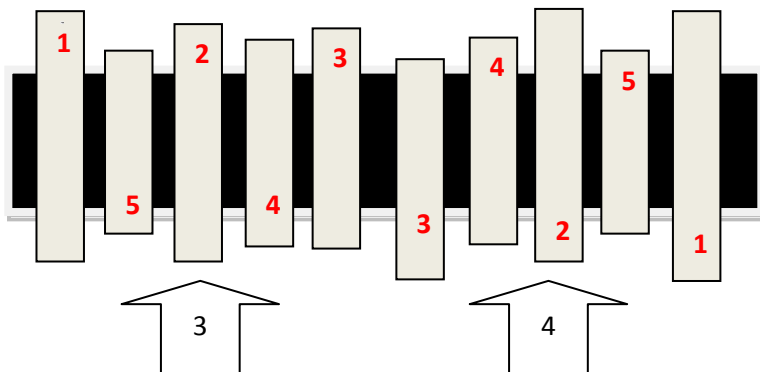
menekankan pada nilai-nilai kebersamaan, pergaulan, interaksi antara seniman dan penikmat. Nilai-nilai kebersamaan tersebut merupakan interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat yang terimplementasikan melalui media seni. Karena seni dapat menghubungkan budi pikiran seseorang dengan orang yang lain (The Liang Gie, 2004: 49). Jika dicermati dari teori kontekstualitas, sangatlah jelas totalitas ekspresi berkesenian masyarakat desa Gerih pada saat itu yang menginginkan terwujudnya sebuah kehidupan yang harmonis. Teori kontekstualitas adalah teori yang membahas tentang hubungan erat antara seni dan lingkungan hidup tempat seni itu tumbuh sebagai reaksi terhadap ajaran tentang otonomi seni yang berdiri sendiri dan memiliki tujuan sendiri (The Liang Gie, 2004 : 10).

Jika dilihat dari teori psikologis, pendekatan psikologis yang terbangun melalui interaksi antara seniman dan penikmat seni, terbukti mampu mempersatukan masyarakat desa Gerih saat itu. Hal tersebut dapat dibuktikan dari berkembangnya kesenian-kesenian mulai dari kesenian “*on stage*” (Leko dan joged) hingga kesenian yang “*nomaden*” (pementasan berpindah-pindah tempat) seperti *ngelawang* Barong Ambu. Teori psikologis melihat sudut pandang hubungan antara seni dan alam pikiran seniman penciptanya dengan menggunakan berbagai metode psikologis (The Liang Gie, 2004:10)

Dari uraian sejarah tersebut, penulis terinspirasi membuat barungan gamelan dengan mempergunakan bahan baku *uyung* (sebagai bahan baku pokok sumber bunyi). Pemilihan bahan baku tersebut dipilih karena beberapa faktor, antara lain: ketersediaan bahan baku yang melimpah, bahan ini

tidak begitu besar manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, warna suara atau *timbre* yang dihasilkan bahan baku ini sangat khas (berbeda dengan bahan baku gamelan Bali lainnya selain bahan *kerawang*), selain itu bahan baku jenis ini bisa dikatakan tidak terlalu “dimanfaatkan” untuk bahan baku gamelan (sepanjang pengetahuan penulis hanya instrumen Trompong Beruk yang mempergunakan bilah berbahan *uyung*).

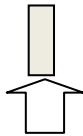
Barungan gamelan yang nantinya tercipta juga mentransformasikan nilai-nilai persatuan. Nilai-nilai persatuan yang dimaksud disini adalah perjalanan para seniman-seniman desa Gerih pada era tahun 1930 sampai 1960an yang berhasil mempersatukan masyarakat Gerih melalui media berkesenian. Nilai-nilai tersebut diimplementasikan melalui cara memainkan instrumen gamelan. Cara memainkan gamelan yang akan dibuat ini adalah dengan konsep berhadap-hadapan serta mengutamakan konsentrasi dan kebersamaan dalam memainkannya. Adapun konsep gamelan tersebut seperti berikut:



Keterangan Gambar:



: *Pelawah* gamelan.



: Bilah

: Arah pemain gamelan

Dari cara bermain gamelan seperti diatas, akan muncul sebuah estetika yang menginterpretasikan nuansa keberagaman dalam kebersamaan, kekompakan, kesatuan, dan ekspresi antara satu pemain gamelan dengan yang lainnya akan terlihat lebih menyatu. Pemilihan konsep bermain gamelan ini terinspirasi dari konsep *kalangan*. Konsep ini biasa dipergunakan dalam pertunjukan seperti: Arja, Calonarang, dan lainnya. Konsep kalangan ini dipilih untuk lebih menyatukan antara “si-seniman” dengan para penikmat (penonton).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa masalah yang ingin dibahas dalam tulisan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keunggulan bilah gamelan berbahan baku *uyung*?
2. Bagaimana kelemahan bilah gamelan berbahan baku *uyung*?

3. Bagaimana karakter suara yang dihasilkan oleh gamelan berbahan baku *uyung*?

2. PEMBAHASAN

Pohon arena tau lazim disebut dengan *punyan jaka* merupakan tumbuhan yang banyak memiliki fungsi dalam kehidupan masyarakat khususnya di Bali. Pemanfaatan tumbuhan ini mulai dari segi ritual keagamaan, kebutuhan sehari-hari, dan sebagai bagian peralatan kebutuhan manusia. Dari segi ritual keagamaan bagian yang paling sering dipergunakan adalah bagian daun yang sudah tua atau oleh masyarakat Bali disebut *ron* yang dipergunakan untuk membuat beberapa jenis sarana upacara keagamaan, kuncup daun yang masih muda atau *ambu* biasanya dipergunakan untuk bahan baku *penjor*, hingga lapisan paling luar berupa ijuk atau *duk* yang sering kita jumpai dipergunakan untuk atap pada bangunan *pelinggih* pura dan *sanggah*. Selain itu pemanfaatan bagian buah sering diolah menjadi bahan makanan berupa kolangkaling, yang dengan mudah dapat kita jumpai dalam sajian es campur. Bakal bunga aren biasanya disadap untuk menghasilkan nira atau di Bali lazim disebut dengan *tuak* (minuman beralkohol khas Bali) dan nira juga dapat diolah menjadi gula, serta banyak lagi manfaat dari anatomi pohon aren. Pada bagian luar atau kulit pohon aren juga memiliki kegunaan dalam kehidupan sehari-hari.

Kulit pohon aren atau oleh masyarakat di Bali disebut *uyung* merupakan salah satu sumber daya alam yang keberadaannya sangat melimpah, terutama di daerah-daerah pedesaan. Pemanfaatan *uyung* dalam kehidupan sehari-hari sangatlah terbatas. Hal itu dikarenakan bahan baku tersebut tidak bisa

dipergunakan dalam arsitektur bangunan karena ketebalan bahan baku ini berkisar antara 2 cm sampai 5 cm saja. Selain itu bahan baku ini juga memiliki struktur yang keras dan sangat susah dibentuk menjadi kerajinan atau sebagainya. *Uyung* hanya dipergunakan dalam prabotan pertanian dan pertukangan seperti: pegangan cangkul, pegangan sabit, gagang *lampit* (alat bantu meratakan tanah setelah dibajak), kampak, palu dan sebagainya. Akan tetapi seiring dengan perubahan jaman, penggunaan bahan baku *uyung* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di Bali sudah mulai tergantikan oleh bahan-bahan lainnya, seperti: kayu dan besi.

Dalam konteks seni karawitan Bali, penggunaan bahan baku *uyung* sebagai bilah gamelan sudah dikenal, akan tetapi barungan gamelan yang semua bilah pada masing-masing jenis instrumennya berbahan baku *uyung* belum pernah penulis temui. Sepanjang pengetahuan penulis, hanya instrumen Terompong Beruk saja yang bilahnya terbuat dari *uyung*, akan tetapi bilah instrumen-instrumen lainnya dalam barungan Terompong Beruk mempergunakan besi sebagai bahan baku. Maka dari pada itu, penulis berkeinginan membuat seperangkat gamelan yang semua jenis instrumennya memakai *uyung* sebagai bahan baku utama. Selain itu, melihat dari sejarah kesenian yang pernah tumbuh dan berkembang di daerah tempat tinggal penulis di desa Gerih, kecamatan Abiansemal pernah ada instrumen gamelan dengan mempergunakan bilah berbahan *uyung* dan mempergunakan guci tanah sebagai resonator (instrumen gong pada barungan gamelan Tingklik Leko, Joged Keyak dan gamelan *ngelawang* Barong Ambu).

2.1 Keunggulan Bilah Berbahan Uyung

Bilah merupakan salah satu sumber nada pada gamelan. Dalam karawitan Bali bahan baku yang biasa dipergunakan untuk membuat gamelan sebagian besar terbuat dari perunggu. Selain perunggu bahan-bahan lain yang lazim dipergunakan seperti: besi, bambu, dan *uyung*. Penggunaan bahan baku *uyung* dalam pembuatan gamelan sangatlah terbatas. Menurut pengamatan penulis sampai saat ini hanya satu instrumen dalam karawitan Bali yang mempergunakan *uyung* sebagai bilahnya, instrument tersebut adalah Terompong Beruk. Mengingat melimpahnya bahan baku ini, menggugah keinginan penulis untuk membuat barungan gamelan yang keseluruhan dari instrumennya memakai *uyung* sebagai bahan baku utama sebagai sumber bunyi.

Selain melimpahnya bahan baku dan setelah melakukan beberapa kali percobaan, penulis mendapati beberapa keunggulan dari penggunaan bahan baku *uyung* sebagai bilah dalam gamelan adalah sebagai berikut:

- a. Mudah dalam proses pelarasan

Mengingat bahan baku ini bersifat hampir sama dengan kayu-kayu lainnya, maka metode pelarasan bilah *uyung* sangatlah mudah. Cukup dengan mempergunakan golok atau pisau, pekerjaan melaras gamelan sudah bisa dilakukan. Metode pelarasan bahan baku ini sama dengan metode pelarasan pada bilah berbahan perunggu. Bila ingin membuat nada rendah cukup diraut di bagian tengah bilah, dan jika ingin membuat nada menjadi lebih tinggi diraut pada bagian ujung bilah.

b. Daya tahan

Uyung memiliki daya tahan yang cukup kuat jika dibandingkan dengan bahan baku alami lainnya seperti bambu dan kayu. Ketahanan tersebut dapat dilihat dari ketahanan *uyung* terhadap serangan serangga seperti rayap dan sebagainya.

c. Memiliki tampilan serat yang natural

Dari segi tampilan bilah *uyung* kita dapat melihat nilai estetis tersendiri. Nilai estetis tersebut tercermin dari serat-serat *uyung* dengan pola-pola lurus dengan warna hitam yang alami memberikan kesan tampilan natural yang tegas.

2.2 Kelemahan Bilah Berbahan Uyung

Selain memiliki beberapa keunggulan seperti yang telah diuraikan diatas, bilah gamelan berbahan baku *uyung* memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan bahan baku ini adalah sebagai berikut:

a. Mudah retak

Bahan baku ini dapat dikatakan sensitif dengan pancaran sinar matahari langsung. Kendati memiliki serat kayu yang dapat dikatakan lebih kuat dari serat bambu, bahan baku ini mudah retak dan berujung pada pecahnya bilah gamelan. Hal tersebut jika bilah terkena pancaran sinar matahari langsung dalam jangka waktu lama (sekitar 6 sampai 9 jam).

b. Berhati-hati dalam proses pengerjaan

Dalam proses pengerjaan bahan baku ini menjadi bilah gamelan, harus memerlukan ketelitian dan tingkat kehati-hatian yang cukup tinggi. Hal tersebut dikarenakan struktur dari serat *uyung* memiliki ujung runcing dan tajam yang dapat dengan mudah menembus bagian kulit dan mengakibatkan luka atau dalam istilah Bali sering disebut *susuban*.

c. Terjadi perubahan nada

Perubahan nada dengan mempergunakan bahan baku *uyung* terjadi jika kurang cermat menentukan tingkat kematangan dari *uyung* yang dipergunakan. Jika bilah gamelan terbuat dari *uyung* yang masih muda maka kadar air yang terkandung didalam bahan baku masih banyak, sehingga ketika bahan baku telah mengering maka nada yang sebelumnya telah ditentukan akan sendirinya mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi adalah nada akan menjadi lebih tinggi dari nada sebelumnya.

d. Gelombang Suara Pendek

Dalam karawitan Bali, biasa kita mendengar istilah *reng*. *Reng* adalah frekwensi gelombang suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi dalam gamelan. Atau istilah *reng* juga sering dipakai untuk menyebutkan gelombang suara yang dihasilkan oleh selisih nada yang tidak terlalu menjolok antara 2 instrumen yang sama atau dalam karawitan Bali sering disebut dengan istilah *pengumbang* dan *pengisep*.

Penggunaan bilah berbahan baku *uyung* dalam gamelan menghasilkan gelombang suara yang pendek. Pendeknya gelombang suara yang terjadi diakibatkan oleh sifat dari serat dalam *uyung* yang bersifat sama seperti *isolator* (dalam ilmu listrik, dimana sifat benda yang tergolong kedalam *isolator* menghambat laju listrik) menyerap suara dari energi yang disalurkan oleh tangan melalui perantara *panggul*. Berbeda dengan bilah berbahan baku logam yang menghasilkan gelombang suara panjang.

2.3 Warna Suara

a. Lembut

Karawitan Bali yang bersifat dinamis memiliki beragam jenis instrumen gamelan. Jenis- jenis instrumen tersebut memiliki tehnik pukul dan alat pemukul yang beragam pula. Oleh karena itu beragam warna suara bisa dihasilkan oleh gamelan karawitan Bali. Berbagai warna suara tersebut kemudian diolah sesuai keinginan seniman dalam mentransformasikan ide-ide atau gagasan yang ingin mereka ungkap melalui media seni khususnya seni karawitan.

Penggunaan *uyung* sebagai bilah gamelan akan menghasilkan beragam warna suara. Warna suara tersebut akan muncul tergantung pada bahan dari alat pukul (*panggul*) yang dipilih. Kendati gelombang suara yang dihasilkan dari jenis bahan ini tidak sepanjang gamelan berbahan logam, namun warna suara yang dihasilkan berkarakter lembut. Warna suara tersebut akan muncul jika bilah berbahan *uyung* dimainkan atau dipukul dengan

panggul karet atau *panggul* kayu yang pada bagian bawahnya dilapisi karet. Karet yang baik digunakan adalah karet dari limbah ban luar kendaraan bermotor yang dibentuk sedemikian rupa sesuai keinginan.

b. Keras

Warna suara akan berkarakter keras dan tegas ketika bilah gamelan yang terbuat dari bahan baku *uyung* dimainkan mempergunakan *panggul* berbahan baku seperti kayu, besi, dan logam lainnya. Warna suara ini memiliki nilai estetis tersendiri, dan akan memberikan kesan indah ketika penempatan dari pengolahan warna suara ini ditempatkan oleh pengrawit pada tempat yang tepat.

Kedua warna suara tersebut merupakan media dasar yang sama-sama diperlukan oleh seorang pengrawit. Jika seorang pengrawit yang ingin memperkaya nilai estetis sebuah karya seni tabuh, maka kekayaan warna suara yang dimiliki oleh satu instrumen dapat dipergunakan dan diolah secara maksimal. Tentunya karya yang dihasilkan akan terlihat lebih atraktif dan memiliki nilai estetis tersendiri.

3.PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *uyung* sangat potensial untuk dijadikan sebagai bilah gamelan, mengingat ketersediaan bahan baku yang melimpah. Hal tersebut dikarenakan penggunaan *uyung* dalam kehidupan sehari-hari tidak terlalu vital, hanya dipergunakan tangkai

prabotan, itupun seiring dengan kemajuan jaman sudah beralih pada bahan baku lainnya.

Bilah gamelan yang terbuat dari bahan baku *uyung* memiliki keunggulan antara lain:., memiliki kemudahan dalam proses pelarasan nada, serta memiliki wujud dan bentuk yang natural dan kental dengan kesan klasik. Akan tetapi bahan baku tersebut memiliki kelemahan, diantaranya seperti: mudah retak jika terkena sinar matahari langsung, harus berhati-hati dalam proses pengerjaan mengingat serat *uyung* yang tajam, nada akan cepat berubah jika salah memilih bahan (bahan terlalu muda), serta *reng* atau gelombang suara yang dihasilkan sangat pendek jika dibandingkan dengan bahan baku bilah gamelan yang terbuat dari jenis logam (besi dan perunggu).

Warna suara yang dihasilkan oleh gamelan berbahan baku *uyung* sangat tergantung dari jenis *panggul* (alat pukul) yang dipergunakan. Karakter halus akan diperoleh jika dipukul dengan *panggul* berbahan karet atau *panggul* yang ujungnya dilapisi karet. Sedangkan karakter keras dan kasar akan diperoleh jika *panggul* yang dipergunakan terbuat dari kayu tanpa lapisan karet.

DAFTAR SUMBER

Sumber Tertulis

Gie The Liang (2004). *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*,
Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.

Sumber Informan

1. Nama : I Made Marta
Umur : 73 tahun

Alamat : Banjar Purwakerta, desa Gerih,
kecamatan Abiansemal, Badung.

Pekerjaan : Seniman

Riwayat : Aktif diberbagai bidang seni seperti:
seni tari, seni karawitan, seni
pedalangan, seni lukis, patung, dan
sebagainya hingga saat ini.

2. Nama : I Wayan Lambon

Umur : 98 tahun

Alamat : Banjar Dirgahayu, desa Gerih,
kecamatan Abiansemal, Badung.

Pekerjaan : Mantan Bendesa Adat Gerih tahun
1953 sampai 1963

Riwayat : Keseharian merupakan anggota legiun
vetran R.I, dulu aktif dalam bidang
pertukangan khususnya bangunan-
bangunan Bali (*undagi*), serta pernah
aktif sebagai seorang dalang dan
penulis (*nyurat kajang*) untuk
masyarakat Bali yang berasal dari
Kawitan Bendesa Tangkas Kori Agung
Pusat Gerih.

SENI RUPA DAN DESAIN

EKSPLORASI KEJAMAKAN ARAH PIJAKAN TUBUH MERESPON PRINTOUT IMAGE APLIKASI EMOSS

Syarief Munawar / 201221003

Absrtak

Proses produksi dan konsumsi lukisan sangat dipengaruhi oleh keadaan gravitasi bumi. Ketunggalan arah gravitasi bumi yang tersirat pada lukisan tampaknya tidak dapat diganggu gugat dan dominasinya telah termanifestasikan oleh arus utama menjadi struktur atas-bawah visual. Sebagai suatu ilusi, konten yang terdapat di dalam lukisan seharusnya tidak memiliki pengaruh sebab-akibat terhadap gravitasi bumi seperti yang terjadi pada referennya di dunia riil. Sebagai kerja imajinatif, gravitasi bumi yang ada di dalam dunia ilusi lukisan memiliki peluang untuk berlaku tidak konsisten dengan keadaan yang terjadi di realitas sebenarnya dan salah satu kemungkinannya adalah kejamakan arah gravitasi bumi. Keragaman arah pijakan dalam satu frame lukisan mungkin akan mengganggu rasa keteraturan pengamat, namun melalui kemampuan rotasi mental kejanggalan itu dapat ditoleransi dalam proses spasial. Eksplorasi yang dilakukan dalam makalah ini adalah proses berkarya untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman estetis bagaimana menciptakan penyebaran arah pijakan tubuh di dalam satu frame. Efek emboss digunakan untuk memperoleh keadaan ruang-benda yang ambigu agar logika perspektif tiap arah pijakan yang bisa saja bertentangan dapat saling menyatu.

Kata kunci : efek emboss- ilusi ruang cair- arah pijakan-gravitasi jamak

Abstract

A painting's production and consumption process is very much influenced by earth's gravity. The singular direction of earth's gravity implied in paintings seems unchallenged and its dominance is manifested by the main stream into a top-bottom visual structure. As an illusion, the content of a painting should not have a direct influence to the causally effect of earth's gravity, as is taking place to its reference in the actual world. As an imaginative work, earth's gravity within the illusory world of painting has the possibility to operate in an inconsistent manner

to the actual situation and one of these possibilities is multiple direction of earth's gravity. Multiple point of orientation in a single painting's frame might cause a disturbance in the observer's sense of order, but through the ability of mental rotation this peculiarity is spatially acceptable. This essay explores the process of creation to compile the esthetical knowledge and experience in creating a diffusion of point of orientation in a single frame. Emboss effect is applied to obtain an ambiguous space-object condition so that the logical perspective of each point of orientation – which might be oppositional – can merge.

Key words : emboss effect – fluidspace illusion – point of orientation – multiple gravity.

PENDAHULUAN

Visual image dalam makalah ini menunjuk pada visual objek dua dimensional, dikhususkan lagi pada karya lukisan. Lukisan memiliki unsur garis, bidang, warna, bentuk, dan tekstur yang dikomposisikan melalui pertimbangan estetits pada media dua dimensional. Dalam lukisan, proses produksi oleh kreator dan pengamatan oleh apresiator pada umumnya dipengaruhi oleh satu orientasi pijakan yang merupakan referensi dari keadaan gaya tarik bumi. Keadaan absolut gravitasi bumi ini mendominasi sampai pada cara mata bekerja dalam mencerap visual.

LUKISAN DAN GRAVITASI BUMI

Lukisan merupakan wujud yang memanfaatkan media bermassa ringan seperti kertas, kayu, logam, kaca, kain beludru, kanvas, sintetik, dan sebagainya. Terdapat pula pemanfaatan media lain yang lebih bermassa berat seperti dinding, Pada lukisan yang menggunakan media yang ringan, lukisan

memerlukan struktur rangka kayu agar dapat dibentang dan stabil untuk kepentingan kemudahan produksi dan display. Berbeda pada media yang kaku seperti pada dinding, struktur rangka kayu tidak diperlukan sebab dinding telah memenuhi syarat kestabilan untuk dikerjakan.

Melalui pendekatan pengaruh dominasi gravitasi bumi terhadap kerja produksi lukisan, perbedaan yang mencolok antara media yang ringan dan media yang bervolume berat seperti dinding adalah pada skala peluang fleksibilitas secara fisik dalam memilih orientasi gravitasinya. Pada dinding, fleksibilitas pilihan secara fisik hampir tidak memiliki peluang untuk melakukan tawar menawar dalam menentukan arah gravitasinya. Kertas/kain yang secara fisik memiliki massa lebih ringan memiliki peluang fleksibilitas yang lebih besar. Dinding yang telah berdiri dan terikat pondasi tidak dapat dirotasi. Kertas/kain tidak memiliki keterikatan pada suatu pondasi sehingga orientasi arah gravitasi yang akan di aplikasikan melalui konten pada lukisan memiliki peluang rotasi untuk diarahkan ke berbagai pilihan pijakan. Kreator adalah massa yang takluk pada dominasi gravitasi bumi dan pada umumnya orientasi pijakan kreator yang terjadi di luar lukisan akan terefleksikan pada orientasi pijakan konten dalam lukisannya. Pada media dinding refleksi orientasi pijakan konten tidak dapat ditawar lagi sebab secara teknis dinding tidak memberikan peluang rotasi secara fisik. Sehingga bagian dasar dinding akan menjadi arah pijakan konten. Berbeda dengan media kertas/kain, bila bentuk bidangnya adalah kotak persegi panjang, secara fisik media tersebut menawarkan peluang rotasi untuk menentukan arah pijakan konten. Kreator

dapat memilih apakah sisi yang lebih pendek atau sisi yang lebih panjang dari bidang untuk dijadikan dasar sebagai arah pijakan konten.

Secara fisik dalam proses pengamatan oleh apresiator, pengaruh dominasi gravitasi bumi dalam lukisan menihilkan peluang pilihan tawar-menawar arah orientasi gravitasi. Hal ini dapat dimaklumi karena muatan pijakan telah dieksekusi dan dipertegas dalam konten lukisan oleh kreator. Apresiator tentunya akan menyepakati arah pijakan yang ada dalam konten sebab interpretasi apresiator tergantung oleh konten yang ditawarkan dalam lukisan. Walaupun secara fisik apresiator memiliki peluang untuk merotasi lukisan, pilihan tersebut akan diacuhkan sebab dalam kepentingan pembacaan makna, apresiator harus menyepakati otoritas arah pijakan yang ditentukan oleh kreator. Akan sulit membayangkan suatu lukisan yang dipajang tidak menyepakati arah pijakan yang ditentukan oleh kreator, hal ini akan semakin tegas pada lukisan yang menampilkan penampakan object matter yang jelas berupa sosok makhluk hidup atau benda mati. Pada karya abstrak yang tidak lagi memperlihatkan keakuratan referen, arah pemajangan lukisan umumnya akan menyepakati arah pijakan tandatangan kreator.

Disisi lain, terdapat pandangan yang menyatakan bahwa proses pemaknaan telah menjadi otoritas apresiator. Hal ini berarti legitimasi pemaknaan telah berpindah dari otoritas kreator menjadi otoritas apresiator. Apresiator memiliki kewenangan untuk memaknai lukisan tanpa harus menyepakati makna yang ditentukan oleh kreator. Namun kebebasan apresiator ini

tampaknya belum menyentuh tentang hal kebebasan arah visual. Ini menandakan, hubungan antara kreator dan apresiator dalam penyepakatan orientasi gravitasi seolah-olah tidak memberi ruang bagi proses negosiasi untuk menanggalkan otoritas kreator. Kebebasan apresiator dalam menikmati visual tidak termasuk kebebasan orientasi gravitasi. Hal ini sudah berlaku umum, dan diwajarkan sebagai arus utama dalam realita produksi dan konsumsi visual image.

Masyarakat Eskimo yang jauh dari hiruk pikuk peradaban modern memiliki cara yang berbeda dalam menikmati visual image. Di dalam igloo, mereka memajang poster - yang didalamnya terdapat image-image makhluk hidup – dengan rotasi yang beragam(Tabrani,2005:129) Perlu penelitian lebih seksama apakah yang menyebabkan keadaan ini dapat terjadi. Apakah dipengaruhi fisik igloo yang berbentuk kubah tanpa sudut sehingga memungkinkan rotasi pengamatan, atau dipengaruhi oleh adanya kebebasan kerja mental yang terlembagakan pada masyarakat Eskimo? Lukisan karya Michelangelo pada langit-langit Kapel Sistina, karena ditempatkan di atas membuat pengamat memiliki peluang merotasi pengamatan dengan berpindah posisi dan arah penglihatan yang menghasilkan kewajaran pada apresiator terhadap kejanggalan kejamakan arah pijakan dalam konten lukisan tanpa merubah rotasi lukisan secara fisik (Arnheim,1974:33). Lukisan abstrak Pollock dikerjakan dengan membentangkan kanvas dilantai yang memberi peluang kreator menyepakati empat sisi lukisan sebagai arah pijakan. Saat karya akan dipajang di dinding rotasi arah pijakan yang sebelumnya berpeluang empat arah di eksekusi menjadi satu arah saja

melalui penyematan tandatangan. Apresiator yang sebelumnya memiliki empat peluang arah pijakan dalam mengamati lukisan Pollock diamputasi menjadi satu arah orientasi. Seandainya lukisan Pollock diletakan di atas seperti pada lukisan langit-langit kapel, tentunya apresiator kembali akan memperoleh peluang pengamatan yang lebih bebas tanpa menyeragamkan muatan gravitasi bumi yang tunggal.

Visual image adalah ilusi yang didalamnya mengandung refleksi dari kenyataan material. Kenyataan material tentu saja terpengaruh langsung oleh gravitasi bumi. Namun representasi dari kenyataan yang terjadi dalam karya lukisan sebenarnya tidak berpengaruh langsung terhadap hukum gravitasi bumi. Sampai saat ini konvensi arus utama masih berpihak pada dominasi kerja gravitasi bumi dalam ilusi objek yang ada dalam karya lukis. Sehingga sebagai kerja imajinatif, pada umumnya konten lukisan belum sepenuhnya menunjukkan kebebasan mengenai hal orientasi gravitasi. Menyangkut hal ini, ada pertanyaan yang di anggap relevan yaitu : mengapa imajinasi yang ada di lukisan surealisme tidak mencapai pada skala bahwa gravitasi bumi dapat saja terjadi jamak? Kenapa yang terlihat dalam lukisan surealisme mengenai muatan gravitasi bumi hanya sampai pada hayalan yang mengungkapkan relatifitas bobot benda? Apakah di dunia hayal surealisme yang 'liar' tersebut hukum gravitasi bumi masih harus diberlakukan secara konsisten? Selikuid apapun material dari objek jam Dali yang menggugurkan kaidah partikelnya secara fisik, atau serelatif apapun arah pandang objek yang dapat terakomodasi pada Kubisme (dimana keduanya menampilkan penyanggahan kelogisan yang berlaku di dunia nyata ke dalam lukisan) tidak

memperlihatkan adanya kemungkinan penyanggahan pada logika gravitasi bumi sebagai arah pijakan di dunia nyata yang dapat berlaku liar pula secara imajiner di dalam lukisan. Ini dapat diartikan bahwa secara visual (yang imajiner) proyeksi gravitasi bumi yang termanifestasikan dalam arah pijakan atau atas-bawah seolah – olah harus tetap berlaku tunggal tidak dapat di ganggu gugat. Struktur atas-bawah visual khususnya dalam lukisan telah dikonvensi dan berlaku ketat mengikuti arah dan ketunggalan gravitasi bumi.

ROTASI MENTAL

Pengamatan visual dapat bekerja dalam orientasi gravitasi yang janggal. Janggal dalam hal ini berupa kejanggalan orientasi gravitasi tunggal yang tidak seperti biasanya, seperti tulisan suatu suku kata yang terbalik. Kata tersebut masih dapat ditangkap maknanya walaupun ditulis secara terbalik. Misalkan buku yang diletakan pada arah yang tidak sesuai seperti arah layaknya kebiasaan kita membaca, paling tidak kata-kata dalam judul di sampul buku masih dapat kita baca tanpa mengatur letak buku tersebut sesuai arah yang kita inginkan.(gambar 1a) Kejanggalan skala berikutnya adalah adanya kejamakan muatan gravitasi yang terdapat dalam suatu kumpulan huruf dimana tiap huruf memiliki orientasi arah gravitasinya masing-masing dan tidak tersusun secara teratur . Keadaan ini masih memungkinkan pembacaan tetap berjalan, namun membuka peluang pemaknaan yang beragam. (gambar 1b)



Gambar 1a



Gambar 1b

Dua model kasus di atas merupakan contoh dari peluang kerja imajinatif, dimana kemampuan mental yang mampu bernegosiasi dalam hal orientasi arah dimungkinkan. Dalam ilmu psikologi kognitif kemampuan itu disebut sebagai rotasi mental. Rotasi mental saat ini diaplikasikan sebagai pengukur penalaran visual pada tes psikologi. Teori rotasi mental di perkenalkan oleh Shepard dan Metzler pada tahun 1971(Reed,2011:168). Dalam tahap kerja penalaran spasial rotasi mental bekerja dan tahap itu merupakan tahap kerja mental yang diperlukan dalam proses apresiasi lukisan. Kenyataan inilah yang menjadi landasan bahwa dengan menggunakan rotasi mental kejamakan arah gravitasi sebagai dorongan imajinatif dapat saja dilakukan. Maka eksplorasi dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman membangun komposisi image berupa lukisan dengan muatan orientasi arah gravitasi yang jamak.

ACUAN VISUAL

Studi referensi kejamakan arah orientasi dalam lukisan pertama adalah lukisan langit – langit Kapel Sistina. (Gambar 2a) Karya lukis ini bermuatan empat arah pijakan. Masing-masing arah berkorelasi dengan suatu sisi. Figur-figur yang nampak dalam karya dipisahkan oleh panel-panel yang tersebar dalam lukisan. Karena lukisan telah melekat pada struktur bangunan dan terletak di atas dari tempat pengamat, maka kejamakan arah gravitasi dalam lukisan dapat dinegosiasikan melalui rotasi mental dan rotasi fisik pengamat. Pengamat memiliki peluang tetap berada di satu titik dan kemudian memanfaatkan rotasi mental atau pengamat melakukan rotasi retina dan bebas berpindah tempat untuk menyepakati orientasi- orientasi arah yang di tawarkan dalam lukisan.

Kubisme analitis yang salah satu pencetusnya adalah Picasso menyuguhkan kejamakan arah pandangan satu objek yang dikonstruksikan kembali menjadi kesatuan. (Gambar 2b) Gaya ini memungkinkan satu obyek dapat terlihat dari berbagai arah dalam karya dua dimensional, sehingga disebut sebagai gaya yang mampu memberi dimensi keempat pada lukisan. Kejamakan pandangan suatu objek yang dikonstruksikan ke dalam satu komposisi pada aliran kubisme merupakan suatu proses kerja kreatif yang menyuguhkan ketidakwajaran dan diluar dari kebiasaan persepsi yang dapat diterima oleh mata secara normal dalam ralitas. Bagaiman aspek rekonstruksi

ketidaknormalan tersebut dan capaian kualitas artistiknya adalah hal yang diperlukan sebagai acuan.

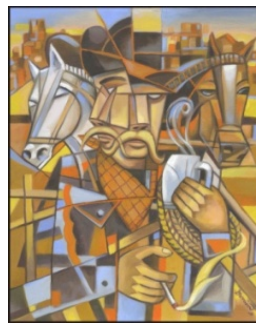
Kondisi lukisan Pollock (Gambar 2c) sebelum penyematan tandatangannya adalah fleksibilitas yang ingin dicapai dalam eksplorasi ini. Empat sisi yang terdapat dalam lukisan diharapkan dapat memberi peluang pilihan orientasi arah oleh apresiator dalam mendisplay karya. Apresiator akan memperoleh kebebasan untuk merotasi fisik lukisan dalam proses pengamatannya.

Karya fotografi Philippe Ramette (Gambar 2d) menjadi acuan bagaimana sensasi kejanggalan arah pijakan dalam panorama ruang dan kebendaan.

Keempat acuan visual tersebut menjadi perhatian utama selain referensi lainnya yang dianggap diperlukan dalam proses eksplorasi.



Gambar 2a



Gambar 2b



Gambar 2c



Gambar 2d

RENCANA VISUAL

Keberagaman arah gravitasi dalam eksplorasi ini adalah bentuk ekspresi yang memperlihatkan keadaan dimana prinsip arbiter di dalam keadaan post- realitas menggeser dominasi prinsip oposisi biner. Prinsip oposisi biner dibaca sebagai sesuatu yang memiliki kedekatan dengan asas hukum gravitasi yang tunggal, sedangkan arbiter dibaca sebagai sesuatu yang lebih memiliki kecenderungan untuk melepaskan diri dari dominasi sebab-akibat kausal dan berpihak pada motivasi yang bersifat jamak. Beragam arah pijakan menjadi simbol dari beragamnya motivasi dengan muatan nilai-nilai kebenarannya masing-masing.

Visual mencoba memisahkan realitas tubuh dan realitas benda mati. Tubuh dianggap sebagai entitas yang kosmiknya lebih kompleks. Benda mati merupakan entitas material yang memiliki kecenderungan stokastik yang bermetafora menjadi kesan citra yang abstrak (Serres). Sifat keberwujudan benda yang kokoh telah dikesampingkan dan memilih melihat material sebagai entitas yang abstrak sehingga mampu menanggalkan

kaidah-kaidah perspektif dalam pengorganisasian visual. Abstraksi benda juga untuk mengakomodasikan kepentingan kejamakan arah gravitasi yang memerlukan keadaan ruang dan benda yang likuid.

Dalam eksplorasi ini, pengaburan wujud benda dilakukan melalui proses digital dengan memanfaatkan image dan diolah menggunakan efek emboss sehingga benda terlihat kabur dan menggugah ilusi ruang yang imajinatif. Ilusi ruang yang terdapat pada kertas stensil hasil printout kemudian direkonstruksi menjadi kesan-kesan benda baru yang dapat teridentifikasi melalui figur tubuh sebagai penggunaanya. Melalui gestur tubuh pengamat akan mengenal benda dan aktifitas yang terjadi. Tubuh akan dibentuk menggunakan cat minyak. Teknis yang digunakan pada tubuh adalah sapuan ringan dan berkesan realis. Tubuh-tubuh ini menggunakan warna yang bersifat monocromatik sebagai pertimbangan estetis karena efek emboss dirasakan lebih menggugah imajinasi bila diaplikasikan dengan warna yang monokrom.

Penyebaran arah gravitasi akan diorganisasikan merespon keadaan ilusi ruang yang terbentuk oleh garis-garis efek emboss. Menggunakan printout dianggap penting sebagai usaha untuk melatih improvisasi dalam membentuk gestur tubuh dalam area bentuk- bentuk yang imajinatif dari hasil efek emboss tersebut. Merotasi media secara fisik akan diperlukan dalam proses berkarya. setiap rotasi diharapkan dapat menghasilkan beberapa figur dengan arah pijakan yang sama. Pertimbangan komposisi secara keseluruhan akan mengacu pada pertimbangan *unity, complexity, dan intensity*.

Proses berkarya berupa beberapa tahap. Tahap pertama melakukan pemotretan objek-objek yang dianggap menarik. Tahap ini dilakukan dimana saja dengan menggunakan kamera selular. Setelah terkumpul, ditahap kedua, tiap image diproses menggunakan photoshop dengan efek emboss. Setelah itu akan disortir satu per satu untuk menentukan image mana yang akan di printout di atas kertas stensil. Tahap ketiga adalah menerapkan figur-figur tubuh pada hasil printout secara manual.

HASIL EKSPLORASI

Menerapkan cat minyak pada kertas stensil ternyata dapat menghasilkan efek yang di luar dugaan. Cat minyak yang baru saja dikeluarkan dari tubenya memiliki kandungan minyak berlebihan untuk ukuran penyerapan serat kertas. Minyak yang terserap oleh kertas akan menyebar di luar area aplikasi cat. Sehingga secara visual tubuh seolah-olah memiliki bayangan dan hal ini dianggap mengganggu. Menghadapi masalah ini cat minyak dikeluarkan dari tube dan dibiarkan selama dua hari untuk mengurangi kadar minyaknya. Setelah kadar minyak berkurang, cat dapat diaplikasikan ke atas kertas. Jadi sebelum menciptakan tubuh, pilihan warna yang akan digunakan terlebih dulu dituangkan pada wadah tersendiri. Setelah menunggu dua hari cat siap digunakan. Hasil sapuan cat yang sudah hampir mengering menciptakan kesan seperti menggunakan pewarna yang bersifat kapur.

Dalam hal ini benda dibaca sebagai realitas materi dan bentuk dalam konteks *hyle-morfisme* yang dianjurkan Aristoteles. Benda-benda adalah dinamika materi yang konkrit dan potensia

yang mewujudkan bentuk. Pada tahap awal penciptaan karya, kumpulan benda-benda di suatu sudut ruang dipotret menggunakan kamera. Image dari hasil pemotretan tersebut adalah tiruan dari realitas yang menjadi referensi perwujudan karya.

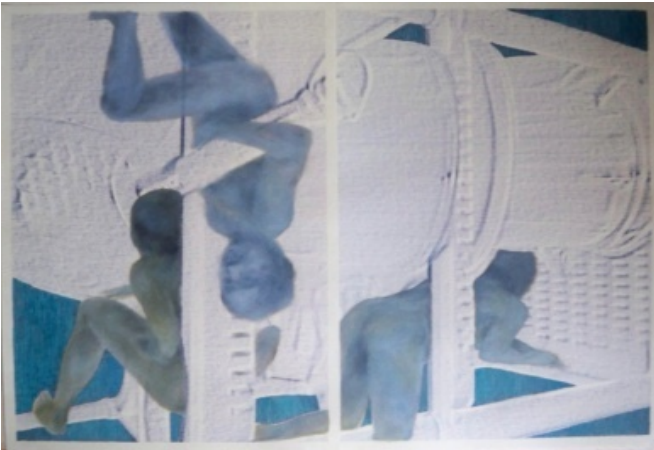
Tahap berikutnya, pada image diterapkan efek *emboss* yang menghilangkan identitas warna pada tiap benda dan beralih menjadi outline garis gelap-terang yang memungkinkan image terlihat datar namun memperlihatkan kesan tekstur timbul dan tenggelam pada bagian-bagian outline tiap benda. Secara keseluruhan tiruan identitas benda di dalam image *emboss* menjadi kabur. Terdapat ambiguitas logika perwujudan benda yang mempengaruhi keadaan ruang di dalam image. Sebagai tiruan dari wujud benda yang beridentitas (melalui proses "*potential-aktus*"), penggunaan efek *emboss* pada image memungkinkan reidentifikasi tiruan benda menjadi benda lain dengan fungsi yang berbeda. Hal ini berarti objek yang berada di dalam image sebagai tiruan dari realitas dalam kadar tertentu kembali mengalami proses *hyle morfisme*.

Reidentifikasi suatu benda dapat dilakukan dengan menciptakan logika pijakan yang berbeda pada benda tersebut. Peran tubuh adalah sebagai agen yang menegaskan arah pijakan. Identitas baru dari suatu benda akan ditampakkan melalui gestur tubuh yang mempertegas fungsi benda. Tiap benda akan memiliki interaksi dengan tubuh, dan tidak menutup kemungkinan, satu benda akan mengalami reidentifikasi dengan logika pijakan yang lebih dari satu. Hal ini dimungkinkan karena adanya ilusi ambiguitas ruang yang tercipta dari kesan outline benda

bila telah diaplikasikan efek emboss. Kecairan ilusi ruang inilah yang dapat menjadi toleransi untuk merangkum kejamakan pijakan dalam satu frame visual.

Dalam makalah ini, tiga karya dari hasil eksplorasi akan diketengahkan:

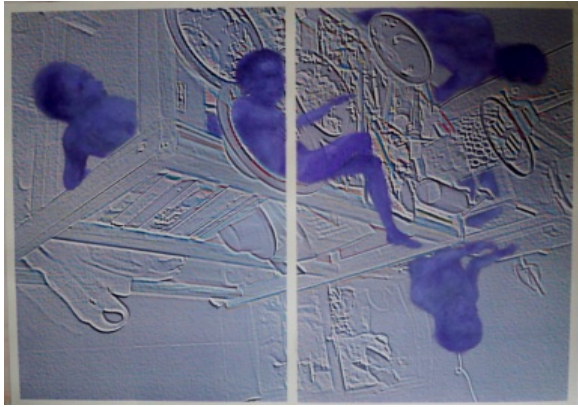
Hasil I, objek referennya adalah rak tempat menyimpan alat-alat memasak. Pada susunan rak paling bawah terdapat wadah penyimpanan beras, susunan kedua terdapat baskom, dan pada susunan rak paling atas terdapat alat baskom kecil yang memiliki satu pegangan panjang. Setelah diaplikasikan efek emboss, image benda menjadi kabur. Penerapan tubuh masih merupakan eksplorasi penjelajahan ruang yang tercipta oleh ambiguitas volume wujud rak tersebut. Tubuh yang dihadirkan berjumlah tiga wujud dengan gesture yang merespon ruang yang tercipta dari konstruksi wujud rak. Ini adalah eksplorasi pertama dimana terdapat inisiatif untuk mengisi bidang-bidang tertentu dengan menggunakan warna. Pengisian warna pada bidang-bidang tersebut menciptakan penegasan bentuk suatu benda. Pada karya ini pengisian warna mempertegas bentuk dari rak. Diperoleh pengetahuan bahwa pewarnaan bidang dianggap tidak diperlukan karena akan mengurangi kecairan ruang. Kebutuhan kejamakan arah pijakan akan berbenturan dengan logika penegasan ruang. Pada karya ini, arah pijakan terjadi dalam tiga orientasi.



Hasil I

Hasil II, Objek referen adalah rak penyimpanan alat-alat lukis. Pada rak memiliki tiga susunan alas yang masing-masing sebagai tempat penyimpanan buku,palet,dan kertas. Setelah diaplikasikan efek emboss, kepadatan garis gelap-terang menciptakan kemungkinan-kemungkinan ruang baru yang tidak terlihat pada image awal. Sisi samping rak dapat menjadi semacam ruang kabin yang terlihat melalui sudut pandang /angle atas menyemping. Tubuh diterapkan di dalam kabin tersebut dengan gestur berdiri dan terlihat hanya pada bagian pundak sampai kepala. Tubuh dalam kabin ini menegaskan satu orientasi arah pijakan. Pada salah satu palet yang terletak di alas teratas pada rak diperoleh kesan menjadi sebuah wujud tempat duduk. Tubuh diterapkan pada bagian ini dengan gestur sedang melakukan duduk santai,memangku kaki dan salah satu tangan terjulur seperti memegang sebuah remote kontrol. Interaksi benda yang seolah-olah seperti kursi berbentuk bundaran dengan gestur tubuh yang berpangku kaki ini menegaskan dua

orientasi arah pijakan. Orientasi pertama ada pada arah pijakan kaki yang menapak pada salah satu bidang tiang rak dan orientasi kedua ada pada arah yang ditunjukkan oleh beban pijakan punggung tubuh seperti yang biasanya terlihat pada sikap tubuh yang tengah bersandar pada ban pelampung di atas air. Melalui pengolahan gestur ini diperoleh pengetahuan bahwa beberapa gestur tubuh dapat menghasilkan kesan arah pijakan yang lebih dari satu. Pada bagian wujud benda box yang ada disamping rak terdapat kemungkinan wujud ruang yang seolah-olah seting meja kerja yang membelakangi jendela. Diterapkan tubuh yang tengah duduk mengerjakan sesuatu dengan kedua tangan diletakan di atas meja. Objek kalender duduk yang terletak diujung rak menciptakan garis yang memungkinkan adanya kesan ruang dari bawah meja sehingga pada bagian tersebut ditampakan kaki dari sosok tubuh yang tengah duduk bekerja tersebut. Gestur tubuh ini menunjuk pada satu arah orientasi pijakan. Dibagian sisi lain dari rak terlihat kesan ruang yang memperlihatkan adanya wujud sudut suatu meja. Pada bagian ini diterapkan sosok tubuh yang membelakangi pengamat dan tengah bersandar dengan sikunya pada sudut meja tersebut. Arah pijakan dari sosok tubuh ini menunjuk satu orientasi pijakan. Dalam visual ini terdapat lima orientasi arah pijakan yang terangkum dalam satu frame. Inisiatif pengisian warna pada suatu bidang tidak lagi dilakukan sehingga akselerasi logika ruang yang diperoleh semakin besar tanpa dibatasi oleh penegasan wujud benda.



Hasil II

Hasil III, objek referen adalah sudut ruangan dengan objek meja kursi dan dispenser air mineral. Setelah penerapan efek emboss, bidang meja memiliki garis-garis yang muncul dari penegasan bentuk kertas yang terletak di atasnya. Garis-garis tersebut menggugah ilusi ruang seolah-olah terdapat rongga didalamnya. Hal ini menggiring bidang meja terpotong menghadirkan kesan *mini bar*. Diterapkan sosok tubuh yang terlihat separuh badan seolah-olah berada dibagian dalam sisi *mini bar*. Seekor kucing diterapkan diatas meja bar dan sosok tubuh tersebut tengah berinteraksi dengannya. Pada bagian belakang tubuh terdapat bidang dan juga diterapkan sosok seekor kucing lainnya diatasnya. Diseberang tubuh pertama terdapat sosok tubuh lainnya yang tengah duduk bagian sudut meja yang tangannya terjulur kearah kucing pertama. Kedua tubuh dan kucing pada bagian ini menegaskan satu arah orientasi pijakan. Pada bagian galon dispenser diperoleh kesan silinder yang kemudian tubuh diterapkan berada di dalam silinder

tersebut dimana sebagian tubuhnya masuk di dalamnya. Bagian tubuh yang terlihat hanya punggung sampai kepala, dan salah satu tangannya bersandar pada ujung silinder. Tubuh ini memiliki dua kemungkinan orientasi pijakan. Pertama pada pijakan yang searah dengan pijakan kakinya dan pijakan kedua adalah arah pijakan yang searah dengan sisi dadanya. Pada bagian kotak dispenser dan sebagian bentuk kursi disampingnya menghadirkan kesan ruang dari sebuah kursi yang berhimpitan dengan suatu kesan lemari atau rak. Ilusi ruang ini kemudian dipertegas melalui penerapan tubuh yang tengah duduk dengan bersandar tangan pada lemari/meja tersebut. Tubuh ini menunjuk pada satu arah pijakan. Pada bagian lainnya yang berdekatan dengan kotak dispenser terlihat ilusi ruang yang memperlihatkan kesan sofa yang terlihat dari sudut pandang/angle bawah. Diterapkan sosok tubuh yang tengah duduk dengan satu kaki terlipat di atas kursi. Tubuh ini menunjuk pada satu arah pijakan. Di bagian lainnya terlihat kesan ruang dengan celah berlubang ke dalam dan diterapkan tubuh yang seolah-olah keluar dari celah tersebut. Tubuh ini hanya terlihat bagian pundak dan separuh tangannya saja dengan satu muatan arah pijakan. Secara keseluruhan visual ini merangkum enam arah pijakan dalam satu frame.



Hasil III

KESIMPULAN

Sebagai kerja imajiner, referen gravitasi bumi yang terjadi dalam lukisan dapat saja diungkapkan dengan menanggalkan kaidah ketunggalannya seperti yang terjadi pada realitas sebenarnya. Mengamati lukisan dengan kejamakan arah gravitasi dimungkinkan melalui penggunaan daya rotasi mental pada proses spasial. Rotasi mental dapat dimanfaatkan untuk menjadi daya toleran terhadap suatu kejanggalan arah pijakan. Kecairan ruang merupakan aspek utama yang perlu dikondisikan (dengan pertimbangan estetis) untuk memperoleh kesatuan dari beragam logika ruang yang dihadirkan dalam satu frame. Efek emboss dapat dijadikan pilihan untuk memperoleh keragaman ilusi ruang tersebut. Menerapkan kejamakan arah gravitasi akan menghadirkan kejamakan struktur visual sehingga pengamatan akan memperoleh fleksibilitas display.

DAFTAR PUSTAKA

Arnheim, Rudolf. (1974). *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye. THE NEW VERSION*. California: University of California Press.

Reed, Stephen K. (2011). *Cognition Theory and Application*. Jakarta: Salemba Humanika
Tabrani, Primadi. (2005). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

EVOLUSI SAMPAH : EKSPLORASI PENCIPTAAN SENI RUPA

Oleh : I WAYAN EKA SUPARTHA / 201221004

Abstrak

Seni adalah suatu kondisi perasaan yang bercirikan rasa indah. Dia muncul dari kebutuhan atau kerinduan akan sesuatu yang tidak cukup dipahami dengan indera-indera. Segera setelah pola keindahan tersebut ditemukan rasa akan menemukan keindahan dengan objek itu yang dipandang memiliki nilai seni. Hal inilah yang menyebabkan bentuk keindahan pada masing-masing orang akan berbeda satu dengan lainnya. Sampah sebagai simbol keindahan sangat relevan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dimasyarakat. Berkaitan dengan perubahan sosial maupun perubahan sifat dan kaidah dalam kehidupan manusia yang sering pencipta temukan dalam kehidupan sosial pencipta. Prilaku masyarakat yang mengabaikan kelestarian lingkungan hidup dengan membuang sampah dan limbah tanpa pengolahan, merupakan bentuk kekerasan terhadap alam dan lingkungan hidup. Fenomena tersebut bertentangan dengan filosofis hakikat hidup masyarakat Bali yang sangat menghormati nilai-nilai keselarasan hidup berdasarkan *Tri Hita Karana*. Evolusi merupakan proses perubahan bentuk atau struktur dari makhluk hidup yang berlangsung sangat lambat dan lama. Begitu pula dengan sampah, walaupun dia bukan makhluk hidup, proses penguraian sampah di dalam tanah memakan waktu sangat panjang dan lama. Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaianya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak ada konsep sampah, yang ada hanya produk-produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung. Permasalahan sampah tidak akan ada habisnya kalau kita tidak kreatif dalam mengolahnya. Karena saat ini cara pengelolaan sampah bisa berkembang seiring dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia, pemikiran dan cara hidup manusia pun terus mengalami evolusi. Dari primitif

menjadi modern, dari pemujaan alam menjadi pengrusakan terhadap alam. Ini merupakan contoh dari evolusi pada tingkatan mental manusia. Dengan kecerdasannya manusia mampu mempelajari hal-hal yang sifatnya kasat mata seperti bunyi dan getaran, gravitasi dan sebagainya. Budaya materialistik yang dikagumi di dunia modern seperti sekarang ini, telah membuat laju evolusi dunia ini semakin cepat. Fenomena perubahan moral dan budaya semacam inilah yang ingin pencipta tuangkan menjadi karya seni di dalam tema Evolusi Sampah. Sampah adalah potret hidup seseorang atau sekelompok orang yang merupakan konsep dasar mengenai kehidupan. Wujud hakiki dari sampah adalah karya ciptaan manusia yang berbentuk 2 dan 3 dimensi, diserap oleh indera mata, telinga, atau gabungan keduanya. Proses pengolahan sampah untuk penciptaan karya seni merupakan aktivitas kreatif, sebagai pernyataan suatu emosi atau perasaan yang dalam sebagai suatu gerak spontan yang mencerminkan ide yang bergejolak.

Kata Kunci : Sampah, Evolusi, Eksplorasi, Penciptaan, Seni Rupa

Abstract

Art is condition characterised by feeling beautiful. Emergen from the need or desire for something that is not quite understood by the sense. As soon as the pattern is found sense of beauty will find beauty in objects that are deemed to have artistic value, this has led to a form of beauty in each person, will be defferent from each other. Waste as a symbol of beauty is apt to explain the fenomenon that accovrs in the community. Relates to social changes and changes in the rules of nature and human litter are often found. In the social life of the creator of the creator. Publick attitudes that ignore enviton mental sustainability by removing litter and waste whitout treatmant. Is form of violance againt nature and the enviroment. The fenomenon is contraty to the philosophical nature of life Bali, higly respect the harmony of life based on moral values " Tri Hita Karana". Evolution is a process of changes in the shape or structure of living thing are going very slow and long similiary, the trash even thoughh hes not living things the process of decomption of weste in the ground an a takes a very long times. Garbage is an unwanted waste material after the end of a process. Garbage is defined by human according to the degree of dis use, the process is not actually a natural process of waste concept, only products produced after and during the natural processtakes place. Waste problem will not be andless if weare

not creative in the process, because current management practices garbage. Can evaluate with the science of human beings, thinking human being and way of life continues to evolve of primitive to modern, from nature worship to vandalism against nature. This is an example of the evolution of the human menstrual cycle with human intelligence is able to learn the things that are invisible to the eye such as sound and vibration, gravity and so on. Materialist culture that is enmeshed in the modern world as it is today, has made the pace of the rapid. Evolution of this world, phenomenon of moral and cultural changes of this kind is like the creator pour into work of art on the theme of evolution garbage, waste is a portrait of a personal life or a group of people, who are basic concept about life. The original form of waste is in the form of 2 or 3 dimensions, sense absorbed by the eyes, ears or a combination of both waste treatment process for the creation of work of art is a creative activity, as a statement of emotion or feeling in as a spontaneous movement that reflects an idea that turbulent.

Keyword : Garbage, Evolution, Exploration, Creation, Art

Pendahuluan

Bila ditelusuri sejarah perkembangannya, seni tidak bisa lepas dari ilmu pengetahuan dan filsafat, oleh karena itu seni adalah olah rasa, emosi, gambaran peristiwa, momentum yang dibingkai suatu perasaan indah dan diasah menjadi semakin matang oleh filsafat dan ilmu pengetahuan, sehingga seni tidaklah statis namun dinamis seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Ibarat buah dengan rasanya, api dengan bahan bakarnya, dan kehidupannya dengan evolusinya.

Seni tak terbatas pada satu pameran indrawi saja, namun kita tidak dapat menyangkal bahwa fungsi merupakan hal yang esensial karena objek estetika adalah objek yang diterima, ditangkap dan panggilannya adalah untuk merehabilitasi dan mengagungkan hal-hal yang indrawi kepada suatu perluasan yang sedemikian rupa sehingga apa yang dikatakan objek

estetik itu tidak cacat dalam artian bagaimana dia mengatakannya (Soetrisno, 1993;140).

Gubahan yang diciptakan kembali itu harus dapat membuat orang lain menerima kembali dan memahami apa yang menjadi keharusan untuk menyetujui kenyataan yang pernah dialami tanpa adanya penyangkalan dan persoalan yang harus dipecahkan. Masalahnya ialah seni itu diciptakan agar orang lain pun mampu dan tergugah kembali akan sesuatu yang pernah dialami dan dirasakan. Oleh karna itu penciptaan yang tidak mungkin melahirkan titian ingatan dan tidak mungkin menyentuh perasaan seperti yang dirasakan sebelumnya, maka hal itu dianggap bukan penciptaan karya seni.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa seni bukan semata-mata untuk meniru secara tepat apa yang ada sebagai suatu pembenaran akan ciptaan melainkan seni menyajikan ruang terbuka untuk penjelajahan serta kemampuan mengolah segala elemen untuk nantinya menjadi sesuatu nilai ketertarikan terlepas dari tuduhan benar dan salah layaknya penghakiman.

Selain itu banyak juga teori yang menyebutkan tentang arti seni, dimana masing-masing difinisi tersebut memiliki unsur kebenaran. Namun menurut pencipta seni adalah masalah rasa, sehingga objek seni pada masing-masing orang akan berbeda dari sudut keindahannya. Teori seni setidaknya harus mampu menjelaskan rasa yang bermanifestasi menjadi seni tersebut.

Sebelum menguraikan lebih lanjut tentang seni, ada baiknya pencipta mengawali dengan masalah rasa. Dalam ilmu semantik (ilmu yang mempelajari masalah kata), dijelaskan bahwa sebuah kata sesungguhnya tidak bermakna apa-apa

pada dirinya sendiri namun makna kata muncul didalam konteks. Sebuah makna atau seperangkat makna muncul ketika kata tersebut berasosiasi dengan waktu, konteks dan kata-kata lainnya. Demikian pula halnya dengan rasa. Rasa mempunyai sejumlah makna dalam konteksnya suatu waktu Rasa bermakna enak, sedap dan pada tempat lain berarti esensi, juga pada tempat lain berhubungan dengan pengalaman seperti sedih atau gembira. Dalam bidang *Ayur Weda* bermakna konstituan utama obat. Dalam kitab Hindu *Natya Sastra* disebutka Rasa bermakna penikmatan keindahan atau kegembiraan. Dalam bahasa sansekerta, makna ini bersifat spiritual dan rohani. Makna yang terakhir inilah yang mengacu pada pengertian seni (Tim ISI Denpasar, 2005 : 60)

Rasa muncul karena ada suatu objek untuk dinikmati. Seperti orang makan, pertama dia merasa lapar atau tertarik pada aroma tertentu dari makanan. Rasa lapar atau ketertarikan itu akan menimbulkan keinginan tertentu yang menurut orang dirasa enak untuk dimakan, jika tidak rasa lapar itu tidak akan terpuaskan. Namun rasa enak dari makanan tersebut tidak didapat dari satu jenis unsur makanan. Ia adalah ramuan dari beberapa jenis unsur yang menyatu sehingga enak untuk dimakan dan mungkin bisa diumpamakan seperti karya seni. Membutuhkan unsur-unsur seni sehingga karya seni tersebut memiliki keindahan.

Seperti halnya makanan, seni datang dari kebutuhan akan sesuatu. Seperti ungkapan Socrates tentang cinta atau konsep keindahannya. Socrates menyatakan bahwa cinta datang dari keinginan akan sesuatu dan kecendrungan yang belum ada pada dirinya. Pemikiran ini berlanjut dengan

dikembangkan oleh Plato, dia berpendapat bahwa terdapat empat langkah pencapaian keindahan hingga mencapai tahapan keindahan ideal. Pertama-tama orang tertuju pada keindahan benda-benda atau material, selanjutnya meningkat pada ketertarikan keindahan jiwa atau moral. Tahap ketiga seseorang menemukan jurang antara moral dan ilmu pengetahuan dan tertarik pada keindahan pengetahuan tersebut. Keindahan pengetahuan akan membawanya pada keindahan terakhir yang maha tinggi atau keindahan yang mutlak atau keindahan ideal.

Konsep plato tentang keindahan mirip dengan simbol keindahan tertinggi dalam Hinduisme, yaitu tarian Siwa Nataraja. Dalam konsep hindu, baik dan buruk adalah sifat dari pikiran yang identik dengan materi dan identik pula dengan kebodohan. Orang harus melampaui dualisme sifat ini agar sampai kepada ilmu pengetahuan dan akhirnya pembebasan atau keindahan tertinggi. Ritual-ritual hindu dimaksudkan untuk menemukan keindahan tertinggi itu yang juga disebut yadnya. Kata yadnya memiliki persamaan makna dengan kata Sani yaitu asal kata dari seni, yang juga berarti pengorbanan atau pemujaan. Suatu pemujaan bertujuan menemukan getaran keindahan dan kedamaian di dalam rasa si pemuja.

Pengalaman tentang keindahan seperti ini, ternyata juga diilhami oleh seorang fisikawan ternama Albert Einstien. Katanya pengalaman yang paling indah dan mendalam yang dapat dirasakan seseorang adalah pengalaman misterius. Inilah prinsip dasar dari agama dan juga prinsip dasar dari usaha serius dalam bidang seni dan sains. Orang yang tidak pernah mengalami hal ini, kalau bukan orang mati maka setidaknya dia adalah orang buta. Rasa dibelakang apapun yang dapat kita alami terdapat

sesuatu yang tidak dapat dipahami oleh pikiran kita dan keindahan serta keagungan hanya sampai kepada kitasecara tidak langsung dan sebagai sebuah bayangan yang remang-remang inilah keagamaan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa seni adalah suatu kondisi perasaan yang bercirikan rasa indah. Dia muncul dari kebutuhan atau kerinduan akan sesuatu yang tidak cukup dipahami dengan indera-indera. Dalam prosesnya, pikiran dan indera hanya membantu dalam menemukan bentuk-bentuk keindahan tersebut. Segera setelah pola keindahan tersebut ditemukan rasa akan menemukan keindahan dengan objek itu. Sehingga objek tersebut akan dipandang memiliki nilai seni. Hal inilah yang menyebabkan bentuk keindahan pada masing-masing orang akan berbeda satu dengan lainnya.

Evolusi Sampah

Dalam kamus besar bahasa indonesia dijelaskan bahwa Evolusi berarti perubahan secara perlahan atau berangsur-angsur. Evolusi terjadi melalui perubahan pada sifat-sifat yang terwariskan. Sifat terwariskan dikontrol oleh gen dan keseluruhan gen dalam suatu organisme disebut sebagai genotipe.

Genotipe suatu individu organisme dihasilkan dari pengaruh lingkungan organisme tersebut. Sintesis evolusioner modern mendefinisikan evolusi sebagai perubahan dari waktu ke waktu pada variasi genetika. Gaya dorong evolusioner bekerja dengan mendorong perubahan pada satu arah atau lainnya.

Variasi berasal dari mutasi bahan genetika, migrasi antar populasi (aliran gen), dan perubahan susunan gen

melalui reproduksi. Variasi juga datang dari tukar ganti gen antara spesies yang berbeda; contohnya melalui transfer gen horizontal pada variasi yang terjadi secara terus menerus melalui proses-proses ini, dan kebanyakan spesiesnya adalah identik pada seluruh individu spesies tersebut.

Evolusi merupakan proses perubahan bentuk atau struktur dari makhluk hidup yang berlangsung sangat lambat dan lama. Begitu pula dengan sampah, walaupun dia bukan makhluk hidup, proses penguraian sampah di dalam tanah memakan waktu sangat panjang dan lama. Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaiannya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak ada konsep sampah, yang ada hanya produk-produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung.

Sampah adalah barang-barang buangan atau kotoran, tidak berharga atau berguna dan dalam masyarakat disebut orang yang sangat hina atau tidak berguna dalam pergaulan hidup (Poerwadarminta, 2011 : 1022)

Dari sifat dan jenis sampah, pencipta mencoba memaknai sampah sebagai simbol yang relevan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dimasyarakat. Berkaitan dengan perubahan sosial maupun perubahan sifat dan kaidah dalam kehidupan manusia yang sering pencipta temukan dalam kehidupan sosial pencipta.

Dalam konteks lingkungan hidup, telah terjadi eksploitasi sumber daya alam secara besar-besaran untuk memenuhi budaya global kelompok kecil para pemilik modal tanpa

memperhatikan pembangunan yang berwawasan lingkungan hidup. Seperti yang disampaikan Piliang (2004;142) bahwa kondisi kerusakan lingkungan semakin parah karena pada masa sekarang ini, perilaku masyarakat sangat dipengaruhi oleh budaya konsumerisme, yang menyebabkan pemenuhan kebutuhan masyarakat yang bersifat primer untuk memenuhi *libidonomics* dibandingkan dengan pemenuhan kebutuhan yang mendasar.

Menurut Zen (1993;100) pemerintah Indonesia harus mempersiapkan beberapa kebijakan dibidang pengelolaan lingkungan hidup untuk mengimbangi pembangunan ekonomi agar fungsi lingkungan hidup tetap lestari. Masalah terbesarnya adalah berhubungan dengan sampah yang tidak dapat dihancurkan oleh sistem alam dalam waktu yang sangat lama.

Pencemaran lingkungan hidup memperlihatkan daya dukung sumber daya alam dan lingkungannya yang tidak mampu menghadapi tekanan akibat aktivitas manusia. Hakikat yang diperlihatkan dalam fenomena tersebut adalah adanya perilaku yang telah menyakiti alam dengan memasukan berbagai pulutan lingkungan sehingga kerusakan dan pencemaran lingkungan hidup merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak asasi alam.

Berdasarkan hal tersebut, perilaku masyarakat yang membuang sampah dan limbah tanpa pengolahan telah menyakiti lingkungan hidup, tetapi masyarakat seolah-olah tidak memperdulikan dampak perbuatannya yang telah menyakiti alam sedemikian parahnya. Perilaku masyarakat yang mengabaikan kelestarian lingkungan hidup dengan membuang sampah dan limbah tanpa pengolahan, merupakan bentuk

kekerasan terhadap alam dan lingkungan hidup. Fenomena tersebut bertentangan dengan filosofis hakikat hidup masyarakat Bali yang sangat menghormati nilai-nilai keselarasan hidup berdasarkan *Tri Hita Karana*.

Jika kita membahas sampah, mungkin kita bisa berangkat dari awal mulanya sampah hadir di atas muka bumi ini. Menurut pemikiran pencipta, sampah sudah terlahir sejak terciptanya susunan planet yang ada di galaksi ini. Kita semua tahu, bahwa sampah-sampah yang ada di alam ini, telah tersusun dengan teratur sesuai dengan proses evolusi atau perkembangan teknologi yang menghasilkan sampah. Yang Berarti ada suatu kebutuhan atau keinginan yang mengikat antara proses perubahan ini yang meninggalkan warisan berupa sampah.

Di dalam sampah, produksi dari kebutuhan atau keinginan dalam hidup sangatlah penting untuk menghasilkan sebuah karya yang indah. Pada ruang lingkup sampah ini, terdapat berbagai macam aturan dan kedisiplinan dalam membuat suatu produksi yang nantinya tidak berakhir menjadi sampah. Sebagai contoh , untuk memproduksi barang kebutuhan, para pabrik tidak bisa terlepas dari kalangan pasar pengguna yang diketahui lewat beberapa penelitian terhadap konsumen yang sudah ada terdahulu atau saat ini.

Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah merupakan konsep buatan manusia, dalam proses-proses alam tidak ada sampah, yang ada hanya produk-produk yang tak bergerak. Sampah dapat berada pada setiap fase materi: padat, cair, atau gas. Ketika dilepaskan dalam dua fase yang disebutkan terakhir,

terutama gas, sampah dapat dikatakan sebagai emisi. Emisi biasa dikaitkan dengan polusi. Dalam kehidupan manusia, sampah dalam jumlah besar datang dari aktivitas industri (dikenal juga dengan sebutan limbah), misalnya pertambangan, manufaktur, dan konsumsi. Hampir semua produk industri akan menjadi sampah pada suatu waktu, dengan jumlah sampah yang kira-kira mirip dengan jumlah konsumsi.

Evolusi Sampah : Eksplorasi Penciptaan Seni Rupa

Semakin hari masalah sampah ini semakin besar. Masalah ini timbul karena perilaku masyarakat yang belum begitu peduli dengan pentingnya membuang sampah ke tempat yang benar. Selain itu masyarakat belum begitu peduli untuk memanfaatkan sampah menjadi barang yang bisa di daur ulang kembali untuk menghasilkan barang yang bernilai ekonomis tinggi. Masalah ini terkadang tidak dibarengi dengan pemikiran bagaimana cara kita mengurangi sampah yang ada di alam ini. Seperti yang disampaikan Soetriono (2007;40) bahwa karena ada masalah, maka proses kegiatan berpikir dimulai dan karena masalah ini berasal dari dunia empiris, maka proses berpikir itu diarahkan pada pengamatan objek yang bersangkutan dan bereksistensi dalam dunia empiris. Namun Durkheim (1952-1982) menolak pandangan empiris, bahwa pengetahuan harus diturunkan dari pengalaman nyata dan lebih memilih mencari sesuatu yang disebutnya fakta social yang dikonstruksi secara social, bervariasi secara cultural dan bersifat unik dalam kesadaran tertentu (Barker, 2004;17)

Permasalahan sampah tidak akan ada habisnya kalau kita tidak kreatif dalam mengolahnya. Karena saat ini cara

pengelolaan sampah bisa berkembang seiring dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia, pemikiran dan cara hidup manusia pun terus mengalami evolusi. Dari primitif menjadi modern, dari pemujaan alam menjadi pengrusakan terhadap alam. Ini merupakan contoh dari evolusi pada tingkatan mental manusia. Dengan kecerdasannya manusia mampu mempelajari hal-hal yang sifatnya kasat mata seperti bunyi dan getaran, gravitasi dan sebagainya. Budaya materialistik yang dikagumi di dunia modern seperti sekarang ini, telah membuat laju evolusi dunia ini semakin cepat. Fenomena perubahan moral dan budaya semacam inilah yang ingin pencipta tuangkan menjadi karya seni di dalam tema Evolusi Sampah.

Sampah adalah potret hidup seseorang atau sekelompok orang yang merupakan konsep dasar mengenai kehidupan. Wujud hakiki dari sampah adalah karya ciptaan manusia yang berbentuk 2 dan 3 dimensi, diserap oleh indera mata, telinga, atau gabungan keduanya. Proses pengolahan sampah untuk penciptaan karya seni merupakan aktivitas kreatif, sebagai pernyataan suatu emosi atau perasaan yang dalam, merupakan suatu gerak spontan yang mencerminkan ide yang bergejolak. Sampah diungkapkan dengan isi hati dan perasaannya lewat karya seni yang diciptakannya.

Wujud perasaan yang ingin dihadirkan lewat sampah adalah perasaan keindahan yang muncul karena melihat sampah tersebut sebagai karya seni, sehingga tidak lagi ada rasa jijik terhadap sampah melainkan menimbulkan rasa kagum, hormat, nikmat, senang, dan menghargai. Hubungan antara sampah sebagai karya seni dan daya tangkap manusia sebagai

penikmat dan pengamat dapat menimbulkan rasa senang, sedih, marah, gembira, ngeri, dan seterusnya.

Menurut Hartoko (1984:42) karya seni adalah karya ciptaan manusia yang mengandung nilai-nilai estetika, aktivitas mencipta dengan segala syarat yang memungkinkannya, dan kumpulan perasaan yang di antaranya harus memberikan pengakuan, memahami, menikmati, serta mengagumi, dan menghargai karya seni. Pendek kata, objek yang ditelaah seni adalah seniman, karyanya, dan penonton/pembaca, sebagai pemberi arti.

Aktivitas mencipta dapat terjadi karena pengaruh gejala jiwa seniman itu sendiri atau pun pengaruh estetik dari rangsangan luar (melihat, merenungkan sesuatu, dan sebagainya). Tidak semua sampah dapat disamaan dalam hal dirasakan, diartikan, dan dihargai sebagai suatu karya seni. Hal itu terjadi karena perasaan keindahan masing-masing pengamat atau pencipta memiliki nilai pandang estetik yang tidak sama.

Sampah dalam teori cipta dinyatakan bahwa sampah tidak terletak pada barang (alam, kenyataan), melainkan pada pembuatnya juga. Jika kita melihat karya seni dari sampah misalnya, kita tidak boleh memandangnya bahwa itu hanya sebatas rangkaian sampah saja, tetapi harus memahami makna yang ingin disampaikan lewat rangkaian sampah tersebut. Kita cari idenya dan kita tafsirkan apa yang dihidangkan seniman lewat prosedur karya seni ciptaannya tersebut. Prosedur mendapatkan karya seni tersebut melalui beberapa sumber, di antaranya pengalaman, rasio dan intuisi. Dari sumber pengalaman, kita melihat sampah berdasarkan gejala-gejala yang konkrit dari hasil persepsi pancaindera, menilai sampah

lewat penalaran rasio yang abstrak dan bersifat subjektif. Dari sumber intuisi, sampah menghasilkan karya seni berdasarkan kontemplasi.

Dengan adanya intuisi, jelas proses evolusi terhadap sampah tidak dapat diulang pada bentuk yang sama. Oleh karena itu, metode ilmiah tidak dapat ditampilkan untuk menciptakan karya seni. Kalaupun dapat dianalisis secara eksperimental, semua pendekatan dan analisis ilmiah itu hanya memusatkan perhatiannya pada sebagian dari kenyataan keindahan. Mutu dari hasil pengolahan sampah ditentukan oleh nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Harus diingat bahwa keindahan bukanlah nilai satu-satunya dari estetika. Rasa ngeri, takut, sedih, gembira, dan yang lain pun merupakan unsur estetika. Dengan memperhatikan dan mengatur bermacam nilai tersebut sampai menjadi suatu keharmonisan, akan didapatkan karya seni yang bermutu.

Ditinjau dari segi mediumnya, suatu karya seni dari pengolahan sampah memiliki nilai bentuk, nilai indrawi, nilai pengetahuan, dan nilai kehidupan. Berdasarkan nilai-nilai tersebut, sampah dapat berhubungan dengan masyarakat, menunjukkan tinggi nilai sampah itu kepada pengamat, membuat orang sadar akan realita subjektif, serta pemahaman terhadap segenap tahap kehidupan dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya.

Dalam kehidupan sehari-hari sampah banyak dihasilkan dari masyarakat. Desain terapan teknik, misalnya, menghasilkan sampah mobil, pesawat terbang, tv, dan sebagainya. Demikian pula perkembangan mode, tata busana, kebutuhan rumah tangga seperti meubel, hiasan dinding, dan sebagainya sudah

merupakan kebutuhan rohani sehari-hari dan masyarakat yang berakhir jadi sampah. Walaupun tidak jarang orang akhirnya lebih menumpahkan perhatiannya kepada keindahan bentuk atau rupa daripada segi etika atau pun logika.

Dalam upaya mencapai segi keindahan kadang-kadang orang mengorbankan aspek moral. Nilai sampah yang tidak terikat moral cenderung mudah tergelincir pada kenyamanan. Dalam hal ini, lebih mementingkan nilai pancaindera dan orang mengabaikan nilai rohani dan hadirnya sampah harus selalu dikaitkan dengan kaidah moral.

Masyarakat sebagai pencipta dan pengolah sampah harus memahami pentingnya kegunaan moral diterapkan dalam setiap hadirnya karya seni dari sampah. Dengan hasil seni dari sampah, maka masyarakat dapat dididik, diarahkan, dan dipengaruhi. Kunci utama itu tampaknya terletak pada kesadaran masyarakat bahwa moral, seni dan sampah haruslah bahu-membahu dalam upaya membentuk watak dan moral generasi penerus dalam menjaga lingkungan dan mengolah sampah menjadi karya seni.

Suatu karya termasuk dalam seni jika karya tersebut merupakan hasil ciptaan manusia yang kreatif, melahirkan realita baru, dapat dirasakan oleh indera, bersifat manusiawi, merupakan karya individu dan bersifat universal.

Penutup

Evolusi Sampah adalah suatu kerangka atau metafor dari perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan lingkungannya. Perubahan atau evolusi tersebut identik dengan karakter sampah yang terus bertambah dan

merubah. Wujud karya pencipta adalah hasil perenungan pencipta dari tema dan ide tentang kehidupan yang pencipta coba ungkapkan dalam tema ini. Ide ataupun sub-sub ide dari tema ini berusaha pencipta terjemahkan kedalam karya seni rupa dengan melewati berbagai proses pengamatan, pencarian serta perenungan. Dari hasil pengamatan tersebut, pencipta berusaha membangunnya kembali agar sesuai dengan ide dan imajinasi pencipta, sehingga tercapai kesesuaian antara isi dan wujud visual karya pencipta. Unsur-unsur seni rupa berusaha pencipta tampilkan menurut cita rasa pribadi yang ideal bagi pencipta, sehingga menemukan pola yang tepat sebagai identitas karya pencipta.

Daftar Pustaka

- Attfield, Robin, 2010, *Etika Lingkungan Global* (terjemahan Saut Pasaribu), Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Barker, Chris, 2004, *Cultural Studies: Teori dan Praktek* (terjemahan Nurhadi), Yogyakarta: Kreasi Wacana Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir, 2004, *Dunia yang Dilipat, Tamasya melampaui Batas-batas Kebudayaan*, Bandung ; Jalsutra
- Poerwadarminta, 2011, *Kamus umum bahasa indonesia*, Jakarta Timur : Balai Pustaka
- Soetrisno, Mudji. Christ Verhaak, 1993, *Estetika Filsafat Keindahan*, Yogyakarta; Kanisius.
- Soetrisno, SRDM Rita Hanafi, 2007, *Filsafat ilmu dan Metodologi Penelitian*, Yogyakarta; Ande Offset.
- Tim isi, 2005, *Mudra*, Denpasar : Isi-Denpasar
- Zen, M.T, 1985, *Menuju kelestarian Lingkungan Hidup*, Jakarta; PT. Gramedia.

EKSPLORASI TUMBUHAN *MITIR* (*KENITIR*) SEBAGAI IDE DASAR DALAM PENCIPTAAN ORNAMEN

I Putu Githa Herdia Wiradana
githawiradana@yahoo.com

Abstrak

Dalam tulisan ini terfokus pada eksplorasi tumbuhan *mitir* (*kenitir*) sebagai ide dasar penciptaan ornamen. *Mitir* merupakan tumbuhan tropis yang tumbuh subur di Indonesia khususnya Bali. Di Bali bunga *mitir* sering dijadikan sebagai sarana upacara yadnya. Tumbuhan ini memiliki bentuk bunga dan daun yang menarik dan unik. Dengan keunikan yang dimiliki oleh tumbuhan *mitir* seperti bentuk bunga dan daun yang menarik timbul keinginan penulis untuk membuat sebuah ornamen dengan mengambil bentuk dari tumbuhan *mitir*.

Ornamen berasal dari kata "*ORNARE*" (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti "dekorasi" atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias yang diciptakan untuk menambah keindahan atau kemolekan suatu benda. Dalam mewujudkan ornamen dengan tumbuhan *mitir* sebagai penciptaan dibuatkan sebuah rancangan berupa sketsa-sketsa dari bagian dari tumbuhan *mitir* seperti daun, bunga, dan bunga sebagai ornamen. Diawali dengan mengubah dan menggayakan bentuk daun, dilanjutkan dengan mengubah dan menggayakan bentuk bunga dan batang dengan ornament tradisional Bali sebagai acuan. Hasil dari gubahan dari beberapa bagian tumbuhan tersebut disatukan menjadi satu kesatuan sampai menjadi sebuah ornamen yang utuh. Ornamen yang diciptakan oleh penulis diharapkan mampu menambah keberagaman ornamen nusantara.

Kata Kunci : Tumbuhan *Mitir*, Ornamen.

PENDAHULUAN

Dalam tulisan ini akan memfokuskan tentang eksplorasi tumbuhan *mitir* sebagai ide dasar dalam penciptaan ornamen.

Eksporasi dilakukan untuk menelisik serta menggali lebih dalam tentang pesona yang dimiliki oleh tumbuhan *mitir*. *Mitir* atau kenitir merupakan tumbuhan tropis yang berasal dari Amerika, kemudian menyebar ke negara-negara Asia Tenggara salah satunya di Indonesia. Tumbuhan *mitir* umumnya memiliki bunga berwarna kuning cerah. Di Bali keberadaan tumbuhan *mitir* saat ini cukup fenomenal. Telihat dari banyak petani bunga menanam tumbuhan ini, seiring dengan banyaknya permintaan akan bunga *mitir* terutama saat hari raya karena digunakan sebagai sarana upacara yadnya. Berbanding terbalik dengan cerita kunti yadnya yang menceritakan bahwa bunga *mitir* tidak diperkenankan digunakan sebagai sarana upacara karena merupakan darah dari Dewi Durga.

Keunikan dari tumbuhan *mitir* yaitu memiliki perbungaan dengan bunga-bunga yang bertumpuk-tumpuk, terlihat saat bunga ini bermekaran. Selain memiliki bunga yang mempesona, tumbuhan *mitir* juga memiliki daun yang unik dengan daun majemuk, menyirip ganda dan bertangkai. Tangkai daun tebal dengan permukaan halus, sedangkan helai daun lemas dan tipis. Selain bunga dan daun tumbuhan ini memiliki batang mengandung air serta berakar serabut sehingga mampu menopang daun dan bunga yang tebal. Sangat menarik jika dijadikan sebagai ide dasar penciptaan ornamen.

Ornamen merupakan salah satu seni hias yang diciptakan untuk menambah keindahan atau kemolekan suatu benda. Ornamen berasal dari kata “*ORNARE*” (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai desain

dekoratif atau desain ragam hias. Ide dasar dalam penciptaan ornamen pada umumnya terinspirasi dari lingkungan sekitar seperti manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan. Menyaksikan keindahan serta pesona yang dimiliki oleh tumbuhan tropis ini, penulis berkeinginan membuat sebuah ciptaan dengan menggali potensi yang dimiliki seperti bentuk daun, batang, dan bunga sebagai ide dasar penciptaan ornamen. Membentuk sebuah pola dan motif yang menarik dengan tetap mempertahankan karakter dari tumbuhan *mitir*.

RENCANA PENCIPTAAN

Karya yang ingin dihadirkan yaitu berupa ornamen. Ornamen berasal dari kata “*ORNARE*” (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias. Menurut Sunaryo (2009 : 3) kehadiran sebuah ornamen tidak semata-mata sebagai pengisi bagain yang kosong, bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen berfungsi untuk memperindah benda produk. Benda produk tadi mungkin sudah indah, tetapi setelah ditambahkan ornamen padanya diharapkan menjadi semakin indah. berbagai bentuk ornamen diterapkan pada produk-produk dengan beragam cara yaitu digambar atau dilukis, dibatik, ditoreh, diukir, dicetak tekan, dicetak tuang, dianyam, ditenun dan lain-lain (Sunaryo, 2009: 6). Motif yang terdapat pada ornamen meliputi: Motif Geometris, Motif tumbuh-tumbuhan, Motif binatang, Motif manusia, dan Motif gunung, air, awan, batu-batuan.

Ornamen yang ingin dihadirkan merupakan gubahan atas bentuk-bentuk di alam yaitu tumbuh-tumbuhan. Tumbuhan

yang dijadikan sumber inspirasi atau ide dasar penciptaan sebuah ornamen adalah tumbuhan *mitir*. Tumbuhan *mitir* merupakan tumbuhan tropis dengan berbagai keunikan, baik dari batang, daun, dan bunga. Dengan keunikan yang dimiliki tumbuhan ini, timbul ide untuk membuat sebuah rancangan penciptaan ornamen. Dalam rancangan penciptaan ornamen terdapat beberapa proses dalam perwujudannya. Proses perwujudannya diiringi dengan beberapa langkah untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Langkah-langkah yang dilakukan berupa pemilahan beberapa bagian dari tumbuhan *mitir* untuk memudahkan penulis dalam melakukan proses stilisasi. Pemilahan yang dimaksud adalah memilih dan memilah beberapa bagian pada tumbuhan *mitir* seperti bagian daun, batang, dan bunga *mitir*. Setelah bagian tersebut dipilah, barulah proses stilisasi dilakukan dengan mengambil bagian daun sebagai objek perubahan pertama dalam proses penciptaan ornamen. Sebelum melakukan perubahan pada bagian daun *mitir*, penulis mengamati bentuk dan karakter yang dimiliki oleh tumbuhan ini khususnya pada bagian daun. Setelah melakukan proses pengamatan, penulis melakukan proses dokumentasi untuk mempermudah dalam menemukan bentuk daun yang akan diubah dalam proses menyederhanaan dan pengayaan sehingga karakternya tetap terlihat. Dalam proses pengayaan pada bentuk daun *mitir*, penulis mengdopsi bentuk ornamen tradisional Bali sebagai acuan dalam proses pembuatan ornamen sehingga hasil dari perubahan daun *mitir* menyerupai ornamen tradisional Bali, namun tetap mempertahankan karakter yang dimiliki oleh daun *mitir*.

Setelah proses gubahan pada bagian daun dilakukan, dilanjutkan dengan proses gubahan pada bagian bunga. Sama halnya dengan proses gubahan pada daun, proses stilirisasi pada bagian bunga awalnya dilakukan pengamatan pada bentuk bunga dan struktur bunga yang masih kuncup, akan mekar dan bunga mitir yang bermekaran. Kemudian dipertegas dengan beberapa dokumentasi yang berkaitan bentuk bunga yang masih kuncup sampai mekar untuk mempermudah dalam upaya penciptan ornamen. Ornamen tradisional Bali sebagai acuan dalam proses pembuatan ornamen dari bunga *mitir*. Tertuang dalam kertas berupa goresan-goresan dari pensil berupa ornamen bunga *mitir* yang masih kuncup, dan ornamen bunga *mitir* yang sudah mekar.

Berikutnya gubahan paling akhir dilakukan adalah pada bagian batang tumbuhan *mitir*. Gubahan yang dilakukan dengan proses pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan mengamati struktur percabangan pada bagian batang tumbuhan *mitir*. Diamati dari batang hingga muncul batang baru disertai dengan tumbuhnya daun, sampai pada batang yang memunculkan bakal bunga. Hal penting lainnya yaitu mendokumentasikan temuan di lapangan untuk mempertegas hasil pengamatan. Setelah melakukan proses pengamatan baru upaya stilasi dilakukan dengan menghadirkan sketsa batang tumbuhan *mitir* yang dijadikan ornamen.

Setelah gubahan pada bagian daun, bunga, dan batang dilakukan barulah proses penyatuan beberapa bagian-bagian yang diubah hingga menjadi satu kesatuan yang harmonis antara bentuk batang, daun, dan bunga. Penyatuan beberapa

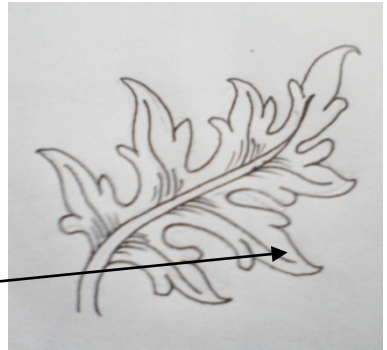
bagian pada tumbuhan *mitir* sehingga terbentuk sebuah bentuk ornementik yang dieksplorasi dari tumbuhan *mitir*.

HASIL EKSPLORASI

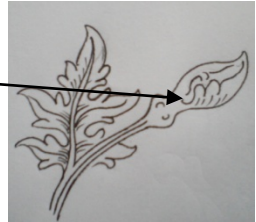
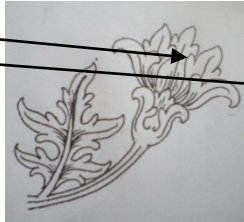
Upaya eksplorasi dilakukan untuk menghasilkan ornamen yang diharapkan dengan mengambil ide dasar pembuatan dari tumbuhan *mitir*. Untuk menghadirkan ornamen *mitir* yang diharapkan melalui beberapa proses. Perencanaan dilakukan melalui proses pengamatan struktur batang, daun, dan bunga. Selain mengamati secara langsung diperlukan juga dokumentasi untuk mengingatkan dan mempertegas kembali hasil pengamatan awal mengenai tumbuhan *mitir*. Setelah melalui proses pengamatan dan melakukan pendokumentasian terhadap objek yang diamatai. Kemudian dilakukan proses pemilahan bagian pada tumbuhan *mitir* untuk menentukan bagian-bagian tumbuhan *mitir* yang akan digubah seperti batang, daun, dan bunga.

Setelah memilah menjadi tiga bagian, barulah upaya pengubahan perbagian dilakukan untuk membuat bentuk ornamen yang diharapkan dengan ornamen tradisional Bali sebagai acuan dalam menciptakan ornamen *mitir*. Setelah proses stilirisasi disetiap bagian dilakukan dilanjutkan dengan proses penyatuan bagian yang diubah menjadi satu kesatuan. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis menampilkan rancangan berupa sketsa disetiap bagian yang dipilah menjadi ornamen sampai pada bentuk ornamen secara keseluruhan dari penyatuan bagian-bagian yang dipilah sebagai berikut:

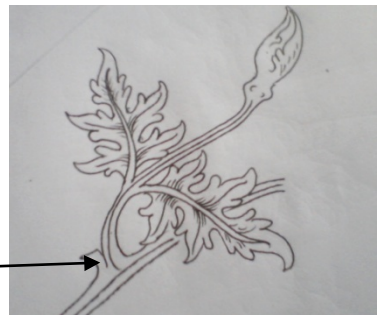
1. Sketsa hasil gubahan dari daun *mitir*.



2. Sketsa hasil gubahan dari bunga *mitir*.



3. Sketsa hasil gubahan dari batang *mitir*.



4. Hasil eksplorasi dengan menyatukan beberapa bagian pada tumbuhan *mitir* yang diubah seperti : daun, bunga, dan batang menjadi satu kesatuan.



Ornamen yang tercipta dari hasil eksplorasi tumbuhan *mitir* sebagai ide dasar penciptaan diharapkan mampu menambah keberagaman ornamen nusantara.

PENUTUP

Berdasarkan hasil eksplorasi tumbuhan *mitir* sebagai ide dasar dalam penciptaan ornamen yang penulis lakukan, banyak hal penting dapat penulis petik sebagai bahan pengembangan diri penulis dalam menciptakan ornamen lainnya. Dengan terciptanya ornamen yang bersumber dari tumbuhan *mitir* diharapkan mampu menambah referensi tentang keberagaman ornamen-ornamen yang bersumber dari tumbuh-tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar serta dijadikan sebagai elemen hias untuk memperindah tampilan benda atau produk.

Daftar Pustaka

Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara (Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia)*. Semarang: Dahara Prize.

Toekio, soegeng. 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.

Aimadesriandani.wordpress.com.

Kenitir-wikipedia-bahasa-indonesia-eksiklopedia-bebas.

[Yogapatra.wordpress.com/kriya/mengenal ornament](http://Yogapatra.wordpress.com/kriya/mengenal_ornament).

Eksplorasi *Padi Taun* Sebagai Representasi Jejak Agraris dalam Penciptaan Karya Seni Rupa

I Made Bakti Wiyasa, NIM 201221011
Email, madebaktiw@gmail.com

Pascasarjana (S2) Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
ISI Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar Telepon (0361) 227361,
Fax (0361) 236100 Email pasca.isi-dps.ac.id
Website : <http://www.pasca.isi-dps.ac.id>

Abstrak

Dalam tulisan ini akan membahas tentang eksplorasi padi sebagai representasi jejak agraris dalam penciptaan karya seni rupa. Jejak yang dimaksud adalah tanda-tanda agraris yang hadir sebagai pertanda dalam eksplorasi *Padi Taun*. *Padi Taun* adalah jenis padi beras merah yang disebut oleh masyarakat di Jatiluwih dengan *Padi Taun*. *Padi Taun* ini tumbuh subur di *subak* yang berudara dingin seperti di *subak* Jatiluwih yang berada di kawasan Penebel kabupaten Tabanan di Bali. *Subak* adalah organisasi yang punya sistem pengaturan pengairan dan pertanian yang khas di Bali. Menariknya *Padi Taun* untuk dieksplorasi sebagai representasi dari jejak agraris karena bentuk visualnya yang unik dengan ekor padi yang panjang dan badannya berisi duri-duri yang disebut *medang*, Keunikan ini telah mampu menggetarkan perasaan estetis pencipta secara visual dan gagasan sehingga terjalin komunikasi yang mampu membangkitkan daya cipta yang kuat dalam melakukan eksplorasi dengan *Padi Taun* sebagai *subject matter* dalam proses penciptaan karya-karya seni rupa. *Padi Taun* menyimpan tanda-tanda visual dan juga tanda-tanda *non-visual* berupa bunyi (*sound*) yang timbul bersamaan ketika terjadinya proses jejak pada *subak*. Adalah hal yang mustahil jika ada satu jejak yang tercipta tanpa adanya satu suara. *Padi Taun* mampu merepresentasikan jejak *subak* sekaligus menjadi indikator penting dalam menilai *eksistensinya* sebuah *subak*, analoginya jika *Padi Taun* itu sampai tidak bisa lagi di hasilkan dari lahan *subak* berarti telah terjadi sesuatu pada *subak* itu, sesuatu itulah jejak agraris yang dimaksud. Dalam proses kreatif berupa, visualisasi padi tidak terbatas hanya dalam bidang seni lukis namun

divisualkan sesuai kebutuhan ekspresi dan kepetingan artistik yang dibangun berdasarkan gagasan-gagasan yang melandasinya. Dengan demikian akan ada beberapa tahapan dan teknis saat penggarapan misalnya *video art*, seni instalasi, karya seni tiga dimensi dan lukisan. Dalam beberapa tahapan karya menggunakan beberapa metode dalam proses perwujudannya

Kata kunci : *Padi Taun*, eksplorasi, representasi, jejak, agraris, *subak*, penciptaan, karya seni rupa.

PENDAHULUAN

Dalam tulisan ini akan membahas tentang eksplorasi padi sebagai representasi jejak agraris dalam penciptaan karya seni rupa. Jejak yang dimaksud adalah tanda-tanda agraris yang hadir sebagai pertanda dalam eksplorasi *Padi Taun*. *Padi Taun* adalah jenis padi beras merah yang disebut oleh masyarakat di Jatiluwih dengan *Padi Taun*. *Padi Taun* ini tumbuh subur di *subak* yang berudara dingin seperti di *subak* Jatiluwih yang berada di kawasan Penebel kabupaten Tabanan di Bali. *Subak* adalah organisasi yang punya sistem pengaturan pengairan dan pertanian yang khas di Bali. Menariknya *Padi Taun* untuk dieksplorasi sebagai representasi dari jejak agraris karena bentuk visualnya yang unik dengan ekor padi yang panjang dan badannya berisi duri-duri yang disebut *medang*, Keunikan ini telah mampu menggetarkan perasaan estetis pencipta secara visual dan gagasan sehingga terjalin komunikasi yang mampu membangkitkan daya cipta yang kuat dalam melakukan eksplorasi dengan *Padi Taun* sebagai *subject matter* dalam proses penciptaan karya-karya seni rupa. *Padi Taun* menyimpan tanda-tanda visual dan juga tanda-tanda *non-visual* berupa bunyi (*sound*) yang timbul bersamaan ketika terjadinya proses jejak pada *subak*. Adalah hal yang mustahil jika ada satu jejak

agraris yang tercipta tanpa adanya satu suara. *Padi Taun* mampu merepresentasikan jejak *subak* sekaligus menjadi indikator penting dalam menilai *eksisnya* sebuah *subak*, analoginya jika *Padi Taun* itu sampai tidak bisa lagi di hasilkan dari lahan *subak* berarti telah terjadi sesuatu pada *subak* itu, sesuatu itulah jejak agraris yang dimaksud. Dalam proses kreatif perupa, visualisasi padi tidak terbatas hanya dalam bidang seni lukis namun divisualkan sesuai kebutuhan ekspresi dan kepentingan artistik yang dibangun berdasarkan gagasan-gagasan yang melandasinya. Dengan demikian akan ada beberapa tahapan dan teknis saat penggarapan misalnya *video art*, seni instalasi, karya seni tiga dimensi dan lukisan. Dalam beberapa tahapan karya menggunakan beberapa metode dalam proses perwujudannya.

Budaya Padi telah lama menjadi bagian penting dalam kehidupan kita di nusantara hal ini didukung oleh faktor alam kita yang berada pada wilayah geografis dengan iklim tropis. Padi sudah menjadi bagian penting dari kehidupan agraris yang melatar belakangi kebudayaan kita. Dari padi kita mendapatkan makanan pokok yang dijadikan nasi yang kemudian menjadi sumber energi yang mampu menggerakkan seluruh bagian dari tubuh kita sebagai manusia yang berakal dan berbudi untuk kehidupan ini.

Di Bali padi mendapat tempat yang khusus dalam kehidupan masyarakatnya baik dalam kehidupan profan maupun sakral. Dalam kehidupan profan pun renungan tentang padi telah melahirkan satu pandangan filosofis dalam masyarakat agraris. Filosofi padi yang dikenal dengan istilah ilmu padi yang dimaksudkan adalah suatu keteladanan, nilai- nilai

kebijaksanaan yang lekat pada khasnya sifat padi yang dimaksudkan, semakin berisi semakin merunduk. Adanya ruang imagi antara jejak dan faktor penyebabnya mampu membuka gagasan-gagasan yang lebih inspiratif dengan melakukan eksplorasi pada teknis dan material dalam proses penciptaan karya. Jejak yang merupakan tanda (*sign*) yang hadir sebagai indeks yang memberi hubungan sebab dan akibat dari material utama. Jejak *subak*, menjadi pertanda (*signifer*) dari penanda (*signified*). Jejak bisa di baca sebagai sebuah tanda yang merupakan pertanda dari sesuatu. Dari jejak kita bisa menduga telah ada sesuatu yang terjadi. Tanda-tanda dari jejak telah menimbulkan pengalaman estetis yang mampu membangkitkan daya cipta dari pencipta untuk terus dieksplorasi dalam proses penciptaan karya-karya seni rupa. Menariknya jejak agraris dieksplorasi karena jejak agraris punya tanda-tanda yang berkonten visual dan juga *non-visual* yang tercipta dalam relasi sebab-akibat. *Padi Taun* yang bentuknya unik merupakan objek yang tepat dalam merepresentasikan jejak-jejak dalam budaya agraris.

Padi Taun merupakan bahan pangan pokok yang punya bentuk yang artistik dan sarat makna akan nilai-nilai dalam kultur agraris, bahkan padi dianggap sebagai simbol kesuburan dengan ditandai adanya suatu pemujaan terhadap Dewi Sri. Dewi Sri diyakini sebagai Dewi Kesuburan. Pencipta menggunakan jenis padi Bali yang dalam sebutan masyarakat setempat di Jatiluwih disebut dengan *Padi Taun* yang tumbuh di kawasan *subak* Jatiluwih di Penebel, Tabanan, Bali. *Padi Taun* bisa menjadi pertanda sebagai indikator tentang eksisnya sebuah *subak di* Jati luwih. Jika Padi itu sampai tidak bisa lagi

dihasilkan dari lahan pertanian berarti telah terjadi sesuatu pada *subak* itu.



Gambar 1.

Buliran biji-biji buah padi Bali yang bentuk unik dan khas dengan duri-duri *medang* dan ekor yang panjang

Filosofi ilmu padi ini sangat luar biasa jika terus digali kedalaman maknanya, tersirat suatu proses kematangan sikap dan kebijaksanaan yang elok sebagai sosok pribadi jika seseorang berlaku seperti ilmu Padi. Tak dipungkiri padi telah mendorong pencipta dalam melakukan penciptaan karya seni rupa. Motivasi dari padi ini timbul karena pengalaman artistik pencipta yang dekat dengan budaya padi. Pencipta lahir dari keluarga yang berlatar belakang kehidupan agraris yang almi di desa Pemanis, suatu desa yang di kelilingi dengan wilayah *subak* yang subur nan indah berlatar barisan pegunungan Batukaru dan deretan Gunung Sanghyang, Pucak Langki dan Gunung Adeng di daerah Penebel Tabanan.



Gambar 2.

Pemandangan agraris di desa kelahiran di *subak* Aya Pemanis di desa Pemanis, Penebel menjadi salah satu faktor ketertarikan pencipta untuk mengangkat *Padi Taun* sebagai sumber penciptaan karya seni yang mengeksplorasi jejak agraris

Dalam kehidupan masyarakat di wilayah ini padi diperlakukan secara khusus dan sakral. Mulai proses upacara pembenihan, upacara padi hamil, upacara panen dan juga upacara penyimpanan di lumbung. Sebagai contoh saat upacara odalan di pura Luhur Pucak Petali saat mendekati puncak ritual ditengah malam biasanya ada beberapa *pemangku* dan *sutri mangku* yang *trance* lalu secara tak terduga membagikan padi bali beras merah dan menaruh tepat diatas kepala para *pemedek* yang sembahyang. Jika kita menginginkan padi itu dan mengejanya pun kita tidak akan dapat namun sebaliknya jika sudah kehendaknya kita malah dituju dan diberi *paice* Padi Bali. Lali *paice* padi bali ini dibuatkan sesajen dan ditempatkan khusus di lumbung sebagai anugrah kemakmuran dari

keberlangsungan budaya padi. Ritus budaya padi inilah yang pencipta nilai unik dan mampu membangkitkan motivasi penciptaan lalu diangkat sebagai subjek mutter dalam karya seni rupa.

Dalam eksplorasi untuk mendapatkan kedalaman gagasan pencipta melakukan penelitian terhadap padi di Jatiluwih. Alasannya karena padi di Jatiluwih sudah terkenal akan mafaat dan kenikmatan *Padi Taun* nya saat dimasak menjadi nasi, serta keunikan bentuknya yang berekor panjang serta batangnya yang tingginya sampai 2 meter lebih yang mampu mnelan kita saat bejalan disawah.



Gambar 3.

Studi padi tumbuhan *Padi Taun* di *subak* Jati Luwih, Penebel, Tabanan, Bali
Mei 2013, cat air diatas kertas

Secara visual padi Bali di Jatiluwih ini sangat unik dan berumur sampai hampir setahun sehingga disebut juga padi tahun. Pencipta sangat tertarik pada keunikan bentuk buah padi, bunga padi dan juga batang-batang padinya terlebih lagi dengan adanya ritual padi Bali ini. Pencipta akan mulai dari eksplorasi

buah padi bali secara *close up* tujuannya adalah agar keunikan dari bentuk sebiji padi itu muncul.



Gambar 4.

Lukisan studi dari pencipta I Made Bakti Wiyasa yang mempelajari butiran Biji Padi Bali dengan teknik cat air diatas kertas yang dibuat *close-up*

Pembesaran bentuk dari ukuran aslinya akan membawa resiko pada perseptif publik penikmat seni, karena adanya satu sudut pandang yang tak lazim sehingga ada dialog yang ragu akan kebenaran dari sebiji buah padi. Namun kondisi inilah yang dibutuhkan berupa dalam komunikasi dengan penikmat seni.

Dalam mengangkat padi menjadi *subjek matter* dalam penciptaan karya seni rupa tentu akan menimbulkan suatu tantangan yang akan menjadi sebuah masalah dalam proses penciptaan karya seni.

Adapun rumusan masalahnya yaitu;

1. Bagaimana menerapkan unsur unsur seni rupa untuk menghasilkan karya-karya yang bermutu tinggi yang mampu mengkomunikasikan *subjek matter* padi
2. Bagaimana menerapkan prinsip-prinsip seni rupa dalam proses penciptaan sehingga *Subjek matter* padi menjadi lebih komunikatif, inovatif dan *uniques*. sehingga karya –

karya yang dihasilkan mampu menwarkan pesan-pesan yang

3. Bagaimana Budaya Padi Bali di Jatiluwih ini mampu lebih populer dan eksis dalam pelestariannya.
4. Bagaimana melakukan inovasi dalam visualisasi padi bali, di tengah masyarakat kontemporer yang kosmopolit secara bentuk visual dan filosofis.
5. Bagaimana mempertemukan kutub agraris dan kekinian dalam olahan kreatifitas

Sehingga pesan – pesan pelestarian *subak* di bali sampai kepada publik lewat narasi padi.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, pencipta melakukan beberapa tahapan dalam proses penciptaan dalam berkarya.

Dalam proses penciptaan karya seni pencipta tidak akan melakukan batasan terhadap bentuk-bentuk karya yang lahir akibat pergulatan ide dan perwujudannya. Bidang tidaklah akan menjadi persoalan yang baku. Karya seni lukis akan diberi ruang sejauh ekspresi dan kebutuhan perwujudan dari konsep. Wujud karya lintas bidang juga tidak menutup kemungkinan dari ekspresi pencipta jika dipandang lebih tepat pengucapan pesannya dengan keluar dari karya dua dimensi seperti video art dan juga karya tri matra.

Materi Penciptaan

Media yang digunakan adalah kanvas, kamera, logam, fiber dan juga menggunakan kolaborasi dengan beberapa kawan-kawan teater yang bisa diajak bersinergi dalam

membahasakan *Padi Taun* sebagai jejak-jejak dari budaya agraris -*subak*.

Dalam mewujudkan karya ini perupa akan menggunakan ukuran bidang kanvas sepanjang 1.5x 200 cm, yang kadang penyajiannya dengan cara di gabung agar menjadi karya yang lebih besar ukurannya. Kamera yang digunakan dalam video art adalah kamera sederhana yang bisa memakai properti harian yang akrab dengan pencipta seperti tab, kamera hp dan juga kamera SLR. Dengan durasi video maksimal 15 menit. Material lainnya dalam membuat visual *Padi Taun* kedalam karya tiga dimensi dengan ukuran buah padi yang seukuran lebih dari tubuh pencipta dari segi lebar dan tingginya, kemungkinan karya ini akan dibuat repetitif guna mencapai keruangan dan makna dari pesan padi.

Teknik lintas media sengaja dipilih agar adanya variasi ucapan dan ekspresi dalam perwujudan dari konsep berkarya dan metode penciptaanya. Selain hal tersebut pencitraan dari *Padi Taun* memang perlu di bangun melebihi dari ukuran sebenarnya agar ada keunikan dan penyegaran dalam penyajian karyanya.

Kajian Pustaka

Dalam buku Diksi Rupa, Mikke Susanto menyajikan diksi-diksi seni rupa yang sebelumnya sangat susah dicari untuk dijadikan rujukan dan juga beberapa peristiwa yang ternamai dengan satu gerakan akan lebih mudah dalam penulisan istilah-istilah dalam seni rupa.

Untuk mempertajam hubungan antara partikel benda dan makananya pencipta menggunakan buku Menempa Quanta

Mengurai Seni dari M.Dwi Marianto sehingga stimulus dari padi lebih bisa terurai secara makna dan hubungannya dengan teknis dalam perwujudan seni.

Tentang spiritualitas Bali dalam menelusuri budaya padi yang masih lestari di desa Jatiluwih, pencipta menggunakan buku dari DR. R. Goris yang berjudul Sifat Religius Masyarakat Bali Pedesaan, mengingat objek penelitian saya berada pada alama pedesaan serta masih adanya sifat-sifat pemujaan yang kuat seperti diungkapkan oleh DR. R Goris pada masyarakat Bali pedesaan dalam kaitanya pemaknaan dan pelestarian dari alam dan isinya.

Dari pandangan-pandangan J. Jakob Sumardjo lewat bukunya Estetika Paradoks pencipta banyak menimba makna terutama hubungan paradok dan dualistisnya hubungan antara banyak benda dan kejadian dialam ini yang berlatar belakang budaya agraris seperti air yang sifatnya sejuk dan turun dengan perlawanan sifat api yang selalu panas dan keatas. Sifat dulistitis ini pila yang menjaga Bali ini dalam keseimbangan dengan konsep rwa bhinedanya.

Semua pandangan-pandangan itu memperkuat gagasan-gagasan pencipta dalam melakukan eksplorasi, teknik dan juga secara konseptual dalam berkarya.

Metode Penciptaan

Secara Metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. (Metode ini disusun berdasarkan pada Prof. SP. Gustami) yaitu ; Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan

analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

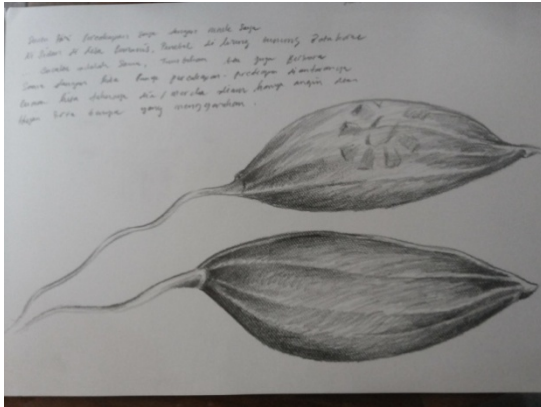


Gambar

Salah satu karya studi *Padi Taun* di Jatiluwih yang kadang masih dijadikan bahan untuk stimulus penciptaan karya-karya baru.

Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini

biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.



Gambar
Studi pengembangan dari studi lapangan.

Terdapat perbedaan antara penciptaan seni rupa murni (lukis, patung dan grafis) dengan seni rupa terap (kriya dan desain), sebab penciptaan seni rupa murni khususnya seni lukis murni sebagai ekspresi pribadi sejak awal belum diketahui hasil akhir yang hendak dicapai secara pasti (masih terjadi eksplorasi, inovasi dan improvisasi dalam proses perwujudan), sedang seni rupa terapan sejak awal telah diketahui hasil yang hendak dicapai berdasarkan desain atau gambar teknik yang lengkap.

Ketiga tahap di atas dapat diuraikan menjadi enam langkah yaitu: Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan.



Gambar

Pemandangan yang memikat dan inspiratif untuk penciptaan

Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.



Gambar

Studi dari lapangan sangat penting untuk gagasan-gagasan selanjutnya.

1. Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam karya seni rupa yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi dan pesan makna.



Gambar

Teknik cat air dari objek primer di Jati Luwih untuk kematangan teknik di kanvas

2. Realisasi rancangan model prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan ini khusus untuk karya tiga dimensi yang mengeksplorasi *Padi Taun*.
3. Perwujudan realisasi rancangan/prototipe kadalam karya nyata sampai finishing dan penyajian.
4. Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk

pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya.

SIMPULAN

Dari pemaparan ini dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan eksplorasi *Padi Taun* diperlukan penerapan dan teknis serta metode yang tepat dalam menerapkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa dalam eksplorasi visual dengan *Padi Taun*. Totalitas dalam eksplorasi mesti dilakukan secara cermat dan terlatih agar mampu menciptakan karya yang inovatif dan punya karakter personal yang kuat agar dapat *Padi Taun* lebih terdali secara bentuk, fungsi dan makna dalam penciptaan karya seni rupa.

Padi Taun merupakan hal yang unik dan sangat menarik yang mampu membuka komunikasi sampai UNESCO memberikan penghargaan karena *jejak subak* Jatiluwih masih lestari yang terepresentasikan lewat *Padi Taun* untuk dijadikan warisan dunia.

ANALISIS TEORI ESTETIKA TIMUR: INTERPRETASI ESTETIS PADA WAYANG TWALEN BULELENG

Oleh Dewa Gede Purwita / 201221021

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Program Studi Pengkajian Seni
e-mail: dewagdepurwita@yahoo.co.id

Abstrak

Wayang Twalen Buleleng merupakan produk dari kebudayaan yang bersumber dari sastra dan *folklore* masyarakat Buleleng. Bentuk wayang Twalen yang sederhana memiliki nilai estetika dan filsafat yang melampaui badan wadagnya, di dalam hal ini maka teori estetika Timur khususnya Nusantara dipandang relevan dalam menganalisis wayang Twalen. Metodologi penelitian menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Hasil dari makalah ini mengungkapkan bahwa estetika timur merujuk pada pembagian semu geo-budaya yang mengindikasikan atas terbaginya masyarakat menjadi dua yaitu masyarakat Timur dan masyarakat Barat. Konsep estetika Nusantara berawal dari estetika mistis yang bersumber dari kebudayaan kuno bangsa Indonesia. *Wanda* merupakan nilai estetika wayang terdapat pada wayang Twalen ditinjau dari perspektif raut wajah atau air muka wayang serta memiliki nilai estetika serta filosofi yang mendalam.

Kata kunci: Estetika Timur, Wayang Twalen, Buleleng.

Abstract

The Twalen Puppet Leather is a product from culture that source from literature and folklore of Buleleng society. The simple form of Twalen Puppet Leather has aesthetic and philosophies most great than his visual body, inside that thing theory of east aesthetics be supposed to relevant for analyse the Twalen Puppet Leather. Methodology of research use a qualitative research method. Achievement from this research is solve that western aesthetics about division of geo-culture from world society become western and eastern. The concept of Nusantara aesthetic begin from mythical aesthetic that source from ancient Indonesian culture. The Wanda is aesthetic value of

puppet leather face characteristic or face water and then inside that, Wanda or Wondo (Java) has deep aesthetics and great philosophies.

Key words: *East aesthetics. Twalen Puppet Leather, Buleleng.*

PENDAHULUAN

Analisis teori estetika timur pada wayang Twalen di Buleleng pada kesempatan ini menarik untuk dibahas. Ketertarikan tersebut karena estetika timur dipandang lebih relevan untuk membahas mengenai wayang Twalen dari pada menggunakan teori-teori estetika Barat. Estetika timur yang dimaksud adalah pandangan mengenai sebuah karya seni menurut filsafat atau nilai keindahan dari masyarakat Timur (Indonesia umumnya dan Bali khususnya) serta pemahaman-pemahaman mengenai hakikat keindahan pada karya seni melalui perspektif estetika Nusantara.

Wayang Twalen pada umumnya adalah seorang tokoh punakawan yang mengabdikan pada pihak kanan atau tokoh *dharma* di dalam dunia pewayangan Bali. Selain menjadi penerjemah bahasa Kawi dari pihak ksatria kanan, wayang Twalen juga memiliki peranan sebagai pamomong, pembimbing, serta penuntun tuannya. Dalam kapasitasnya sebagai abdi dalam cerita pewayangan Bali, wayang Twalen di dalam konteks pertunjukan wayang difungsikan juga sebagai sarana ruwatan yang didalamnya terkandung nilai estetika ritual yang tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat Timur khususnya Bali.

Wayang Twalen Buleleng memiliki perbedaan wujud dengan wayang Twalen di Bali pada umumnya. Secara spesifikasi wujud wayang Twalen Buleleng memiliki bentuk yang lebih sederhana dari wayang Twalen di Bali. Kesederhanaan

tersebut dapat dilihat melalui bentuk kepala yang gundul tanpa kuncungan rambut, garis-garis tegas pada motif *saput poleng*. Hiasan yang lebih sederhana, pewarnaan yang tegas pada gradasi *tanggung lelancingan*, bentuk sikap tangan mengempal, bentuk kaki menyerupai aksen sepatu, serta *subeng* yang tentu saja apabila ditinjau dari nilai estetika Timur akan lebih menghadirkan nilai-nilai keindahan tersendiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut diatas, muncul permasalahan yakni bagaimanakah teori mengenai estetika Timur? Bagaimana konsep estetika Nusantara pada wayang Twalen Buleleng? Serta bagaimana menemukan *wanda* pada wayang Twalen Buleleng?, hal inilah yang penulis bahas secara mendalam dari analisis teori estetika Timur.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembahasan mengenai nilai estetika Timur pada wayang Twalen di Buleleng Bali adalah untuk memahami secara mendalam nilai-nilai keindahan Timur pada wayang Twalen di Buleleng, memahami konsep-konsep estetika Nusantara pada wayang Twalen di Buleleng, serta menemukan *wanda* di dalam wayang Twalen Buleleng dari sudut pandang estetika. Selanjutnya manfaat tulisan ini diharapkan mampu menambah kedalaman pengetahuan tentang teori estetika Timur, konsep estetika Nusantara pada wayang Twalen Buleleng, serta pemahan *wanda* dalam wayang Twalen di Buleleng yang dibahas dengan teori estetika sebagai pisau analisis.

METODOLOGI DAN TEORI

Metodologi yang digunakan di dalam analisis teori estetika timur pada wayang Twalen di Buleleng adalah metode

penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2012:9), mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah,(sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Lebih lanjut mengenai penelitian kualitatif, dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif* yang ditulis oleh Moleong (2009:6), menguraikan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Berdasarkan uraian di atas, metodologi yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian digunakan untuk penelitian pada kondisi objek alamiah, tidak menggunakan prosedur hitungan atau cara kuantifikasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, pencatatan dokumen, kepustakaan serta wawancara. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012:218-219), mengatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti. Di dalam menganalisa teori estetika timur pada wayang Twalen di Buleleng daerah yang ditentukan adalah di daerah Buleleng Tengah tepatnya di Desa Nagasepa. Desa Nagasepa ditetapkan sebagai tempat penelitian karena dari beberapa sumber sejarah

pewayangan di Buleleng, di desa ini merupakan pusat dari kerajinan wayang kulit yang sering digunakan oleh dalang di wilayah Buleleng Tengah.

Teori Estetika menurut Djelantik (2008:9) menyatakan bahwa ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Lebih lanjut kesimpulan Djelantik mengenai estetika adalah mengandung dua aspek yaitu aspek ilmiah (*scientific aspect*) dan aspek filosofis (*philosophical aspect*). Dari pandangan estetika Timur, aspek filosofis lebih menonjol dari pada aspek ilmiah. Sejalan dengan pernyataan Sachari (2002:9) menguraikan perihal estetika Timur bahwa pada masyarakat “Timur”, pusat kepribadian seseorang bukanlah pada daya intelektualnya, melainkan ada dalam hati, yang mempersatukan akal budi, intuisi, kecerdasan dan perasaan. Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa estetika Timur dalam pengolahan nilai-nilainya lebih ditekankan pada aspek filosofi dan pusat dari kepribadian itu bukanlah pada daya intelektual melainkan terdapat di dalam hati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Sekilas mengenai Estetika Timur

Secara harifah estetika diartikan sebagai keindahan. Lebih dari pada itu keindahan tidak bermakna sempit yang diartikan bahwa segala sesuatu yang bagus itu selalu indah. Keindahan menurut masing-masing orang sangat berbeda didalam mengapresiasi tentang makna keindahan. Dapat dikatakan pula keindahan itu terletak pada cara pandang

kebudayaan suatu masyarakat. Agar tidak terlalu jauh dari garis sub analisis mengenai estetika Timur, pada kesempatan ini terdapat beberapa sumber sebagai acuan dalam memahami estetika timur.

Dalam buku yang berjudul *Estetika: Makna, Simbol, dan Daya*, ditulis oleh Agus Sachari (2002:9) menyatakan bahwa dalam kajian geo-budaya, Indonesia kerap dikategorikan sebagai negara Timur bersama dengan sebagian besar wilayah Asia lainnya, sedangkan wilayah Eropa (juga Amerika) kerap dikategorikan sebagai negara Barat. Lebih lanjut Sachari mengulas bahwa konsekuensinya terdapat pemisahan “semu” dengan margin yang tidak pernah terdefiniskan dalam tatanan kebudayaannya, sehingga masyarakat akademis kemudian mengenal kebudayaan Barat (kerap dianalogikan dengan unsur rasionalitas) dan kebudayaan Timur (kerap dianalogikan dengan suasana hati).

Konsepsi mengenai pembagian antara timur dan barat dipertegas kembali dalam pernyataan Santos (2011:36), menyatakan bahwa bagian barat terjauh berbatasan dengan bagian timur terjauh. Jadi keudanya terletak pada lokasi yang satu dan sama, di ujung terjauh dunia. Jelaslah, di mana bagian Timur berakhir, yaitu di Cina dan Indonesia, di sanalah Barat berawal. Jadi dapat disimpulkan Indonesia dikategorikan berada pada bagian Timur termasuk negara-negara Asia dengan kebudayaan yang lebih menonjolkan intuisi akal budi dalam memaknai keindahan.

Dari pemaparan diatas mengenai pembagian geo-budaya dirasakan sangat cukup untuk menganalisis mengenai letak Indonesia serta negara-negara Asia merupakan wilayah Timur

walaupun dipisahkan oleh pembagian semu. Berbicara mengenai estetika Timur maka tidak dapat dipisahkan dari konsep-konsep estetika yang dimiliki oleh negara-negara Asia yaitu estetika Cina, estetika Timur Tengah, estetika India, estetika Bhudisme serta estetika Nusantara (Indonesia).

Estetika Cina menurut Sachari (1989:23), dalam Dharsono (2007:95-96), menyatakan bahwa di Cina, Tao-lah yang dianggap sumber dari nilai-nilai kehidupan. Tao berarti sinar terang dan sumber dari segala sumber yang ada. Manusia dianggap sempurna apabila hidupnya diterangi oleh Tao. Bagi bangsa Cina Tao adalah kemutlakan; sesuatu yang memberi keberadaan, kehidupan dan kedamaian. Lain halnya dengan estetika Timur Tengah yang dikatakan sebagai estetika Islam. Menurut Dharsono (2007:100), memaparkan bahwa masyarakat Timur Tengah sebelum Islam menyembah patung berhala yang berwujud makhluk hidup dan bentuk-bentuk keindahan lain. Sehingga mereka yang menyembah berhala tersebut dianggap bertentangan dengan agama. Lebih lanjut dipaparkan oleh Dharsono bahwa karena ada kekawatiran untuk dipuja atau dikultuskan. Tetapi karena ketatnya larangan tersebut, justru muncul dimensi estetik simbolik yang non-naturalis. Karya estetik semacam kaligrafi, ornament geometric, arsitektur mesjid, permadani bermotif tumbuh-tumbuhan yang distilasi dan sejenisnya tumbuh subur dan memberi ciri khas kesenian Timur Tengah.

Estetika India mempunyai pandangan tersendiri mengenai keindahan. Menurut Dharsono (2007:102), mengatakan bahwa estetika India ditulis dalam buku *Natyasastra* (sekitar abad 5) oleh Bharata yang memuat pandangan bahwa

'rasa' lahir dari manunggalnya situasi yang ditampilkan bersama dengan reaksi dan keadaan batin para pelakunya yang senantiasa berubah. Berbeda dengan estetika Cina, Timur Tengah, dan India, Estetika Bhudisme menurut Sachari (1989) dalam Dharsono (2007:102-103), menyatakan bahwa estetika Bhudisme mempergunakan konsep kesederhanaan; mintalah segala sesuatu itu secukupnya. Konsep inilah kemudian mempengaruhi estetika Bhudisme yang lebih menekankan pada estetika kesederhanaan. Segala sesuatu itu buatlah seminimal mungkin dan bersahaja. Bhudisme kemudian berkembang subur di Jepang.

Dari pemaparan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa estetika timur memang lebih menekankan kepada rasa, intuisi akal dan budi seperti yang dipaparkan mengenai estetika Cina yang menganut konsep Tao, estetika Timur Tengah dengan konsep Islamisme, estetika India yang menggunakan konsep manunggal sehingga memunculkan rasa, dan estetika Bhudisme dengan nilai kesederhanaan tanpa kerumitan.

b. Konsep estetika Nusantara pada wayang Twalen Buleleng.

Konsep estetika Nusantara menurut Dharsono (2007:105), menyatakan bahwa sangat sukar untuk menarik garis apa yang dimaksudkan estetika Nusantara, karena setiap daerah mempunyai bentuk dan perkembangan kesenian yang sangat beragam. Perkembangan seni (termasuk estetika) tergantung tingkat kepengaruhannya budaya. Dari uraian Dharsono diatas dapat diartikan bahwa Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang mempengaruhi nilai serta konsep estetika dari masing-

masing suku budaya di Indonesia, hal inilah yang menjadikan Nusantara sebagai *multi-culture*.

Menganalisis estetika Nusantara dalam buku yang berjudul *Filsafat Seni* ditulis oleh Sumardjo (2000:319-322) mengatakan bahwa kebudayaan Indonesia (Nusantara) diilhami oleh kebudayaan kuno bangsa Indonesia dengan budaya mistisnya. Pada budaya mistis, manusia justru bersikap menyatu dengan alam diluar dirinya. Lebih lanjut statemen tersebut dikuatkan dengan argument bahwa sisa-sisa bentuk dan struktur kesenian sebuah karya yang dihasilkan oleh masyarakat Indonesia masa lampau yang masih kuat budaya mistisnya.

Sejalan dengan pendapat mengenai kebudayaan mistis maka dapat dipaparkan dahulu mengenai sejarah kemunculan wayang. Pasha (2011:3), mengatakan bahwa menurut para ahli, wayang dikenal oleh bangsa Indonesia sudah sejak tahun 1500 sebelum Masehi, karena nenek moyang kita percaya bahwa setiap benda hidup mempunyai roh, ada yang baik dan ada yang jahat. Dapat dikatakan kebudayaan wayang prasejarah berkaitan dengan kebudayaan mistisme. Seiring perkembangan budaya dan pengaruh agama yang masuk ke Nusantara maka struktur wayang berubah dari segi wujud dan fungsi namun dari segi filsafat mengalami perkembangan.

Konsep estetika Nusantara pada wayang Twalen di Buleleng dapat dibaca melalui pemahaman nilai isi (filsafat) yang memunculkan rasa indah. Dilihat dari bentuknya memang hanya memunculkan karakter yang tenang namun kuat, bentuk yang sederhana namun memiliki isi yang melebihi bentuknya yang sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumardjo (2000:326), menyatakan bahwa selalu saja kita terpesona oleh

daya transcendental yang menyertainya. Warna hitam pada Twalen bukan sekedar karena kulitnya terbakar oleh *Tri Netra* Siwa seperti yang dikatakan oleh masyarakat Buleleng. Namun lebih dari itu Twalen dipandang memiliki karakter yang kuat dalam membimbing para tuannya menuju kemenangan *dharma*. Kepala yang gundul diartikan sebagai kebersihan pikiran yang mampu menembus tiga dunia. Tangan yang mengepal mengisyaratkan bahwa Twalen tidak mau menerima imbalan dan tulus mengabdikan pada tuannya. Konsep-konsep estetika nusantara pada wayang Twalen Buleleng dapat dibaca melalui sastra pada buku *Kama and Kala* (C.Hooykas:1973).

Wayang Twalen Buleleng merupakan produk kebudayaan mistis yang masih dipegang tegus oleh masyarakatnya. Nilai mistisnya merupakan sebuah keindahan yang tersembunyi dibalik bentuknya yang sederhana. Perlu landasan filsafat dalam menguak konsep estetika Nusantara dalam wayang Twalen Buleleng. Jadi dapat dirangkum bahwa konsep estetika Nusantara merupakan kebudayaan mistis yang masih berlaku hingga kini dan wayang Twalen Buleleng sebagai produk kebudayaan masyarakat Buleleng yang menggambarkan dibalik kesederhanaan terdapat nilai-nilai keindahan yang besar. Hal ini sejalan dengan estetika Bhudisme.

c. Menemukan *wanda* pada wayang Twalen Buleleng.



Di dalam dunia pewayangan Jawa istilah *wanda* dikatakan sebagai istilah indah atau estetika pada wayang. Istilah Wanda menurut Sumari (2010:21), menyatakan bahwa wanda ini konon adalah wilayah yang paling estetik yang paling tinggi dalam mengapresiasi rupa wayang. Karena menyangkut masalah rasa estetik maka tidak jarang dikalangan perupa wayang dan dalang sering terjadi perdebatan yang sengit. Hal inilah yang menjadikan istilah wanda menjadi wilayah estetika yang subjektif dan individual bagi perupa maupun dalang.

Jawa dan Bali merupakan dua pulau dengan kebudayaan berbeda namun tidak dapat dipisahkan. Hal inilah yang penulis jadikan landasan dalam mengartikan *wanda* serta meminjam istilah tersebut untuk menganalisis nilai estetika tertinggi dalam wayang Twalen. Lebih lanjut mengenai konsep wanda dipaparkan oleh Sumari (2010:22), mengatakan bahwa *wanda* berkaitan dengan penggambaran air muka (raut wajah) tokoh yang berhubungan dengan keadaan jiwa seseorang. Ada yang menafsirkan *wanda* adalah penggambaran suasana hati dan

karakter wayang dalam kondisi tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa *wanda* pada wayang merupakan gambaran raut wajah yang memberikan penafsiran terhadap karakter wayang.

Twalen menurut Kertonegoro (2009:87), menyatakan bahwa Twalen adalah penjelmaan dari Dewa Ismaya, yaitu adik dari Dewa Siwa. Arti Twa adalah tua dan Len adalah Bijaksana, jadi berarti orang tua yang bijaksana. Wayang Twalen Buleleng apabila dibaca melalau raut wajah merupakan tokoh yang pendiam namun memiliki banyak petuah bijak apabila diminta oleh tuannya. Bentuk mata yang sipit namun terkesan mendelik disebabkan karena mata Twalen melihat kebawah yang menandakan bahwa selalu introspeksi diri, *sekar taji* dan *subeng* berwarna emas memberikan interpretasi bahwa Twalen bukan abdi rendahan, ia adalah abdi kesayangan pada ksatria *Dharma*. Garis pipi yang lentur dan dinamis meberikan kesan keseimbangan kepada warna hitam yang mendominasi dan aksen huruf suci Bali *ongkara* yang nampak pada wajahnya memberikan kesan magis, penyatuan diri, hal ini menambah nilai estetika yang sangat kompleks pada wayang Twalen Buleleng. Adapun hubungannya adalah bentuk tradisi yang diwariskan oleh kreator wayang zaman dahulu nampaknya memang benar-benar menghayati menyatukan rasa dengan alam sebagai sumber keindahan dalam mewujudkan seorang tokoh sentral dengan perwujudan sederhana namun memiliki rahasia yang luar biasa besar.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan pada bagian hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa estetika Timur

merujuk pada pembagian semu oleh geo-budaya yang memberikan pemahaman mengenai negara Indonesia serta negara-negara Asia termasuk kedalam masyarakat Timur yang mencakup nilai estetika dari Cina, Timur Tengah, India, dan Bhudisme di Jepang. Konsep estetika Nusantara pada wayang Twalen Buleleng terletak pada nilai isi yang terkandung filsafat-filsafat kebudayaan kuno Indonesia. *Wanda* pada wayang Twalen Buleleng terletak pada air muka yang mampu memberikan berbagai interpretasi dan multitafsir mengenai karakterisasi tokoh Twalen menurut pemahaman masyarakat dan budaya Buleleng.

DAFTAR SUMBER

- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Kertonegoro, Kanjeng Madi. 2009. *Figur Wayang Jawa dan Bali dalam Lakon Abadi Ramayana*. Denpasar: Daya Putih Foundation.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pasha, Lukman. 2011. *Buku Pintar Wayang*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Santos, Arysio. 2011. *Atlantis – The Lost Continent Finally Found*. Jakarta: UFUK PRESS.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- Sujarwo, Heru S., Sumari., Undung Wiyono. 2010. *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kakilangit Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR BACAAN

- Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Sugriwa, I Gusti Bagus. 1995. *Dalang dan Wayang*. Denpasar: Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Propinsi Bali.
- Solichin. 2010. *Wayang Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta: Sinergi Persadatama Foundation.
- Udiana N.P, Tjokorda. 2013. *Garuda Bali Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: Cakra Press.
- Yudha Triguna, I.B.G. 2003. *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan UNHI Denpasar.

**ANALISIS BENTUK LUKISAN SULAMAN
DI BANJAR SAMBLONG, KELURAHAN
SANGKARAGUNG, KECAMATAN NEGARA,
KABUPATEN JEMBRANA**

Oleh :
I Gede Agus Rai
Mahasiswa Pasca Sarjana (S2) Semester II (dua)
Institut Seni Indonesia Denpasar
agoesrai@gmail.com

ABSTRAK

Lukisan sulaman adalah suatu jenis kerajinan dalam seni tekstil yang menggunakan teknik melukis dan menusukkan benang tertentu pada medium kain yang dipakai menghias kain dengan cara merajut. Selain itu, lukisan sulaman merupakan bentuk kearifan lokal (*local genius*) yang dihasilkan masyarakat Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana.

Penelitian ini mengangkat masalah bagaimanakah bentuk dan motif lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan bentuk dan motif yang terdapat dalam lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan observasi di lapangan sebagai sumber utama. Selain itu, ditunjang dengan beberapa literatur yang membantu dalam pengerjaan penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian, mengungkapkan bahwa lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana varian bentuknya terdiri dari *tire*, *ulon*, *leluur* dan *lamak*.

Motif-motif dengan hiasan dekoratif, dengan desain yang indah komposisi yang harmonis, serta bentuk ragam hias yang mempunyai karakteristik mencolok

kata kunci : bentuk, lukisan sulaman, dan Banjar Samblong.

I. PENDAHULUAN

Menyulam adalah aktivitas yang dikerjakan hampir seluruh kaum perempuan karena memiliki jiwa yang sabar dan penuh perasaan. Sifat-sifat itu dimiliki kaum perempuan. Menyulam lebih banyak membutuhkan gerak tangan serta penuh konsentrasi dan perasaan. Kaum perempuan memiliki pengetahuan dan keterampilan, bahkan mempunyai suatu keahlian dibidang menyulam. Selanjutnya kaum perempuan mewariskan pengetahuan dan keterampilan tentang cara-cara menyulam dari satu generasi kegenerasi berikutnya.

Lukisan sulaman adalah sejenis sulaman khas Kabupaten Jembrana yang bernilai seni tinggi. Keunikan proses pengerjaan, keindahan motif sulaman, kualitas dan cita rasa seni yang dimiliki, maka lukisan sulaman menjadikannya sebagai produk budaya berharga. Lukisan sulaman disebut sebagai salah satu produk budaya unggulan daerah yang menjadi identitas dan warisan budaya turun-temurun dari generasi ke generasi di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana yang hidup dan tumbuh di tengah-tengah masyarakat sebagai *home industri* yang tetap eksis dan bertahan hingga saat ini.

Lukisan sulaman merupakan salah satu bentuk seni kerajinan hasil ketekunan dan kerja keras pengrajin untuk menghasilkan selembar lukisan sulaman yang indah. Sebagai kerajinan tradisi menjadi milik kolektif dari masyarakat Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana. Sebagai milik kolektif masyarakat, hidup matinya kerajinan tradisi dipengaruhi kepedulian masyarakat pendukungnya untuk melestarikan kerajinan yang ada di daerah.

Sebagai produk budaya, seni kerajinan lukisan sulaman khusus digunakan untuk menghiasi bangunan suci seperti Pura, sekaligus sebagai wastra dan patung-patung didalamnya memberikan kontribusi kehidupan sosial dan ekonomi masyarakatnya.

Seni kerajinan lukisan sulaman yang ada pada masyarakat di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana merupakan kegiatan produktif yang dilakukan masyarakat dengan keterampilan tangan dan membuka peluang masyarakat untuk dapat bekerja dan mendatangkan nilai tambah bagi masyarakat (bernilai jual ekonomi). Aktivitas dan kreativitas yang dimiliki kaum perempuan di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana merupakan bagian historis perilaku yang pernah diwariskan oleh penduduknya, bahwa kreativitas perempuan di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana tidak terlepas dari pola perilaku perempuan masa lalu di daerah tersebut.

Pengamatan penulis, kreatifitas perajin dinilai masih sangat minim. Sebagian besar perajin masih sebatas buruh yang menerima pesanan lukisan sulaman dengan motif yang sudah disiapkan pemesan. Hal ini menyebabkan perkembangan lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana lamban dan sulit untuk bersaing, karena adanya produk-produk yang lebih menarik dengan proses yang cepat menggunakan tehnik modern misalnya dibuat dengan tehnik sablon dengan memiliki motif beragam dengan harga jual murah. Proses pengerjaan yang

rumit dan memakan waktu serta membutuhkan energi dan ketekunan yang ekstra membuat kerajinan lukisan sulaman hampir mati suri. Potensi lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana yang memang tumbuh dari bawah, dalam arti merupakan rintisan masyarakat sendiri yang berbasis di desa, perlu terus digali. Peningkatan sumber daya manusia melalui pendidikan maupun pelatihan harus didukung dengan peningkatan perajin untuk berorganisasi. Salah satu kendala utama yang dirasakan perajin adalah ketersediaan bahan baku baik kain maupun benang.

Apapun alasannya fakta saat ini, lukisan sulaman dikatakan hampir mati suri, padahal kerajinan tangan ini merupakan salah satu ikon Kabupaten Jembrana dan menjadi salah satu pilihan usaha para kaum wanita di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana. Saat ini tinggal beberapa orang perajinnya, cukup memprihatinkan dan bukan tidak mungkin suatu saat lukisan sulaman hanya menjadi tinggal kenangan.

II. METODE DAN TEORI

Metode

Penelitian ini bersifat kualitatif yang menggunakan pendekatan multi disiplin. Pendekatan utama dalam tulisan ini adalah analisis persepektif kajian bentuk, pendekatan ini digunakan untuk mengkaji sulaman sebagai suatu bentuk produk estetis kolektif dari masyarakat Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana. Teknik atau proses pengumpulan data dilakukan melalui proses

observasi dan wawancara dengan sejumlah pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang dianalisis. Studi pustaka dilakukan sebagai data sekunder yang mendukung analisis.

Sehubungan hal ini, menurut Soedarsono (1999: 27), dalam penelitian kualitatif data dianggap sebagai sebuah totalitas. Selanjutnya Moleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif mengutamakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung, penekannya ada pada proses yang menghasilkan data deskriptif berupa kata secara lisan dan orang-orang dari perilaku yang diamati, gambar-gambar, dan bukan angka (Moleong, 1998: 6-7). Penelitian kualitatif berkaitan dengan persoalan pengidentifikasian secara langsung data, dan manusia sebagai alat pengumpul data utama.

Pendekatan kualitatif memungkinkan memahami masyarakat secara personal dan memandang mereka sebagaimana mereka sendiri mengungkapkan pandangan dunianya, menangkap pengalaman-pengalaman mereka dalam perjuangan mereka sehari-hari di dalam masyarakat mereka, mengkaji kelompok dari pengalaman-pengalaman yang sama sekali belum diketahui. Sesuai dengan pengamatan awal (*servei*) dan berdasarkan latar belakang di atas serta rumusan masalahnya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan multidisiplin.

Metode penelitian ini dirancang sebagai penelitian dengan menggunakan metode kualitatif dan analisis menggunakan teori bentuk. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi dokumen, dan

kepuustakaan. Seluruh data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Teori

Terkait dengan analisis teori bentuk untuk membahas secara dalam lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, akan diuraikan lebih awal mengenai pengertian bentuk dalam konteks ini dimaksud sebagai wujud fisik. Bentuk (wujud) yang ditangkap oleh panca indra penglihatan. Menurut Bastomi ada dua pengertian bentuk yakni *form* dan *shape*. *Form* bentuk yang menunjukkan pengertian makhluk hidup, misalnya bentuk binatang kucing, bentuk seorang wanita. *Shape* pengertian bentuk untuk menunjukkan benda mati, misalnya bentuk topi, bentuk patung dan sebagainya.

Bentuk paling sederhana adalah titik, kumpulan dari beberapa titik akan mempunyai arti dengan menempatkan titik tersebut secara tertentu dan sistematis. Kalau titik-titik berkumpul dekat sekali dalam suatu lintasan yang sama, maka titik akan menjadi garis. Beberapa garis bersama dengan beberapa penempatan bersilang atau beralawanan dan bertemu pada satu titik lagi akan menjadi bidang, dari beberapa bidang bersama menjadi ruang. Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan elemen dasar bagi karya seni rupa (Djelantik, 1999 : 21).

Bentuk dimaksud adalah *form* dan *shape* yang dibangun oleh struktur dari unsur garis, bidang ruang, tekstur, warna, dan unsur-unsur lain saling bersistem membentuk suatu wujud yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan, baik diilhami oleh bentuk makhluk hidup maupun benda mati. Dalam kaidahnya, bentuk itu

dapat digolongkan menjadi (1) bentuk terdapat di alam, (2) bentuk dibuat manusia, dan (3) bentuk terjadi karena alat. Bentuk-bentuk ini mendasari penciptaan berbagai karya seni rupa termasuk lukisan sulaman. Lukisan sulaman merupakan wujud yang dibentuk dengan struktur atau susunan, yakni terdiri atas unsur seni rupa, yaitu garis, warna, bidang, tekstur, dan gelap terang.

Berdasarkan kutipan tersebut, maka konsep bentuk lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, yakni terdiri dari garis, warna, bidang, tekstur, dan unsur pengorganisasian elemen seni rupa, seperti komposisi, proporsi, kesatuan, keseimbangan, dan irama.

Jadi bentuk lukisan sulaman memiliki wujud fisik seperti, ukuran, struktur tertentu. Demikian juga motif hias pada lukisan sulaman diterapkan secara berstruktur, beragam, dan bervariasi.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyulam secara umum dikenal merupakan teknik dalam seni tekstil yang menggunakan teknik melukis dan menusukkan jenis benang tertentu pada medium kain yang akan dipakai menghias kain dengan cara merajut (Mikke Susanto, 2011: 383-384). Sulaman memiliki banyak teknis dan jenis seperti tusuk jelujur, tusuk satin, tusuk isi rapat, tusuk anyam, tusuk rantai dan tusuk silang.

Lukisan sulaman merupakan sejenis kerja tangan sulaman yang dikerjakan kaum perempuan sebagai kerja sambilan dan diturunkan dari satu generasi kegenerasi. Lukisan

sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana ini dibuat dengan menggunakan kain *tetoron* sebagai kain dasar karena pori-pori kain besar mudah untuk disulam, dengan teknik tusuk jelujur sejak dulu masih dipakai hingga saat ini. Bentuk karya seni dari hasil ungkapan rasa keindahan yang dikerjakan dengan teliti dan terperinci yang memiliki keindahan tersendiri dengan beraneka ragam warna benang dan motif ragam hias yang demikian sederhana, keandalan penyulam dapat diperoleh setelah melalui proses ketekunan dan ketelitian yang luar biasa. Hal ini memakan waktu tergantung bakat dan kemauan disamping konsentrasi, kesabaran dan pengalaman adalah kuncinya. Pengetahuan akan komposisi warna menentukan hasil karya sebuah lukisan sulaman, adanya rujukan karya-karya sebelumnya dengan memperhatikan karya pembanding dengan memperhatikan warna-warna kain dan warna-warna benang.

Apabila keseluruhan kain telah dilukis, kain ini direntangkan di atas alat *pemidangan* dan siap untuk di sulam. Sulaman dibuat mengikut motif yang dihasilkan dan dibuat dari tepi ke tengah ini adalah untuk memastikan corak atau motif berada dalam keadaan seimbang pada semua sudut. Benang digunakan adalah benang *wool* berwarna terang digunakan sebagai bahan motif, biasanya tidak melebihi tujuh warna. Satu helai lukisan sulaman ini dikerjakan satu minggu tergantung motif, warna dan ukuran yang dihasilkan.

1. Motif Ragam Hias Lukisan Sulaman

Menghias adalah seni untuk membuat suatu bahan menjadi lebih indah dengan memberi motif-motif hiasan yang

serasi. Hiasan berfungsi untuk menambah indahny benda karena itu penempatan ragam hias di tempat yang menjadi pusat perhatian. Hiasan yang diterapkan pada kain dapat memberi keindahan pada kain, menarik perhatian, meningkatkan kualitas atau mutu kain.

Motif merupakan unsur-unsur pokok sebuah ornamen. Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornamen dikenali sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atas bentuk-bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasatmata. Akan tetapi ada pula yang merupakan hasil khayalan semata, karena itu bersifat imajinatif, bahkan karena tidak dapat dikenali kembali, gubahan-gubahan suatu motif kemudian disebut bentuk abstrak (Aryo Sunaryo, 2009: 14).

Terkait berbagai ragam hias di Bali perkembangannya hampir sejalan dengan ragam hias lainnya di Nusantara. Dengan masuknya Agama Hindu ke Indonesia maka ragam hias di Bali mengalami perkembangan pula, ragam hias Bali terdapat pula unsur-unsur ragam hias seperti Cina (*patra cina*), Mesir (*patra mesir*) dan lain-lain yang dipadukan sedemikian rupa dengan tetap mempertahankan nilai-nilai aslinya.

Ragam hias atau ornamentik umumnya diambil dari unsur-unsur alam, baik *flora* maupun *fauna* dalam membuat motif-motif hias distilisasi disesuaikan dengan suatu bentuk artistik atau gaya tertentu (Soedarso Sp., 2006: 82-84). Biasanya pada selembur lukisan sulaman terdapat berbagai macam ragam hias, semua ragam hias tersebut tidak dapat dipisahkan dengan kepercayaan, sosial ekonomi, budaya yang mencerminkan kehidupan masyarakat.

Demikian halnya dengan motif hias yang diterapkan pada lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana kebanyakan bermotif tumbuh-tumbuhan terutama bentuk bunga-bunga, diambil dari bentuk-bentuk alam kemudian distilisasi menjadi bentuk geometris, *pepatran* dan sebagainya. Ragam hias tersebut lahir dari proses kreatif para pengrajin yang terus menerus berdialog dengan berbagai pengalamannya. Lambat laun melalui olah cita, rasa dan karsa serta naluri estetikanya, semua itu menghasilkan ragam hias berupa kombinasi atau perpaduan dari beberapa motif hias. Berikut dijelaskan beberapa ragam hias yang diterapkan pada lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, dari pengamatan penulis dilihat dengan seksama pada umumnya mempunyai komposisi motif yang digolongkan menjadi 6 bagian antara lain:

- a. Motif yang berbentuk tumbuh-tumbuhan merupakan ragam hias yang terdiri dari satu tangkai daun atau lebih, kadang-kadang berbunga yang distilirisasi sedemikian rupa sehingga menimbulkan bentuk-bentuk tertentu yang bergelombang lembut dan harmonis. Kebanyakan motif berbentuk tumbuh-tumbuhan sebagai ragam hias pada lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana terutama motif hias patra berbentuk stilisasi sehelai daun yang diulang-ulang tersusun berderet, merupakan gubahan dedaunan dan bunga yang merupakan bagian motif tumbuh-tumbuhan, seperti: patra sari, patra punggel, patra cina, patra olanda, dan patra wangga dan lain-lain.

- b. Motif yang berbentuk garis-garis geometris adalah motif dasar-dasar pokok ornamen yang berkembang dari bentuk titik, garis atau bidang yang berulang dari yang sederhana, terdiri dari garis-garis lengkung, garis tegak, garis berbentuk tumpal yang tegak dan terbalik serta hiasan geometris lainnya berupa ilmu ukur seperti segi tiga, bulat, segi empat, dan lingkaran yang dikembangkan, seperti: kuta mesir, swastika, gigi barong, dan lain-lain.
- c. Motif benda alam dan pemandangan mengambil inspirasi dari alam, benda-benda langit seperti seperti: matahari, bulan, bintang, awan, gunung, dan lain-lain.
- d. Motif hias binatang dan mahluk imajinatif mengambil inspirasi dari binatang yang hidup di air, binatang darat, binatang yang dapat terbang atau bersayap, bahkan sampai binatang-binatang imajinatif yang terkait dengan kepercayaan seperti singa bersayap, naga, garuda dan lain-lain.
- e. Motif hias sosok manusia ragam hias manusia antara lain berbentuk wayang, lidah api, boma dan manusia dalam bentuk sederhana maupun abstrak.
- f. *prembon* (campuran), adalah motif yang diciptakan mengambil perpaduan atau kombinasi antara berjenis-jenis ragam hias yang ada dituangkan pada selembar kain, tanpa memperlihatkan penonjolan diantara satu ragam hias dan ragam lainnya. Berdasarkan perpaduan di atas pada selembar kain kita akan menemukan berbagai jenis ragam hias yang merupakan perpaduan diantara jenis-jenis ragam hias yang ada.

Dari beberapa perajin yang berhasil ditemui, mereka mengaku bahwa motif-motif yang mereka hasilkan murni berasal dari pengamatan indra penglihatan, seperti alam, tumbuh-tumbuhan, hewan dan suasana. Tidak ada yang menggambarkan abstraksi makna, seperti motif yang bermakna sikap dan nilai-nilai moral atau harapan-harapan. Semua disandarkan pada objek nyata yang terlihat dan terasa. Bahkan ketika mereka dimintai keterangan mengenai arti dari beberapa jenis motif yang telah mereka hasilkan, perajin sendiri kurang begitu mengerti, semuanya hanya berdasarkan pengamatan pada alam sekitar. Motif lukisan sulaman yang berkembang lebih banyak disandarkan pada esensi artistik gambar yang berusaha menggambarkan keanekaragaman alam dan budaya dalam selembar kain.

2. Varian Bentuk Lukisan Sulaman

Beberapa jenis lukisan sulaman dari hasil pengrajin lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana hampir selalu digunakan untuk menghiasi bangunan suci seperti Pura, sekaligus sebagai wastra dan patung-patung.

Adapun jenis-jenis lukisan sulaman yang diproduksi pengrajin di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana sebagai berikut:

- a. *Tire/ider-ider* adalah selembar kain yang berukuran lebar 20-35 cm yang biasanya di pasang pada ris pelang pelinggih (bangunan suci pura) kebanyakan menggunakan motif ragam hias berbentuk tumbuh-tumbuhan.

- b. *Ulon* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 150 cm x 100 cm kebanyakan menggunakan motif ragam hias berbentuk *prembon* (campuran).
- c. *Leluur* berbentuk persegi dengan ukuran 100 cm x 100 cm, 150 cm x 150 cm kebanyakan menggunakan motif ragam hias berbentuk tumbuh-tumbuhan.
- d. *Lamak* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20 cm x 60 cm kebanyakan menggunakan motif ragam hias berbentuk tumbuh-tumbuhan.

IV. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, ternyata bentuk pada lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana berupa *tire*, *ulon*, *leluur*, *lamak*, dan lain-lain. Sedangkan motif ragam hias yang diterapkan pada lukisan sulaman motif berbentuk tumbuh-tumbuhan, berbentuk garis-garis geometris, benda alam dan pemandangan, binatang dan makhluk imajinatif, sosok manusia, dan *prembon* (campuran). Lukisan sulaman sudah ditekuni sejak dahulu dan dikerjakan dengan keterampilan menyulam. Berbekal pengalaman menyulam yang diwarisi secara turun-temurun disertai dengan ketekunan untuk mempertahankan warisan budaya tersebut maka lukisan sulaman berkembang sampai saat ini.

Motif-motif dengan hiasan dekoratif, dengan desain yang indah komposisi yang harmonis, serta bentuk ragam hiasnya mempunyai karakteristik mencolok. Demikian pula dengan teknik-teknik menghiasnya sangat berpariasi misalnya

pemakaian warna benang, bahan corak yang dapat menimbulkan kekaguman, sehelai kain tidak hanya berfungsi menghiasi bangunan suci seperti Pura, sekaligus sebagai wastra dan patung-patung didalamnya, akan tetapi merupakan hasil karya seni yang mengekspresikan si pembuat dengan masyarakatnya.

2. Saran

Dalam rangka menghadapi tantangan-tantangan perubahan dimasa yang akan datang, kegiatan berkesenian dapat dipergunakan sebagai media untuk mempertahankan jati diri dan mengembangkan kebudayaan kearah yang lebih inovatif.

Pada kesempatan ini, diharapkan kepada kita semua sadar dan memberikan apresiasi untuk mengkajinya. Hasilnya nanti bisa dimaanfaatkan sebagai sumber informasi dan refrensi untuk mendapatkan gambaran yang jelas terkait dengan karya lukisan sulaman di Banjar Samblong, Kelurahan Sangkaragung, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana tersebut.

DAFTAR SUMBER

- Aryo Sunaryo, Drs. 2009. *Ornamen Nusantara Kajian Khusus Tentang Ornamen Nusantara*. Semarang:Dahara Prize.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Moleong, Lexy. 1998. *Methodology Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Metodelogi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung:Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

BENTUK HIASAN PENJOR HIAS SEBAGAI UNGKAPAN SENI RUPA

Oleh :

I Made Bayu Yasana / 201221035

Email : imadebayuyasana@yahoo.co.id

Mahasiswa Program Pascasarjana Magister (S2)
Program Studi Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Penjor hias merupakan salah satu karya seni rupa yang sering dipakai pada saat perayaan-perayaan tertentu. Selain itu dilihat dari bentuknya, memiliki daya tarik tersendiri karena unsur-unsur seninya yang tertuang dalam kreatifitas si pembuat. Dari hal itu tercermin keindahan sebuah penjor yang berdiri dengan segala sarana dan berbagai bentuk serta aneka ragam motif yang dirangkum indah sehingga menambah kemeriahan dari suasana perayaan. Penjor hias sebagai hasil dari kreativitas masyarakat yang memiliki berbagai bentuk hiasan merupakan ungkapan dari seni rupa itu sendiri. Dalam penelitian ini rumusan masalah adalah sebagai berikut (1) Bagaimanakah bentuk-bentuk hiasan pada penjor hias? (2) Bagaimanakah hubungan bentuk-bentuk hiasan penjor dengan konsep seni rupa? Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif bertujuan untuk menemukan secara kualitatif tentang bentuk-bentuk hiasan penjor sebagai simbol kreativitas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) wawancara, (2) observasi, dan (3) studi pustaka. Penelitian ini menggunakan teori estetika. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dilihat dari aspek seni rupa dapat dideskripsikan bahwa dari segi bentuk, hiasan-hiasan penjor hias ada yang berbentuk segitiga, lingkaran dan persegi. Penggunaan hiasan-hiasan tersebut akan menambah keindahan penjor ditambah dengan tetuasan/reringgitan agar menambah keindahan bentuk hiasan penjor. Jadi bentuk-bentuk hiasan dalam penjor hias merupakan ungkapan bentuk seni rupa yang menghasilkan suatu keindahan.

Kata Kunci: bentuk hiasan, penjor hias, seni rupa

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan beragama Hindu di Bali, banyak sekali menggunakan sarana-sarana upacara dalam melaksanakan yadnya. Salah satu contohnya ialah pada saat perayaan hari raya Galungan. Pada saat hari raya Galungan, umat Hindu di Bali serempak memasang penjor di depan rumahnya. Pemasangan penjor di sebelah gerbang rumah dari setiap pemukiman menimbulkan suasana yang khas di hari raya Galungan.

Penjor merupakan simbol persembahan kepada Dewa-Dewa khususnya yang bersemayam di Gunung Agung yaitu gunung tertinggi yang ada di Bali. Sesuai dengan kepercayaan di Bali puncak gunung sebagai tempat tertinggi tempat bersemayamnya Tuhan Yang Maha Esa. Penjor adalah sebuah persembahan sebagai ungkapan terimakasih umat Hindu kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberhasilan mereka dalam bercocok tanam atau sukses dalam hidup lainnya.

Bentuk penjor tidak hanya sebagai persembahan saja namun dalam perkembangan akhir-akhir ini penjor dikenal sebagai sebuah hiasan yang sangat populer dipakai dalam upacara-upacara tertentu karena mampu memberikan ciri serta suasana indah dan meriah dari suatu perayaan. Ditinjau dari segi fungsinya penjor dikenal ada dua jenis, yaitu penjor yang bersifat sakral dan penjor sebagai hiasan. Penjor sakral dipergunakan untuk upacara keagamaan misalnya upacara Galungan dan piodalan di pura-pura. Sedangkan penjor hiasan biasanya dipergunakan pada saat adanya lomba, pesta dan perayaan dalam acara lainnya.

Dengan perkembangan jaman, umat Hindu kini yang hidup di tengah peradaban kontemporer yang serba

mementingkan penampilan fisik-material, maka terhadap aktivitas keagamaan seperti halnya saat melaksanakan hari suci Galungan pun tak lepas dari ekspresi gaya pembuatan penjor inovasi. Selain itu juga di saat ada acara-acara perayaan tertentu, seperti pesta perkawinan, lomba-lomba, penyambutan tamu, ataupun acara-acara hiburan lainnya juga semakin berlomba menggunakan hiasan penjor sebagai sarana penyambutan sekaligus berfungsi sebagai hiasan. Penjor yang digunakan pun dihias dengan mewah dan megah, agar tercermin suasana indah dipandang mata. Penggunaan penjor hias sekarang sudah merajalela, ditambah lagi dengan meningkatnya kreatifitas sang pembuat penjor tersebut. Semakin hari semakin berinovasi dengan berbagai macam hiasan, corak, serta motif yang beragam. Tujuan akhirnya agar penjor hias tersebut menjadi indah.

Penjor hias merupakan salah satu karya seni rupa yang sering dipakai pada saat perayaan-perayaan tertentu. Selain itu dilihat dari bentuknya memiliki daya tarik tersendiri oleh si penikmatnya lantaran unsur-unsur seninya yang tertuang dalam kreatifitas si pembuat penjor tersebut. Dari sana tercermin keindahan sebuah penjor yang berdiri dengan segala sarana dan berbagai bentuk dan beraneka ragam motif yang dirangkum indah sehingga menambah kemeriahan dari suasana perayaan.

Berdasarkan pembahasan di atas muncul beberapa permasalahan yaitu bagaimanakah bentuk-bentuk hiasan penjor hias tersebut, dan bagaimanakah hubungannya dengan konsep seni rupa itu sendiri?. Hal inilah yang penulis akan bahas secara mendalam.

Tujuan yang ingin dicapai dalam tulisan ini adalah untuk memahami dan mengetahui secara mendalam tentang bentuk-bentuk hiasan dari penjor hias serta hubungannya dengan konsep seni rupa. Selanjutnya manfaat tulisan ini dapat menambah pengetahuan tentang bentuk hiasan dalam penjor hias dan hubungannya dengan konsep seni rupa.

METODE DAN TEORI

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian yang bersifat Kualitatif dengan penjabaran deskriptif. Penyelidikan deskriptif adalah suatu penelitian yang tertuju pada pemecahan masalah pada masa sekarang. Sedangkan Penelitian Kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya”.

1. Jenis dan Sumber Data

Data Primer

Data primer merupakan sumber-sumber dasar yang terdiri dari bukti-bukti atau saksi utama dari kejadian (fenomena) objek yang diteliti dan gejala yang terjadi di lapangan. Sumber data primer dapat berupa: catatan resmi yang dibuat pada saat acara atau upacara, suatu keterangan oleh saksi mata, keputusan-keputusan rapat, foto-foto serta dokumentasi yang lainnya. Terkait dengan penelitian ini data primer diperoleh dari hasil meninjau langsung lokasi penelitian, serta mengobservasi objek penelitian yakni model hiasan penjor hias.

Data Sekunder

Data sekunder dikaitkan dengan sumber yang lain selain dokumen langsung yang menjelaskan tentang suatu

gejala, informan (subjek) adalah salah satu sumber sekunder, sebagai sumber bergerak yang dapat memberikan keterangan mendalam (*indepth*) terkait dengan permasalahan yang diteliti. Data sekunder yang juga dipentingkan dalam penelitian ini adalah sejumlah kepastakaan dan dukumen-dokumen penting yang dapat memperjelas objek penjur. Data kepastakaan berasal dari buku-buku yang menjelaskan tentang konsep-konsep, teori, dan metodologi penelitian, demikian juga terkait dengan studi pendahuluan yang membutuhkan beberapa referensi.

2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumennya adalah peneliti sendiri sebagai alat pengumpul data utama karena peneliti yang memahami permasalahan secara mendalam tentang objek yang dikajinya. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara bebas-terpimpin. Wawancara bebas-terpimpin kebebasan juga diberikan, dalam arti yang diwawancarai dapat memberikan jawaban dalam situasi bebas, tetapi peneliti juga mengendalikan, peneliti memberikan arah dari wawancara serta didukung dengan sejumlah instrumen lainnya seperti buku catatan untuk mencatat hasil wawancara, kamera untuk merekam objek penelitian, *tape recorder* atau *handphone* dengan *recoder* akan digunakan untuk merekam informasi yang didapatkan saat proses penelitian.

3. Teknik Penentuan Informan

Dalam penelitian kualitatif teknik sampling cenderung bersifat *purposive* atau *snowballing* sampai jenuh,

kerepresentatifan sampel bukan merupakan perhatian utama dalam penelitian kualitatif. Sampel ini tidak mewakili populasi dengan dikaitkan pada generalisasi, tetapi lebih mewakili informasi untuk memperoleh kedalaman studi dalam konteksnya. Peneliti memilih informasi yang dipandang paling mengetahui masalah yang dikaji”.

Penentuan informan dilakukan dengan ketentuan: umur, tingkat pendidikan informan, kedudukan dalam kehidupan sosial, dan pemahamannya terhadap objek penjur sehingga dapat melakukan akurasi data. Informan adalah pemberi informasi yang mendalam dalam konteks penelitian kualitatif, pemilihan informan tidak dapat diambil secara acak (random), menggunakan polling ataupun teknik yang lainnya. Informan dipilih secara *snowballing sampling*, atau berdasarkan ketepatan sebagai pengambil kebijakan, berwenang memberikan tanggapan (informasi) secara hukum, serta sejumlah person yang profesional dalam bidang itu, dan memiliki umur yang sudah dewasa.

4. Teknik pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam tahapan pengumpulan data adalah metode studi pustaka dan survey lapangan. Metode studi pustaka, yaitu suatu cara dengan mempelajari atau mencari perbandingan dari beberapa literatur yang mempunyai kaitan dengan obyek penelitian sebagai landasan teorinya. Metode survey lapangan adalah tindakan mengukur atau memperkirakan di lapangan. Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh, tujuannya adalah untuk mendapat identitas data atau sumber untuk mendapatkan data.

Objek atau variable kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah objek benda, yang dalam hal ini adalah penjor hias. Data diperoleh dari sumber-sumber buku yang berkaitan dengan objek penelitian, serta melakukan survey lapangan. Survey lapangan nya dengan cara terjun ke masyarakat, ke tempat-tempat sentra pembuatan penjor hias, ke tempat pengrajin penjor hias, ke penjual penjor dan alat-alatnya. Disana data di dapat dengan teknik wawancara, observasi/ melihat langsung pembuatan penjor dan bahan-bahan yang diperlukan. Namun dalam penelitian, survey lebih berarti sebagai suatu cara melakukan pengamatan di lapangan di mana indikator mengenai variabel adalah jawaban-jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan kepada responden baik secara lisan maupun tertulis. Survey biasanya dilakukan satu kali. Peneliti tidak berusaha untuk mengatur atau menguasai situasi. Jadi perubahan dalam variabel adalah hasil dari peristiwa yang terjadi dengan sendirinya. Dalam survey lapangan ini dilakukan observasi obyek, yakni melakukan pengamatan terhadap obyek penjor secara langsung yang dijadikan sebagai bahan penelitian. Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif yaitu metode penelitian dengan melakukan survey penelitian tentang penjor hias.

5. Teknik Analisis Data

Tahap pertama pengolahan data yaitu memeriksa data-data yang terkumpul, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif analitik. Metode deskriptif analitik yaitu data yang sudah terkumpul ditafsirkan, diapresiasi, kemudian hasilnya dideskripsikan. Terakhir setelah analisis selesai, kemudian

semua hasilnya disimpulkan pada bab kesimpulan yang merupakan rangkuman seluruh analisis.

Teori estetika merupakan landasan berfikir mengenai konsep-konsep keindahan. Estetika menurut Djelantik (2008: 9), mengatakan bahwa ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Lebih lanjut membahas mengenai unsur-unsur estetika, Djelantik (2008 :17) mengatakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar , yakni wujud atau rupa, bobot atau isi, penampilan atau penyajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bali selain dikenal sebagai pulau idaman untuk berlibur juga dikenal sebagai pulau yang penuh dengan nilai seni dan kreativitas ornamen yang sangat tinggi. Hal tersebut tidak lain dari hasil kebudayaan dan kepercayaan penduduk Bali yang sudah berlangsung turun-temurun. Seni kerajinan tangan penduduk Bali rasanya sudah terlatih dan terampil, baik orang tua, muda, bahkan anak-anak.

Menjelang Hari Raya Galungan, Bali dipenuhi dengan hiasan-hiasan di tepi jalan. Mulai dari yang sederhana, hingga yang dibuat dengan tingkat ketrampilan yang rumit.Salah satu hiasan yang umum terlihat adalah Penjor, yaitu tiang bambu yang berbentuk tinggi menjulang dipenuhi hiasan-hiasan.Penjor ternyata bukan sekedar hiasan, Penjor juga dibuat sebagai kebutuhan ritual ibadah.

Bahan dasar hiasan Penjor mirip dengan hiasan janur untuk perkawinan, hanya saja Penjor saat Galungan umumnya

dibuat dari daun Lontar yang dikeringkan. Hampir keseluruhan Penjor ini dihias dengan menggunakan bahan daun Lontar tersebut maka tidak heran beberapa hari sebelum Hari Raya Galungan permintaan daun Lontar di Bali melonjak drastis yang akhirnya musti mendatangkan daun Lontar dari Pulau Jawa. Desain Penjor pun beragam, mulai dari yang bergaya tradisional (standar) hingga yang lebih moderen (kreasi baru). Mulai dari desain yang sederhana seharga ratusan ribu, hingga desain yang *sophisticated* dengan harga jutaan rupiah. Untuk beberapa desa, biasanya warga patungan untuk membuat Penjor. Penjor adalah simbol rasa terimakasih atas kemakmuran yang diberikan Sang Hyang Widi Wasa (Tuhan). Simbol ini terpasang semarak di depan pintu masuk rumah atau bangunan dan di tepi-tepi jalan dengan ujung bambu yang menjuntai menghadap ke jalan.

Seiring dengan perkembangannya, kini sebagian besar masyarakat membuat penjor hiasan (pepenjoran) yang lebih mengutamakan hiasan dan keindahannya. Segala macam bentuk hiasan, tetuasan dituangkan ke penjor.

Bentuk-bentuk hiasan penjor hias kini beranekaragam, tergantung kreatifitas si pembuatnya. Berbagai bentuk tetuasan/reringgitan di dalam bentuk hiasan penjor menambah keindahan penjor tersebut. Reringgitan adalah ukir-ukiran dedaunan yang dibuat dalam simbol-simbol bentuk seni. Jika dihubungkan dengan konsep seni rupa, dapat di artikan bahwa bentuk-bentuk hiasan pada penjor hias memiliki beberapa simbol bentuk. Dalam khasanah seni rupa dikenal tiga bentuk dasar yaitu segi empat bujursangkar, lingkaran dan segitiga.

Unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa.

Unsur-unsur itu terdiri dari :

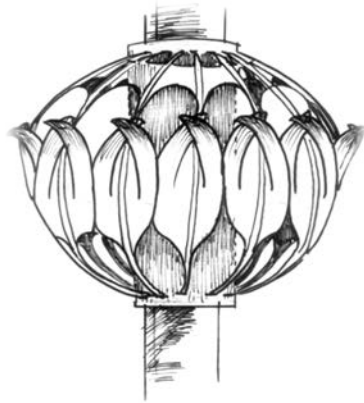
- Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik.
- Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah ataupun juga agung. Beberapa contoh simbol ekspresi garis serta kesan yang ditimbulkannya, dan tentu saja dalam penerapannya nanti disesuaikan dengan warna-warnanya
- Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segimpat, trapesium, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya
- Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk

menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya. Bentuk atau bangun terdiri dari bentuk dua dimensi (pola) dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis yang disebut kontur. Bentuk-bentuk itu antara lain segitiga, segi empat, trapezium dan lingkaran. Sedang bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya dan bentuk-bentuk itu antara lain limas, prisma, kerucut, dan silinder. Sifat atau karakteristik dari tiap bentuk dapat memberikan kesankesan tersendiri seperti :

1. Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua atau tiga dimensi memberikan kesan statis, stabil, dan formal. Bila menjulang tinggi sifatnya agung dan stabil.
2. Bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan dinamis, labil dan bergerak.
3. Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, dan mengarah.
- 4.

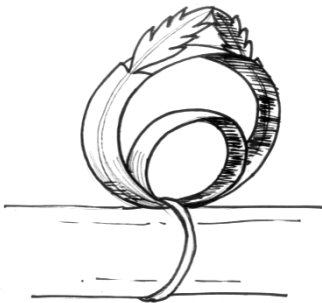
Hiasan penjor yang berbentuk lingkaran misalnya terlihat pada gebogan, klongkongan (kolong-kolong). Gebogan biasanya terletak di bagian pinggang penjor. Bentuknya bulat disertai dengan ringgitan-ringgitan yang senantiasa menambah nilai keindahannya. Sama halnya dengan bentuk klongkongan (kolong-kolong) yang bulat dan terletak pada bagian punggung penjor. Posisinya berjejer dari atas gebogan sampai ke ujung

atas penjor. Bentuknya pun di atur agar terlihat indah, yakni ukurannya yang dibedakan. Semakin ke atas bentuk *klongkongan* semakin mengecil.



Gambar foto 1.

Gambar gebogan



Gambar foto 2.

Gambar klongkongan/kolong-kolong

Dalam konsep seni, bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan dinamis, labil dan bergerak. Dapat terlihat pada bentuk gebogan dan klongkongan tersebut.

Bentuk segitiga dapat terlihat pada hiasan paku pidpid, hiasan kelopak bunga. Ada beberapa penjor hias menambahkan ornament paku pidpid agar lebih meriah lagi. Paku pidpid berbentuk dasar segitiga, yang di aplikasi dengan hiasan-hiasan tetuasan agar menambah seninya bentuk segitiga tersebut. Sama halnya dengan kelopak-kelopak hiasan bunga berbentuk segitiga-segitiga yang dirangkaikan sehingga membentuk bunga.



Gambar foto 3. Gambar paku pidpid.

Gambar foto 4. Gambar kelopak bunga

Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, dan mengarah. Dapat terlihat pada bentuk paku pipit dan kelopak bunga di atas.

Bentuk persegi (mabucu papat) dapat terlihat pada hiasan di pagian gebogan di pinggang penjor. Terdapat hiasan persegi yang berundag-undag (tangga-tangga) seperti terlihat dalam gambar di bawah ini;



Gambar foto 5. Bentuk gebogan.



Gambar foto 6. Bentuk

Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua atau tiga dimensi memberi kesan statis, stabil, dan formal. Bila menjulang tinggi sifatnya agung dan stabil.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk pada penjor hias merupakan ungkapan dari bentuk-bentuk seni rupa itu sendiri. Ada yang menyerupai segitiga, lingkaran/bulat dan persegi. Ditambah dengan tetuasan/ringgitan agar menambah keindahan bentuk hiasan penjor. Jadi bentuk-bentuk hiasan dalam penjor hias merupakan ungkapan bentuk seni rupa yang menghasilkan suatu keindahan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
books.google.co.id/books?id

Djelantik, A.A.M. 2008.*Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Ratna, I Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Wikipedia Indonesia

Yangni, Stanislaus. 2012. *Estetika Seni Rupa*. Yogyakarta : Erupsi Akademia dan Prog. Pascasarjana ISI Yogyakarta.

ESTETIKA PADA RITUAL PEMERAS DALAM PEMENTASAN WAYANG SASAK

Oleh: Sunardy Kasim
Nim.201221036

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Program Studi Pengkajian Seni
e-mail. komunitas.pekerja@yahoo.co.id

Abstrak

Ritual pemeras merupakan salah satu ritual yang ada dalam tahapan pementasan wayang sasak. Dalam pelaksanaannya ritual pemeras memerlukan bahan-bahan sesaji tertentu, dimana bahan-bahan tersebut mengandung makna filosofi didalamnya. Dalam mengkaji nilai estetika pada ritual pemeras, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan telaah dokumen. Teori yang digunakan adalah teori estetika dengan melihat dari keindahan subyektif dan keindahan obyektif. Dari hasil kajian dapat dijelaskan bahwa didalam ritula pemeras pada pementasan wayang sasak memiliki nilai estetika yang meliputi keindahan seni, alam, moral, dan intelektual.

Kata kunci: estetika, ritual pemeras, wayang

Pendahuluan.

Pemeras merupakan ritual upacara tradisional yang dilakukan sebelum dimulainya pementasan wayang sasak, ritual pemeras dilakukan dengan cara memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa agar pementasan berjalan dengan baik, mendapat simpati banyak penonton dan tanpa kendala apapun.

Didalam pelaksanaannya ritual ini memerlukan sejumlah bahan-bahan yang diperlukan untuk sesaji (bahasa sasak: *andang-andang*), bahan-bahan yang digunakan adalah bahan kebutuhan pokok masyarakat sehari-hari seperti beras, benang, uang, telur, air, sirih, pinang, dan lain sebagainya, bahan-bahan tersebut harus terpenuhi sebagai syarat wajib dalam

pementasan wayang sasak karena disetiap bahan sesaji terdapat makna filosofi tentang kehidupan.

Setelah baha-bahan pemeras terpenuhi barulah ritual pemeras dilakukan oleh seorang dalang dengan membacakan mantra-mantra pemikat atau do'a keselamatan dan kelancaran pementasan wayang. Ketika ritual pemeras ini berlangsung kesan magis sangat terasa dan hal inilah yang membuat ritual ini menjadi sangat menarik.

Ritual pemeras merupakan karya manusia berupa konsep ritual yang penuh makna, setiap hasil karya manusia tentu memiliki nilai-nilai estetis didalamnya dan hal inilah yang membuat suatu karya itu menjadi sangat menarik.

Bedasarkan uraian diatas, muncul permasalahan yang ingin penulis ungkap yaitu adakah nilai-nilai estetika dalam ritual pemeras? dan bagaimanakah bentuk estetika dalam ritual pemeras dalam pementasan wayang sasak?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk dapat mengetahui nilai-nilai estetika apa yang terkandung dalam ritual pemeras pada pementasan wayang sasak, serta penulis berharap hasil penelitian dapat menambah pemahaman masyarakat terhadap pelaksanaan ritual pemeras dalam pementasan wayang sasak.

Metodologi dan Teori.

Metodologi yang digunakan dalam menganalisi estetika pada ritual pemeras dalam wayang sasak adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penlitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan analisis statistik atau secara kuantifikasi lainnya (Moleong,

2009: 6). Didalam penelitian ini penulis mengumpulkan data tidak menggunakan analisis statistik namun melalui observasi, wawancara, dan menelaah dokumen.

1. Observasi

Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku (dalang dan sekhe), kegiatan (pementasan), dan objek (bahan-bahan pemerias). Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau objek.

2. Wawancara

Wawancara merupakan alat re-checking atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Tehnik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (in-depth interview) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara bertanya sambil bertatap muka dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara.

Dalam penentuan informan peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012:218) didalam hal ini peneliti mencari dalang-dalang wayang dan para budayawan yang mengetahui perihal ritual pemerias dalam pementasan wayang sasak.

3. Dokumen

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk catatan-catatan hasil

wawancara, makalah, buku-buku, foto, video, ketenangan-keterangan di website, dan lain-lain.

Teori yang digunakan untuk mengkaji estetika pada ritual pemeras dalam wayang sasak adalah teori estetika. Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan (Djelantik, 2008:9).

Untuk melihat estetika pada ritual pemeras dalam wayang sasak penulis melihat dari dua teori keindahan yakni yang bersifat subyektif dan obyektif. Keindahan subyektif adalah keindahan pada mata yang memandang. Keindahan obyektif menempatkan pada benda yang dilihat (Dharsono,2007:7). Dalam penelitian ini dimana secara subyektif dapat dilihat dari pandangan berbagai narasumber yang memberikan pemahamannya mengenai ritual pemeras dan secara obyektif tentunya peneliti melihat bahan-bahan yang diperlukan dalam ritual pemeras secara keseluruhan dan menentukan letak estetika dari berbagai macam bahan yang diperlukan dalam ritual pemeras tersebut

Didalam menganalisis estetika pada ritual pemeras dalam wayang sasak harus ditentukan aspek-aspek yang diteliti dengan melihat unsur-unsur yang menunjang sehingga mendapatkan suatu pandangan tentang keindahan yang terdapat dalam pemeras tersebut. Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni wujud atau rupa (Inggris: appearance), bobot atau isi (Inggris: content, substance), dan penampilan atau penyajian (Inggris: persentasion) (Djelantik, 2008:17).

Pembahasan

Pertunjukan Wayang Sasak membutuhkan sesajian ketika hendak dipentaskan. Dalam bahasa Sasak sesajian dinamakan *pemeras*. Bahan-bahan sesajian atau *pemeras* terdiri dari kelapa, beras, telur ayam dan lain-lain.

Untuk melihat estetika yang ada pada ritual pemeras dalam wayang sasak maka penulis melihat dari keindahan subyektif dan indah objektif :

Keindah subyektif memperoleh data dengan melakukan wawancara pada beberapa narasumber yang memiliki pemahaman tentang ritual pemeras dalam wayang sasak. Salah satu dari narasumber yang penulis wawancarai adalah Syaipuddin, beliau merupakan salah seorang dalang yang ada dilombok tengah, selain itu selain itu beliau merupakan pemerhati budaya terutama wayang yang ada dilombok tengah.

Menurut Syaipuddin, ritual pemeras merupakan bagian dari tahapapan mementasan wayang sasak, ritual ini sangat penting dilakukan untuk memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa agar pementasan wayang berjalan dengan baik, lancar dan mendapat simpati yang positif dari banyak penonton. Lebih lanjut beliau menuturkan bahwa ritual pemeras memerlukan bahan-bahan untuk sesaji (bahasa sasak: *andang-andang*) dan disetiap bahan memiliki kegunaan secara langsung dan kegunaan makna filofofi didalamnya. Beberapa bahan-bahan tersebut diantaranya besek (*kelowoq*), benang mentah (*benang katak*), tembako hitam (*mako bereng*), sirih, pinang, kapur (*lekoq, buaq, epuh*), ayam kampung (*manoaq jamak*), bambu (*tereng*), beras, telur ayam (*teloq manok*), koin cina (*kepeng bereng*), kelapa tua (*nyiu toaq*) dan bumbu-bumbu dapur (*embe base*). Bahan-bahan pemeras

tersebut dapat berfungsi secara langsung seperti benang yang secara langsung dapat berfungsi sebagai pengikat wayang yang gagangnya terlepas, beras bisa dimasak menjadi nasi, telur dan ayam dapat dimasak dengan bumbu-bumbu dapur untuk dijadikan sayur, kelapa tua bisa dijadikan minyak, kepeng berfungsi untuk membeli kebutuhan hidup lainnya, dan sementara bambu berfungsi sebagai bahan pembuat anyaman serta sirih, pinang, tembakau, dan kapur merupakan konsumsi tambahan setelah makan. Selain dapat berfungsi secara langsung bahan-bahan pemerias juga memiliki makna simbolis didalamnya, beberapa dari makna tersebut diantaranya : benang bermakna tali pengikat persaudaraan antar anggota pewayangan (sekhe), beras putih bermakna kesucian hati dengan harapan pementasan wayang ini dapat memberikan pencerahan kepada semua penikmatnya, telur mempunyai makna persatuan, kelapa tua bermakna symbol kehidupan, begitu pun dengan bahan-bahan yang lainnya yang secara keseluruhan memiliki makna penunjang kehidupan dalam bermasyarakat.

Narasumber yang penulis wawancarai selanjutnya adalah H.Durahman, beliau dulunya merupakan salah seorang dalang namun karena faktor usia kini beliau sudah tidak aktif lagi mejadi dalang. Beliau menuturkan pemikiranya perihal ritual pemerias merupakan salah satu tahap dalam pementasan wayang sasak yang mempunyai peran sangat penting guna terselenggaranya pementasan dengan baik dan lancer. Ritual pemerias ini dilakukan oleh seorang dalang dengan memanjatkan do'a keselamatan kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk kelancaran pementasan serta sebagai pemikat para penonton agar dapat terhibur dan merasa senang dengan

pementasan yang di sajikan. Disalam ritual pemeras memerlukan bahan-bahan sebagai sesaji (*andang-andang*), masing-masing sesaji mempunyai fungsi dan makna tersendiri. Bahan-bahan yang diperlukan dalam melakukan rital pemeras diantaranya: besek (*Sok-Sokan*), benang mentah (benang kataq), kelapa tua (*nyiur toak*), ayam putih (*manoaq poteq*), telur ayam (*teloq manoaq*), beras, pinang (*buah*), sirih (*lekoq*), kapur (*epuh*), tembakau (*mako*), bambu (*tereng*), koin cina (*kepeng bereng*) dan bumbu-bumbu dapur (*embe base*). Bahan-bahan pemeras tersebut memiliki makna filosofi didalamnya seperti benang yang mengandung makna pengikat tali persaudaraan antar anggota grup kesenian wayang, seirih (*lekoq:lakok: meminta*) mengandung makna segala sesuatunya kita harus meminta (ber Do'a) kepada tuhan, kapur (*epuh*) mengandung makna bahwa ketika kita berdo'a kita harus dalam keadaan suci dan pinang (*buah : buah*) mengandung makna setelah kita meminta dengan hati yang bersih maka kita akan mendapat buah dariapa yang kita minta.

Sementara narasumber selanjutnya adalah M.Tahir, belio merupakan seorang Budayawan serta dosen di FKIP UNRAM didalam makalahnya dia menjelaskan bahwa disetiap Pertunjukan Wayang Sasak membutuhkan sesajian ketika hendak dipentaskan. Dalam bahasa Sasak sesajian dinamakan *pemeras*. Bahan-bahan sesajian atau *pemeras* terdiri dari besek, kelapa, beras, telur ayam dan lain-lain. Setiap bahan pemeras tersebut memiliki makna simbolis dari sebagai berikut: besek (*Sok-sokan*) berfungsi sebagai wadah. Makna simboliknya melambangkan tempat segala bentuk aktivitas kehidupan di atas dunia ini, benang makna simbolisnya adalah kebersihan dan

kesucian, seseorang hendaknya bersih hati, suci pikiran dan bertingkah laku santun dalam segala perbuatan. *Kepeng Bolong bertendos satak* (dua ratus) dan yang tidak diikat *selae* (dua puluh lima biji). Adapun makna simbolisnya adalah: *Kepeng satak* (200 buah artinya dua kali *Asmaul husna*) maknanya agar seseorang ingat selalu kepada Tuhan. *Kepeng selae* (25 buah) artinya supaya mengingat kepada semua Nabi dan Rasul yang wajib diketahui. *Ceret* berisi air putih, air melambangkan kesuburan yang memberikan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari. Kelapa atau *Nyuh* bermakna bahwa dalam hidup di dunia seseorang harus berguna bagi orang lain. Tindakan apapun yang dilakukan harus bermanfaat bagi kemaslahatan hidup banyak orang. Telur ayam melambangkan kerentanan yang ditimbulkan dari sifat yang tidak baik. Dalam hidup di dunia, seseorang hendaknya tidak memelihara dan merawat sifat sombong, takabur, angkuh dan riak.

Dari berbagi keterangan narasumber diatas dapat di jelaskan bahwa, Pemerias merupakan suatu ritual pada tahapan pementasan wayang sasak yang dilakukan sebelum pementasan di mulai. Adapun ritual pemerias ini dilakukan dengan tujuan meminta keselamatan, kelancara pelaksanaan pergelaran wayang yang akan dilakukan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Adapun dalam ritual pemerias ini memerlukan bahan-bahan untuk sesaji (*andang-andang*) dimana setiap bahan memiliki makna tertentu.

Penjelasan dan makna simbolis dari seperangkat piranti sesajian tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Sok-Sokan atau Besek*

Sok-sokan berfungsi sebagai wadah. Makna simboliknya melambangkan tempat segala bentuk aktivitas kehidupan di atas dunia ini.

2. *Lekoq, Buaq, Apuh, (Lekes)*

Daun sirih (*lekoq*), buah pinang (*buaq*), kapur putih (*apuh*), bahan-bahan ini biasa digunakan untuk apa yang dalam bahasa Sasak disebut *nginang mamak*. Keseluruhan gabungan antara ketiganya disebut *lekes*. Masing-masing adalah bentuk simbolis yang bermakna sebagai berikut: *Lekoq* artinya *lakoq*: memohon, meminta, memanjatkan. Apapun yang kita minta harus dengan baik-baik. Tidak diperkenankan menggunakan cara-cara pemaksaan. *Epuh* berwarna putih artinya: suci bersih. Di saat memohon, alangkah baiknya sudah dalam keadaan bersih lahir dan bathin. *Buaq* maksudnya berbuah. Setelah memohon dengan tulus ikhlas dan dalam keadaan hati bersih, niscaya akan mendapatkan hasil (buah) yang menyenangkan.

Ketiga bahan *nginang* digabung menjadi satu, disebut *lekes*. Penggabungan jadi satu ini bermakna kebersamaan, bersatu dalam satu ikatan batin, agar tetap rukun dalam persaudaraan.

3. *Benang Kataq Setokel*

Makna simbolisnya adalah kebersihan dan kesucian. Seseorang hendaknya bersih hati, suci pikiran dan bertingkah laku santun dalam segala perbuatan.

4. *Kepeng Bolong bertendos satak* (dua ratus) dan yang tidak diikat *selae* (dua puluh lima biji).

Adapun makna simbolisnya adalah: *Kepeng satak* (200 buah artinya dua kali *Asmaul husna*) maknanya agar seseorang ingat selalu kepada Tuhan. *Kepeng selae* (25 buah) artinya

supaya mengingat kepada semua Nabi dan Rasul yang wajib diketahui.

5. *Beras*

Beras melambangkan kemakmuran dalam kehidupan. Hidup hendaknya diarahkan pada hal-hal positif, bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.

6. *Ceret* berisi air putih

Air melambangkan kesuburan yang memberikan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari.

7. *Nyuh Toaq*: Kelapa Tua

Kelapa atau *Nyuh* bermakna bahwa dalam hidup di dunia seseorang harus berguna bagi orang lain. Tindakan apapun yang dilakukan harus bermanfaat bagi kemaslahatan hidup banyak orang.

8. *Teloq Manoq*: Telur ayam

Telur ayam melambangkan kerentanan yang ditimbulkan dari sifat yang tidak baik. Dalam hidup di dunia, seseorang hendaknya tidak memelihara dan merawat sifat sombong, takabur, angkuh dan riak.

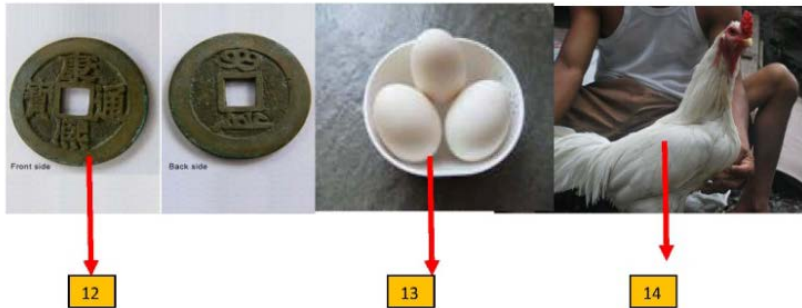
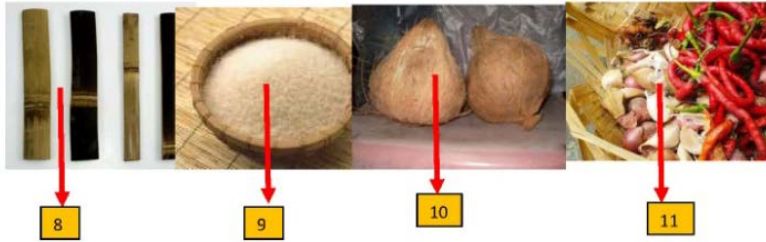
9. *Treng, Manok irup*: Bambu dan Ayam Hidup

Bambu dan ayam hidup ini menyimbolkan rasa bersyukur manusia kepada Tuhan. Rasa syukur diungkapkan sehubungan dengan berjalannya pergelaran wayang kulit semalam suntuk tanpa hambatan.

Setelah mendapat keterangan dari beberapa narasumber diatas, penulis selanjutnya melakukan pengamatan secara objektif yaitu dengan melihat tatacara dan bahan-bahan yang diperlukan dalam ritual pemerias tersebut. Dari hasil pengamatan melalui rekaman video pementasan wayang sasak yang penulis

lakukan, maka dapat dilihat beberapa fakta yang ada dalam ritual pemeran tersebut diantaranya adalah bahwa ritual pemeran itu dilakukan oleh seorang dalang setelah semua perlengkapan *pemeran* disiapkan. dalang merupakan salah satu dari kru pagelaran, biasanya seorang dalang dianggap memiliki ilmu mistik yang tinggi sehingga ditunjuk untuk membacakan mantra dengan tujuan agar pementasan wayang kulit semalam suntuk berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun. Dari hasil rekaman video dapat diamati ketika dalang melakukan ritual pemeran, semua bahan-bahan pemeran disediakan didepan dalang dan semua alat musik tidak boleh dimainkan untuk diperdengarkan. Seorang dalang yang melakukan ritual pemeran mengambil beras dengan tangan kanan dan tangan kirinya memegang sebuah alat pemukul gong, setelah itu dalang sambil memejamkan mata dan mengucapkan beberapa mantra dengan suara yang sangat kecil. Setelah dalang selesai membaca matra-matranya kemudian beras yang dipegang sebelumnya dilempar disekitar alat dan anggota(*kru : skhe*) pementasan, kemudian alat pemukul gong dialihkan ketangan kanan dan secara perlahan alat music gong dipukul untuk dibunyikan setelah itu dikuti dengan alat-alat music pengiring pementasan wayang yang lainnya, dan hai ini sekaligus menandakan bahwa pementasan wayang sudah dimulai.

Dari hasil pengamatan maka dapat diperlihatkan bahwa bahan-bahan yang diperlukan antara lain:



Ketrangan:

- | | | |
|-------------------|-------------------|----------------|
| 1. Tembako (mako) | 8. Bambu (tereng) | 12. Koin cina |
| 2. Pinang (buaq) | 9. Beras. | (kepeng |
| 3. Kapur (epuh) | 10. Kelapa tua | bereng) |
| 4. Sirih (lekoq) | (nyiur toak) | 13. Telur ayam |
| 5. Benang pentah | 11. Bumbu dapur | kampung |
| (benang katak) | (embe base) | (teloq manok |
| 6. Cerek gerabah | | jamaq) |
| (cereq maling) | | 14. Ayam |
| 7. Besek(sok- | | kampung |
| sokan/kelowoq) | | (manok |
| | | jamaq) |

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa keidahan objektif yang dapat dirasakan adalah keindahan seni, moral, dan intelektual. Keindahan secara luas meliputi keindahan seni, alam, moral, dan intelektual (Dharsono, 2007:6). Keindahan seni dapat dilihat dari tara cara pertunjukan ritual pemeras, kendahan moral dapat dilihat dari kepercayaan yang dianut dengan memohon pertolongan Tuhan Yang Maha Esa, keindahan alam diwujudkan melalui bahan-bahan yang digunakan berasal dari alam, dan keindaha intelektual yang diwujudkan dalam memaknai setiap bahan pemeras secara filosofi.

Penutup

Bedasarkan penjelasan dari uraian diatas makan dapat disimpulkan bahwa pemeras merupakan ritual yang sangat penting dilakukan dalam pementasan wayang sasak, pemeras

bertujuan untuk memohon pertolongan kepada Tuhan Yang maha Esa supaya pementasan wayang berjalan dengan lancar. Ritual ini memerlukan bahan-bahan sesaji dan dilakukan oleh seorang dalang. Dalam ritual pemerias terdapat estetika didalamnya, diman estetika yang terkandung adalah etretika secara umum berupa keindahan seni, alam, moral, dan intelektual.

DAFTAR SUMBER

- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono.2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA
- Sutrisno, Mudji. Dkk., 2005. *Teks-Teks Kunci Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galang Press.
- Tahir M. 2012. *Makalah Mengenal Lebih Dekat Wayang Menak Sasak*. Seminar Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya.
- Tawalinuddin Haris. 1997. *Wayang Menak Sasak, Perpaduan Budaya Jawa, Bali, dan Sasak*. BULETIN Museum Media Informasi Budaya NTB No 6/1996-1997.

Syaipuddin. Narasumber.

H. Durahman. Narasumber.

PECIPTAAN DAN DIVERSIFIKASI PRODUK KERAJINAN MUTIARA DI SUB PINGGIRAN SEKARBELA KOTA MATARAM TAHUN 2013

Oleh
I Made Suwasa Astawa M.Sn
Dosen: FKIP Universitas Mataram

ABSTRAK

Produk kerajinan mutiara Sekarbela kota Mataram menjadi sektor unggulan dalam menghasilkan devisa selain pariwisatanya, produk kerajinan di sub-pinggiran kota wilayah Sekarbela memiliki kekhasan tersendiri sehingga dapat dibedakan dari motif menampilkan ciri tradisional. Bahan baku yang dipergunakan relatif baik namun masih sangat sederhana sehingga nilai jualnya pun belum menjanjikan, desain dan bentuknya pun belum mampu bersaing di pasaran, dan pemasarannya masih tradisional. Melalui permasalahan tersebut penelitian peningkatan pengembangan dan diversifikasi produk kerajinan mutiara di Sekarbela, jika ada sentuhan tenaga ahli yang memberikan penjelasan dan mempraktekkan berbagai jenis produk kerajinan mutiara tentunya hasilnya dapat meningkat. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan dalam 2 siklus pengembangan, peneliti sendiri sebagai pengembang. Untuk mencapai tujuan ini digunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan analisis data tersebut diperoleh data hasil penelitian peningkatan pengembangan dan diversifikasi produk kerajinan mutiara di Sekarbela sebagai berikut: Pada tahap pengembangan I perkembangan diversifikasi perajin mencapai 59,0% dengan kategori kurang berkembang, sedangkan pada tahap II perkembangan diversifikasi perajin mencapai 70% dengan kategori berkembang, dan pada tahap perkembangan penciptaan dan diversifikasi perajin mencapai rata-rata 80% dengan kategori sangat berkembang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan peningkatan pengembangan dan diversifikasi produk kerajinan mutiara di Sekarbela, telah berhasil mengembangkan perkembangan produk kerajinan mutiara.

Kata kunci: *Penciptaan, diversifikasi, kerajinan mutiara*

PENDAHULUAN

Mutiara merupakan salah satu komoditas dari sektor kelautan yang bernilai ekonomi tinggi dan memiliki prospek pengembangan usaha di masa datang. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya peminat perhiasan mutiara dan harganya yang terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Potensi mutiara dari Lombok khususnya perajin di Sekar Bela kota Mataram berpotensi untuk ditingkatkan. Saat ini Nusa Tenggara Barat baru memberikan porsi 20 persen dari kebutuhan di pasaran , dan angka ini masih dapat untuk ditingkatkan sampai 50 persen kerajinan mutiaranya(Munir 2012). Sumber daya manusia yaitu para perajin di sub pinggirannya Sekar Bela kota Mataram masih memungkinkan untuk dikembangkan, baik dilihat dari ketersediaan mutiara, tenaga kerja yang dibutuhkan, maupun kebutuhan akan peralatan pendukung yang masih tradisional. Sekarbela Mataram Lombok NTB Nusa Tenggara Barat, sebagai sentra kerajinan mutiara lombok, Sejak lama daerah ini menjadi pusat perdagangan perhiasan, emas, perak dan setelah komoditi budidaya mutiara di Lombok. Terletak dikawasan sentra industri kerajinan emas, perak dan mutiara Sekarbela kota Mataram. Proses produksi dikerjakan menggunakan peralatan produksi yang tradisional juga ada yang sudah modern dengan sentuhan tangan-tangan terampil serta desain yang menarik, menjadikan produk-produk mutiara lombok lebih berkualitas dan mampu memberikan kesan elegan dan eksklusif bagi setiap pemakainya. Pada sub pinggirannya sentra kerajinan Sekarbela perajin dilengkapi dengan workshop atau ruang produksi secara langsung proses produksi kerajinan mutiara, secara tradisional dan desainnya masih sangat

sederhana, ini sangat berbeda dengan sentra di workshop dan showroom terletak di jalan Sultan Kaharudin Sekarbela. Harga yang tawarkan sangat kompetitif karena disesuaikan dengan harga riil bahan baku emas, perak dan ongkos produksi. Dengan standar produk dapat bersaing secara global, jaminan kualitas dan keaslian barang, diberikan dalam bentuk "certificate authentic dan guarantee" terhadap setiap produk dan konsumen dapat melakukan complain jika barang tidak sesuai dengan kenyataan dalam faktur atau certificate. Fenomena inilah yang mendasari diadakannya penelitian tentang penciptaan dan diversifikasi produk kerajinan mutiara di sub pinggiran Sekarbela kota Mataram

KAJIAN PUSTAKA

Penciptaan dan Diversifikasi Produk Kerajinan Mutiara

Penciptaan karya seni secara metodologis terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. (SP. Gustami 2000) yaitu: Tahap Eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi

model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Diversifikasi adalah usaha penganeekaragaman produk untuk meningkatkan jumlah dan mutu hasil produksi dengan cara menambah jenis produksi. Genepa Gai (1994) diversifikasi produk ditujukan untuk membuat produk tahan lebih lama, mengarah kepada produk siap konsumsi atau digunakan, memenuhi selera, kebutuhan dan harapan konsumen, memperluas pasar, menyerap tenaga kerja, member nilai tambah dan pendapatan Untuk divesifikasi produk ini diperlukan kreatifitas, inovasi, penelitian, modal, promosi atau komunikasi pemasaran, bantuan dari pemerintah untuk usaha kecil dan menengah. Diversifikasi produk artinya menganeka ragam produk. Jadi diawal satu produk utama dapat dibuat berbagai produk. Diversifikasi tetap berorientasi pasar yakni mempertimbangkan kebutuhan, selera, harapan, daya beli dan segmen pasarnya. Untuk industri pedesaan yang perlu dipertimbangan adalah ketersediaan bahan baku lokal, tentu ada program bersama antara dunia usaha, akademisi dan pemerintah. Dari sisi pemerintah tentu juga ada program dan kerjasama terpadu antar lembaga yang bertanggung jawab ketersediaan bahan baku.

Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Kerajinan yang

dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. Seni kriya adalah cabang seni yang menekankan pada ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni kriya berasal dari kata “Kr” (bhs Sanskerta) yang berarti ‘mengerjakan’, dari akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni Dalam pergulatan mengenai asal muasal kriya Soedarso Sp mengungkapkan “perkataan kriya memang belum lama dipakai dalam bahasa Indonesia; perkataan kriya itu berasal dari bahasa Sansekerta yang dalam diberi arti; pekerjaan; perbuatan (Soedarso Sp, 1999)

Sementara menurut (KBBI ,1990) kata “kriya” dalam bahasa indonesia berarti pekerjaan (ketrampilan tangan). Di dalam bahasa Inggris disebut *craft* berarti energi atau kekuatan. Pada kenyataannya bahwa seni kriya sering dimaksudkan sebagai karya yang dihasilkan karena *skill* atau ketrampilan seseorang Dari tiga uraian ini dapat ditarik satu kata kunci yang dapat menjelaskan pengertian kriya adalah; kerja, pekerjaan, perbuatan, yang dalam hal ini bisa diartikan sebagai penciptaan karya seni yang didukung oleh ketrampilan (*skill*) yang tinggi.

SP. Gustami berpendapat seni kriya adalah karya seni yang unik dan punya karakteristik di dalamnya terkandung muatan-muatan nilai estetik, simbolik, filosofis dan sekaligus fungsional oleh karena itu dalam perwujudannya didukung *craftmanship* yang tinggi, akibatnya kehadiran seni kriya termasuk dalam kelompok seni-seni adiluhung (SP.Gustami, 1992). Seni kriya dipandang sebagai seni yang

unik dan berkualitas tinggi karena didukung oleh *craftmanship* yang tinggi, sedangkan kerajinan dipandang kasar dan terkesan tidak tuntas. Bedakan pembuatan keris dengan pisau baik proses, bahan, atau kemampuan pembuatnya. Lebih lanjut SP. Gustami menjelaskan perbedaan antara kriya dan kerajinan dapat disimak pada keprofesiannya, kriya dimasa lalu yang berada dalam lingkungan istana untuk pembuatnya diberikan gelar *Empu*. Dalam perwujudannya sangat mementingkan nilai estetika dan kualitas *skill*. Sementara kerajinan yang tumbuh di luar lingkungan istana, si-pembuatnya disebut dengan *Pandhe*. Perwujudan benda-benda kerajinan hanya mengutamakan fungsi dan kegunaan yang diperuntukkan untuk mendukung kebutuhan praktis bagi masyarakat (rakyat). (SP. Gustami, 2002)

Kerang mutiara adalah hewan yang bertubuh lunak atau moluska yang hidup dilaut, Tubuhnya dilindungi oleh sepasang cangkang yang tipis dan keras, Termasuk dalam lokasi Bivalvia dan Famili Pteriidae. Anatomi dan Morfologi Kerang mutiara yaitu, memiliki sepasang cangkang, bentuknya pipih berwarna kuning kecoklatan. Kedua cangkang tersebut tidak memiliki cangkang sama bentuknya (inequivalven), cangkang agak pipih sedangkan cangkang kiri cembung (HuitW., Dawson 2011). Dibagian tengah dorsal sepasang cangkang dihubungkan oleh ligmen yang elastis serta adanya gigi engsel. Kedua cangkang memiliki otot yang liat dan kuat yang berfungsi untuk membuka dan menutup. Cangkang bagian dalam berwarna putih mengkilat atau disebut lapisan nacre (mother of pearly) pada bagian sentral. Lapisan nacrenya berwarna kuning emas (gold up). Di luar batas garis nacre (non nacreusbordes) berwarna coklat

kehitaman. Klasifikasi kerang mutiara yaitu; Secara alami di alam, mutiara terbentuk akibat adanya iritant yang masuk ke dalam mantel kerang mutiara. Fenomena adanya iritant ini sering juga ditafsirkan dengan masuknya pasir atau benda padat ke dalam mantel kemudian benda ini pada akan terbungkus nacre sehingga jadilah mutiara. Secara teoritis,(Elisabeth Strack 2006) (secara mendalam terdapat dalam Journal Pearls mendeskripsikan terbentuknya mutiara alami terbagi atas dua bagian besar, terbentuk akibat iritant dan masuknya partikel padat dalam mantel moluska. Pada prinsipnya, mutiara terbentuk karena adanya bagian epithelium mantel yang masuk ke dalam rongga mantel tersebut. Bagian epithelium mantel ini bertugas mengeluarkan nacre pada bagian dalam cangkang kerang disamping membentuk keseluruhan cangkang. Teory iritant mengungkapkan bahwa pada suatu saat bagian ujung mantel sang kerang dimakan oleh ikan, hal ini dimungkinkan karena kerang akan membuka cangkang dan menjulurkan bagian mantelnya untuk menyerap makanan. Saat mantelnya putus, bagian remah eptiheliumpun masuk ke dalam rongga mantel. Teory iritant juga mengungkapkan bahwa bisa saja mutiara terbentuk akibat masuknya cacing yang biasanya menempati moluska pada masa perkembangannya kemudian berpindah ke organisme lain. Mutiara hasil budidaya sebelum kegiatan operasi, kerang mutiara jauh hari sebelumnya sudah mengalami proses yang disebut weakening membuat kerang mutiara menjadi lemah. Proses ini biasanya dari 2 minggu sampai sebulan tergantung jenis dari kerang mutiara. Proses ini dimaksudkan supaya kerang mutiara akan akan mengalami fase reproduksi dengan cepat sehingga apabila operasi dilaksanakan

gonadnya sudah kosong. Bila gonad dalam keadaan penuh maka kegiatan operasi akan menyulitkan dan bahkan banyak mengalami kegagalan. Proses weakening ini bisa dengan menutup kerang mutiara dengan sarung yang berpori sangat kecil sehingga partikel makanan tersaring atau bahkan kerang mutiaranya ditumpuk bersama kemudian dibungkus dengan sarung berpori kecil.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2009) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sifat penelitian ini bersifat kolaboratif, menurut Sukidin penelitian kolaboratif adalah "Penelitian yang melibatkan beberapa pihak dalam hal ini peneliti sebagai pengembang Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010). Dapat dikatakan pula bahwa populasi adalah individu yang akan diteliti atau seluruh individu yang mendukung setiap gejala yang timbul. Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010). Adapun syarat utama dari sampel yang baik adalah bahwa sampel itu mencerminkan ciri-ciri atau sifat-sifat yang terdapat dalam populasi, dengan kata lain sampel yang baik adalah sampel yang representatif atau mencerminkan populasi dari pada sampel yaitu 10 perajin mutiara yang ada di sub pinggir Sekarbela.

Teknik analisis data merupakan cara yang diikuti atau digunakan dalam penelitian dalam rangka menganalisa data yang telah dikumpulkan untuk memperoleh kesimpulan menggunakan

Rating Scale dengan kategori 3, dengan kriteria B (Sangat berkembang), C (Berkembang), K (Kurang berkembang).

$$\begin{aligned}\text{Sekor Kriterion} &= \text{Sekor tertinggi} \times \text{Jumlah descriptor} \times \text{Jumlah} \\ &\quad \text{perajin} \\ &= 3 \times 14 \times 10 \\ &= 420\end{aligned}$$

HASIL PENELITIAN

Pada tahap pengembanga siklus I dan II, penciptaan dan diversifikasi jumlah skor penilaian tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.yang dicapai adalah 248 sampai 295 dengan hasil pengembangan mencapai mencapai persentase 59.0 %. Hasil tersebut akan mencapai target 80% sehingga penelitian ditindaklanjuti pada pengembangan tahap berikutnya. Adapun perinciannya sebagai berikut :

- 1) Perajin 1, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil C, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancanagn sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai B
- 2) Perajin 2, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil C, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancanagn sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan

- terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai B
- 3) Perajin 3, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancanagn sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe C, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai K
 - 4) Perajin 4, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai B, rancanagn sketsa terpilih K, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe B, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai B
 - 5) Perajin 5, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancanagn sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai B
 - 6) Perajin 6, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau

- desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai C, rancangan sketsa terpilih K, pembuatan rancangan final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe B, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai B
- 7) Perajin 7, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih C, pembuatan rancangan final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai C
- 8) Perajin 8, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih C, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe C, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai C
- 9) Perajin 9, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai B, rancangan sketsa terpilih K, pembuatan rancangan final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe C, miniatur atau

kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai K, finising karya nilai K

- 10) Perajin 10, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai B, rancanagn sketsa terpilih C, pembuatan rancangan final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai B

Tabel 1.1

Hasil Pengembangan Penciptaan dan Diversifikasi Tahap I

No	Perajin Mutiara	Skor Perolehan			Total Skor	Hasil Pengem Bangan
		B	C	K		
1	Perajin 1	12	8	4	24	17%
2	Perajin 2	21	2	3	26	18%
3	Perajin 3	18	4	3	25	17%
4	Perajin 4	18	2	4	24	17%
5	Perajin 5	12	8	3	23	16%
6	Perajin 6	18	6	2	26	18%
7	Perajin 7	15	9	2	26	18%
8	Perajin 8	15	4	5	24	17%
9	Perajin 8	15	8	2	25	17%
10	Perajin 10	21	2	2	25	17%
Jumlah/item		165	53	30	248	

Jumlah Total	248		
--------------	-----	--	--

Hasil pengembangan = Jumlah skor : skor kriteriaum x 100%
 = 248 : 420 x 100%
 = 0.590 x 100%
 = 59,0 %

Tabel 1.2

Hasil Pengembangan Penciptaan dan Diversifikasi Tahap II

No	Perajin Mutiara	Skor Perolehan			Total Skor	Hasil Pengembangan
		B	C	K		
1	Perajin 1	27	4	1	32	22%
2	Perajin 2	24	-	4	28	20%
3	Perajin 3	24	4	2	30	21%
4	Perajin 4	21	6	2	29	20%
5	Perajin 5	30	1	1	32	22%
6	Perajin 6	24	2	1	27	19%
7	Perajin 7	19	6	2	27	19%
8	Perajin 8	24	6	-	30	21%
9	Perajin 9	27	1	2	30	21%
10	Perajin 10	30	-	-	30	21%
Jumlah		250	30	15	295	
Jumlah Total		295				

Hasil pengembangan = Jumlah skor : skor kriteriaum x 100%
 = 295 : 420 x 100%
 = 0.70 x 100%

= 70 %

Tabel 1.3

Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pengembangan Penciptaan dan Diversifikasi Tahap I dan II

No	Perajin Mutiara	Pengembangan Tahap		Hasil Pengembangan
		I	II	
1	Perajin 1	17%	22%	5%
2	Perajin 2	18%	20%	2%
3	Perajin 3	17%	21%	4%
4	Perajin 4	17%	20%	3%
5	Perajin 5	16%	22%	6%
6	Perajin 6	18%	19%	1%
7	Perajin 7	18%	19%	1%
8	Perajin 8	17%	21%	4%
9	Perajin 9	17%	21%	4%
10	Perajin 10	17%	21%	4%
				34

Hasil pengembangan = Skor kriterium : Hasil Pengembangan x 10

= 42 : 34 x 10%

= 80 %

PEMBAHASAN

Pada tahap pengembang siklus I dan II, jumlah skor penilaian tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan yang dicapai adalah 248 Perajin 1, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain

B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil C, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai B, jumlah skor 17-22 %. Perajin 2, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil C, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai B, jumlah skor 18-20 %. Perajin 3, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe C, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai K, jumlah skor 17-21 %. Perajin 4, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai B, rancangan sketsa terpilih K, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe B, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai

B, jumlah skor 17-20 %. Perajin 5, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih B, pembuatan rancangan final B, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai B, finising karya nilai B, jumlah skor 16-22 %. Perajin 6, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai C, rancangan sketsa terpilih K, pembuatan rancangan final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe B, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai B, jumlah skor 18-19 %. Perajin 7, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih C, pembuatan rancangan final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai C, jumlah skor 18-19 %. Perajin 8, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai K, rancangan sketsa terpilih C, pembuatan rancangan final B,

mewujudan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe C, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai C, jumlah skor 17-21 %. Perajin 9, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai B, rancanagn sketsa terpilih K, pembuatan rancanagn final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe C, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya K, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai K, finising karya nilai K, jumlah skor 17-21 %. Perajin 10, Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide nilai B, membuat rancangan atau desain B, Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil B, alternatif desain (sketsa) nilai B, rancanagn sketsa terpilih C, pembuatan rancanagn final C, mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototipe K, miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya C, pembuatan karya yang sesungguhnya diproduksi nilai C, finising karya nilai B, jumlah skor 17-21 %.

Hasil pengembangan pada tahap I jumlah skor penilaian yang dicapai adalah 248 dengan hasil pengembangan mencapai mencapai persentase 59,0 %. Pada tahap ini peneliti belum mencapai persentase 65%. 10 perajin Kekurangan pada tahap pengembangan I diperbaiki pada tahap pengembangan II. Hasil pengembangan pada tahap II jumlah skor penilaian yang dicapai adalah 294, dengan hasil pengembangan mencapai mencapai persentase 70%. Secara keseluruhan, hasil penciptaan diversifikasi perajin telah mencapai hasil maksimal yaitu

pengembangan 80%. Hal ini terlihat dari Hasil pengembangan = Skor kriterium : Hasil Pengembangan x 10 (= 42 : 34 x 10% = 80%)

Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa penciptaan dan diversifikasi produk keajinan mutiara di sub pinggiran Sekarbela dapat dikembangkan melalui kegiatan penciptaan dan diversifikasi dari 59.0 % hasil maksimal yaitu pengembangan 80%. Melihat perkembangan tersebut, diharapkan kepada para *stakeholder* agar selalu memberikan motivasi, mengarahkan, pelatihan kepada para perajin.

TEMUAN PENELITIAN

Hasil pengembangan siklus I dan II, penciptaan dan diversifikasi jumlah skor penilaian tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.yang dicapai adalah 248 sampai 295 dengan hasil pengembangan mencapai mencapai persentase 59.0 % . sampai 70%. Secara keseluruhan, hasil penciptaan diversifikasi perajin telah mencapai hasil maksimal yaitu pengembangan 80%.

PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elisabeth Strack 2006 Pearls Goold and White. *Journal of Applied Pearls*.13.1. 35-50
- Geneva Gay 1994 *A Synthesis of Diversifikasi Scholarship in Multiculture*. NCRL Urban Program as part Monograf Series <http://www.ncrel.org> Diakses tanggal 03 Desember 2012
- Gray, Peter. 2009. *Panduan Lengkap Menggambar dan Ilustrasi—Objek dan Observasi*. Tangerang: Karisma Publishing.

- Gustami SP 2000 *Seni Keajinan Mebel Ukir Jepara, Kajian Estetika Melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Kanisius.
- 2000 Profil Seni Kriya Pada Era Keterbukaan Antara Kenyataan dan Harapan *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol VII. 3 .240-256.
- 1992 Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia. *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol II. 01 .71-83.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* 1990 Balai pustaka Cetakan III
- Munir 2012 *Deplomasi Mutiara* BAPEDA Propinsi Nusa Tenggara Barat
- Soedarso Sp 1999 Seni Kriya ; Cabang Seni Rupa Yang Sedang Gelisah *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol VII. 01
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R & D*. CV Alfabeta, Bandung.
- HuitW., Dawson 2011 *Mother of Pearly Non Nacreus bordes Valdosta GA* Retrieved form <http://edpsinteractive.org.paperes/socdev.pdf> diakses tanggal 15 Desember 2012

**ESTETIKA BENTUK *GUWUNGAN SIAP* DALAM
PENCIPTAAN DESAIN INTERIOR VILLA PURI
LUMBUNG**

OLEH : WAYAN ANGGA KESUMA MULIAWAN
NIM : 2012.210.12

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Email : jelantikanggakesuma@gmail.com

Abstrak

Topik yang akan difokuskan pada seminar ini adalah estetika bentuk *guwungan siap* dalam penciptaan desain interior Villa Puri Lumbung. *Guwungan Siap* menjadi objek material penciptaan ini, sementara objek formalnya adalah estetika bentuk di dalam *guwungan siap*. *Guwungan Siap* memiliki fungsi sebagai tempat untuk hewan khususnya ayam, selain itu dari segi filosofi juga digunakan sebagai sarana pendukung dalam upacara manusa yadnya, khususnya upacara otonan 6 bulanan bayi yang baru lahir. Bila dilihat lebih mendalam, *guwungan siap* memiliki nilai estetika yang tinggi khususnya pada bentuk. Estetika bentuk *guwungan siap* itu yang nantinya akan digunakan dalam perancang interior sebuah villa. Pada perancangan interior villa, konsep Tri Angga menampilkan dirinya dengan jelas, yakni rab/atap bangunan adalah kepalanya, pengawak atau badan bangunan selaku madya angga, serta bebaratan merupakan kaki sebagai nista angga, semua bagian tersebut terdapat di dalam bentuk *guwungan*. Nilai estetika bentuk *guwungan siap* dapat dilihat dari bentuk bidang yang geometris yang akan teraplikasi pada setiap elemen pembentuk ruang, elemen pembantu pembentuk ruang dan fasilitas, karakter bidang feminim yang memiliki bentuk cenderung halus atau tidak bersudut, dan pola keseimbangan memancar akan teraplikasi dalam sonasi dan sirkulasi ruang pada villa. Estetika bentuk *guwungan siap* tersebut yang nantinya akan dijadikan pedoman atau acuan dalam perancangan interior villa, khususnya Villa Puri Lumbung. Metode penciptaan yang digunakan dalam perancangan interior villa adalah metode *glass-box*. Jenis metode ini berkeyakinan bahwa sebuah desain dapat dilaksanakan dengan rasional dan sistematis yang mengacu pada fakta lapangan.

Kata Kunci : *Guwungan Siap*, Villa Puri Lumbung, Estetika Bentuk.

PENDAHULUAN

Pada era modern dalam masyarakat industri, hanya sebagian kecil masyarakat yang secara profesional terlibat dalam penciptaan seni. Meskipun bila bentuk populer dari aktivitas artistik dimasukkan ke dalam istilah " seni ", maka hampir semua dari masyarakat terlibat dalam beberapa bentuk kreasi artistik, misalnya : menata ulang ruang tamu, ruang tidur, dengan penuh warna, corak, dan sebagainya. Aktivitas artistik tidak hanya sekedar " kemewahan " yang tersedia bagi golongan orang berada sebagai pengisi waktu luang, namun merupakan aspek mendasar dari sejumlah aktivitas manusia. Seni pada dasarnya adalah hasil karya cipta manusia, dalam setiap karya seni terkandung nilai - nilai budaya (individu, kelompok, dan wilayah) yang melahirkannya.

Seiring dengan bergesernya kecenderungan modus pariwisata dari *masstourism* ke *individual tourism*, tren pembangunan sarana akomodasi di Bali bergeser dari hotel berbintang ke villa. Perkembangan villa yang sangat pesat di Bali disebabkan faktor kesesuaian antara kebutuhan konsumen dan kepentingan investor.

Villa menawarkan banyak pengalaman baru yang lebih dari sekedar sarana akomodasi bagi wisatawan. Ketenangan pribadi (*privacy*), pelayanan yang akrab layaknya keluarga, dan kedekatan dengan komunitas setempat mampu membuat wisatawan betah untuk tinggal lebih lama. Membangun villa dinilai lebih menguntungkan dibandingkan membangun hotel besar yang memiliki puluhan atau ratus kamar. Investasi untuk membangun sebuah villa yang umumnya hanya dibuat belasan kamar jelas lebih murah dan biaya operasional juga relatif lebih

ringan. Sementara itu, keunikan dan kelebihan dari sisi pelayanan sangat memungkinkan untuk membuat tarif sewa villa setara dengan tarif hotel bintang. Profit yang sangat besar ini membuat para pemilik modal tergiur membangun villa di Bali.

Villa yang ada di Bali, selayaknya mampu melayani kebutuhan wisatawan domestik maupun mancanegara seperti menyediakan sistem pelayanan yang baik dan sarana prasarana yang sesuai dengan standar internasional. Salah satu cara untuk mempertahankan villa yang sedang berkembang adalah dengan membenahi sarana dan prasarana yang menyangkut dunia kepariwisataan. Penanganan villa yang baik akan terlihat dan bisa dirasakan bila ditunjang oleh sumber daya manusia yang profesional, dan fasilitas yang memadai tentunya sesuai dengan standar internasional.

Perancangan Villa Puri Lumbung yang terletak di daerah Mengwi dijadikan sebagai kasus. Villa di daerah ini sangat berpotensi untuk berkembang dengan pesat, karena lokasi villa yang sangat strategis yaitu terletak di jalur pariwisata. Selain itu potensi alamnya sangat mendukung suasana, dan cocok sebagai tempat peristirahatan, karena terletak di daerah area persawahan yang jauh dari hiruk pikuk dan keramaian di kota. Jarak villa yang cukup dekat dengan objek – objek wisata juga merupakan nilai tambah bagi wisatawan untuk menempati salah satu villa ini.

Untuk sementara ini, owner menginginkan rancangan Interior Villa Puri Lumbung khusus untuk costumer yang sedang berbulan madu atau berpasangan. Rancangan villa nantinya dapat memberikan kesan natural, dengan bentuk – bentuk yang unik, view menghadap ke sawah dan banyak bukaan ruang,

sehingga customer yang menginap dapat menikmati lingkungan dengan nyaman, dan aman. Dari keinginan owner tersebut muncul ide, *guwungan siap* atau dalam Bahasa Indonesia adalah sangkar ayam sebagai ide rancangan interior. Bangunan *guwungan siap* memiliki konstruksi yang saling terkait satu dengan yang lainnya, bila dilihat dari segi estetika bangunan fleksibel dengan bentuk lingkaran atau bulat memiliki kesan lebih mewah dan anggun, bila dibandingkan dengan bangunan yang berbentuk persegi. Dengan bentuk fleksibel tersebut akan memberikan kesan unik, dan natural diangkat dari penggunaan bahan atau material pada rancangan. Untuk itu Perancangan Villa Puri Lumbung dijadikan sebagai kasus karena sangat berpotensi, dengan ide awal "*Guwungan Siap*".

Selama ini *guwungan siap* hanya dilihat fungsinya sebagai tempat kandang ayam. Secara umum dalam mitos orang Bali, *guwungan siap* disimbolkan sebagai penetralisir hal – hal negatif di lingkungan rumah tinggal, ditempatkan pada tengah - tengah area pekarangan rumah. Sedangkan dalam konteks Agama Hindu, khususnya upacara otonan pertama setelah berumur 6 (enam) bulan kalender Bali, digunakan sebagai sarana dan prasarana penunjang upacara agama. Upacara otonan pertama setelah berumur 6 bulan kalender Bali: $6 \times 35 \text{ hari} = 210 \text{ hari}$ setelah kelahiran, ketika berusia 105 hari organ tubuh bayi sudah sempurna dalam arti panca indranya sudah aktif, peredaran darah dan pencernaannya sudah normal. Secara umum melambangkan unsur Buana Agung dan Buana Alit, keseimbangan antara ruang makro dan mikro, dimana dalam proses kehidupan, lahir, hidup, dan mati memiliki ruang disetiap masing - masing tahapnya.

Proses upacara 6 (enam) bulanan sebenarnya menggunakan anyaman *guwungan siap* yang berasal dari ulatan *Klakat Sudamala*. Karena keterbatasan pengetahuan dan hanya bisa dicari di tempat - tempat tertentu seperti griya, maka masyarakat pada umumnya menggunakan *guwungan siap* yang biasa. *Klakat Sudamala* terbuat dari bambu yang berbentuk segi empat bujur sangkar, tetapi ukurannya lebih kecil dengan sisi 10 - 15cm. Anyaman *guwungan* agak berbeda, memakai tangkai dengan dua bentuk yang berbeda, lingga (laki - laki) pada lubang tengahnya memakai tanda silang dan yoni (perempuan) hanya lubang bersudut delapan. Penggunaannya tergantung pada jenis kelamin bayi yang akan di upacarai. Lubang bersudut delapan mengandung makna delapan kemuliaan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Asta Aiswarya).

Guwungan siap nantinya akan dijadikan sebagai ide awal dalam perancangan interior Villa Puri Lumbung. Villa yang akan dirancang, dikhususkan untuk pasangan suami istri yang baru menikah atau sedang berbulan madu. Simbol - simbol yang terkandung didalam *guwungan siap* akan diterapkan sebagai ide perancangan, penghubung ruang dan pemersatu pikiran, baik dari segi komunikasi, rasa, dalam sebuah hubungan bahtera rumah tangga, dapat dijabarkan sebagai berikut ; Konsep Ruang yang akan diaplikasikan pada desain adalah Radial. Bentuk Radial adalah kombinasi dari aspek sentralitas dan linientas menjadi satu komposisi. Tujuannya untuk menyediakan satu area yang juga bisa menjadi area umum (*communal space*) untuk berinteraksi dengan sesama civitas. Konsep bentuk yang ingin ditampilkan adalah, simetris, orientasi pola horizontal, halus, penampian efisien, sudut lengkung, mengurangi elemen

yang tidak berfungsi. Penggunaan material natural yaitu dominan material bamboo, kayu, dan bata expose. Pada desain akan diaplikasikan material pada ruang seperti kaca, acian semen, bata expos, kayu, bamboo, serta tidak membatasi kemungkinan penggunaan material lain yang mampu menunjang tampilan visual desain. Dengan menonjolkan karakter asli dari material - material yang akan diaplikasikan nanti. Warna – warna yang ditampilkan, sebagian besar menggunakan warna alam, dengan permainan gradasi untuk menguatkan karakter natural.

METODE DESAIN DAN LANDASAN TEORI

A. Metode Desain

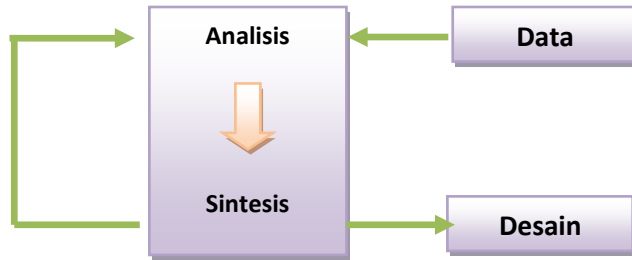
Metode desain yang digunakan dalam pembahasan Desain Interior “ **Puri Lumbung Villa** “ adalah metode *glass-box*. Jenis metode ini berkeyakinan bahwa sebuah desain dapat dilaksanakan dengan rasional dan sistematis yang mengacu pada fakta lapangan. Seperti halnya sebuah komputer, otak menerima umpan permasalahan, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintetis, dan evaluatif sehingga akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan, yang dalam hal ini berkaitan dengan segala sesuatu permasalahan yang muncul dalam proses Desain Interior *Puri Lumbung Villa*. Beberapa karakteristik metode *glass-box* adalah:

1. Sasaran, *variable* dan kriteria ditetapkan sebelumnya;
2. Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah;
3. Mencoba mensitesiskan hal-hal yang didapat secara sistematis;

4. Mengevaluasi secara logis (kebalikan dari eksperimental) ;
5. Konsisten terhadap strategi yang telah ditetapkan sebelumnya.

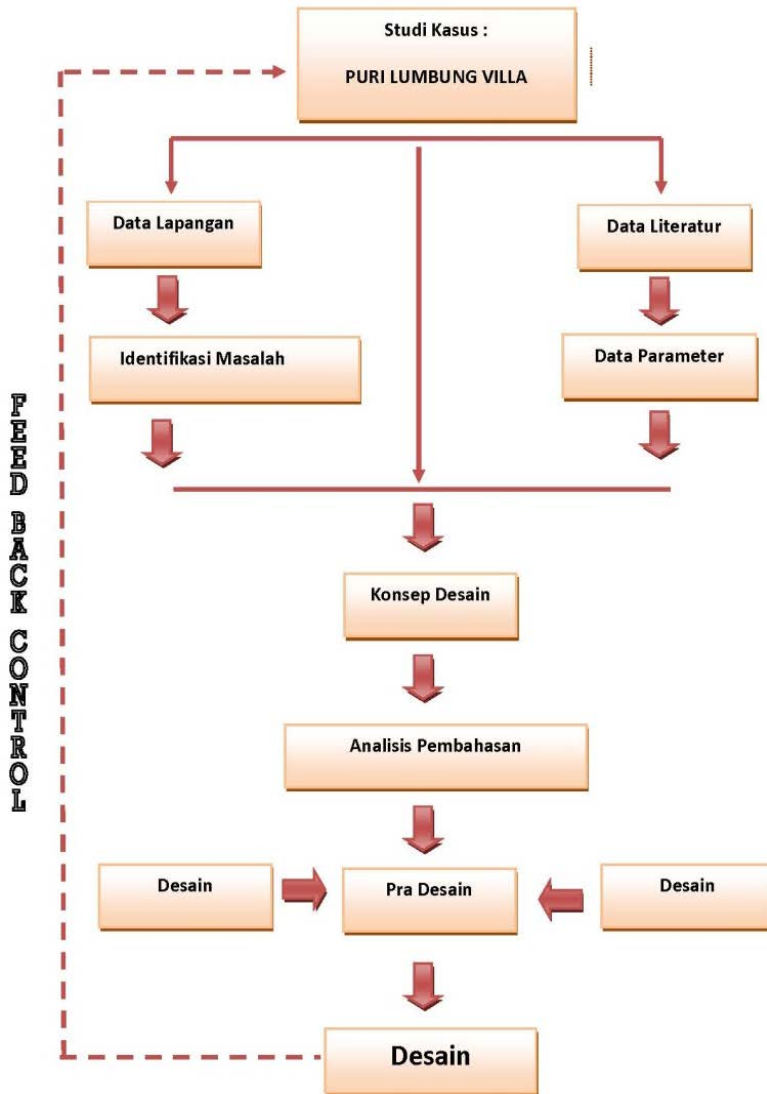
(Sachari,1999:30)

Metode ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1.1 : Metode *Glass Box*

Proses Desain



Bagan 1.2 : Bagan Proses Desain

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 pembanding 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 diatas menggunakan metode *Glass Box* karena perancang menggunakan aturan-aturan yang sudah ada di pasaran dan menggunakannya di dalam mendesain Villa Puri Lumbung.

B. Landasan Teori

Karya seni adalah sesuatu yang dapat dirasakan, bukan karena hanya dipandang, sebagai karya seni. Jika suatu karya seni tidak mampu membangkitkan emosi (perasaan estetis) pada diri kita maka karya tersebut tidak bisa disebutkan sebagai karya seni. Seni sebagai bentuk yang bermakna menurut Clive Bell. Clive Bell termasuk seorang filsuf seni ' klasik modern ' dengan bukunya yang terkenal, seni (1913). (Jakob, 2000, 58).

Bentuk bermakna sangat menentukan hakikat seni. Bell sangat menekankan pentingnya arti unsur formal dari suatu karya seni (seni visual atau seni rupa). Bentuk yang bermakna dapat membangun perasaan estetis karena kehadiran suatu karya seni ditandai oleh bentuknya yang mengandung makna tertentu. Pengertian bentuk mencakup garis dan warna (dalam seni rupa), gerak dan ritme (dalam seni tari), nada dan ritme (dalam seni musik) dan seterusnya. Sulit untuk dibayangkan,

dirasakan garis tanpa warna, gerak atau nada tanpa ritme. Untuk menikmati suatu karya seni diperlukan kepekaan terhadap bentuk perasaan estetis, dengan kepekaan dalam memaknai bentuk, seseorang bahkan akan bisa merasakan ekstasis estetis. Uraian - uraiannya tampak mendukung pendapat bahwa bentuk bermakna diperoleh setelah aktivitas menghubungkan - hubungkan itu, setelah terjadi pembangunan struktur yang menghasilkan bentuk bermakna. Tetapi juga terdapat pernyataan yang mengarah pada pendapat bahwa bentuk bermakna itu adalah karakteristik karya itu sendiri. Dengan demikian, sekalipun karakteristiknya esensi - signifikansi - konstan, dalam pilihan - pilihan bentuk eksis terjadi perubahan perseptual. (Jakob, 2000, 60 - 61)

PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Tinjauan Data

Data Non Fisik

- ◆ Nama kasus : Puri Lumbung Agro.
- ◆ Lokasi terpilih :Jln. Pusparesti 99 Penarungan, Mengwi, Badung.
- ◆ Pemilik lokasi : A. A. Punia Negara
- ◆ Luas tanah : 3600 m²
- ◆ Waktu operasional : pk. 08.00 – 22.00 wita
- ◆ Jumlah karyawan : ± 20 orang
- ◆ Fungsi tanah : Sebagai Villa
- ◆ **Keinginan Owner :**

Rancangan Interior *Villa Puri Lumbung* dapat memberikan kesan interior menjadi lebih bewarna dengan bentuk – bentuk yang unik, tidak meninggalkan kesan natural,

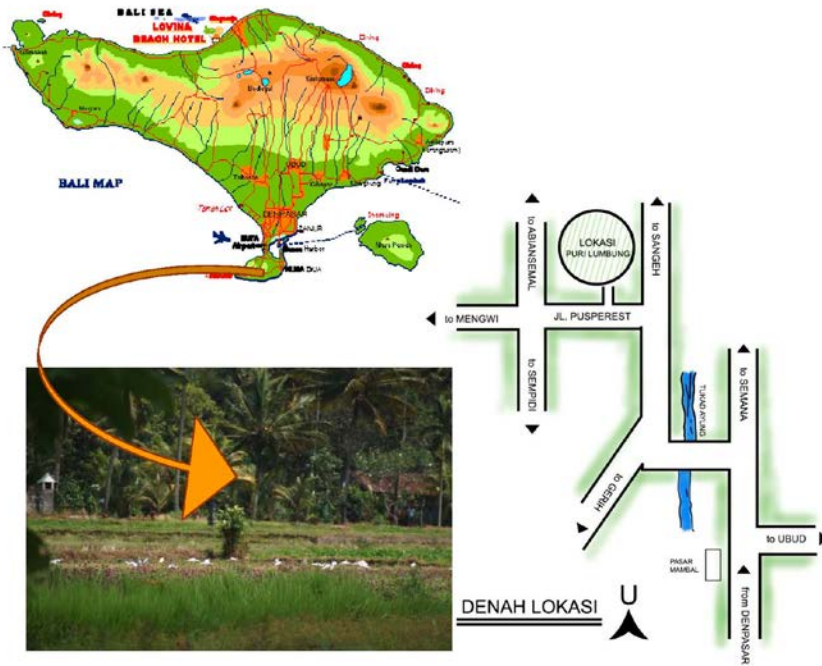
view menghadap ke sawah, banyak bukaan ruang, sehingga nantinya pada saat customer menginap disana, bisa menikmati lingkungan dengan nyaman, dan aman.

Data Fisik

Lokasi site ***Villa Puri Lumbung Agro, Restaurant, & Villas*** sangat tepat karena berlokasi di daerah jalur pariwisata, dengan keadaan lingkungan yang masih alami dan belum tersentuh pencemaran limbah rumah tangga.

Potensi Site

- 1) **Sinar Matahari** : Site ***Villa Puri Lumbung Agro, Restaurant, & Villas*** terletak di pinggir jalan raya dengan batasan site masih berupa tanah kosong, untuk nantinya akan menggunakan banyak bukaan pada tiap ruangnya.
- 2) **Curah Hujan** : Curah hujan di lokasi ini sedang karena berada pada daerah tropis, siklus pergantian musim enam bulan sekali sehingga tidak terlalu berpengaruh pada kondisi fisik bangunan.
- 3) **Suara** : Kebisingan dalam bangunan ini tidak terasa, karena disamping lokasi masih banyak persawahan, dan jalur kendaraan bukan jalur utama.
- 4) **Angin** : Bangunan ini terletak di daerah yang landai, maka hembusan angin sangat terasa.



Gambar. Lokasi Lahan Terpilih Jln. Pusparesti 99 Penarungan, Mengwi, Badung – Bali.

B. Pengertian *Guwungan Siap*

Selama ini *guwungan siap* hanya dilihat fungsinya sebagai tempat kandang ayam. Secara umum dalam mitos orang Bali, *guwungan siap* disimbolkan sebagai penetralisir hal – hal negatif di lingkungan rumah tinggal, ditempatkan pada tengah - tengah area pekarangan rumah. Sedangkan dalam konteks Agama Hindu, khususnya upacara otonan pertama setelah berumur 6 (enam) bulan kalender Bali, digunakan sebagai sarana dan prasarana penunjang upacara agama. Upacara otonan pertama setelah berumur 6 bulan kalender Bali: $6 \times 35 \text{ hari} = 210 \text{ hari}$ setelah kelahiran, ketika berusia 105 hari organ tubuh bayi sudah sempurna dalam arti panca indranya sudah aktif, peredaran darah dan pencernaannya sudah normal. Secara umum melambangkan unsur Buana Agung dan Buana Alit, keseimbangan antara ruang makro dan mikro, dimana dalam proses kehidupan, lahir, hidup, dan mati memiliki ruang disetiap masing - masing tahapnya.

Proses upacara 6 (enam) bulanan sebenarnya menggunakan anyaman *guwungan siap* yang berasal dari ulatan *Klakat Sudamala*. Karena keterbatasan pengetahuan dan hanya bisa dicari di tempat - tempat tertentu seperti griya, maka masyarakat pada umumnya menggunakan *guwungan siap* yang biasa. *Klakat Sudamala* terbuat dari bambu yang berbentuk segi empat bujur sangkar, tetapi ukurannya lebih kecil dengan sisi 10 - 15cm. Anyaman *guwungan* agak berbeda, memakai tangkai dengan dua bentuk yang berbeda, lingga (laki – laki) pada lubang tengahnya memakai tanda silang dan yoni (perempuan) hanya lubang bersudut delapan. Penggunaannya tergantung pada jenis kelamin bayi yang akan di upacarai. Lubang bersudut

delapan mengandung makna delapan kemuliaan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Asta Aiswarya).

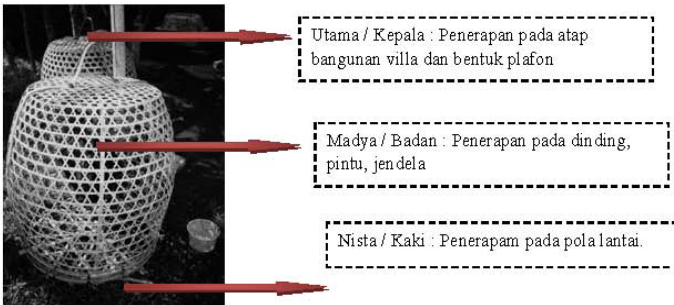
Simbol *guwungan siap* tersebut nantinya akan dijadikan sebagai ide dalam sebuah perancangan interior villa. Villa yang akan dirancang, dikhususkan untuk pasangan suami istri yang baru menikah atau sedang berbulan madu. Simbol - simbol yang terkandung didalam *guwungan siap* akan diterapkan sebagai ide perancangan, penghubung ruang dan pemersatu pikiran, baik dari segi komunikasi, rasa, dalam sebuah hubungan bahtera rumah tangga.

Guwungan siap yang disimbulkan sebagai penetralisir hal - hal negatif diterapkan pada rancangan interior villa, dimana dalam konsep ruang tersebut memberikan kesan penetralisir dalam upaya membangun komunikasi untuk pasangan yang sedang berbulan madu agar terjalin kemesraan yang bisa memberikan rasa kasih sayang yang lebih mendalam untuk kedepannya.

Penerapan konteks *guwungan siap* sebagai sarana dan prasarana dalam upacara otonan diartikan sebagai simbol ruang makro dan mikro. Sebuah hubungan memiliki tahapan dan jenjang dalam masanya, perancangan interior villa ini mengususkan pada bentuk bangunan dan elemen ruang interior yang mempunyai kesan ruang yang tak terbatas, tetapi memiliki batas. ruang yang tak terbatas, tetapi memiliki batas aplikasi dari simbol guwungan yang memiliki banyak bukaan ruang, namun masih mempunyai tingkat keamanan yang baik, demikian juga dengan perancangan villa yang nantinya akan lebih banyak bukaan ruang.

Ruang makro adalah lingkungan alam sekitar yang menunjang suasana villa untuk pasangan yang sedang berbulan madu. Sedangkan ruang mikro adalah ruang dimana pasangan itu beraktivitas, seperti *living room*, *dining room*, *bed room*, dan yang lainnya.

Pada arsitektur konsep Tri Angga menampilkan dirinya dengan jelas, demikian juga dengan *guwungan siap*, yakni rab/atap bangunan adalah kepalanya; pengawak atau badan bangunan selaku madya angga; serta bebataran merupakan kaki sebagai nista angga. Demikian dengan *guwungan*, memiliki arsitektur yang sama dengan Tri Angga :



C. Estetika Bentuk

♦ Raut Garis



Raut adalah ciri khas suatu bentuk. bentuk apa saja tentunya memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. bentuk titik, garis, bidang, dan gempal. Raut Garis adalah ciri khas bentuk garis lurus

dan garis bengkok atau lengkung. Garis lengkung terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung busur, garis lengkung mengapung. (Sanyoto, 2010, 87). Pada guwungan siap raut garisnya lebih banyak garis lengkung, yang nantinya garis - garis tersebut yang akan membentuk sebuah rancangan villa. Sehingga karakter dan nilai estetika dari pada bentuk guwungan itu sendiri masih tetap utuh. Garis lengkung meliputi lengkung kubah, lengkung busur, mengesankan gaya mengapung (buoyancy), ringan, dan dinamis. Garis ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, dan kekuatan (Sanyoto, 2010, 95).

♦ Bidang dan Bentuk

Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut dwimatra. Macam - macam bentuk bidang meliputi bidang geometri dan non - geometri. Bidang geometri adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika, sedangkan bidang non - geometri adalah bidang yang dibuat secara bebas.(Sanyoto, 2010, 104).

bentuk adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar, tinggi, yang merupakan bentuk *wungkul* yang bisa diraba. (Sanyoto, 2010, 112)

Guwungan siapa memiliki bidang dan bentuk yang geometris, yang nantinya akan diterapkan pada elemen - elemen interior.



Gambar. Bidang Geometri pada Guwungan Siap

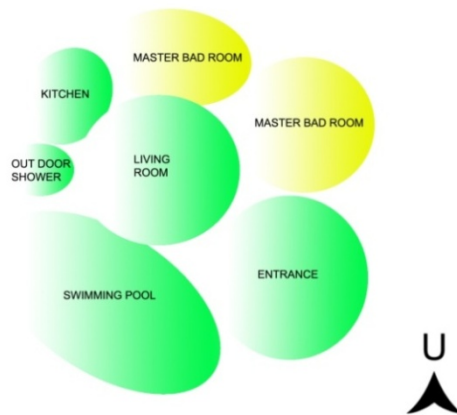
Keseimbangan Memancar

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip dasar estetika. Keseimbangan memancar (*radial balance*) sesungguhnya sama dengan keseimbangan simetri, tetapi kesamaan polanya bukan hanya diantara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah. (Sanyoto, 2010, 239),

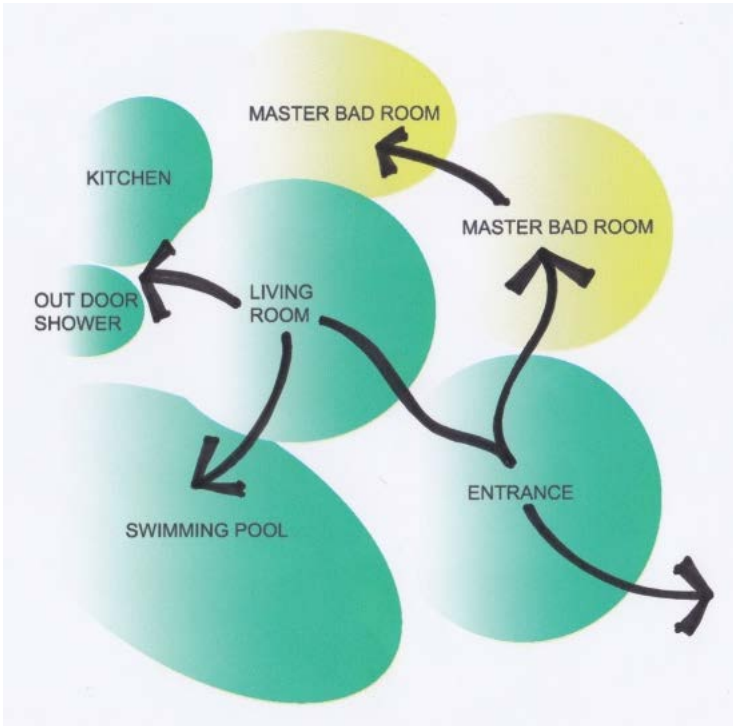


D. Visualisasi Desain

♦ Sonasi dan Sirkulasi



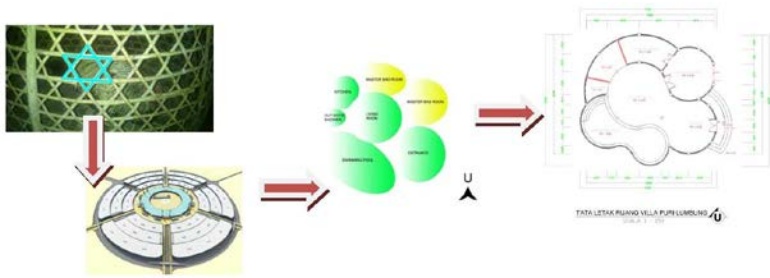
Gambar. Visualisasi Sonasi



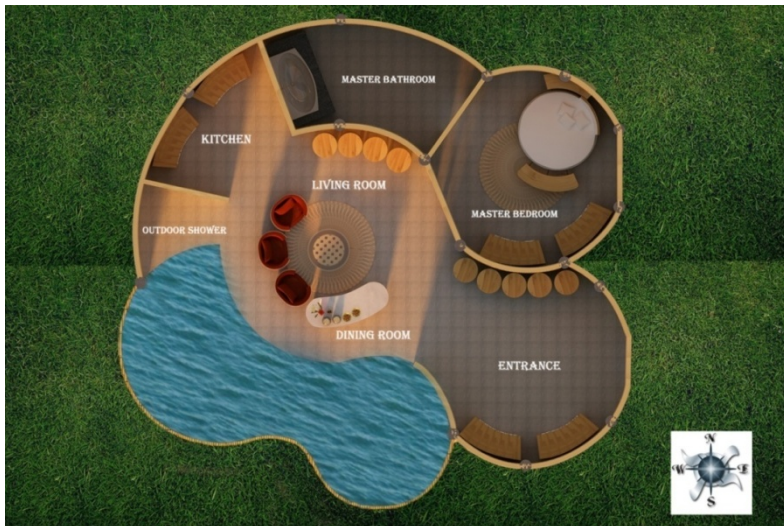
Gambar. Visualisasi Sonasi (Atas) Dan Sirkulasi (Bawah)

Terlihat pada gambar warna hijau adalah area public, dimana area tersebut baik tamu atau owner dapat menggunakan area tersebut secara bersama - sama. warna kuning area semipublic, dimana area tersebut hanya owner yang boleh melakukan aktivitas disana. Pada sonasi tidak terdapat area privat, karena ada satu aktivitas yang harus melewati ruang tidur, yaitu pada saat ke kamar mandi, sehingga dalam sonasi ini hanya ada dua area saja, public dan semi public.

✦ Denah Penataan



Gambar. Proses Penerapan Konsep Guwungan



Gambar. Denah Penataan

Pada gambar diatas setelah mengalami proses dalam pemilahn dan penerpan dari pada guwungan ke dalam konsep, mendapatkan bentuk denah seperti pada gambar. Disan terdapat entrance, living room, dining room, master bedroom, master bathroom, kitchen, outdoor shower, dan swimming pool. Aktivitas terpusat pada area living room yang memiliki keterkaitan yang erat sebagai area penghubung kesegala ruang yang ada.

Entrance

Pada saat memasukin area pertama ini, kita sudah bisa melihat secara umum suasana yang ada, begitu menyatu dengan alam. Fasilitas yang ada nakas dan lemari kecil, fungsinya pada saat owner datang dan membawa banyak baearang bisa ditaruh pada naks, dan lemari kecil sebagai aksen pencitraan guwungan.

Living Room

Area yang paling luas, karena semua aktivitas terdapat disana. Fasilitas yang ada 3 buah sofa santai, 1 meja kecil, 4 nakas, 1 dining table. diarea tersebut owner dapat melakukan aktivitas bersan tai, sambil menikmati secangkir teh hangat, dan menikmati pemandangan yang ada.

Master Bedroom

Fasilitas yang ada, one double bed untuk owner yang menginap dan berbulan madu disana, satu lemari pakaian, satu nakas untuk tempat TV dan pernak - pernik. Bukaan jendela menghadap ketimur, mentari pagi memberikan kesegaran cahaya yang baik buat tubuh. tinggi plafon dari lantai 4 meter, karena berada pada daerah tropis, agar sirkulasi udara bisa berputar secara baik.

Master Bathroom

Suasana natural mengarah kealam, dengan aksen dari konsep *guwungan* memberikan kesan tersendiri pada saat kita berada didalam bathroom, rileks sasi sejenak dnan air hangat.

Kitchen

Fasilitas kichen set yang lengkap, memudahkan owner dalam melakukan aktifitas memask bila diperlukan dengan space ruang yang cukup luas.

C. Living Room & Master Bedroom



Gambar. Living Room

Terlihat suasana natural dengan konsep *guwungan siap*. Living room yang luas, dengan bukaan ruang yang lebar, dengan sirkulasi udara yang cukup, menampung semua aktivitas terdapat disana seperti aktivitas bersantai, menikmati secangkir

teh hangat, dan menikmati pemandangan yang ada, hamparan sawah.



Gambar. Master Bed Room

Terlihat suasana natural dengan konsep *guwungan siap*. Master Bedroom yang luas, dengan bukaan ruang yang terletak pada bagian barat, memberikan efek matahari terbenam, memberikan kesan warm dan romantis, dengan sirkulasi udara yang cukup, menampung semua aktivitas yang terdapat disana seperti aktivitas tidur, bersantai. Kesatuan tampilan *guwungan siap* dapat dilihat dari setiap element fasilitas yang ada, dengan penambahan anyaman guwungan.

D. Fasilitas Living Room



Gambar. Desain Kursi Living Room

Kursi *living room* dalam desain interior villa ini dirancang sesuai dengan konsep *guwungan siap*. Karakter bentuk *guwungan* dan anyaman dibuat sedemikian ruapa sehingga memiliki nilai estetika tersendiri. Dalam rancangan kursi ini, pencipta selaku desainer ingin menyampaikan bahwa material yang digunakan berasal dari material rotan sebagai rangkanya, karena mudah dibentuk melingkar, dan material anyaman digunakan rotan sintetis, agar lebih lentur dan mudah membentuknya. Finishing kursi ini menggunakan natural agar lebih terlihat kesan unik *guwungan siap*.

SIMPULAN

Pelestarian warisan budaya/local genius dimaknakan sebagai upaya menjaga kehadiran dengan cara perubahan/garapan-garapan baru terhadap karya - karya atau benda-benda budaya diharapkan tanpa merusak pakem kaidah. Karya-karya budaya yang salah satunya produk guwungan siap boleh berubah fungsinya sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi ide/gagasan yang terkandung di dalamnya tetap menjadi konsep yang mendasari penciptaan karya budaya baru tersebut. Dari uraian diatas maka dapat di tarik kesimpulan untuk menciptakan Villa Puri Lumbung dengan sumber inspirasi *guwungan siap*, dan memiliki hubungan erat dengan lingkungan sekitarnya harus mengikuti kriteria Estetika Bentuk, yang menyangkut raut garis, bentuk dan bidang, karakter bentuk dan bidang, keseimbangan bentuk dan bidang, dan kesatuan bentuk dan bidang, sehingga nantinya dapat memberikan nilai lebih dari sebuah rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 1980. ***Bentuk Ruang dan Susunannya***, Erlangga, Jakarta.
- Mardalis. ***Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal***, Bumi Aksara, Jakarta. 1995.
- Panero Julius, ***Dimensi Manusia Dan Ruang Interior***, Erlangga, Jakarta.2003
- Suptandar, Pamudji, ***Interior Design***, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti, Jakarta, 1985
- Sanyoto, Sadjiman Ebd, ***NIRMANA Elemen - elemen Seni dan Desain***, Jalasutra. Yogyakarta. 2010.
- Sumardjo, Jakob, ***Filsafat Seni***, ITB. Bandung. 2000.

**ESTETIKA TEKSTUR DAN WARNA PADA DESAIN
FASILITAS DI RESTORAN PURI LUMBUNG
PENARUNGAN, MENGWI, BADUNG**

Oleh : I Gede Putu Bayu Sanjaya / 201221013

Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
bayzgraphic@yahoo.co.id

ABSTRAK

Isu tentang pemanasan global dan segala dampak pengrusakan bumi, rupanya menjadi perhatian utama yang mendunia dan mengundang aneka upaya memperbaiki cara hidup. Banyak kaum pemerhati kelas dunia yang mulai menghimbau agar kesadaran menyelamatkan bumi mampu menjadi gaya hidup era puluhan tahun ke depan.

Konsep kembali ke alam (*back to nature*) merupakan suatu konsep kehidupan yang menghormati eksistensi alam, menyesuaikan, dan menyelaraskan diri dengan alam, meminimalkan pembangunan atau aktivitas yang menyebabkan perubahan fisik alam (Karyono, 2010:88). Di dalam desain berkelanjutan, konsep - konsep alam yang diaplikasikan akan membentuk suatu rancangan yang unik. Kebanyakan tercipta oleh adanya bentuk analog dari benda alam seperti daun, batu, pohon. Semuanya untuk menciptakan bentuk yang mengartikan bahwa bangunan tersebut memiliki konsep alam dan tentunya dengan berbagai pertimbangan dalam aturan desain berkelanjutan.

Sustainability adalah satu konten yang memiliki arti adanya “keberlanjutan”. Artinya, sebisa mungkin apa yang kita perbuat dan produksi di atas muka bumi ini, dapat menjadi kontinuitas yang baik untuk diturunkan kepada generasi penerus kita di masa depan. *Sustainable Design* adalah sebuah konsep terapan dalam bidang arsitektur untuk mendukung konsep berkelanjutan, yaitu konsep mempertahankan sumber daya alam agar bertahan lebih lama, yang dikaitkan dengan umur potensi vital sumber daya alam dan lingkungan ekologis manusia, seperti sistem iklim planet, sistem pertanian, industri, kehutanan, dan tentu saja arsitektur.

Perabot atau furnitur dalam bangunan apapun semakin banyak di desain dengan berbagai konsep dan bentuk. Dari segi bahan material juga semakin beraneka ragam bahan yang digunakan demi memperoleh estetika dari desain. Demikian juga dengan desain kursi dalam restoran. Semakin beragam desain kursi yang ada di dalam bangunan restoran. Selain memenuhi kebutuhan aktivitas di dalam restoran, segi estetika juga dipertimbangkan untuk menarik minat pengunjung. Pada dasarnya kursi didesain menunjang pekerjaan manusia, semakin nyaman kursi, semakin senang perasaan seseorang melakukan kegiatan. material yang digunakan sebagian besar menggunakan kayu. Kayu bekas sebagai material utama dalam pembuatan kursi dapat menimbulkan suatu estetika tersendiri karena memiliki karakter tersendiri dari bentuk dan teksturnya. Dengan metode Deskriptif dihasilkan desain kursi makan dengan desain baru berbahan kayu bekas sehingga menimbulkan estetika desain dimunculkan dari tekstur serta warna guna menarik minat pengunjung datang ke restoran.

Kata kunci : modern, kayu bekas, estetika

1. PENDAHULUAN

Manusia tidak pernah puas dengan apa yang telah dimilikinya. Semakin lama manusia semakin menginginkan kesempurnaan dalam berbagai bidang. Di dalam beraktivitas pun manusia menginginkan pergerakan yang sangat mudah. Gaya hidup manusia semakin cepat dengan berbagai pendukung serba canggih dan praktis. Desain yang hadirpun mengikuti pergerakan aktifitas manusia. Kebanyakan dibentuk sederhana dengan berbagai akses cepat dan praktis. Wujud yang diciptakan juga tidak lagi menggunakan bahan alami. Material pabrikan banyak mendominasi dalam pembuatan fasilitas untuk aktivitas manusia. Lama kelamaan manusia merasakan kejenuhan akan pabrikasi yang digunakan. Sebagian besar belakangan ini sudah mendalami paham kembali ke alam. Kembali memakai bahan alami, namun tidak seutuhnya. Dikombinasikan dengan material pabrikan sehingga timbul

kombinasi bahan alam dengan buatan. Fenomena yang terjadi banyak diaplikasikan dalam hal mendesain suatu bangunan. Restoran contohnya. Desain kombinasi yang biasa disebut *green design* ini menjadi sebuah trend bagi kalangan arsitek maupun desainer interior. Penghematan bahan dan daya daur ulang barang bekas sangat berperan dalam desain *green* ini. Gaya hidup masyarakat yang gemar menikmati kuliner dengan orang tersayang maupun kerabat diberikan nuansa baru dalam desain restoran. Semakin unik desain, semakin ramai dikunjungi dan tentunya dengan masakan khas masing masing restoran. Di Bali, sudah banyak desain bangunan maupun desain interior menggunakan konsep ini. Disamping menarik wisatawan domestik maupun mancanegara, juga berperan dalam mewadahi gaya hidup masyarakat dimana gaya hidup serba praktis dipadukan dengan desain kembali ke alam. Daerah ramai wisatawan banyak sekali dijumpai desain *green* ini. Namun di daerah yang jauh dari kawasan padat wisatawan dan padat penduduk, gaya atau desain seperti ini mulai dibangun untuk mempertahankan area yang masih alami dan menghadirkan nuansa alami yang lebih. Semakin berkembangnya jaman membuat manusia semakin kreatif untuk berkarya bukan hanya menciptakan karya baru tapi banyak orang yg lebih suka memberdayakan barang yang sudah tidak berfungsi menjadi lebih bernilai. Oleh sebab itu material barang bekas menjadi trend sekarang ini.

Terlepas dari fungsinya berbagai fasilitas, estetika barang bekas dipakai sebagai bahan utama desain fasilitas. Mulai dari tempat duduk, meja, nakas, lemari, tempat tidur dan kombinasi kayu dengan sofa. Tempat duduk contohnya, di

desain dengan menggunakan bahan kayu bekas, kaleng bekas, bahkan dari barang bekas yang semestinya bukan untuk digunakan langsung dalam aktivitas. Perabot atau furnitur dalam bangunan apapun semakin banyak di desain dengan berbagai konsep dan bentuk. Dari segi bahan material juga semakin beraneka ragam bahan yang digunakan demi memperoleh estetika dari desain. Demikian juga dengan desain kursi dalam restoran. Semakin beragam desain kursi yang ada di dalam bangunan restoran. Selain memenuhi kebutuhan aktivitas di dalam restoran, segi estetika juga dipertimbangkan untuk menarik minat pengunjung.

2. METODE DESAIN

Metode Deskriptif dihasilkan desain kursi makan dengan desain baru berbahan kayu bekas sehingga menimbulkan estetika desain dimunculkan dari tekstur serta warna guna menarik minat pengunjung datang ke restoran.

3. PEMBAHASAN

Konsep kembali ke alam (*back to nature*) merupakan suatu konsep kehidupan yang menghormati eksistensi alam, menyesuaikan, dan menyelaraskan diri dengan alam, meminimalkan pembangunan atau aktivitas yang menyebabkan perubahan fisik alam (Karyono, 2010:88). Di dalam desain berkelanjutan, konsep - konsep alam yang diaplikasikan akan membentuk suatu rancangan yang unik. Kebanyakan tercipta oleh adanya bentuk analog dari benda alam seperti daun, batu, pohon. Semuanya untuk menciptakan bentuk yang mengartikan bahwa bangunan tersebut memiliki konsep alam dan tentunya

dengan berbagai pertimbangan dalam aturan desain berkelanjutan.

Sustainable Design adalah sebuah konsep terapan dalam bidang arsitektur untuk mendukung konsep berkelanjutan, yaitu konsep mempertahankan sumber daya alam agar bertahan lebih lama, yang dikaitkan dengan umur potensi vital sumber daya alam dan lingkungan ekologis manusia, seperti sistem iklim planet, sistem pertanian, industri, kehutanan, dan tentu saja arsitektur.



Isu tentang pemanasan global dan segala dampak pengrusakan bumi, rupanya menjadi perhatian utama yang mendunia dan mengundang aneka upaya memperbaiki cara hidup. Banyak kaum pemerhati kelas dunia yang mulai menghimbau agar kesadaran menyelamatkan bumi mampu menjadi gaya hidup era puluhan tahun ke depan. Sustainability adalah satu konten yang memiliki arti adanya “keberlanjutan”. Artinya, sebisa mungkin apa yang kita perbuat dan produksi di atas muka bumi ini, dapat menjadi kontinuitas yang baik untuk diturunkan kepada generasi penerus kita di masa depan.

Meskipun terdapat beragam standar dan pemahaman, beberapa prinsip dasar *sustainable design* yang umum diterima adalah meliputi aspek-aspek:

1. **Low-impact material:** memanfaatkan bahan *non-toxic* dan diproduksi secara ramah lingkungan (mis: pembuatannya hanya membutuhkan sedikit energi).
2. **Efisiensi energi:** menggunakan atau membuat produk yang hanya membutuhkan sedikit energi.
3. **Kualitas dan daya tahan:** produk yang berfungsi baik (memiliki umur pakai) secara lama berarti mengurangi perawatan atau penggantian.
4. **Reuse and recycle:** rancangan produk harus mempertimbangkan pemanfaatan secara berkelanjutan hingga setelah masa pakai berakhir (*afterlife*).
5. **Renewability:** bahan berasal dari wilayah terdekat, diproduksi dari sumberdaya terbarukan, serta (bila memungkinkan) bisa diolah menjadi kompos.
6. **Sehat:** produk tidak berbahaya bagi pengguna/penghuni dan lingkungan sekitarnya, bahkan bisa menunjang aspek kesehatan secara luas.

Restoran Puri Lumbung menggunakan konsep desain berkelanjutan dengan Bali Modern sebagai konsep bentuk. Bentuk modern berupa bentuk sederhana hampir atau tanpa ornamen yang menempel di dalamnya. Material kayu bekas digunakan sebagai material furniture kursi dan mejanya. Desain furnitur yang berkualitas menyimpan nilai isoteri, mengandung kompleksitas nilai, baik ilmu pengetahuan dan ketrampilan teknik, muatan filosofi maupun metodologi.



Dari bentuk furnitur tempat duduk Puri Lumbung Restoran menggunakan bentuk formal dengan tekstur dalam dan di haluskan dengan metode pangamplasan serta pewarnaan kembali menggunakan metoda semprot melamin dan sanding natural demi mempertahankan warna asli dari kayu. Warna yang melekat pada furnitur tempat duduk Puri Lumbung Restoran mempertahankan warna asli kayu. Diperbaharui kembali menggunakan *finishing* melamin dengan sanding natural. Warna coklat muda (salak brown) dicampur dengan bercak hitam yang timbul akibat penuaan pada kayu sehingga kesan artistik hadir pada desain furnitur. Kayu bekas yang memiliki karakter berbeda dari kayu olahan pabrik, menambah keeksotisan tersendiri. Selain menggunakan *finishing* melamin biasa, furnitur dalam restoran juga menggunakan finishing *white wash* yaitu finishing menggunakan warna putih dan di gosok kembali menggunakan amplas guna memunculkan guratan tekstur yang dimiliki oleh setiap kayu bekas yang digunakan sebagai material furnitur.



Metode finishing menggunakan melamin dan *white wash* sedang banyak digunakan dalam industri furnitur belakangan ini. Melamin digunakan untuk mempertahankan wujud tekstur kayu serta menambahkan warna dalam desain furnitur. Warna asli kayu juga dapat dirubah sesuai keinginan konsumen ataupun desainer tanpa merubah wujud tekstur asli kayu. Finishing *white wash* sekarang sedang menjadi trend yang sangat banyak diaplikasikan dalam industri furnitur. Karakter tekstur bermacam-macam yang dimiliki kayu bekas membuat konsumen memilih metode *white wash* sebagai finishing. Tekstur yang *eksis* karena penggunaan cat putih dengan metode pengamplasan semakin membuat keunikan kayu bekas semakin terlihat dan tidak hilang

jika difinishing. Kayu yang memiliki tekstur besar ataupun sedang jika difinish *white wash* akan memunculkan karakter masing-masing kayu. Konsumen semakin senang dengan keunikan yang dimiliki oleh furnitur dengan finishing *white wash* sehingga metode finishing ini semakin banyak dalam daftar permintaan pemesanan desain furnitur.

5. KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Warna pada tempat duduk di Puri Lumbung Restoran tetap mempertahankan warna asli kayu sehingga identitas kayu masih melekat.
- b. Tekstur berupa guratan lebar dan kecil, serat panjang dan melebar sehingga estetis kayu yang digunakan masih tetap ada.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Ching, Francis D.K. 1996. *Interior Designing Illustrated*. London : International Thomson Publishing Inc.
- Ching, Francis D.K. 2011. *Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi* (terjemahan Lois Nue Fathia Praja). Jakarta : Indeks
- Karyono. Triharso. 2010. *Green Architecture, Pengantar Pemanahaman Arsitektur Hijau Di Indonesia*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Irawan. Bambang, Priscilla Tamara. 2013 *Dasar Dasar Desain*. Jakarta : Griya Kreasi

SUMBER LAINNYA

- <http://dustfactoryvintage.com/re-claimed-scrapwood-furniture/>
- <http://www.trendir.com/archives/000897.html>
- <http://www.archiwow.com/natural-wood-coffee-tables-furniture-with-massive-wood-architectural-construction-10-22>

PENERAPAN “SIKUT RAHI” PADA “RERAJAHAN INGGU SAKTI” SEBAGAI ESTETIKA PADA DESAIN FASAD APOTEK DI BALI

ISI Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar Telp.(0361) 227316,
Fax (0361) 236100. Email pasca.isi-dps.ac.id
Website : <http://www.pasca.isi-dps.ac.id>

Gede Sutrawan
Email, sutrawandesign@gmail.com

Abstrak

Penerapan sikut rahi pada rerajahan “Sanghyang Inggus Sakti” sebagai estetika pada desain fasad bangunan apotek di Bali, merupakan sebuah interpretasian dari kearifan lokal Bali kedalam bentuk desain fasad bangunan apotek di Bali. Dengan menerapkan metode pengamatan, perpustakaan dan wawancara, dan teori bentuk, teori nirmana, dan estetika maka rerajahan “Sanghyang Inggus Sakti” sebagai salah satu warisan budaya berupa gambar rerajahan yang dibuat dengan fungsi seperti tanaman Inggus yaitu tanaman obat termulia sebagai pelindung tubuh dari penyakit dan marabahaya karena dimana fungsi ini sangat relevan dengan fungsi apotek saat ini. Dengan penerapan dimensi rahi pada rerajahan ini, dapat dibentuk rerajahan sebagai bidang, kemudian dengan prinsip – prinsip teori estetika di aplikasikan untuk kesatuan, keseimbangan, dan sebagai pokok poin pada fasad bangunan apotek di Bali. Jadi penerapan rerajahan ini dapat menjawab kebutuhan apotek sebagai bangunan komersial dan sekaligus melestarikan nilai luhur budaya Bali.

Kata kunci: sikut rahi, rerajahan, estetika, fasad Apotek

Abstract

Application of the sikut rahi with rerajahan "Sanghyang Inggus Sakti" as aesthetic design building facades apoteak in Bali, is a local Balinese interpretasian of wisdom in the form of the building facade design apoteak in Bali. By applying the methods of observation, interviews and library, and the theory of forms, nirmana theory, and aesthetics of the rerajahan " Sanghyang Inggus Sakti " as one of the cultural heritage in the form of images rerajahan created with functions same as plant inggu such us of

medicinal plants as a protective body from disease and distress because of where the function is very relevant to the current pharmacy function. With the implementation sikut rahi in rerajahan, it can be formed rerajhana as field, then by the principle of aesthetic theory is applied to unity, balance, and as pocal points on building facades apoteak in Bali. So the application of this rerajahan can answer the needs apoteak as well for commercial buildings and apoteak as well as preserving the Bali's cultural.

keyword: sikut rahi, rerajahan, aesthetics, facade apoteak

PENDAHULUAN

Penerapan “*sikut rahi*” pada *rerajahan “Sanghyang Inggus Sakti”* sebagai estetika pada desain fasad bangunan apotek di Bali, merupakan sebuah interpretasian nilai – nilai budaya Bali yang megutamakan keselarasan antara manusia, bangunan dan lingkungannya, guna mendapatkan manfaat yang baik dari rerajahan, dalam pemanfaatannya sebagai fasad yang diambil berdasarkan estetika.

Manfaat baik dalam pemanfaatan *rerajahan “Sanghyang Inggus Sakti”* ini pada apotek adalah sesuai dengan fungsi dari *rerajahan* ini yaitu memberikan keyakinan akan penyembuhan bagi manusia yang berobat ke apotek dari penyakit atau bahaya, serta bermanfaat dalam pelestarian nilai – nilai arsitektur tradisional Bali yang kian ditinggalkan karena lemahnya keberpihakan terhadap budaya Bali. Selain itu menggunakan kaidah – kaidah yang termuat dalam kitab bangunan yang ada di Bali yaitu lontar *Asta Kosali* berupa “*sikut rahi*” guna pembentuk rerajahan ini, sebagai estetika pada desain fasad bangunan apotek diharapkan juga mampu memberikan kepercayaan akan manfaat ekonomis mendukung apotek sebagai tempat usaha yang didalamnya ada aktivitas manusia.

Berdasarkan hal diatas, maka Penerapan "*sikut rahi*" pada *rerajahan "Sanghyang Inggu Sakti"* sebagai estetika pada desain fasad apotek di Bali merupakan hal yang penting dilakukan guna mendapatkan manfaat yang penting seperti diatas. Permasalahannya adalah bagaimana membentuk desain fasad apotek dari bentuk *rerajahan "Sanghyang Inggu Sakti"* agar tetap bernilai estetis dengan menggunakan aturan – aturan yang tertuang dalam kitab *Asta Kosali* berupa "*sikut rahi*" sehingga tidak mengurangi kegunaan apotek sebagai tempat usaha, serta tidak bertentangan dengan asas pembangunan yang bercorak desain arsitektur tradisional Bali.

METODE DAN LANDASAN TEORI

Metode

Dalam penerapan "*sikut rahi*" pada *rerajahan "Sanghyang Inggu Sakti"* sebagai estetika pada desain fasad bangunan apotek di Bali digunakan metode kualitatif yaitu, data yang tidak menekankan kuantum atau jumlah lebih menekankan pada kualitas secara alamiah karena menyangkut pengertian, konsep, nilai, serta ciri – ciri yang melekat pada objek penelitian, (Kaelan. H. 2012: 5). Selain itu, dalam penerapan *rerajahan* sebagai estetika dibantu dengan metode pencarian data berupa: Pengamatan dan Dokumentasi

Pengamatan dan dokumentasi terhadap bentuk estetika apotek yang sudah ada di berbagai daerah di Bali, terutama pada bentuk fasad apotek guna mengetahui sejauh mana penyimpangan estetika desain fasad apotek terhadap desain tradisional Bali yang sudah terjadi dan berdampak pada wajah kota karena secara umum bangunan apotek berada pada jalan

utama dan sentra bisnis di Bali sehingga menjadi *image* pada wajah kota. Hasil pengamatan dijadikan parameter dalam mengaplikasikan bentuk estetika *rerajahan* “*Sanghyang Inggus Sakti*” ini dalam desain fasad apotek, sehingga desain apotek dapat sesuai dengan upaya untuk mewujudkan syarat bangunan pelestarian nilai – nilai arsitektur tradisional Bali.

Kepustakaan

Hasil pengamatan dan dokumentasi dilapangan akan dipelajari berdasarkan pendekatan kepustakaan ilmu tradisi Bali yang ada yaitu, pencarian bentuk *rerajahan* “*Sanghyang Inggus Sakti*” sebagai dasar dalam estetika desain fasad, dan ilmu bangunan tradisi Bali “*Asta Kosali*” pada “*sikut rahi*” yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan dimensi *rerajahan* “*Sanghyang Inggus Sakti*” sebagai estetika pada desain fasad apotek di Bali.

Wawancara

Karena kurangnya pustaka tentang *rerajahan* dan “*sikut rahi*” maka dilakukan wawancara guna mendapatkan data dan informasi yang lebih lengkap tentang *rerajahan* “*Sanghyang Inggus Sakti*” yang akan dikaji untuk dijadikan estetika pada desain fasad apotek di Bali. Wawancara dilakukan kepada salah satu tokoh yang berkompeten di bidang *rerajahan*. Wawancara pada tokoh ini hanya sebatas data pelengkap terhadap data yang ditemukan dalam kepustakaan.

Landasan Teori

Teori nirmana tentang bentuk dalam buku Nirmana Elemen – Elemen Seni dan Desain menyatakan bahwa bentuk dapat berupa bidang dan berupa ruang/volume. Bentuk bisa

dibentuk dari titik yaitu sebuah bentuk yang tidak berdimensi, oleh garis yaitu kumpulan titik-titik dalam suatu arah dan menghasilkan bentuk dengan dimensi memanjang, serta dibentuk oleh pertemuan antar garis akan membentuk bidang yang berdimensi panjang dan lebar menjadi bentuk bidang. Sedangkan bentuk volume/gempal atau bentuk ruang merupakan bentuk tiga dimensi yaitu panjang, lebar, tinggi, yang dibentuk dari bidang – bidang. (Sanyoto Ebd. 2010: 103-112). Teori bentuk ini digunakan, sebagai dasar mencari elemen bentuk pada *rerajahan "Sanghyang Inggu Sakti"* agar rerajahan ini dapat dibentuk sesuai dengan aplikasinya sebagai estetika desain fasad apotek yang mudah diterapkan dalam material pembentuk fasad bangunan.

"*Sikut Rahi*" pada kitab '*Asta Kosali*' lontar no 231 yang diterjemahkan oleh Ketut Tamujaya dan buku *Lintasan Asta Kosali* menyatakan *Sikut Rahi* adalah nama ukuran dari pangkal jari sampai ujung jari telunjuk tangan, pada seseorang yang dijadikan ukuran seperti yang termuat dalam *Asta Kosali* yaitu lontar / buku tentang ukuran membuat rumah serta syarat – syaratnya. Beberapa penetapan dari lontar *Asta Kosali* yang mencerminkan keseimbangan kehidupan manusia dengan alamnya, (Tonjaya Bendesa K.1992:5-9). *Asta Kosali* merupakan ilmu yang dilakukan oleh ahli bangunan (*undagi* atau tukang bangunan), janganlah keburu – buru melakukannya terlebih dahulu harus mengetahui adanya "*Undagi*" itu didalam badan manusia. (Tamu Jaya. K :41)

Perhitungan jumlah iga – iga (Usuk: kayu penopang genteng) pembangunan Bale, Meten, dan sejenisnya memakai iga – iga dengan syarat jumlah perhitungan sebagai berikut: 1.Sri

baik untuk Jineng (Bangunan penyimpanan padi), 2. Werdi baik untuk rumah meten (Rumah tinggal), 3. Naga baik untuk kori atau pintu gerbang, 4. Hyang baik untuk bangunan suci, sanggar, 5. Mas baik untuk ukuran membuat bangunan apa saja, 6. Pirak baik untuk ukuran bangunan yang dipungsikan sebagai dagang, kedai toko, atau bisnis, (Tonjaya Bendesa K.1992:5-9)

Berikut adalah ukuran saka (Tiang/ kolom) berdasarkan lontar Asta Kosali

Panjang 12 rahi maurip aguli linjong bernama Srimahadewi, Srinadi = hayu.

Panjang 13 rahi maurip anyari kacing bernama Bhatara Asih, Srinadi = utama

Panjang 13rahi maurip aguli madu bernama Bhatara apasang lungguh = madya ; kalau maurip 2 guli bernama sriteka = hayu

Panjang 14 rahi maurip auseran linjong bernama Sriawusungan, Srinadi = hayu pakai pada Jineng

Panjang 15 rahi maurip aguli linjong bernama Srikusuma Dewi, = hayu pakai pada Jineng / Meru

Panjang 16 rahi maurip acaping madu bernama Darayana = hayu pakai pada Jineng Lumbang. (Tonjaya Bendesa K.1992:18-19)

Ukuran – ukuran diatas merupakan perhitungan berdasarkan jumlah satuan material yang dipakai. Serta dimensi yang dipakai berdasarkan ukuran dimensi tubuh berupa ruas jari, ruas tangan, dan lainnya. Dalam pencarian bentuk desain menggunakan proporsi sebagai prinsip dasarnya, untuk memperoleh keserasian dalam karya diperlukan perbandingan –

perbandingan yang tetap. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi ini menggunakan bilangan yang berasal dari dimensi tubuh manusia berdasarkan perhitungan – perhitungan yang disesuaikan dengan fungsinya sebagai bangunan yang diperuntukan untuk dagang, berobat, dan mendapatkan keharmonisan antara penjual dan pembeli.

Dari uraian diatas, maka teori ini dapat digunakan untuk mendapatkan dimensi bentuk dari *rerajahan “Sanghyang Inggu Sakti”* yang disesuaikan dengan hitungan – hitungan dengan fungsi apotek sebagai bisnis atau usaha dagang. *rerajahan “Sanghyang Inggu Sakti”*.

Dari kehidupan seni dan sosial di Bali berkembang pada tahun 1478, beragam ciptaan baru lahir dalam berbagai lapangan kesenian, lebih – lebih setelah perpustakaan majapahit dibawa ke Bali. Seni dan kesusastraan ketingkat yang belum pernah dialami oleh penduduk Bali (Nyoka,1990;22). Pada tahun inilah Dhanghyang Nirarta menggubah aksara suci berbahasa sanskerta dan berupa lukisan sebagai *rerajahan* (Watra,2008:80). Aksara inilah berkembang menjadi *rerajahan* atau aksara suci modre salah satu *rerajahannya* adalah *rerajahan “Sanghyang Inggu Sakti”*

Rerajahan “Sanghyang Inggu Sakti” yang diambil pada dua buah buku di Leiden, yang disatukan dan diberi penjelasan oleh C. Hooykaas tidak adanya banyak informasi yang diperoleh dari gambar *rerajahan Sanghyang Inggu Sakti* itu sendiri. *Reajahan* lahir dari gubahan aksara Bali yang disesuaikan dengan kepentingan pada masa itu. Dengan bahasa magis yang diperoleh secara ektasis maka segala sesuatunya dapat

disederhanakan dalam bentuk gambar seperti *rerajahan* “*Sanghyang Inngu Sakti*” ini.



Rerajahan Sanghyang Inngu Sakti



Tanaman Inngu (*Ruta angustifolia Pers.*)

Dari tulisan yang ada pada rerajahan diatas dapat dibaca “*iki sanghyang Inngu Sakti, Maka pangmi tuwuh*” tulisan pada rerajahan ini, menyatakan bahwa fungsi rerajahan ini adalah sebagai pelindung tubuh dari penyakit dan marabahaya Inngu adalah tumbuhan obat termulia (Jaman.I.G, 1999;24) jika dilihat dari kata “*inggu*” pada rerajahan ini, sama dengan salah satu jenis tanaman obat yang berasal dari Eropa Selatan dan Afrika Utara yaitu tanaman Inngu (*Ruta angustifolia Pers.*) sejenis semak, tinggi 1,5 meter. Khasiat Inngu adalah mengobati demam, influenza, batuk, radang paru, ayan (epilepsi), hepatitis; Kejang pada anak, kecikutan (singultus, hiccup), kolik, cacingan,; Histeri (hysteria), nyeri ulu hati, nyeri dada dan hernia, bisul,; Haid tidak teratur, tidak datang haid (amenorrhoea),; Radang kulit bernanah, memar akibat benturan benda keras, ; Gigitan ular berbisa dan serangga, Keracunan obat atau racun,; Pelebaran pembuluh darah balik (vena varikosa),; Radang vena (flebitis). (<http://www.herbalisnusantara.com>)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui bahwa *rerajahan “Sanghyang Inngu Sakti”* merupakan rerajahan atau

gambar aksara yang ditujukan sebagai pengobatan atau mencegah penyakit menjaga kesehatan dan keselamatan. Secara desain Rerajahan "*Sanghyang Inggu Sakti*" tersusun dari garis garis nyata, bersifat lembut, lincah, luwes, kadang kadang kuat, ringan, melesat lancar, gempal dan sebagainya. "*Sanghyang Inggu Sakti*" adalah contoh suatu simbol emosi yang diekspresikan dalam goresan berirama dengan rasa yang berkualitas tinggi yang bisa membangkitkan imajinasi. Jadi berdasarkan kesamaan fungsi dengan apotek sebagai tempat berjualan obat maka rerajahan "*Sanghyang Inggu Sakti*" ini dapat dipakai sebagai ide dalam pembentukan estetika desain fasad bangunan apotek karena adanya kesamaan fungsi antara rerajahan "*Sanghyang Inggu Sakti*" dengan apotek sebagai tempat membeli obat untuk kesehatan dan keselamatan.

Teori estetika dalam buku Estetika Sebuah Pengantar, Jakarta (Djelantik, A A M. 2008). Estetika merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek darimana dari apa yang kita sebut indah (Djelantik, 2008:9). Lebih lanjut dijelaskan bahwa Estetika merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek darimana dari apa yang kita sebut indah (Djelantik, 2008:9)

Struktur atau susunan dari karya seni merupakan aspek yang menyangkut dari keseluruhan karya itu dan meliputi pula peranan dari masing – masing bagian dari keseluruhan itu. Kata struktur berarti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu pengorganisasian, penataan, ada hubungan tertentu antara bagian bagian itu. Adapun unsur-unsur dalam struktur sesuatu

yang berperan rasa indah/estetik yang terdapat dalam karya seni adalah:

1. Keutuhan/kesatuan (*unity*). Keutuhan menunjukkan karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya menunjukkan sifat yang utuh tidak ada yang kurang tidak ada yang lebih. Ada hubungan yang relevan antar bagian tanpa ada bagian yang sama sekali tidak berguna, jika bagian - bagian sangat berlainan satu dengan yang lainnya maka keutuhan dari keseluruhan dapat dicapai dari menjamin agar terdapat hubunga yang kuat antara bagian – bagiannya, baik mengenai kedudukannya maupun fungsinya masing - masing (Djelantik, 2008:40)
2. Penonjolan atau penekanan (*dominance*). Penonjolan juga bisa disebut penekanan atau *pocal point* merupakan tindakan mengarahkan perhatian seseorang utuk menikmati bagian tertentu dari karya seni sebagai hal yang lebih penting dari bagian lain, (Djelantik, 2008:47)
3. Keseimbangan (*Balance*). Keseimbangan dalam karya seni dapat dicapai dengan keseimbangan simetri dan asimetri. Keseimbanga simetri merupakan suatu kesatuan bila dibagi bagian tengah akan menjadi dua bagian yang sama belahan satu merupakan pencerminan dari belahan yang lain, (Djelantik, 2008:41). Sedangkan keseimbangan asimetri merupakan keseimbangan yang diperoleh

dari permainan kesan saa kuatnya, (Djelantik, 2008:50)

Estetika bersifat interpretasi atau yang disebut dengan hermeneutika, estetika layaknya dengan Sains mengatisipasi perubahan dan meraba hal – hal yang belum diketahui. Hasil dari sains dapat diuji kembali karena itu ia bebas nilai, sedangkan estetika yang diungkapkan melalui perwujudan seni sangat tergantung pada pribadi pengungkapnya karenanya ia taut nilai. Dalam kontek peradaban dan kebudayaan keduanya mempunyai peranan yang sama pentingnya karena keduanya saling tergantung. Estetika member nilai terhadap “temuan sains” selanjutnya sains mencari tata nilai yang baru. Estetika bukan ungkapan perasaan yang konstan berlaku untuk seluruh jaman tetapi ia relative terhadap ruang dan waktu. (Buchori Imam. 2010:3).

Dari uraian diatas maka teori estetika ini digunakan dalam mengkomposisikan setiap bentuk bidang rerajahan yang sudah terbentuk tersebut sehingga mampu menghasilkan bentuk yang estetis jika diterapkan dalam desain fasad apotek di Bali baik dari segi kesatuannya, penonjolan maupun keseimbangannya.


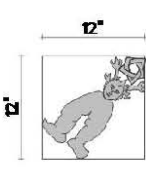

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Penerapan “*sikut rahi*” pada rerajahan “*Sanghyang Inggu Sakti*” sebagai desain fasad bangunan apotek di Bali dilakukan dengan melihat proporsi rerajahan yang ada untuk mungkin dibuat secara bujur sangkar atau persegi panjang sesuai sikut rahi melalui mendimensikan kembali rerajahan “*Sanghyang Inggu Sakti*” dengan garis – garis pembentuknya

yang terarah dan terukur sesuai dengan perbandingan ukuran “*sikut rahi*” sampai terbentuk bidang guna dapat berfungsi sesuai dengan nilai tradisinya yaitu mendatangkan rejeki dan keharmonisan dalam usaha dagang dalam hal ini usaha apotek

Tabel 1. Pembahasan penerapan “*sikut rahi*” pada rerajahan “*Sanghyang Inggus Sakti*” sebagai desain fasad apotek.


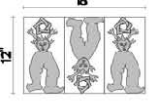
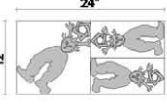
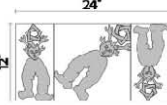
<p>Rerajahan “<i>Sanghyang Inggus Sakti</i>”</p>	<p>Bentuk Dasar Dimensi (12rai+aguli linjong) X (6rai+aguli linjong) Atau dengan diagonal (12rai+aguli linjong) X (12rai+aguli linjong)</p>		<p>Fungsi</p>
			<p>Pelindung tubuh Mencegah / mengobati penyakit harmonis Laris dalam usaha/bisnis.</p>

Sumber: (Jaman.I.G, 1999;24)

Guna dapat mengubah rerajahan “*Sanghyang Inggus Sakti*” dari bentuk nisbi, yaitu bentuk yang tidak terukur menjadi bentuk terukur maka diterapkan “*sikut rahi*” adalah nama ukuran dari pangkal jari sampai ujung jari telunjuk tangan, dimana rerajahan ini digambar dalam ukuran Panjang 12 rahi maurip aguli linjong bernama Srimahadewi, Srinadi artinya hayu atau bagus untuk usaha atau dagang dan lebar 12 rahi maurip aguilinjong juga, atau lebar 6 rai maurip aguli linjong karena melihat dari proporsi gambar rerajahan pada awalnya.

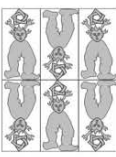
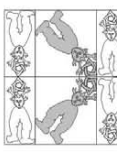
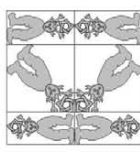

2. Tabel 2. Pembahasan ragam penyusunan bentuk, estetika, “*Sanghyang Inggu Sakti*” pada desain

Setelah didapatnya bentuk yang terukur seperti table 1 diatas maka, untuk menjadikan estetika dalam desain fasad maka digunakan teori proporsi yaitu dengan mengubah atau mengkompigurasikan bentuk berdasarkan skala 6:12

Konfigurasi 1	Konfigurasi 2	Konfigurasi 3	Konfigurasi 4
			

Perhitungan jumlah rajah dalam setiap bidang konfigurasi ditentukan berdasarkan hitungan jumlah ke 6 yaitu hitungan perak, yang baik untuk hitungan dagang atau usaha dengan demikian tiap kompigurasi bidang terdiri dari 6 buah bentuk rajah atau kelipatan 6, (Tonjaya Bendesa K.1992:5-9)

3. Tabel 3. Pembahasan penyusunan bentuk, estetika, “*Sanghyang Inggu Sakti*” pada desain dan model aplikasinya pada bangunan apotek

Kesatuan	Pocal point	keseimbangan	Penerapan pada Fasad Apotek
			

Setelah mendapatkan bentuk – bentuk estetis diatas, maka rerajahan “*Sanghyang Inggu Sakti*” ini dapat diaplikasikan sebagai fasad bangunan dengan kesatuan, focal point, dan keseimbangan formal maupun informal.

HASIL

Dari pembahasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

rerajahan “Sanghyang Inggu Sakti” dapat dijadikan estetika dalam desain fasad apotek dengan penerapan teori bentuk dan berdasarkan dimensi “*Rahi*” menjadikan rerajahan ini berbentuk bidang dengan dimensi panjang dan lebar yang tidak nisbi lagi, sehingga sehingga dapat mendukung kegunaan apotek sebagai tempat usaha, serta tidak bertentangan dengan asas pembangunan yang bercorak desain arsitektur tradisional Bali.

DAFTAR SUMBER

- Buchori Imam. 2010. Wacana Desain: ITB
Djelantik,A A M. 2008. Estetika Sebuah Pengantar, Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
Jaman I. G, 1999. Fungsi Dan Manfaat Rerajahan, Surabaya : Paramita
Kaelan. H. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner. Yogyakarta: Paradigma
Nyoka.1990.Sejarah Bali. Denpasar : Toko Buku Ria
Sanyoto. Ebd, Sadjiman. 2010. *Nirmana; Elemen – elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
Tamu Jaya. K. Hasta Kosali, No 231
Tonjaya, Bendesa K. INy Gd. 1992. Lintasan Asta Kosali: Toko Buku Ria
Watra I Wayan. 2008. Ulap Ulap dan Rerajahan. Surabaya : Paramita. Hlm 98 -110
<http://www.herbalisnusantara.com>)

KORI AGUNG PURI AGUNG PELIATAN SEBAGAI DESAIN DINDING PANGGUNG BALERUNG DI PELIATAN

A.A. Gd. Tugus Hadi Iswara A.M.

Br.Teruna Peliatan Ubud Gianyar Bali email :
swaradera@yahoo.co.id
Program studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Program Pasca Sarjana ISI Denpasar

Abstrak

Terwujudnya Kori Agung pada Puri sebagai lingkungan buatan sangat terkait dengan sikap dan pandangan hidup masyarakat Bali, tidak terlepas dari sendi-sendi agama, adat istiadat, kepercayaan dan system religi yang melandasi aspek-aspek kehidupan. Ancak saji dijadikan sebagai areal pertunjukan tari-tarian dan gambelan yang ditonton oleh baik orang asing maupun lokal. Kori agung menjadi latar dari pertunjukan tersebut. Balerung stage merupakan suatu wadah yang menyajikan pertunjukan kesenian Peliatan yang ada di desa Peliatan. Atas dasar Kegiatan tersebut Balerung Stage menggunakan Kori Agung Puri Agung peliatan sebagai desain dinding pada Interior panggung.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk memahami serta menganalisis Bagian Bangunan Kori Agung Puri Agung Peliatan Sebagai desain dinding Balerung stage di Peliatan, dengan pendekatan kajian seni yang bersifat kritis, multi dimensional. Data untuk penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan, studi dokumentasi, observasi, dan wawancara.

Dengan perkembangan dunia pariwisata Peliatan yang pesat, hal tersebut akan menuntut adanya ciri khas yang dapat menampilkan identitas daerah Bali sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, sehingga hal tersebut berperan dalam perkembangan fungsi dari Kori Agung. Selanjutnya mengenai makna Kori Agung, makna pelestarian dan makna keberlanjutan nilai warisan budaya walaupun telah merubah fungsi Kori Agung yang pada dahulunya sebagai pintu masuk Puri telah berubah menjadikan desain dinding panggung Balerung stage sebagai kawasan wisata dan hiburan dengan

tidak melepaskan makna dari kori Agung sebelumnya. Kori Agung di Puri Agung Peliatan masih memiliki bentuk dan bangunan yang dipertahankan keasliannya. Kegiatan Masyarakat dan Pariwisata menyebabkan Kori Agung Ancak Saji Puri Agung Peliatan sebagai interior Bangunan Pertunjukan di desa Peliatan sebagai identitas daerah.

Kata kunci : Kori Agung Puri Agung Peliatan, desain dinding, interior panggung Balerung

Abstract

Realization of Kori Agung at Puri as strongly associated with the built environment and the attitude of the Balinese way of life, not apart from the joints religion, customs, beliefs and religious systems that underlie aspects of life. Used as a performance area and gambelan watched by both foreign and local. Kori Agung into the background of the show. Balerung stage is a place that serves the performing arts in the village Peliatan Peliatan. On the basis of these activities Balerung Stage using Kori Agung Puri Agung Peliatan as the interior wall design stage.

This study uses a qualitative method, which aims to understand and analyze the Building Section Kori Agung Puri Agung Peliatan As Balerung wall design stage in Peliatan, with an approach that is both critical study of the art, multi-dimensional. Data for this study were obtained through library research, documentation studies, observations, and interviews.

With the development of world tourism's rapid Peliatan, it will demand a characteristic that can display the Bali regional identities so as to attract tourists to visit, so that it plays a role in the development of the function of Kori Agung. More on the meaning of Kori Agung, preservation of meaning and the meaning of cultural heritage value although survival has altered the function Kori Agung is at the entrance of the former castle wall has been changed to make the design stage Balerung stage as tourist and entertainment area with not releasing the meaning of the Supreme kori sebelumnya. Kori Agung in Puri Agung Peliatan still has the form and the building retained its authenticity. Community Work and Tourism menyebabkan Kori Agung Puri Agung Peliatan food shelf as interior Performing Buildings in the village Peliatan as regional identity.

Keywords: Kori Agung Puri Agung Peliatan, wall design, interior Balerung stage

2. Pendahuluan

Puri Peliatan terletak tepat di jantung desa Peliatan. Merupakan pusat pemerintahan kerajaan Peliatan pada zaman dahulu, serta sebagai kegiatan seni budaya dan adat, yang diadakan di depan Puri. Puri Peliatan masih memiliki tata ruang dan bangunan yang masih seperti aslinya. Ancak Saji adalah tempat pertemuan antara Raja dan masyarakat. Jika ada acara pernikahan atau syukuran dari kerajaan akan diadakan hiburan bagi masyarakat. Keberadaan ini berkembang sampai saat ini dengan menjadikan ancak saji sebagai sentral untuk mengadakan acara seperti pertunjukan seni. Di sini seminggu beberapa kali diadakan pegelaran seni tari bagi wisatawan. Selain sebagai tempat pementasan bagi wisatawan, acara peresmian atau hari peringatan semua lembaga yang ada di Peliatan dilakukan dengan mengadakan berbagai macam hiburan, sehingga Ancak Saji Puri Peliatan digunakan sebagai wadah hiburan bagi seluruh masyarakat di Peliatan.

Arsitektur Tradisional Bali terdapat istilah pemesuan atau pemedalan yang berfungsi sebagai pintu keluar pekalangan, desa, maupun pura. Pemesuan memiliki beberapa tipologi bentuk yang berbeda sesuai dengan fungsi dan penempatannya, seperti pada pekarangan rumah disebut dengan angkul-angkul, pemesuan untuk menuju semanggan puri maupun daerah yang bersifat parahyangan disebut kori agung. Dewasa ini kori agung sebagai elemen arsitektur tradisional Bali pun tak luput dari perkembangan, baik dalam sisi fungsi, makna, bentuk, bahan, ragam hias sampai pada tata letaknya.

Kori Agung di Ancak saji dijadikan latar sebagai areal pertunjukan tari-tarian dan gambelan yang ditonton oleh orang asing maupun lokal. Balerung stage merupakan suatu wadah yang menyajikan pertunjukan kesenian Peliatan yang ada di desa Peliatan. Atas dasar Kegiatan tersebut Balerung Stage menggunakan Kori Agung Puri Agung peliatan sebagai desain dinding pada Interior panggung. Dengan perkembangan dunia pariwisata Bali yang pesat, hal tersebut akan menuntut adanya ciri khas yang dapat menampilkan identitas daerah Bali sehingga dapat menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung.

3. Materi dan Metode

Dalam artikel ini menggunakan kutipan materi yang digunakan sebagai acuan materi yaitu:

Dari segi fisik ancak saji puri merupakan bangunan tinggi yang dikelilingi tembok , bila lebih ke dalam di area puri akan terdapat sekat-sekat berupa bangunan yang memiliki makna dan fungsinya masing-masing oleh masyarakat Bali, puri sebagai tempat tinggal kaum ksatria atau golongan yang memegang pemerintahan atau bangsawan yang dihormati. Ancak saji adalah halaman depan Puri, sebelum gerbang megah atau kori agung, yang hanya akan terbuka ketika acara yang sangat penting seperti kematian (ngaben), pernikahan dan acara puri yang sangat jarang diselenggarakan. Kori agung yang dibangun tahun 1800 berfungsi sebagai pintu masuk utama ke puri agung peliatan dan sangat dilindungi karena usia dan status sakral untuk keluarga.(Mann, 2012 : 167-169).

Dalam penelitian ini, yang membedakan adalah dengan telah penulis sebutkan di atas bahwa penelitian ini lebih

menekankan pada penggunaan Kori Agung Puri Peliatan sebagai desain dinding panggung pementasan tari tradisional Bali khususnya Peliatan. Pada konteks tradisional Kori Agung merupakan pintu masuk utama yang digunakan pada saat upacara besar. Kori Agung adalah pintu masuk yang sakral, sedangkan pada masa sekarang dengan didukung perkembangan pariwisata yang pesat menjadikan Kori Agung sebagai elemen pembentuk ruang yaitu desain dinding.

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan mengaplikasikan konsep teori. Kori Agung Ancak Saji sebagai wadah hiburan di Puri Peliatan tidak menghilangkan kesakralan puri itu sendiri. Kori Agung masih memiliki tata bentuk dan bangunan yang dipertahankan keasliannya dan adanya batasan-batasan Kori yang boleh digunakan sebagai desain dinding.

4. Pembahasan

Bentuk kori agung yang menjulang tinggi merupakan cerminan dari bentuk gunung. Selain bentuknya yang menjulang tinggi, kori juga dihiasi dengan kekarangan dan papatran yang melambangkan kehidupan di alam. Kori sebagai salah satu elemen arsitektur tradisional Bali memiliki berbagai pengertian yaitu:

- ♦ Merupakan peralihan ruang dalam wujud sebagai pintu masuk yang memiliki pengertian serupa dengan pengertian “toranta” pada arsitektur India, “pai-lou” pada arsitektur Tiongkok dan “torii” pada arsitektur Jepang.

- ♦ Kori merupakan pintu masuk pekarangan, sedangkan kori agung diperuntukkan pada tempat-tempat yang diagungkan.
- ♦ Candi kurung (kori agung) adalah pintu gerbang pura antara daerah jaba tengah dengan daerah jeroan yang bentuk atapnya atau puncaknya tertutup menjadi satu.
- ♦ Pintu masuk pekarangan rumah yang besar, rumah bagi orang-orang yang berkasta, dan rumah bagi orang-orang berkasta Brahmana dan Kesatria.



Fungsi kori agung adalah sebagai pintung masuk ke daerah parahyangan dan tempat-tempat suci yang diagungkan dan disakralkan. Kori agung yang menghapit kori kembar disisi sampingnya merupakan kesatuan tiga kori yang menunggal dengan susunan terbesar terdapat di bagian tengah. Pada kori yang terletak di bagian tengah berfungsi sebagai pintu masuk formal yaitu terbuka ketika acara besar dan penting di puri, sedangkan kori yang terletak disisi sampingnya berfungsi sebagai pintu masuk informal yaitu digunakan untuk pintu keluar sehari-hari bagi semua kalangan.

Bentuk kori agung dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut :

◆ Kepala

Kori agung memiliki struktur atap tiga tingkat atau lima sesuai dengan tingkat keagungannya. Kori agung ini menggunakan struktur atap cecandian berupa struktur masif dari bagian kaki sampai kepala kori agung. Atap pada kori agung merupakan bagian lanjutan badan kori agung atau merupakan atap dengan struktur yang terpisah dari bagian badannya. Pada kori agung Puri agung peliatan menggunakan struktur atap yang bertingkat tiga.

◆ Badan

Bagian badan kori agung merupakan bagian pertemuan sambungan dengan tembok pembatas (penyengker), dan terdapat pula lubang pintu dikarenakan fungsinya sebagai pintu area keluar masuk yang diapit oleh susunan pengawak, sipah, lelangan dan paduraksa.

◆ Kaki

Pada bagian kaki kori agung terdapat susunan anak tangga sesuai dengan tingkat keagungan, bentuk dan fungsinya. Kori agung Puri agung Peliatan menggunakan tujuh anak tangga. Yang terbuat dari batu sikat yang sudah mengikuti perkembangan saat ini.

Berdasarkan kelengkapan elemen pembentuknya kori agung dilengkapi dengan aling-aling. Perletakan aling-aling pada kori agung terletak pada bagian belakangnya sehingga membentuk ruang peralihan untuk memasuki halaman tengah yang fungsinya sebagai tempat mempersiapkan diri bagi umat baik secara fisik maupun nonfisik.

Umumnya bahan yang dipakai untuk menyusun kori agung adalah batu bata, batu padas, atau batu putih karang laut. Bahan pada penutup atap menggunakan bahan yang sama dengan bahan yang sama dengan bahan penyusun badan kori. Pada masa lalu, penggunaan bahan pada kori agung terbatas hanya penggunaan bahan local daerah setempat sehingga meimbulkan keaneka ragaman kori agung dari aspek bahan penyusunnya. Pada kori agung ancak saji puri agung peliatan menggunakan bahan batu bata, batu padas, batu sikat dan beberapa bagian yang patah di tambal dengan semen.

Ragam hias yang terdapat pada kori agung tidak berbeda halnya dengan pola hias yang digunakan pada bangunan tradisional Bali pada umumnya. Masyarakat Bai memiliki inspirasi yang sangat tinggi untuk mengubah dan mengungkapkan lingkungannya menjadi karya ciptanya yang tidak dapat terlepas dari unsur religi, serta memiliki arti dan fungsi tertentu. Kori dihiasi dengan kekarangan dan pepatraan yang melambangkan kehidupan di alam. Pepalihan yang menggambarkan lapisan-lapisan dengan makna tertentu.

Berikut adalah beberapa bagian kekarangan pada kori agung :

- Karang Boma

Berbentuk kepala raksasa yang dilukiskan dari leher keatas lengkap dengan hiasan dan mahkota

- Karang Sae

Berbentuk kepala kelalawar raksasa seakan bertanduk dengan gigi runcing

- Karang Goak

Bentuknya menyerupai kepala burung gagak atau goak

Ditempatkan pada sudut bebatuan bagian atas, dilengkapi

karang simbar dari jenis flora

- Karang Tapel

Serupa dengan karang boma berbentuk lebih kecil

Diletakkan sebagai peralihan bidang di bagian tengah bangunan

- Karang bentulu

Serupa dengan karang Tapel berbentuk lebih kecil dan sederhana

Diletakkan sebagai peralihan bidang di bagian tengah bangunan

- Karang Asti(Gajah)

Bentuknya mengambil bentuk kepala gajah

Terletak di sudut bebatuan bagian bawah

Semua aktifitas seni semakin mengentalkan suasana Peliatan sebagai sebuah desa yang berwawasan budaya dan kesenian. Dikatakan bahwa Diplomasi kebudayaan yang di praktikkan oleh Indonesia sebagai strategi untuk mencapai kepentingan nasional ditengah masyarakat internasional merupakan peristiwa kebudayaan yang kompleks. Diplomasi kebudayaan mempunyai makna strategis bagi Indonesia melalui tiga proses yang berlangsung didalamnya. Pertama, dalam diplomasi kebudayaan terjadi penegasan kembali identitas ke-Indonesiaan melalui reproduksi kebudayaan etnis-etnis yang ada di Indonesia. Kedua, dalam diplomasi kebudayaanterjadi proses simbolis yang menunjuk pada konsumsi atas suatu produk yang lebih ditekankan pada nilai-nilai simbolis produk tersebut dan bukan pada nilai fungsionalnya. Ketiga, dalam diplomasi kebudayaan terjadi proses komodifikasi budaya yang ditandai dengan cara berbagai pihak memperlakukan diplomasi

kebudayaan sebagai proses transaksi berbagai produk kebudayaan

Adanya pementasan rutin sebagai hiburan semua kalangan yang diadakan di Ancak Saji Peliatan yang dipentaskan dilatarbekangi kori agung bermula dari keberadaan seni pertunjukan Bali. Pada tahun 1930an Bali banyak dikunjungi pakar seni dan peneliti budaya seperti Walter Dalam petualangan seninya di Bali, Walter Spies memesan sebuah pertunjukan seni yang dibawakan oleh koor laki-laki yang biasa mengiringi tari Shanghyang, kemudian diberi nama tari Cak, diciptakan oleh I Wayan Limbak dari Bedulu. Spies juga sering mengajak wisatawan Eropah menyaksikan drama tari Calonarang didesa Pagutan Tegal Tamu di wilayah Batubulan Gianyar. Sebagai pelukis, Spies banyak memberikan teknik melukis kepada pelukis-pelukis Bali. Dalam penjelajahan seninya di Bali kemudian dirangkum dalam buku *Dance and Drama in Bali* yang mengungkap berbagai seni pertunjukan tahun 1930an. Meskipun arus pengunjung Bali sempat terhenti sejenak pada Perang Dunia II, namun setelah perang usai kunjungan wisata terus mengalir. Kemungkinan arus wisatawan Eropa mulai mengunjungi Bali setelah mereka disuguhi tontonan yang mempesonakan oleh seniman-seniman Bali di Paris karena banyak Negara berkumpul mengikuti Colonial Exhibition. Hal inilah yang menyebabkan kori agung digunakan sebagai hiasan dinding panggung pertunjukan Yayasan Balerung.

Dewasa ini, fungsi kori agung sebagai pintu masuk dan keluar daerah namun juga digunakan pada puri dan tempat suci telah digunakan di berbagai tempat seperti kantor, panggung pertunjukan, museum, dan lain sebagainya. Sebagai upaya

menampilkan identitas daerah dengan perkembangan dunia pariwisata Bali yang pesat, hal tersebut akan menuntut adanya ciri khas yang dapat menampilkan identitas daerah daerah Bali sehingga dapat menampilkan identitas daerah Bali sehingga dapat menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung, sehingga hal tersebut berperan dalam perkembangan fungsi dari kori agung. Pada bangunan Balerung yaitu panggung pertunjukan yang ada di Peliatan menggunakan kori agung sebagai dinding untuk keluar masuk para pementas sebagai identitas daerah.

Dinding sebagai pembatas ruang mempunyai fungsi sebagai : “unsure-unsur vertical suatu bentuk bisa berupa dinding interior, dapat menjadi penyangga bidang lantai suatu bangunan. Unsur tersebut mengendalikan kontinuitas visual serta ruang antara, ruang dalam dan luar bangunan. Dinding merupakan alat bantu dalam menyaring aliran udara, cahaya, suara, dan sebagainya, melalui ruang-ruang suatu bangunan (Ching, 1991:136).

Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit (Suptandar, 1985:46).

Selain warna, dinding juga merupakan bidang yang secara leluasa dapat dihias sesuai dengan selera. Cara menghias dinding menurut Pamuji Suptandar (1985: 30) :

Membuat motif-motif dekorsi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung di dinding. Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

Unsur dekorasi dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu :

- a. Benda pelengkap fungsional, dimana benda-benda yang digunakan untuk maksud-maksud tertentu seperti cermin, bantal, vas bunga, lampu meja dan lainnya.
- b. Benda pelengkap dekoratif, dimana benda tersebut hanya menjadi benda dekorasi hanya karena keindahan saja seperti lukisan, patung, relief, poster / potret, bunga / tanaman hias dan lainnya. (Suptandar, 1982 : 104)

Untuk memperindah ruang dapat dilakukan dengan cara membuat motif – motif dekorasi secara langsung pada dinding dan melapisi dinding dengan bahan ornamental atau dengan memasang hiasan yang ditempel pada dinding. (Suptandar, 1996: 11).

Panggung adalah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan di atasnya dapat terlihat oleh penonton, maka pentas juga merupakan suatu ketinggian yang dapat membentuk dekorasi, ruang tamu, kamar belajar, rumah adat dan sebagainya. Pada panggung yang terletak dalam ruang tertutup (berada dalam ruangan) dan digunakan untuk menyajikan acara yang menghasilkan bunyi berisik seperti pada sajian yang sifatnya kolosal. Maka dari itu selain sebagai penghias, kiranya dinding panggung harus bisa mengatasi akustik karena akan sangat berpengaruh pada pementasan.

Kini yang dianggap pentas bagi seni pertunjukan tidak saja berupa panggung yang biasa terdapat pada sebuah gedung

akan tetapi keseluruhan dari pada gedung itulah pentas, yakni panggung dan tempat orang menonton. Sebab pada penampilan seni pertunjukan tokoh dapat saja turun berkomunikasi dengan penontonnya atau dapat muncul dari arah penonton. Seperti istilah Shakespeare bahwa seluruh dunia ini adalah pentas (*all the world's a stage*). Dengan begitu bisa saja setiap lingkungan masyarakat memiliki sebuah pentas yang memadai dan sesuai untuk mementaskan sebuah seni pertunjukan. Hal ini di aplikasikan ke panggung Balerung yang menggunakan elemen-elemen arsitektur tradisional Bali agar kesan ruang menyatu dengan panggung.

Pada bentuk panggung *proscenium*, terbuka dan *extended*, panggung memiliki dinding pembatas, yaitu dibagian belakang serta samping kiri dan kanan. Dinding bagian belakang panggung sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang menyerap suara, agar tidak memantulkan suara kembali kepada penyaji, yang dapat menimbulkan suara bias. Pemantulan yang terjadi seyogyanya dapat disebar secara merata sehingga ada kemungkin desain dinding tidak lurus atau melengkung dengan permukaan rata, tetapi dibuat bergerigi. Posisi gerigi ini dapat diatur sedemikian rupa agar pemantulan yang tersebar menempuh jarak yang sama sehingga kualitas bunyi yang diterima penonton juga sama. Bagian gerigi, yang menghadap ke arah sumber, sebaiknya diselesaikan untuk menyerap bunyi agar tidak memantulkan bunyi kembali ke arah panggung sehingga tidak menghasilkan bunyi bias. Panggung *proscenium* yang memiliki dinding samping sejajar berhadapan – hadapan, sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang menyerap suara agar tidak terjadi pemantulan berulang ke arah penyaji (*staging*

waves) yang akan menghasilkan suara bias. Panggung yang dinding sampingnya membuka ke arah penonton, dapat memanfaatkan dinding sampingnya itu untuk memantulkan suara ke arah penonton, sehingga memperkuat suara yang terjadi, terutama pada penyajian tanpa bantuan peralatan listrik.



Pada dinding hanya teraplikasi bentuk dasar dari kori agung tanpa ornament agar pementas lebih menonjol dari pada latar belakang. Bentuk menjadi lebih pendek dan jumlah tangga berkurang mengingat terbatasnya tempat pada panggung Balerung dan penambahan tembok bata berfungsi untuk menutupi bagian belakang panggung. Bahan yang digunakan sama yaitu batu bata dan batu padas. Pintu ukiran berbahan dasar kayu dan finishing cat berwarna dan prada emas yang ada pada kori agung digunakan pada desain dinding sebagai vocal point. Pintu Utama pada Kori Agung yang sacral hanya digunakan pada saat upacara besar menjadi pedoman pintu utama pada panggung Balerung yang hanya digunakan oleh pementas.

5. Kesimpulan

Beberapa simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini berdasarkan atas pembahasan mengenai Kori Agung Puri

Agung Peliatan sebagai desain dinding panggung yayasan Balerung di Peliatan akan dipaparkan seperti dibawah ini:

Dari penjabaran diatas dinding panggung pertunjukan Balerung menjadi identitas daerah karena menggunakan bentuk kori agung Puri Agung Peliatan. Selain itu bentuk kori agung dapat menunjang akustik panggung sehingga dapat berfungsi sebagai peredam atau tidak terjadinya pemantulan suara yang memaksimalkan suara dari pementasan.

Dengan perkembangan dunia pariwisata Peliatan yang pesat, hal tersebut akan menuntut adanya ciri khas yang dapat menampilkan identitas daerah Bali sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, sehingga hal tersebut berperan dalam perkembangan fungsi dari Kori Agung. Selanjutnya mengenai makna Kori Agung, makna pelestarian dan makna keberthanan nilai warisan budaya walaupun telah merubah fungsi Kori Agung yang pada dahulunya sebagai pintu masuk Puri telah berubah menjadikan desain dinding panggung Balerung stage sebagai kawasan wisata dan hiburan dengan tidak melepaskan makna dari kori Agung sebelumnya. Kori Agung di Puri Agung Peliatan masih memiliki bentuk dan bangunan yang dipertahankan keasliannya. Kegiatan Masyarakat dan Pariwisata menyebabkan Kori Agung Ancak Saji Puri Agung Peliatan sebagai interior Bangunan Pertunjukan di desa Peliatan sebagai identitas daerah.

6. Kepustakaan

Ching, Francis D.K. 1991 .Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Susunannya. Jakarta: Erlangga

_____ . 1996 .Ilustrsai Desain Interior. Jakarta: Erlangga

- Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin. 2008. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*. Denpasar : Udayana University Press
- Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin. 2009. *Arsitektur Tradisional Bali di Ranah Publik*. Denpasar : Bali Media Adhiksa
- Ikbar, Yanus. 2012. *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung : Reflika Aditama
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains
- Kusmiati, Dra. Artini. 2004. *Dimensi Estetika pada karya Arsitektur dan Disain*. Jakarta : Djambatan
- Mangunwijaya, Y.B.. 1980. *Pasal-pasal Fisika Bangunan*. Jakarta : Gramedia
- Mann, Ricard. 2012. *Palace of Bali*. Gateway Books International
- Santoyo, Drs.Sadjiman Ebd. 2004. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design*. Jakarta : Usakti
- _____. 1985. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta : Usakti
- _____. 1999. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta : Djambatan

KESATUAN *TEDUNG* BALI
PADA BANGUNAN CLUB MED RESORT NUSA DUA

Oleh
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati / NIM. 201221019
Pink_4975@yahoo.co.id

Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI
Denpasar
Institut Seni Indonesia Denpasar / Jl. Nusa Indah, Denpasar

ABSTRAK

Tedung bali atau payung bali adalah benda seni bersifat sakral dimana kini banyak dimanfaatkan sebagai benda dekorasi bangunan. Salah satunya pada ruangan *Umbrella* di Club Med Resort Nusa Dua. *Tedung* bali diaplikasikan dengan menggantungnya terbalik sebagai hiasan plafon, dengan jumlah total *tedung* bali 120 buah pada ruangan. Kehadiran benda seni beridentitas lokal seperti *tedung* bali dalam sebuah bangunan modern merupakan sebuah topik menarik untuk dibahas, terlebih dengan penempatan unik serta penggunaannya dalam jumlah banyak. Akan dibahas mengenai bagaimana *tedung* bali tersebut dapat membentuk sebuah kesatuan dengan elemen-elemen ruang lainnya, dimana hal tersebut akan berhubungan dengan estetika ruang secara keseluruhan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan metode pengumpulan data berupa kepustakaan, observasi, serta wawancara. Adapun hasil dari pengkajian tersebut adalah bahwa estetika pada ruang *Umbrella* di Club Med Resort Nusa Dua tersebut dapat terwujud melalui kesatuan penempatan, bentuk, warna, dan bahan dari *tedung* bali dengan elemen-elemen ruang lainnya.

Kata kunci : Kesatuan, Tedung Bali, Club Med Resort

ABSTRACT

Balinese "Tedung" or Balinese Umbrella is an art objects are sacred which is now widely used as decorative objects on the building. One of them is the Umbrella room at Club Med Resort Nusa Dua. Balinese Tedung applied by hanging upside down as ceiling decoration, with a total 120 pieces of Balinese Tedung at room. The presence of local identity art objects such as Balinese Tedung in a modern building is an interesting topic to be discussed, especially with the unique placement as well as its

use in large quantities. Will be discussed on how Balinese Tedung can form a unity with the other elements of space, where it will relate to the overall aesthetics of the room. The research method used was a qualitative research method, the method of data collection in the form of literature, observation, and interviews. The results of this assessment is that the aesthetics of the room Umbrella at Club Med Resort Nusa Dua can be realized through unity placement, form, color, and materials of the Baliese Tedung with spatial elements.

Key word : unity, Balinese Tedung, Club Med Resort

Pendahuluan

Tedung bali atau payung bali, merupakan salah satu sarana pelengkap upacara pada ritual keagamaan Hindu di Bali. Di Bali, *tedung* adalah benda sakral dimana umumnya hanya terdapat pada tempat suci, dengan posisi *tedung* bali tersebut selalu diletakkan tegak memayungi bagian-bagian penting pada bangunan suci. Namun kini, perkembangan zaman telah membawa perubahan pada fungsi *tedung* bali tersebut. Tak lagi hanya digunakan sebagai pelengkap upacara agama dan tempat sakral, *tedung* bali telah banyak digunakan sebagai benda dekorasi ruangan.

Pada ruangan, penempatan *tedung* bali lebih dikreasikan agar terlihat lebih menarik, seperti pada ruang *Umbrella* di Club Med Bali Nusa Dua. *Umbrella* merupakan salah satu nama ruang makan pada bangunan resto di Club Med Bali Nusa Dua. Dimana dalam ruangan ini *tedung* bali sangat mendominasi dan diletakkan dengan cara sangat unik, yaitu *tedung* bali tersebut diletakkan terbalik dengan batang/*katik* tergantung di plafon. Tidak hanya di plafon, beberapa *tedung* bali juga diletakkan pada setiap sisi dinding. Disusun sedemikian rupa, menyesuaikan dengan konsep ruangan secara keseluruhan.

Penempatan *tedung* bali sebagai benda dekorasi dengan cara cukup unik tersebut menjadikan topik ini menjadi hal menarik untuk dibahas. Terlebih penggunaan *tedung* dalam ruangan ini tergolong banyak yaitu mencapai 120 buah *tedung* bali, sehingga *tedung* bali merupakan hal yang benar-benar ditonjolkan dalam ruangan ini.

Berdasarkan hal tersebut, maka dipilihlah topik kesatuan *tedung* bali dalam ruangan *Umbrella* di Club Med Resort Nusa Dua sebagai bahan kajian. Akan dibahas mengenai bagaimana *tedung* bali tersebut dapat membentuk sebuah kesatuan dengan elemen-elemen ruang lainnya, dimana nantinya hal tersebut akan berhubungan dengan terciptanya estetika ruang secara keseluruhan.

Materi dan Metode

Materi

Tedung dekorasi pada ruang *Umbrella* Club Med Resort Nusa Dua. Berdasarkan wawancara pada tanggal 27 Mei 2013 dengan bapak Pratama selaku manager restoran, diketahui bahwa *tedung* bali telah terpasang sebagai dekorasi pada ruangan tersebut sejak Desember 2008 tepatnya saat renovasi kedua dilaksanakan.



Foto 1 : *Tedung* dekorasi pada ruang *Umbrella*

Sejak Desember 2008 tersebut, *tedung* bali belum pernah diganti dengan jenis benda dekorasi lainnya. Tujuan dipilihnya *tedung* bali sebagai dekorasi ruang utama adalah karena dalam ruangan tersebut ingin ditampilkan suasana ruangan benuansa budaya lokal.

Metode : Menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu dengan melakukan survey penelitian langsung pada ruang *Umbrella Club Med Resort* Nusa Dua. Dengan metode pengumpulan data yaitu

- a. Kepustakaan, merupakan pengumpulan data dengan cara memanfaatkan berbagai macam pustaka relevan dengan fenomena sosial dari objek penelitian (Hariwijaya , 2005:63)
- b. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala dari objek penelitian (Narbuko, Cholid, 2009:70)
- c. Wawancara, proses tanya jawab dalam penelitian berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan (2009: 83)

Landasan Teori

Kata 'estetika' diturunkan dari kata Yunani *Aisthetikos*, yang berarti mengamati dengan indra. Estetika adalah sebuah teori yang mencakup tentang penyelidikan prinsip-prinsip landasan seni, penyelidikan tentang yang indah, pengalaman terkait dengan seni, penciptaan seni, penilaian atau refleksi terhadap karya seni (Ali, 2011:1-2).

Djelantik menyebutkan bahwa dalam sebuah kesatuan terdapat hubungan relevan antar bagian satu dengan lainnya, tanpa ada dari salah satu bagian tersebut tidak berguna atau tidak berhubungan dengan bagian lainnya. Hubungan relevan antar bagian bukan berarti gabungan semata, namun memerlukan kehadiran lainnya sehingga bagian-bagian tersebut dapat saling mengisi, sehingga terjalin kekompakan antara bagian satu dengan bagian lain (2008:40).

Pendapat lain menyebutkan bahwa kesatuan merupakan prinsip dasar tata rupa, dimana sebuah desain atau karya seni harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Seluruh bagian elemen yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian yang keluar dari susunan. Prinsip kesatuan sebenarnya adalah adanya sebuah hubungan antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat sebuah hubungan maka dapat dikatakan sebuah kesatuan telah tercapai (Sanyoto,2009:213).

Selanjutnya dijelaskan bahwa kesatuan merupakan tujuan akhir yang harus dicapai dalam penciptaan suatu karya desain, agar hasil karya tersebut dapat dikatakan baik dan menarik untuk dilihat. Didalam perancangan diperlukan adanya keterkaitan dari unsur-unsur rupa menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam pencapaian keutuhan tersebut, salah satu dari unsur-unsur rupa tersebut dijadikan lebih dominan (Irawan, 2013:36).

Menambahkan hal tersebut pendapat lainnya menjabarkan bahwa kesatuan adalah sebuah keterpaduan, dimana itu berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh elemen

saling menunjang dan membentuk satu keatuan yang lengkap, tidak kurang atau lebih. Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun untuk mendukung tema (Atmadjaja,1999:40).

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasi. Secara elementer, ada beberapa cara untuk mencapai sebuah kesatuan yaitu menentukan dominasi agar diperoleh pengaruh yang tepat, dominan pada ukuran, dominan pada warna, dominan pada peletakan, ukuran sebagai daya tarik, menyatukan arah, serta menyatukan bentuk (Kusrianto,2007:36-38).

Memahami estetika sebenarnya sama dengan menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur rupa, yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain, dan asas desain. Dimana dalam hal ini kesatuan merupakan salah satu bagian dari asas desain. De Witt H. Parker mengungkapkan bahwa kesatuan dalam kesenian dianggap sama dengan keindahan. Meskipun pandangan tersebut jelas sepihak, namun tak seorangpun mampu meyakinkan bahwa sesuatu dapat indah tanpa kesatuan. Karena seni adalah ungkapan, maka kesatuan adalah bayangan (Kartika,2004:117).

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini akan digunakan teori kesatuan dari De Witt H. Parker dalam buku Dharsono Sony Kartika tentang estetika. Hal itu dikarenakan kesatuan merupakan suatu hal paling menonjol pada ruangan

Umbrella tersebut. Sehingga teori De Witt H. Parker yang mengatakan bahwa kesatuan dianggap sama dengan keindahan, dirasa relevan dengan topik yang ada.

Pembahasan

Umbrella, merupakan nama salah satu ruang makan pada resto di Club Med *Resort* Nusa Dua. Ruangan ini didominasi oleh *tedung* bali yang diletakkan sebagai benda dekorasi pada plafon dan dinding ruangnya. Jumlah total *tedung* bali pada ruangan adalah 120 buah dengan pembagian, 90 buah sebagai hiasan plafon dan 30 buah sebagai hiasan dinding. 90 buah *tedung* bali pada plafon ditempatkan dengan posisi bagian *tedung* terbuka, sedangkan 30 sisanya dibiarkan tetap tertutup.



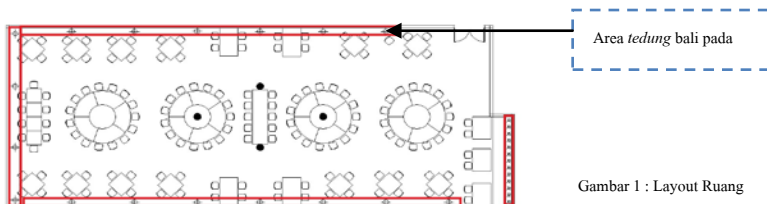
Foto 2 : *Tedung* bali sebagai hiasan dinding



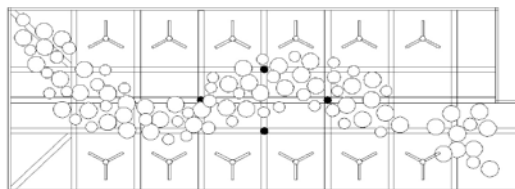
Foto 3 : *Tedung* bali sebagai hiasan plafon

Disini terlihat bahwa fokus utama ingin ditunjukkan pada *tedung* di plafon dengan jumlah paling banyak, penempatan unik, serta ditempatkan dengan posisi *tedung* terbuka. Hal tersebut cukup berhasil menarik perhatian saat seseorang pertama kali memasuki ruangan. Sesuai dengan pendapat Djelantik yang mengatakan bahwa sebuah aksentuasi atau penonjolan dapat dicapai dengan penggunaan suatu hal yang bertentangan dengan kelaziman dan dapat menarik perhatian (2008:47). Untuk menciptakan sebuah kesatuan, maka pada dinding diletakkan pula *tedung* bali sebagai penghubung antara desain plafon dengan ruangan secara keseluruhan. Namun untuk menghindari kesan ruang terlalu berat, maka penempatan *tedung* bali di dinding diletakkan dengan jumlah lebih sedikit dan dalam posisi *tedung* tertutup.

Pada ruangan ini, kesatuan bentuk yang digunakan adalah lingkaran. Hampir seluruh fasilitas menerapkan bentuk lingkaran, dimana bentuk lingkaran tersebut diambil dari bentuk *tedung* bali. Berdasarkan *layout* ruang dan posisi penempatan *tedung* pada plafon, kesatuan bentuk dapat jelas terlihat.



Gambar 1 : Layout Ruang



Gambar 2: *Tedung* pada plafon

Penonjolan atau aksentuasi difokuskan pada bagian tengah ruangan, hal tersebut terlihat dari penempatan fasilitas dan letak pola *tedung* bali pada plafon. Meja makan berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 300cm, diletakkan ditengah ruang dengan pola *tedung* bali pada plafon yang tepat menaungi di atasnya. Meja makan tersebut memiliki ukuran cukup besar, sehingga dibuat dalam bentuk lingkaran yang dapat dipisah dan disatukan menyesuaikan dengan kebutuhan pengunjung. Menurut Panero, keuntungan dari digunakannya meja makan berbentuk lingkaran adalah selain untuk menciptakan suasana keakraban, dapat pula menciptakan fleksibilitas untuk mengakomodasi tambahan orang (2003:144).



Foto 4 : Fasilitas meja lingkaran pada ruang *Umbrella*

Terkait dengan meja makan sebagai aksentuasi ruangan, kesatuan terbentuk melalui meja makan disisi kanan dan kiri ruangan. Dimana kursi makan pada meja tersebut diletakkan dengan pola memusat atau mengelilingi meja. Walaupun bentuk meja makan yang digunakan adalah persegi,

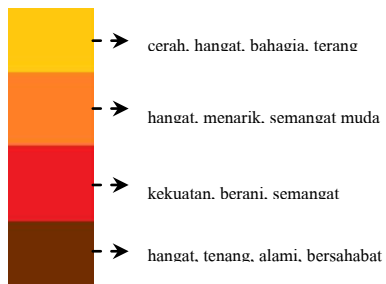
namun secara keseluruhan bentuk meja persegi tersebut disatukan oleh bentuk kursi yang ada.



Foto 5 : Kursi pada ruang *Umbrella*

Bentuk kursi pada ruangan *Umbrella* tidak sepenuhnya menggunakan bentuk lingkaran, namun selalu ada aksesoris lengkungan yang dapat menjadi pengikat kesatuan antara bentuk kursi tersebut dengan elemen ruang lainnya.

Selain pada bentuk, kesatuan terlihat pula pada penerapan warna dan bahan dalam ruangan. Keseluruhan ruangan didominasi oleh bahan kayu berwarna coklat, baik pada fasilitas, kayu struktur bangunan, lantai, serta kusen pintu jendela. Agar terjalin sebuah kesatuan antara elemen-elemen ruang tersebut, maka warna *tedung* bali yang digunakan adalah merah, kuning, dan jingga.



(Darmaprawira, 2002:37)

Foto 6 : Kesatuan warna dan bahan pada ruang *Umbrella*

Warna seperti coklat, merah, kuning dan jingga merupakan warna-warna dengan karakter hangat, yang dapat menambah perasaan akrab dalam ruangan. Dalam majalah Serial Rumah edisi Kombinasi Warna disebutkan bahwa, warna merah, kuning, coklat dan jingga tersebut dapat pula disebut sebagai warna analog atau senada. Dimana perpaduan warna tersebut dapat berkesan berani namun tetap harmonis (2008:18-19).

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat kesatuan antara *tedung* bali sebagai benda dekorasi ruang dengan elemen-elemen ruang lainnya seperti fasilitas ruang, lantai, dinding, dan plafon. Dimana kesatuan tersebut dicapai melalui kesatuan penempatan, bentuk, warna, dan bahan atau material pembentuk. Dengan tercapainya kesatuan elemen ruang tersebut, dapat dikatakan bahwa ruang *Umbrella* pada Club Med Resort Nusa Dua tersebut memiliki nilai estetis atau keindahan.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka :

- Ali, Matius. 2011. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*.Sanggar. Luxor: Jakarta.
- Atmadjaja, Jolanda Srisusan & Meydian Sartika Dewi. 1999. *Estetika Bentuk*. Gunadarma: Jakarta.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. Warna: *Teori dan Kreativitas Penggunaannya ed.ke-2*, Bandung: ITB
- Djelantik. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*.MSPI: Jakarta.
- Hariwijaya, M & Triton P.B. 2005. *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*. Tugu: Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony & Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi: Yogyakarta.
- Narbuko, Cholid & H. Abu Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*. Erlangga: Jakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalasutra: Yogyakarta.

Majalah :

- Gonzo, Harry. *Serial Rumah Edisi Kombinasi Warna*. Cetakan ke-3 April 2008.
- Irawan, Bambang & Priscilla Tamara. *Griya Kreasi Edisi Dasar-Dasar Desain*. Cetakan ke-1 April 2013.

Narasumber :

- Bpk. Pratama Winiawan, Restaurant Manager Club Med Resort Nusa Dua

PERAN RISET DESAIN DALAM PERWUJUDAN DESAIN¹³

Oleh Sunarmi¹⁴

Abstrak

Tulisan ini merupakan hasil studi literatur untuk membahas tentang peran riset desain dalam perwujudan desain. Desain memiliki peran penting dalam pembentukan karakter manusia dalam satu komunitas. Oleh karena itu Proses desain perlu diperhatikan agar desain dapat terarah tanpa meninggalkan karakter budaya bangsa. Untuk itu perlu pemahaman tentang proses desain utamanya dalam riset desain untuk rumusan desain. Untuk menjawab permasalahan tersebut perlu dibahas tentang riset desain dalam proses desain.

Hasil pembahasan riset desain diperlukan pada proses desain pada setiap tahap. Pada tahap rumusan desain diperlukan riset desain untuk menganalisis: (1) Potensi Daerah, (2) Tingkat Kompetisi, (3) Dinamika Konsumen, (4) Peluang Desain. Pemahaman pada empat aspek tersebut diperlukan pemahaman perkembangan teknologi, perkembangan pola pikir manusia yang tanggap terhadap budaya bangsa. Empat aspek tersebut menjadi dasar kelayakan objek garap atau rumusan desain. Data-data tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber di antaranya: *literature*, informan, dan fakta sosial atau data lapangan. Pemilihan *literature* didasarkan pada kelayakan atau kualifikasi dari penulis dan kemutakhiran *literature*. Informan dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan sesuai dengan keperluan informasi. Fakta sosial dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan.

Kata Kunci: Riset, Proses, Permasalahan.

Abstract

This paper is the result of the study of literature to discuss the role of design research in the design embodiment. Design has an important role in the formation of human character in the

¹³ Makalah disajikan dalam Seminar Nasional "*Lokalitas dalam Seni Global*" Di Pascasarjana Citta Kelangen Nusa Indah Denpasar Bali

¹⁴ Lektor Kepala, Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

community. Therefore, it should be noted that the design process can be directed without leaving the design character of the nation's culture. For that we need an understanding of the design process especially in the design research for formulation design. To answer these problems need to be addressed in the design of the research design process.

Discussion of the results of design research is needed on the design process at every stage. At the formulation stage design design research is needed to analyze: (1) Potential, (2) level of competition, (3) Consumer Dynamics, (4) Design Opportunities. Understanding of the four aspects of understanding the development of the necessary technology, perkembangan human mindset that is responsive to the nation's culture. The four aspects of working on the basis of feasibility or the formulation of design objects. These data can be obtained from a variety of sources including: literature, informants, and social facts or data field. Didasarkan literature on election eligibility or qualifications of the author and recency literature. Informants were selected based on relevant qualifications in accordance with the information requirements. Selected for each social facts based on relevant qualifications.

Keywords: Research, Process, Problems.

A. Pengantar

Desain memiliki peran penting dalam pembentukan karakter manusia dalam satu komunitas. Sunarmi menjelaskan, desain dapat mempolakan perilaku manusia, karena dari satu alat yang memiliki bentuk, manusia melakukan aktifitas termasuk aktifitas budaya. Eksistensi bentuk dalam penggunaannya ditentukan oleh desain. Apakah dengan desain itu akan menjadikan manusia lebih beradap atau justru akan kehilangan jati diri.¹⁵ Desain ada karena diciptakan manusia dan manusia menciptakan desain karena untuk memenuhi keperluan. Oleh

¹⁵ Sunami, *Interior Pracimayasa Pura Mangkunegaran Surakarta* (Surakarta: UNS Press, 2005), 53.

karena itu desain tidak akan dapat diwujudkan tanpa melalui proses dan metode

Metodologi memiliki kedudukan yang khusus karena adanya fenomena tertentu, yakni sebagai perangkat keilmuan desain. Metodologi desain baru dikenalkan pada dekade tahun 60-an melalui serangkaian gerakan metodologi desain yang dimulai di Inggris. Dasar pemikirannya adalah untuk mengantisipasi proses perancangan desain industri, sehingga kemunculannya seringkali dianggap sebagai suatu upaya mengatasi cara-cara tradisional yang sudah tidak cocok terutama terkait dengan peran teknologi dan dalam sistem produksi. Alam kegiatan membuat desain membutuhkan kemampuan kreativitas, pengetahuan ilmiah dan pemahaman terhadap aspek-aspek teknologi. Oleh karena itu kegiatan membuat desain harus dikelola dengan cara prosedural.

Besar kecilnya ruang lingkup pekerjaan pada perwujudan desain pada dasarnya ditentukan oleh besar kecilnya proyek pekerjaan yang akan didesain. Proses desain sebuah kursi tidak akan serumit dan sekompleks proses perencanaan sebuah interior rumah tinggal atau interior *public space*. Pemahaman terhadap fenomena pengguna menjadi bagian penting untuk dasar analisis desain sebagai bagian dari proses desain. Walaupun dalam metodologi menunjukkan positivistik sangat mewarnai dalam karya, akan tetapi desainer memiliki totalitas pemahaman fenomena sehingga dapat mengantarkan desainer paham dan sadar akan keahliannya yang komprehensif, sehingga memiliki kekuatan untuk menciptakan keinovasian ataupun kreatifitas pada karyanya.

Permasalahan yang sering terjadi karena orientasi uang bagi desainer dalam berkarya sering hanya mengikuti pasar tidak bekerja secara maksimal dalam menciptakan desain. Ataupun bagi mahasiswa dalam merancang hanya karena tuntutan tugas, tanpa didasari oleh analisis kebutuhan yang pasti. Oleh karena itu orientasi pengguna hendaknya dilakukan untuk riset desain dalam rangka meramalkan bentuk desain yang tepat bagi masyarakat. Hal ini bukan berarti desainer tidak memiliki kebebasannya dalam mewujudkan karya karena harus berorientasi pada pengguna. Kepatuhan pada kondisi kepentingan pengguna adalah mutlak. Akan tetapi kondisi pengguna adalah sebuah deskripsi yang dapat diterjemahkan oleh seorang desainer untuk divisualisasikan melalui tawaran desain yang kreatif dan inovatif. Pada tataran inilah seorang desainer memiliki kebebasan untuk penyusunan konsep desain. Seperangkat konsep yang didasari oleh kecerdasan pemahaman data lapangan yang sangat mendalam utamanya terkait dengan calon pengguna dan kemampuan teoritis maupun kemampuan praktis tentang desain merupakan bagian kegiatan dalam proses desain yakni masuk wilayah penelitian desain untuk penentuan program kerja desain atau programming..

Oleh karena itu pada tataran Programming seorang desainer harus diperkaya dengan kegiatan penelitian mendalam terhadap suatu fenomena sehingga mampu menciptakan prediksi-prediksi yang tepat mengacu pada objektivitas fenomena. Obyektivitas juga dapat diperoleh dengan cara *brainstorming* antar manusia yang tidak mengenal objek yang dimaksud agar diperoleh informasi yang objektif. Dengan demikian diharapkan

dapat diwujudkan desain yang sesuai dengan fungsi seiring dengan situasi zaman.

Beberapa kasus kita dapat menengok para tokoh interior dahulu, mereka bekerja didasari karena pemahamannya terhadap fenomena alam, budaya, sosial bagi calon pengguna telah mengantarkan karya-karyanya menjadi karya besar karena memang sesuai dengan kondisi zaman tidak hanya sekedar karena mengikuti mode. Contoh kasus kreatif Le Courbusier kemampuan penajaman analisis sosial pada waktu itu sehingga mampu menciptakan desain berdasar pada standart manusia yang sampai sekarang menjadi acuan kalangan perancang desain. Perkembangan pola pikir manusia, perkembangan teknologi, dan pemahaman terhadap kondisi sosial budaya setempat merupakan dasar utama penciptaan desain agar desain tetap tampil kekinian tanpa kehilangan roh budaya dalam setiap periode bahkan mampu memiliki nilai seni tinggi sampai periode selanjutnya.

Mendasar pada uraian di atas muncul pertanyaan bagaimana langkah proses desain yang tepat untuk perumusan desain dalam proses desain. Kegiatan ini penting dilakukan untuk memberikan masukan proses kreatif pelaku desain, yang berdampak pada peningkatan kualitas karya bagi pelaku desain utamanya kesadaran pada karakter budaya bangsa bukan menciptakan desain baru budaya lepas dari akar budaya setempat.

B. Pembahasan

Ada tiga hal utama terkait dengan desain yakni: manusia, proses, dan produk. Manusia memiliki kemampuan yang

naturalistik untuk menciptakan suatu artefak yaitu bentuk benda yang memiliki fungsi dan makna. Proses merupakan teknik dan strategi membuat desain melalui cara tertentu. Produk adalah benda/desain yang dihasilkan berupa benda fungsional dan bermakna yang terbuat dari material yang dibentuk dan diselesaikan yang menyatu dalam atribut desain yang tercipta. Berkait dengan proses desain merupakan kunci untuk penggolongan karya tersebut menjadi karya ilmiah atau bukan. Proses desain adalah seperangkat cara untuk mewujudkan desain, yang demikian disebut metoda desain. Pada metoda desain perlu bantuan teknologi dan perangkatnya. Metoda desain diartikan sebagai suatu cara membuat desain, pengembangan dan aplikasi dari teknologi yang bisa membantu desainer dalam mewujudkan gagasannya. Metoda desain sebagai cara strategis memecahkan persoalan desain memiliki prosedur dasar agar dapat menghasilkan desain yang kompetitif. Desain merupakan karya fungsional yang mau tidak mau harus berorientasi pada pengguna. Namun demikian bukan berarti desainer tidak dapat mengungkapkan personal diri dalam setiap karyanya.

Pemahaman pada pengguna merupakan bagian kegiatan pertama yang tidak dapat ditawar pada proses desain. Pemahaman pada pengguna dilakukan melalui sebuah riset. Observasi dan pengukuran dalam tataran penalaran induktif untuk menentukan kelayakan rumusan desain. Riset awal sebelum menemukan objek garap ataupun setelah menemukan objek garap mutlak diperlukan bagi seorang desainer. Riset awal pada proses desain termasuk dalam tahap analisis. Riset dilakukan dalam rangka memperoleh informasi penting agar

ditemukan objek garap yang tepat. Upaya memperoleh masukan atau informasi atau dapat disebut input data, yang dimaksud adalah usaha atau upaya pengumpulan data secara sistematis sebagai kegiatan ilmiah. Data yang dimaksud adalah sekumpulan informasi yang diperlukan oleh seorang desainer untuk dibahas dan dianalisis dalam rangka menemukan peluang pasar objek garap yang akan dicarikan pemecahan desainnya.

Pada tahap ini intinya merupakan tahap riset awal untuk merumuskan permasalahan desain. Riset awal dilakukan dalam rangka menemukan katagori interior yang tepat sebagai objek garap apabila desain bukan untuk pesanan. Sebelum dibahas tentang riset awal untuk menemukan objek garap, perlu dibahas sekilas tentang definisi interior. Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur. Kata interior mempunyai banyak pengertian. Pada pembahasan ini dibatasi kata interior merupakan perluasan dari pengertian ruang sebagai tempat berlindung yang dapat memberikan pesan suasana. Fungsi interior tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga kebutuhan psikis terkait kesenangan, keinginan, hasrat, impian akan keindahan lingkungan maupun keindahan ruang itu sendiri. Secara umum interior dapat dikelompokkan menjadi dua interior rumah tinggal dan publik space. Terkait dengan Public Space, John F. Pile (1988: 342-370), mengklasifikasikan, bahwa yang termasuk interior public, meliputi: *shops, Shopping centers, showrooms, office design, bank, public buildings, museums, galleries, libraires, exhibition desidn, theaters, concert halls, auditoriums, arenas, temples and churches, institutional*

*buildings, restaurants, hotels, and clubs, transportation, and work spaces*¹⁶.

Berkait dengan interior *public space*, atau rumah tinggal, Riset Desain penting dilakukan. Interior publik termasuk dalam katagori bangunan umum, yang kemungkinan dikelola oleh pihak pemerintah, swasta, ataupun perorangan. Kehadiran bangunan umum baik yang dikelola perorangan, swasta ataupun pemerintah pada suatu daerah tidak dapat dilakukan tanpa mengikuti Arah Pengembangan Daerah. Arah pengembangan daerah dapat dilihat pada Visi dan Misi daerah ataupun peraturan daerah yang sudah diterbitkan. Masing-masing daerah memiliki konsep pengembangan wilayah kaitannya dengan pendirian-pendirian bangunan umum maupun untuk perumahan. Informasi-informasi tersebut dapat digali melalui peraturan daerah atau surat ketetapan yang sudah ditetapkan masing-masing daerah, atau melalui informan yakni Pejabat terkait. Informasi-informasi tersebut merupakan data penting yang harus dimiliki desainer untuk menangkap peluang pendirian bangunan umum/tawaran interior publik sebagai objek garap. Peluang pendirian bangunan umum belum tentu sepenuhnya merupakan target nyata bagi suatu daerah yang dituangkan dalam peraturan atau keputusan daerah, namun dapat pula muncul karena kreativitas ide berdasarkan analisis potensi daerah. Pada analisis potensi daerah, desainer harus hati-hati mengingat dampak dari pemahaman potensi daerah adalah deain yang tanggap dan arif terhadap budaya local. Seiring dengan perkembangan

¹⁶ John F. Pile , *Interior Design* (New York: Harry N Abrams ,1988), 342-370.

teknologi terkadang dapat menutup mata desainer melupakan potensi kearifan local yang layak mendapat perhatian.

Memahami potensi daerah berdasar pada data yang valid belum cukup untuk rumusan objek garap. Informasi lain yang tidak kalah penting adalah analisis tingkat kompetisi. Pembahasan atau analisis tingkat kompetisi, mau tidak mau akan mengantarkan pada penilaian bahwa tawaran desain atau objek garap yang ditawarkan termasuk dalam katagori inovasi atau dalam katagori kreatifitas. Desain dapat dikatagorikan dalam karya inovasi manakala desain itu sudah pernah ada dan akan dikembangkan. Pengembangan dapat diartikan luas, pengembangan fungsi dengan menambah aktifitas atau pengembangan bentuk desain mengacu pada aktifitas yang sama. Inovasi tidak harus dalam ranah renovasi yang artinya berangkat dari desain yang sudah ada, namun ketika pada suatu daerah sudah ada dan akan diwujudkan desain sejenis maka desain itu dalam katagori inovasi. Adapun desain dapat dikatagorikan dalam katagori hasil kreatifitas ketika wadah interior atau objek garap yang ditawarkan pada suatu daerah belum pernah ada. Hal ini mengacu pada pendapat Baron (1976) devinisi kreativitas yang menekankan pada produk yaitu: "*the ability to bring something new into existence*".¹⁷ Analisis ini harus didukung data valid terkait jumlah interior yang sudah ada yang disandingkan dengan jumlah konsumen/pengguna, atau analisis pada tataran kelayakan bentuk-bentuk desain interior

¹⁷ Kreativas memiliki beratus-ratus definisi. Luasnya definisi kreativitas yang berbeda-beda sehingga pengertian kreativitas dapat didefinisikan tergantung pada bagaimana orang mendefinisikan. Definisi-definisi kretivitas dapat dibedakan ke dalam dimensi person, proses, produk, dan *press*. Rhodes (1961) menyebut keempat dimensi kreativitas tersebut sebagai "*the Four P's of Creativity*".

yang sudah ada yang sejenis fungsi ataupun tidak sejenis fungsi. Data-data demikian dalam penyajian dapat dengan statistik sederhana tidak sekedar menyatakan belum pernah ada atau menyatakan ada dalam jumlah tertentu.

Desain yang baik adalah desain yang dapat mengikuti perkembangan zaman, tidak hanya dapat sebagai wadah sesaat dan tanggap pada karakter budaya. Desain memiliki masa pakai yang tidak sesaat. Untuk dapat merumuskan masa pakai keberlanjutan sebuah desain diperlukan pemahaman pada dinamika sosial atau dinamika konsumen. Kemampuan desainer melihat dinamika konsumen artinya seorang desainer mampu menganalisis perubahan pola hidup manusia ke depan baik yang sifatnya kelompok maupun perorangan ataupun sejenis dalam katagori tertentu/kelompok dalam katagori tertentu. Data-data demikian dapat diperoleh bergantung pada kecerdasan seorang desainer dalam menangkap fenomena di masyarakat. Orientasi dinamika konsumen tidak hanya pada pengguna namun juga memperhatikan arah kebijakan dan pengembangan dari suatu daerah. Analisis perubahan pola hidup ke depan penting untuk keberlanjutan desain kaitannya dengan analisis kebutuhan desain atau rumusan desain. Hal yang harus diperhatikan analisis perkembangan pola pikir berarti akan merumuskan prediksi. Pada rumusan prediksi mestinya dapat diungkapkan bagaimana perkembangan budsaya yang tepat. Analisis data yang tersebut di atas penting untuk disampaikan sebelum merumuskan desain dan harus diperoleh dari sumber data yang falid. Data bukan merupakan hasil rekayasa dari cerita/dongeng atau perkiraan yang tanpa dasar. Dikatakan dongeng kalau data yang sifatnya berupa informasi namun tidak

disertai sumber jelas, apalagi data terkait jumlah, kondisi, fisik atau informasi sifatnya menunjuk waktu ataupun kepemilikan. Data harus valid berdasarkan informasi dari informan terpercaya ataupun dari literature yang valid dengan demikian rumusan desain atau permasalahan desain benar-benar memiliki tingkat asas layak atau tingkat kepatutan karena dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pengolahan data tersebut di atas dinamakan input data. Input data meliputi: data dari literature berupa kriteria-kriteria tuntutan, data lapangan/objek, dan data umum tentang kondisi social. Ada saatnya sebuah data diperoleh dari lapangan, fakta sosial, dan dari literatur. Akan tetapi ada saatnya sebuah data hanya diperoleh sumbernya dari literatur. Atau sebaliknya, data diperoleh dari ketiga sumber itu, yang penting adalah keabsahan dari sumber data. Sumber itu layak sebagai sumber data karena datanya valid. Oleh karena itu memilih sumber data harus benar-benar dipertimbangkan karena pertimbangan sumber itu benar-benar layak sebagai rujukan. Data lapangan berupa fakta-fakta interior atau fakta kondisi fisik, sosial dari pemakai, dan konsep-konsep yang relevan untuk dianalisis dijadikan dasar perumusan masalah. Demikian pula data sosial dapat berupa informasi yang berkaitan dengan fakta pemakai atau fakta interior. Pada tahap analisis dilakukan tiga langkah yakni observasi, pengukuran dan penalaran yang sifatnya induktif. Tujuannya untuk mengetahui dan memahami persoalan yang dihadapi, mengetahui kebutuhannya, menyusun kebutuhan secara logis berkaitan dengan spesifikasi perwujudannya nanti dalam konfigurasi bentuk desain yang akan dihasilkan yang dapat dikatakan program ruang untuk desain.

Pada tahap sintesa diperlukan proses kreatif untuk input data tidak hanya untuk program ruang, pada tahap mencari ide gagasan, mengembangkan ide gagasan, memutuskan alternatif desain, dan memutuskan untuk memilih dari sekian alternatif desain.

C. Penutup

Desain yang baik adalah desain yang peka terhadap pada budaya bangsa yakni desain yang mampu mempolakan perilaku cermin budaya bangsa. Untuk dapat menciptakan desain yang bai maka perlu proses secar procedural tanpa mengabaikan riset desain. Riset desain memiliki peran penting untuk rumusan desain dan program ruang, rumusan pendekatan pemecahan desain dan rumusan alternatif serta keputusan desain. Berkait pada rumusan desain, riset desain diperlukan untuk menganalisis: (1) Potensi Daerah, (2) Tingkat Kompetisi, (3) Dinamika Konsumen, (4) Peluang Desain. Pemahaman pada empat aspek tersebut diperlukan pemahaman perkembangan tekhnologi, perekembangan pola pikir manusia yang tanggap terhadap budaya bangsa. Empat aspek tersebut menjadi dasar kelayakan objek garap atau rumusan desain. Data-data tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber di antaranya: literature, informan, dan fakta social atau data lapangan. Pemilihan literature didasarkan pada kelayakan atau kualifikasi dari penulis dan kemutakhiran literature. Informan dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan sesuai dengan keperluan informasi. Fakta social diplih berdasar pada kualifikasi yang relevan. Mendasar pada rumusan masalah maka perlu

dirumuskan program ruang untuk menjadi norma desain. Sementara terkait dengan pendekatan pemecahan desain,

DAFTAR PUSTAKA

Agus Sachari (Editor), 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Bandung: Inddes-Kelompok Studi Desain ITB.

_____, 1989. *Estetika Terapan Spirit-spirit yang Menikam Desain*. Bandung: Penerbit Nova.

Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, 2001. *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.

_____, 2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.

Smith, C. Ray, 1987. *Interior Design in 20 th. Century America*. Terjemahan Sumartono. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Sunarmi, 2005. *Interior Pracimayasa Pura Mangkunegaran Surakarta*. Surakarta: UNS Press.

Widihardjo, 2007. *Metodologi Perancangan Desain Interior*. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Metodologi Penciptaan Seni dan Desain tanggal 29 Nopember 2007 di ISI. Surakarta: Insititut Seni Indonesia Surakarta.

ESTETIKA BEBATUAN DAN ISEN CECEK PADA CORAK TEKSTIL BERTEMAKAN BATIK

Ninik Srirejeki Hs, NIM 201221016.

Email, nsrirejekih@yahoo.com

Pascasarjana(S2)Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
ISI Denpasar
Jln Nusa Indah Denpasar Telp.(0361)227316,Fax(0361)236100.
Email pasca.isi-dps.ac.id
Website : <http://www.pasca.isi-dps.ac.id>

ABSTRAK

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Umumnya motif batik menerapkan pola motif rumit, seperti ukel, galar, gringsing, disertai isen-isennya, atau beberapa ornamen yang telah dimodifikasi. Semenjak industrialisasi dan globalisasi, yang memperkenalkan teknik otomatisasi, batik jenis baru muncul, dikenal sebagai batik cap, batik cetak, sementara batik klasik tradisional yang pembuatannya dilakukan dengan tangan, menggunakan alat menulis canting masih terus berlangsung hingga saat ini. Seni membatik dapat dijadikan sebagai media berekspresi dalam bentuk lukisan batik, bahkan dijadikan seni instalasi batik. Dengan latar belakang inilah dilakukan kajian terhadap sebuah desain corak tekstil bertema batik bermotif pokok bebatuan dengan bentuk sederhana yang pernah dicipta pada tahun 1986, dan dibuat melalui industri mesin cetak pada tahun yang sama. Penyederhanaan desain corak tekstil bertema batik ini terletak pada unsur: garis, bidang, bentuk, warna diarahkan pada ciri tema batik, agar masyarakat dapat mengenali ciri khas tersebut. Penerapan prinsip keseimbangan asimetri dan simetri terlihat pada pola susunan bebatuan sebagai motif pokok dengan berbagai ukuran dari bentuk bebatuan kerikil. Jenis isen-isen yang melengkapi motif pokok bebatuan ini adalah bentuk titik-titik, yang dalam istilah batik disebut cecek. Cecek adalah salah satu nama motif pengisi dalam struktur pembuatan corak

batik pada umumnya. Dipandang dari segi estetika, cecek merupakan pembentuk ciri keindahan sebuah karya seni corak tekstil bertema batik. Susunan motif bebatuan dan isen cecek mengadopsi pola batik grompol gagrak Surakarta, kemudian ditata ulang sesuai ide dan gagasan penciptanya. Demikian pula pemakaian warna diambil dari ciri warna batik klasik yakni warna biru tua, coklat tua, coklat muda, putih, putih kecoklatan, putih kebiruan, dimaksud agar desain kertas yang menggambarkan corak tekstil bertema batik bisa tercapai.

Kata kunci: Estetika, Bebatuan, Isen Cecek, Corak Tekstil Bertema Batik.

ABSTRACT

Batik is a craft that has high artistic value and has become part of the culture of batik Indonesia. It was originally a hereditary tradition, so that occasionally a recognizable motif batik originated from a family. Generally batik motifs implement complex patterns, such as ukel, galar, gringsing, accompanied by the Isen-isen, or some ornaments that have been modified. Since industrialization and globalization, which introduces automation techniques, new types emerged batik, known as batik prints, while classic traditional batik making is done by hand, using write a canting tool continues until today. Batik art can be used as a medium of expression in the form of batik painting, installation art made even batik. Base on this background study is performed on a design pattern tekstil themed patterned batik basic rocks with simple shapes ever created in 1986, and produced through a molding machine industry in the same year. Simplification themed batik textile pattern design is located on the elements: line, shape, form, color batik theme focused on characteristics of the batik itself so that people can recognize theme. The apply of the principle balance and symmetry of the patterns seen on the rocks as the principal motif with various sizes of form of gravel rocks. Isen is the type that complements the motif underlying rock is a form of points, which in terms of batik is called cecek. Cecek is one of the names in the structure of the filler motif batik making patterns in general. In terms of aesthetics, beauty cecek is forming a characteristic pattern textile artwork themed motif batik. The arranged of rocks and Isen cecek adopt Grompol gagrak Surakarta batik pattern, then reorganized according by the artist. The ideas and use of color is also taken of the characteristics of classical batik colors is, dark blue, dark brown, light brown, white, brownish white, bluish white, meant that a

paper describing the design theme of batik textile pattern can be achieved.

Key word: Aesthetic, Rocks, Isen Cecek, Theme of batik textile pattern

PENDAHULUAN

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Umumnya motif batik menerapkan pola motif rumit, seperti ukel, galar, gringsing, disertai isen-isennya, atau beberapa ornamen yang telah dimodifikasi. Semenjak industrialisasi dan globalisasi, yang memperkenalkan teknik otomatisasi, batik jenis baru muncul, dikenal sebagai batik cap, batik cetak, sementara batik klasik tradisional yang pembuatannya dilakukan dengan tangan, menggunakan alat menulis canting masih terus berlangsung hingga saat ini. Seni membatik dapat dijadikan sebagai media berekspresi dalam bentuk lukisan batik, bahkan dijadikan seni instalasi batik. Dengan latar belakang inilah dilakukan kajian terhadap sebuah desain corak tekstil bertema batik bermotif pokok bebatuan dengan bentuk sederhana yang pernah dicipta pada tahun 1986, dan dibuat melalui industri mesin cetak pada tahun yang sama. Penyederhanaan desain corak tekstil bertema batik ini terletak pada unsur: garis, bidang, bentuk, warna diarahkan pada ciri tema batik, agar masyarakat dapat mengenali ciri khas tersebut. Penerapan prinsip keseimbangan asimetri dan simetri terlihat pada pola susunan bebatuan sebagai motif pokok dengan berbagai ukuran dari bentuk bebatuan kerikil. Jenis isen-isen yang melengkapi motif pokok bebatuan ini adalah bentuk

titik-titik, yang dalam istilah batik disebut cecek. Cecek adalah salah satu nama motif pengisi dalam struktur pembuatan corak batik pada umumnya (Soetopo, S, 1983:69,70,71) Dipandang dari segi estetika, cecek merupakan pembentuk ciri keindahan sebuah karya seni corak tekstil bertema batik.

Susunan motif bebatuan dan isen cecek mengadopsi pola batik grompol gagrak Surakarta (Honggopuro, 2002:9), kemudian ditata ulang sesuai ide dan gagasan penciptanya. Demikian pula pemakaian warna diambil dari ciri warna batik klasik yakni warna biru tua, coklat tua, coklat muda, putih, putihkecoklatan, putih kebiruan, dimaksud agar desain kertas yang menggambarkan corak tekstil bertemakan batik bisa tercapai.

Topik yang dibahas dalam seminar ini akan difokuskan pada bagaimana wujud bentuk estetika bebatuan dan isen cecek pada corak tekstil bertemakan batik diatas kertas dan setelah dipindahkan diatas kain olahan pabrik, kemudian melalui pembuatan secara tradisional, tulis atau cap, terhadap fungsinya sebagai keperluan busana.

METODE DAN LANDASAN TEORI

1. Metode

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu penekanannya pada upaya untuk membongkar dan memahami lebih dalam ide-ide, gagasan, pikiran-pikiran terciptanya estetika bebatuan dan isen cecek pada corak tekstil bertemakan batik, berdasarkan bidang ilmu pengkajian seni. Selanjutnya melalui prosedur penelitian yang meliputi (1) pengamatan, (2) dokumentasi, (3) kepustakaan, (4) wawancara dan (5) percobaan

penerapan desain diatas kain secara tradisional,yang akan menghasilkan data deskriptif analitis, berupa ungkapan, narasi dalam bentuk tulisan terhadap objek yang diamati, yaitu berdasarkan estetika bebatuan dan isen cecek pada corak tekstil bertemakan batik, sebagai elemen desain yang ditata dan disusun.

2. Landasan Teori

Berpijak pada objek material yang dikaji, maka diperlukan landasan teori untuk memahami, mempelajari dan menafsirkan fenomena yang terjadi pada objek kajian, yaitu estetika bebatuan dan isen cecek pada corak tekstil bertemakan batik. Selanjutnya teori-teori yang relevan untuk membahas objek kajian seni tersebut adalah:

(a) Teori Bentuk:

Bentuk dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti dwimatra,trimatra.

Benda apa saja,termasuk karya seni rupa ,pasti memiliki bentuk,dan setiap bentuk tersebut dapat disederhanakan menjadi titik,garis,bidang dan volume(gempal).Setiap bentuk(titik,garis,bidang,gempal)mempunyai raut, ukuran, arah, warna, value dan tekstur.Penyederhanaan bentuk bisa menjadi raut geometri atau non-geometri. Raut bidang non-geometri dapat berbentuk bidang organik,bidang organik yaitu bidang yang dibatasi garis lengkung-lengkung bebas, menurut *Sanyoto Sadjiman,Ebdi* (2010:7,104).

Maka teori bentuk ini digunakan sebagai dasar untuk mencari elemen-elemen bentuk estetika bebatuan dan isen cecek sebagai motif pokok pada corak tekstil bertemakan batik.

(b) Teori Estetika:

“Selain baik dan menyenangkan, estetika pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu karya. Kualitas yang dimaksud adalah; Kesatuan (unity), Keselarasan (harmony), Kesetangkupan (symmetry), Keseimbangan (balance), Perlawanan (kontras), menurut *Aristoteles*, dalam *Kartika, Sony, 2007:2*.

Estetika bersifat interpretasi atau yang disebut dengan hermeneutika, estetika layaknya dengan sains mengantisipasi perubahan dan meraba hal-hal yang belum diketahui. Hasil dari sains dapat diuji kembali karena itu ia bebas nilai, sedangkan estetika yang diungkapkan melalui perwujudan seni sangat tergantung pada pribadi pengungkapnya karena dia taut nilai. Dalam konteks peradaban dan kebudayaan keduanya mempunyai peranan yang sama pentingnya karena keduanya saling tergantung. Estetika memberi nilai terhadap “temuan sains” selanjutnya sains mencari tata nilai yang baru. Estetika bukan ungkapan perasaan yang konstan berlaku untuk seluruh jaman tetapi ia relatif terhadap ruang dan waktu, menurut *Buchori Iman(2010:3)*

Kesatuan dalam keberagaman, menurut *A.A.M.Djelantik(2008:40,41)*, terdapat dua hal yang nampak bertentangan bersifat simetri dan asimetri, kedua unsur kondisi ini justru dapat menambah daya tarik sebuah karya seni, agar tidak terjadi kebosanan atau monoton.

Kesatuan menurut *Diksirupa*(2011:416), adalah kondisi yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi(yang utama dan yang kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Diupayakan lewat ukuran, letak, konvergensi dan warna.

Estetika postmodern menurut *Piliang*(2004:432-424) Didalam bidang seni budaya, sehingga kini kebudayaan(karya seni) memalingkan mukanya kewilayah-wilayah masa lalu dalam rangka memungut kembali warisan bentuk, symbol, estetika dan maknanya, batik merupakan warisan seni masa lalu.

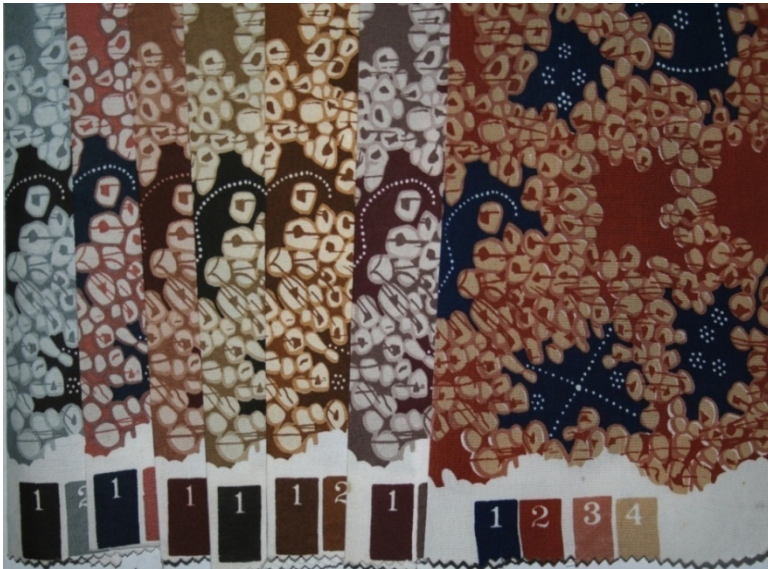
Maka dalam hal ini teori-teori estetika ini digunakan sebagai dasar pemahaman tata susun elemen-elemen estetika bebatuan dan isen cecek pada corak tekstil bertemakan batik.

PEMBAHASAN DAN HASIL

(1) Pembahasan

A. Kajian Bentuk:

(gambar no 1)



Pada gambar no1:

Memperlihatkan wujud bentuk desain corak tekstil bertemakan batik dengan motif pokok dari bentuk bebatuan dan isen cecek, yang merupakan hasil uji cetak diatas kain sifon olahan mesin. Berikut 6 komposisi pilihan warnanya. Komposisi paling kanan merupakan warna dari desain kertasnya.

(Diperoleh dari *Bank Desain, PT. Texmaco Jaya, Jakarta, 2000*)

B. Kajian Desain Kertas:

Pada gambar no 2:

Merupakan wujud bentuk desain corak tekstil bertemakan batik dengan motif pokok bebatuan dan isen cecek diatas kertas. Peletakan pola bebatuan yang menerapkan keseimbangan asimetry dan simetry nampak pada ukuran besar kecilnya bebatuan, ukuran bidang warna, intensitas warna, bentuk isen cecek.



(Diperoleh dari *Bank Desain, PT. Texmaco Jaya, Jakarta, 2000*)

C. Kajian warna dan penempatannya

Pada gambar no 3

Peletakan warna coklat tua terakota sebagai warna dasar, mengisi dan saling menyilang tak beraturan diatas warna kelompok bebatuan, untuk memberikan efek pecahan batik. Kemudian warna coklat medium diletakkan mengelilingi satuan bebatuan sebagai motif pokoknya untuk memberikan kesatuan warna secara menyeluruh supaya wujud bentuk karakteristik corak tekstil bertema batik tercapai.

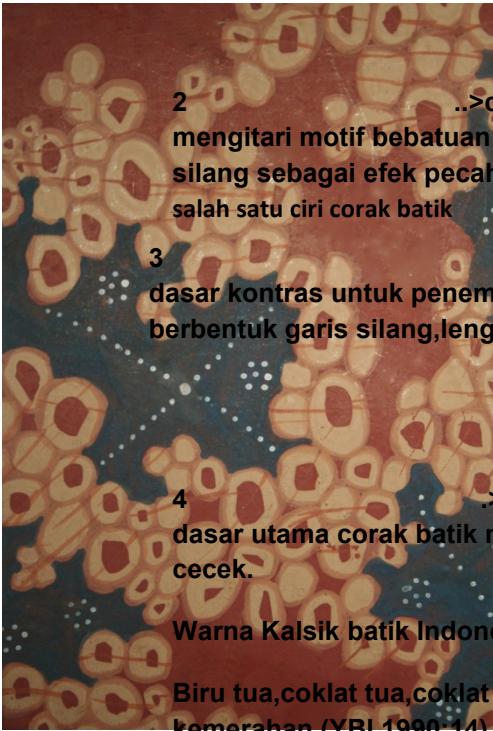
(gambar 3)



(gambar 4)

Pada gambar 4

Peletakan isen cecek berbentuk garis lengkung dan cecek pitu diatas latar biru tua menerapkan kesatuan dalam keberagaman komposisi warna.



2 ..>coklat tua
mengitari motif bebatuan dan saling
silang sebagai efek pecahan sebagai
salah satu ciri corak batik

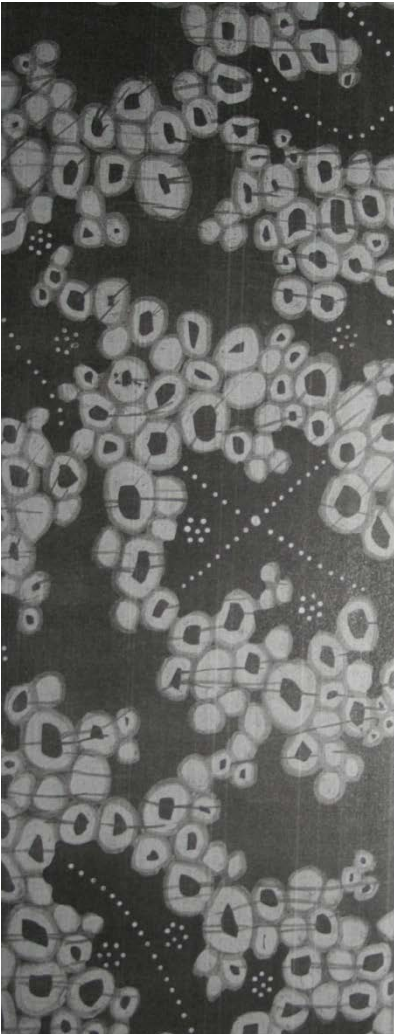
3 .>biru tua sebagai
dasar kontras untuk penempatan isen cecek putih
berbentuk garis silang, lengkung dan kembang.

4 .>Coklat terakota sebagai
dasar utama corak batik motif bebatuan dan isen
cecek.

Warna Kalsik batik Indonesia pada umumnya:

Biru tua, coklat tua, coklat muda, putih, hitam dan
kemerahan. (YBI, 1990: 14)

D. Kajian Elemen motif pokok



3. Desain motif bebatuan dan isen cecek dalam nuansa warna Pada tahapan tahapan sketsa hitam putih:

Keseimbangan simetri dan asimetri dalam sebuah desain permukaan tekstil(batik)dapat berada dalam satu kesatuan unit yang menjadikan penampakan desain unik dan dimanis(Piper Leoise,2001:103)

a. Penerapan keseimbangan simetris dan asimetris pada pola susun motif pokok bebatuan dengan ukuran besar kecil

b.Penerapan keseimbangan simetris dan asimetris pada penempatan motif bebatuan secara grompol secara terpencah-pencar.

c.Penerapan keseimbangan simetris dan asimetris pola motif isen-isen cecek berupa garis lurus,lengkung, menyilang dan bulatan cecek pitu mengisi bidang warna yang berbeda (lihat gambar no 4).

E. Kajian proses

Skema proses



Skema diatas menunjukkan keterkaitan antara : gagasan desain modern yang mengandung unsur tradisional untuk mencapai karakter tertentu dengan menerapkan estetika elemen bebatuan dan isen cecek melalui proses desain. Elemen-elemen tersebut sebagai berikut:

1. Bebatuan

Bebatuan merupakan benda alam yang padat dengan berbagai ukuran, sifat kekerasan serta tekstur. Melalui pengamatan dan kontemplasi seniman, bebatuan yang nampak tidak berarti dirubah menjadi sebuah desain motif batik:

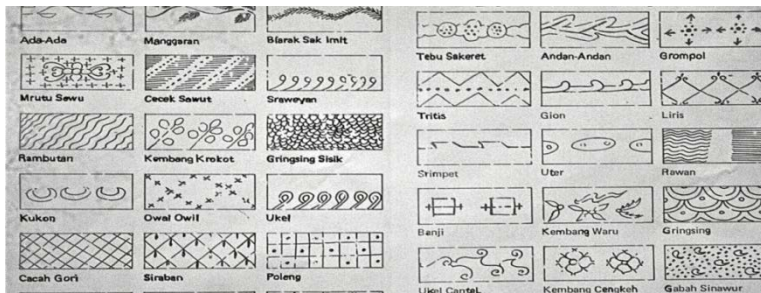
Bahwa nilai estetis suatu objek adalah kemampuan suatu benda apapun yang menimbulkan pengalaman estetis

seseorang saat mengamatinya. Akan tetapi nilai estetika itu akan menjadi milik suatu objek jika benda tersebut tidak menjadi objek kontemplasi atau wacana rohaniah seseorang. Menurut The Liang Gie dalam Sutrisno,dkk,2005:261



2. Isen-isen batik

Adalah ornamen pengisi bidang motif pokok suatu karya batik, dikatakan sebagai pembentuk ciri khas sebuah karya seni batik. Isen cecek mendominasi pengisian tersebut,dan seringkali melengkapi ornamen yang lain(Soetopo.S,1983 :70,71)

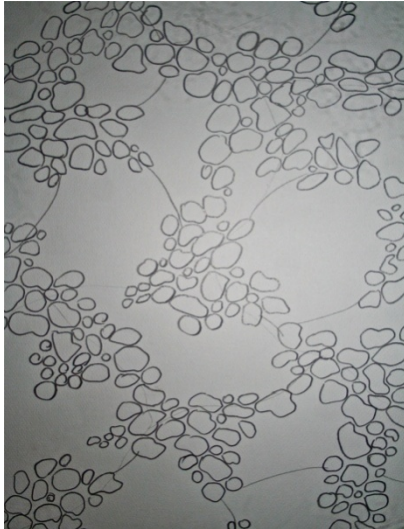


3. Elemen estetika sebagai dasar karakteristik motif batik:
titik, garis, bentuk, bidang, motif dan warna



Setiap karya seni rupa, penting memperhatikan elemen estetika yang diolah melalui kemampuan seniman dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain: kesatuan, keseimbangan simetri dan asimetri, ritme, harmony, kontras dan dominan. (Piper Leoise, 2001:100)

4. Transformasi bebatuan pada sketsa awal desain motif pokok batik grompol (batik khas Jawa Tengah, khususnya gagrak Surakarta). Keseimbangan simetris dan asimetris diterapkan pada pola susunan dan besar kecilnya bebatuan. Agar tidak terasa monoton, diikuti dengan penempatan pola susun serta warna.



Transformasi adalah salah satu bagian dari strukturalisme yang bisa dipakai membedah desain secara langsung dengan melihat struktur atau susunannya. Transformasi berarti kemampuan dari bagian-bagian unsur struktur untuk diubah atau dimodifikasi, sesuai dengan kaidah-kaidah tertentu. (Barthes, Roland 2012:45)

(2) Hasil:

Dari penjelasan tersebut di atas dapat diambil simpulan bahwa estetika bebatuan dan isen cecek pada corak tekstil bertemakan batik dapat diterapkan pada penggunaan busana, dengan penerapan teori bentuk serta berdasarkan tata letak elemen estetika bebatuan dan isen cecek melalui prinsip-prinsip desain. Sebagaimana karya corak tekstil bertemakan batik, desain tersebut belum dapat dikatakan sebagai karya seni batik, yaitu yang mencakup proses pembuatannya melalui cara tradisional. Untuk itu masih harus dilakukan penelitian lapangan

dalam bentuk eksperimen atau uji produk seperti halnya pembuatan karya seni batik tradisional pada umumnya, sehingga diperoleh gambaran yang lebih lengkap dan hasilnya dipergunakan sebagai data.

DAFTAR SUMBER

1. Honggopuro Kalinggo, KRT. 2002, *Bathik*, Surakarta, Yayasan Peduli Keraton Surakarta Hadiningrat.
2. Yayasan Batik Indonesia, 1990, *Batik spirit of Indonesia*, Jakarta, Yayasan Batik Indonesia.
3. Piper Leoise, 2001, *Batik for artist and quilters*, Great Britain, Search Press Limited.
4. Himpunan Wanita Karya, 1991, *Desain Tekstil Modern Indonesia*, Jakarta, PT Jayakarta Agung Offset.
5. Sutrisno Mudji.dkk, 2005, *Teks-Teks Kunci Filsaat Seni*, Yogyakarta, Galang Press.
6. Djelantik, A.A.M. 2008, *Estetika Sebuah Pengantar*, Jakarta, Masyarakat Seni Pertunjukkan.
7. Kartika, Sony Darsono. 2007, *Estetika*, Bandung, Rekayasa Sains.
8. Susanto, Mikke. 2011, *DIKSIRUPA*, Yogyakarta, DictiArt Lab, Yogyakarta & Art Space, Bali.
9. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010, *Nirmana, elemen-elemen seni dan desain*, Yogyakarta, Jalasutra.
10. Barthes Roland (terjmh. M. Ardiansyah) 2012, *Elemen-Elemen Semilogi*, Yogyakarta, IRCiSod.
11. ArsipBank Desain PT. Texmaco Jaya Jakarta, 2000.
12. PT. Batik Populer, Bali (produksi tulis dan cap)
13. Soetopo, S, 1983, *Batik*, Jakarta, INDIRA Akademi & Sastra.

Estetika Pada Ilustrasi Desain Baju Furious di Denpasar- Bali

I Gede Agus Indram Bayu Artha

Abstrak

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Saat ini ilustrasi dari desain baju lokal sudah mulai dipasarkan didistro-distro kawasan Denpasar hingga kedesa-desa. Tidak hanya diburu tapi desain baju distro sudah mempunyai nama tersendiri dikalangan remaja tergantung dari ilustrasi yang digunakan pada baju tersebut.

Bahkan saat ini desain baju distro menjadi ukuran ekonomi seseorang, hal ini disebabkan semakin bagus ilustrasi desain baju tersebut semakin mempunyai nama desain tersebut, ini sudah jelas mempengaruhi pergaulan remaja saat ini. Salah satu yang menarik pandangan adalah ilustrasi. Untuk itu saya mengkaji dari ilustrasi desain baju furious yang berada di daerah Denpasar. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah 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.

Ilustrasi desain baju furious ini sangat bisa bersaing dengan desain baju-baju yang lainnya dan dapat memegang pasar baju didenpasar. Di tinjau dari segi ilustrasi, desain baju furious ini mempunyai beberapa perbedaan ilustrasi dari desain-desain baju distro yang lain nya.

Kata kunci: desain, ilustrasi, furious

Pendahuluan

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa

lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi mempunyai beberapa fungsi diantaranya menarik perhatian, merangsang minat seseorang terhadap pesan, menonjolkan keistimewaan dari produk, dapat memenangkan persaingan dan menciptakan suatu yang khas dari produk tersebut. Produk yang penulis angkat adalah desain baju kaos lokal yang berada di Denpasar. Saat ini baju kaos lokal sudah mulai dipasarkan didistro-distro kawasan denpasar hingga kedesa-desa. Tidak hanya diburu tapi desain baju distro sudah mempunyai nama tersendiri dikalangan remaja tergantung dari ilustrasi yang digunakan pada baju tersebut.

Salah satu clotingan lokal yang penulis angkat dalam tesis ini adalah desain baju kaos merek Furious. Desain baju Furious merupakan desain baju kaos lokal yang diproduksi didaerah Panjer, Denpasar-Bali. Desain baju Furious adalah desain baju yang dirancang untuk kalangan remaja, bahkan saat ini desain baju distro menjadi ukuran ekonomi seseorang. Hal ini disebabkan semakin bagus ilustrasi desain baju tersebut semakin mempunyai nama desain tersebut semakin mahal pula harga yang ditawarkan oleh distro tersebut. ini sudah jelas mempengaruhi pergaulan remaja saat ini. Jika sebelumnya remaja lebih banyak berminat terhadap desain luar atau merek asing, maka dengan adanya clotingan lokal ini diharapkan para remaja lebih menyukai produk lokal yang mempunyai kualitas tidak kalah saing dengan kualitas asing. Beralihnya atau terjadinya pergeseran minat remaja terhadap desain baju lokal khususnya desain baju Furious, jika diperhatikan lebih dalam sangat menarik untuk diteliti.

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan produk lokal lebih bisa bersaing dengan produk-produk yang sudah mempunyai nama yang dikenal oleh masyarakat. Berkembangnya produk lokal ini khususnya desain baju Furious merupakan suatu fenomena yang sangat menarik jika di tinjau lebih mendalam. Selanjutnya dalam hubungannya dengan terjadinya fenomena seperti ini diakibatkan dari berbagai faktor-faktor diantaranya mulai adanya minat remaja untuk mempergunakan produk lokal, kualitas produk yang bisa bersaing dengan produk luar, dapat memberikan ciri khas tersendiri terhadap remaja yang menggunakan produk tersebut dan harga yang relatif lebih murah dari produk luar. Secara umum , estetika dari ilustrasi desain baju Furious mempunyai keunikan tersendiri. Hal ini merupakan salah satu ciri perkembangan ilustrasi diDenpasar mempunyai peningkatan. Untuk itu, maka perlu dilakukannya pengkajian secara mendalam terhadap desain baju Furious yang berada diPanjer, Denpasar-Bali.

Materi dan Metode

Materi

Ilustrasi Dari Desain Baju Kaos Merek Furious Yang Berada di Daerah Panjer, Denpasar-Bali.

Metode

Di dalam suatu pengkajian seni, tentu saja memerlukan data-data yang tepat dan akurat dari perusahaan maupun masyarakat dan para ahli. Data-data tersebut diseleksi, diolah dan digunakan sesuai dengan visi dan misi pengkajian yang akan dibuat. Di dalam pengumpulan datanya, di sini

menggunakan metode pengumpulan data primer (metode observasi, metode wawancara) dan metode pengumpulan data sekunder (metode kepustakaan, metode dokumentasi).

Metode Analisa Data

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisa data yang digunakan dalam artikel ini adalah 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.

Deskriptif Kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif, lebih lanjut, mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir, oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data baik literatur maupun pengambilan data secara langsung di lapangan, selanjutnya data-data pemilihan dan dianalisa berdasarkan metode deskriptif kualitatif dan diperoleh kesimpulan. Berdasarkan kesimpulan (sintesa) tersebut dibuatlah cara untuk menanganinya. Dengan metode ini dapat diketahui sifat-sifat,

karakter dari ilustrasi, dan data-data lain yang diperlukan untuk penelitian ini.

Pembahasan

Pengertian Estetika:

Suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan. (AA Djelantik, *Estetika Suatu Pengantar*, 1999)

Definisi estetika itu beragam setiap filosof mempunyai pendapat yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Tetapi pada prinsipnya, mereka berpendapat bahwa estetika adalah cabang ilmu filsafat yang membahas tentang keindahan atau hal yang indah. Definisi secara umum estetika adalah cabang filsafat yang membahas keindahan atau hal yang indah, yang terdapat pada alam dan seni (pramono, 2009:3)

Pada umumnya desain yang baik dan indah selalu memenuhi prinsip-prinsip desain. Desainer yang sudah berpengalaman dan memiliki imajinasi tinggi sering mempunyai ide-ide besar. Pada tataran ini, desainer bukan lagi fokus pada prinsip-prinsip basic, melainkan bagaimana cara merampok perhatian pembaca dengan dramatis dan mengejutkan. Namun bagaimanapun desainer profesional secara otomatis bekerja atas dasar prinsip-prinsip desain yang sudah ada antara lain:

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan berbagai pertimbangan dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain. Dimana lebih lanjut prinsip-prinsip desain itu adalah:

- 1) Prinsip keseimbangan

Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Bila dua benda dengan berat sama diletakan pada jarak yang sama terhadap suatu sumbu khayal, maka objek yang ada pada kedua belah sisi dari garis maya tampak seolah olah berbobot sama. Prinsip kesemimbangan dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris: sama dalam ukuran, bentuk, bangun, dan letak dari bagian-bagian atau objek-objek yang akan disusun di sebelah kiri dan kanan garis sumbu khayal.
- b) Keseimbangan Asimetris: Apabila garis, bentuk, bangun atau masa yang tidak sama dalam ukuran, isi atau volume, diletakan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris.
- c) Keseimbangan Horizontal: keseimbangan antara bidang bagian atas dan bidang bagian bawah diperoleh dengan penggunaan keseimbangan horizontal

2) Prinsip titik fokus

Merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen desain yang dapat memberikan perhatian yang memusat (titik fokus) pada salah satu bidang saja dan selanjutnya ke bidang yang lain. Dengan banyaknya informasi visual seperti iklan TV, presentasi multimedia, iklan di internet, penonton tidak dapat memfokuskan informasi yang diterimanya. Karena itu, dalam mendesain dibutuhkan prinsip titik fokus.

3) Prinsip ritme/irama

Merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada di antaranya dan dengan membangun

perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya. Kunci sukses membangun ritme adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen visual, beberapa atau seluruhnya secara konsisten. Variasi adalah perubahan sejumlah elemen, misalnya warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual elemen.

4) Prinsip kesatuan

Bagaimana mengorganisasikan seluruh elemen dalam suatu tampilan desain. Untuk mencapai kesatuan tersebut, apabila secara keseluruhan tampak harmonis antara garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, tipografi, keseimbangan, titik fokus dan ritme.

Pengertian Ilustrasi:

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto. 2007: 110). Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Teknik membuat ilustrasi yang kemudian merupakan bagian dari grafis desain tidak dapat dipisahkan dari teknik reproduksi yang berkembang waktu itu. Teknik pertama yang dikenal dengan nama *woodcut* alias membuat cukilan atau relief pada sebuah papan kayu kemudian dicap pada kertas atau kain. Ilustrasi berfungsi untuk: Menarik perhatian, merangsang minat

seseorang terhadap keseluruhan pesan, memberikan eksplanasi atas pernyataan, menonjolkan keistimewaan daripada produk, memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas, dramatisasi pesan, menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan.

Dalam perkembangannya, ilustrasi sangat diperlukan baik dalam dunia penerbitan buku-buku, majalah, surat kabar, reklame, dan sebagainya. (Supriyono.2010:52) Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun grafis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas. Sebab karya yang bermutu akan muncul dari hubungan baik antara ide, gaya penyajian, teknik, dan bahan. Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik yaitu:

- ♦ Ilustrasi teknik menggambar dengan tangan (*Hand drawing*)
- ♦ Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, Baliho dan sebagainya. Perwujudan visual teknik ini lebih mengandalkan keterampilan menggambar dengan tangan dimana dapat menggunakan alat bantu berupa kuas, pensil, warna, rapido, *airbrush*, dan lainnya. Ilustrasi teknik hand drawing biasanya digunakan untuk: Menggambarkan fantasi, menggambarkan sesuatu yang bersifat humor, simbolisasi, pengganti foto, menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor.

Teknik Fotografi

Ilustrasi berupa foto dihasilkan dengan teknik fotografi menggunakan kamera, baik manual maupun digital. Objek fotografi menjadi lebih realistis, eksklusif dan persuasif. Keunggulan teknik ini adalah dapat menghasilkan gambar secara cepat nampak persis seperti obyek sebenarnya, sedangkan kekurangannya adalah gambar kurang ekspresif dan biayanya lebih mahal.

Teknik Gabungan

Perpaduan struktur rupa antara teknik hand drawing dengan teknik fotografi yang digabungkan dengan menggunakan komputer, yang bertujuan untuk menyempurnakan kedua teknik tersebut.

Analisis sangat diperlukan untuk memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang ada. Sedangkan sintesa adalah suatu perpaduan dari permasalahan yang ada pada latar belakang masalah yang telah dirangkum dalam analisis. Analisis dibedakan menjadi tiga yaitu analisis teori, analisis faktual, dan analisis wawancara. Dalam pembahasan analisis ilustrasi dari desain baju furious ini akan dijabarkan konsep-konsep estetika yang digunakan pada desain baju tersebut. Apa yang melatarbelakangi dibuatnya desain tersebut dan apa ide dari desain tersebut. Ilustrasi yang baik harus dapat menggambarkan dengan jelas pesan atau hal yang ingin disampaikan. Sebelum membuat ilustrasi, harus diketahui ragam ilustrasi yang hendak digambar, tentukan coraknya, dan media apa yang digunakan untuk membuatnya. Tahap pengerjaan ilustrasi dimulai dari membuat gagasan, membuat sketsa, dan pewarnaan corak gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi dimulai dengan adanya upaya untuk menggunakan grafis sebelum tulisan, yang ingin sekedar

bernilai tanda atau untuk memenuhi kepuasan estetis, merupakan kata dan lisan. Dibawah dijelaskan beberapa desain baju



pengganti kata-pengesahan ini akan tentang ilustrasi dari furious:

Desain baju bulan agustus

Ditinjau dari desain baju furious dibulan agustus, ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan simetris dan asimetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk lingkaran, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu stilarisasi dari gabungan beberapa tengkorak yang dikombinasikan dengan nuansa tradisional dan entic sehingga lebih mudah dicerna oleh masyarakat lokal khususnya remaja di denpasar. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi

tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi mempunyai kesatuan menjadikan tersebut atau indah menarik konsumen remaja untuk



tersebut satu yang ilustrasi terlihat estetis yang dapat minat khususnya

mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.

Gambar ilustrsi bulan September

Ditinjau dari desain baju furious dibulan september, ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan horisontal karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk (f) yang merupakan icon dari furious. Ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama/titik fokus yaitu icon furious, yang didalamnya dihiasi tangkorak sehingga didalam logo atau icon dari furious itu terlihat ada unsur marah dari mata yang terpancar dari ilustrasi-ilustrasi tersebut. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.



Gambar ilustrasi bulan oktober

Ditinjau dari desain baju furious dibulan oktober, ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk tengkorak dimana sisi kiri maupun sisi kanan dari ilustrasi tersebut sama besar atau sama rata, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu ilustrasi dari tengkorak seorang pembalap atau geng motor, yang dihiasi oleh ilustrasi bunga mawar yang simbol dari setia dan pengabdian.. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian,

irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.



Gambar ilustrasi bulan November

Ditinjau dari desain baju furious dibulan November, ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan horisontal karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk (f) yang merupakan icon dari furious. Ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama/titik fokus yaitu icon furious, yang didalamnya dihiasi tangkorak sehingga didalam logo atau icon dari furious itu terlihat ada unsur marah dari mata yang terpancar dari ilustrasi-ilustrasi tersebut. Dilihat

dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk



mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.

Gambar ilustrasi bulan Desember

Ditinjau dari desain baju furious dibulan Desember, ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk tengkorak dimana sisi kiri maupun sisi kanan dari ilustrasi tersebut sama besar atau sama rata, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu ilustrasi dari tengkorak seorang pembalap. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut

mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.



Gambar Ilustrasi Bulan Januari 2013

Ditinjau dari desain baju furious dibulan Januari, dari ilustrasi diatas menggunakan keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk tengkorak dimana sisi kiri maupun sisi kanan dari ilustrasi tersebut sama besar atau sama rata, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu ilustrasi dari tengkorak. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah

mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.



Gambar Ilustrasi Bulan Februari 2013

Ditinjau dari desain baju furious dibulan Februari, dari ilustrasi diatas keseimbangan yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk tengkorak dimana sisi kiri maupun sisi kanan dari ilustrasi tersebut sama besar atau sama rata, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu ilustrasi dari tengkorak seorang pembalap. Dilihat

dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.



Gambar Ilustrasi Bulan Maret 2013

Ditinjau dari desain baju furious dibulan Maret, keseimbangan yang digunakan adalah menggunakan

keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk tengkorak dimana sisi kiri maupun sisi kanan dari ilustrasi tersebut sama besar atau sama rata, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu ilustrasi dari tengkorak. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.



Gambar Ilustrasi Bulan April 2013

Ditinjau dari desain baju furious dibulan Desember, ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan keseimbangan simetris karena dari keseluruhan desain tersebut berbentuk tengkorak dimana sisi kiri maupun sisi kanan dari ilustrasi tersebut sama besar atau sama rata, ditinjau dari titik fokusnya ilustrasi ini sudah jelas memiliki pandangan utama yaitu ilustrasi dari tengkorak yang menggunakan topi furious. Dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetik atau indah yang

dapat menarik minat konsumen khususnya remaja untuk mempergunakan baju yang berisikan ilustrasi tersebut.

Penutup

Kesimpulan

Dari analisis data ilustrasi diatas mempunyai nilai estetika jika ditinjau dari prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan dimana keseimbangan yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah keseimbangan simetris, asimetris dan juga keseimbangan horizontal. Titik fokus, pada setiap ilustrasi tersebut sudah jelas memiliki prinsip titik fokus di antaranya icon dari furious dan tengkorak yang menjadi cirri dari ilustrasi furious. Irama dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetis atau indah. Secara umum hal ini merupakan kajian seni yang selanjutnya dapat menimbulkan daya tarik dari minat konsumen terhadap desain baju tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Piliang, Yasraf Amir. 1998. Sebuah Dunia Yang Dilipat. Bandung: Penerbit Mizan.
- Noth, Winfriend. 1995. Handbook of Semiotic. Blommington and Indianapolis: Indiana University Press.

- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET
- Panuti, Sudjiman. 1992. Serba Serbi Semiotika. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual Periklanan. Yogyakarta: Dimensi Press
- Pramono, Kartini. 2009. Horison Estetika. Yogyakarta: Badan Penerbit Filsafat UGM dan Penerbit Lina

WARNA SEBAGAI PEMBENTUK ESTETIKA PADA MEDIA PROMOSI POSTER DARI HOINEKEN

Agus Ngurah Arya Putraka / 201221023

guzwah@yahoo.com

PENGAJIAN SENI INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

ABSTRAK

Warna merupakan salah satu unsur penting yang ada dalam tampilan suatu tampilan desain poster, baik yang bersifat komersial maupun sosial, warna secara tidak langsung mempengaruhi berhasil tidaknya suatu media poster dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat yang membaca dan melihatnya. Selain itu warna merupakan salah satu elemen pembentuk estetika dari sebuah media poster, poster itu bisa dikatakan estetis apabila elemen warna yang dipergunakan menyatu dan memiliki kesan kuat sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada masyarakat. Maka dari itu pentingnya mengkaji fungsi warna sebagai pembentuk estetika dalam sebuah media poster.

Kata kunci : Warna, estetika, poster.

ABSTRACT

Colour is one of important thing on the display of poster layout, for the commercial or non commercial poster, the colour being effect work or not poster media to give information for people. And then the colour is one of esthetic poster element. The poster call esthetic if the colour can being and have the strong image to can give information to the people. So it's very important to know function of colour be a esthetic element on the poster media

Key words : Colour, esthetic, poster.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Warna tidak pernah lepas dari kehidupan sehari – sehari, dunia ini tersebar milyaran partikel warna yang memiliki

intensitas berbeda – beda, warna memiliki banyak kegunaan selain dapat merubah rasa, warna bisa juga mempengaruhi cara pandang seseorang terhadap sesuatu objek yang dipandang, dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta bisa membangun suasana atau kenyamanan untuk semua orang, misalnya ketika seseorang lebih merasa nyaman ketika menggunakan baju dengan warna tertentu, kemudian seseorang merasa tenang ketika masuk ke suatu ruang dengan warna tertentu, begitu juga sebaliknya ketika seseorang tidak merasa nyaman ketika mengenakan pakaian dengan warna tertentu, serta seseorang yang merasa gelisah ketika memasuki ruang dengan warna tertentu pula, dan berbagai contoh lainnya yang berkaitan dengan respon seseorang terhadap warna yang dilihat.

Pada tampilan sebuah poster warna juga memberikan peranan yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah pesan dan informasi, mengingat media promosi poster merupakan salah satu media yang sangat efektif dalam menyampaikan suatu informasi baik yang bersifat komersil maupun bersifat non komersil (sosial), namun terkadang masih ada beberapa desainer yang masih mengabaikan prinsip estetika dalam penerapannya menggunakan unsur warna terhadap tampilan suatu media poster, ini terjadi karena sang desainer larut kedalam emosional imajinatif yang dalam sehingga pemilihan warna mengalami degradasi makna dan fungsi dalam seni desain komunikasi visual dalam makalah ini akan dikaji estetika warna pada media promosi poster hoineken salah satu merk minuman beralkohol.

MATERI DAN METODE

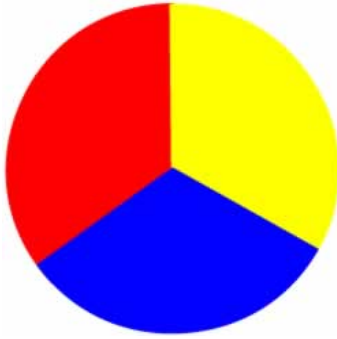
Warna

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun ini tergantung dari latar belakang pengamatannya juga. Seperti budaya barat mengatakan bahwa putih memberikan kesan kesucian dan dingin seperti salju, sementara itu, warna putih pada negara timur memberikan kesan kesedihan.

Warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang mudah didapati. Sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah spectrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna atau berwarna putih (Eko Nugroho;2007: 2). Identitas suatu warna ditentukan berdasarkan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh, warna biru memiliki panjang gelombang sekitar 460 nanometer, sedangkan warna kuning sekitar 650 nanometer (Allyn and Bacon; 1995:5).

Warna primer

Warna primer merupakan warna – warna yang paling kuat. Ia merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna – warna yang lainnya. Warna pokok tersebut yaitu, merah, kuning dan biru.

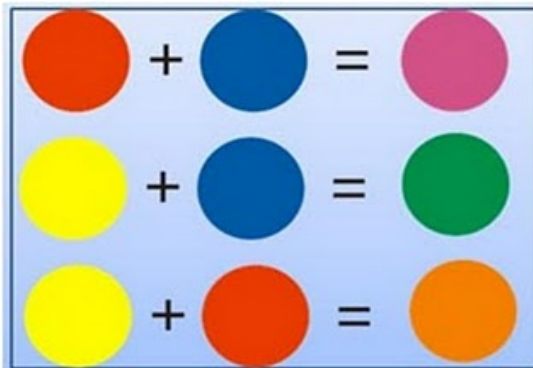


Warna primer

Warna sekunder

Warna sekunder merupakan gabungan warna dari 2 warna primer yaitu:

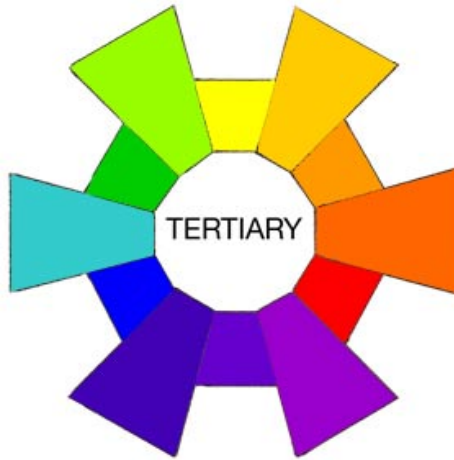
1. Merah + kuning = Orange
2. Merah + biru = Ungu
3. Kuning + biru = Hijau



Warna sekunder

Warna tersier

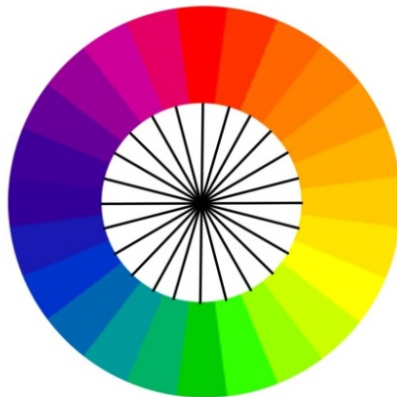
Campuran 1 warna primer dengan warna sekunder disebelahnya. Warna tersier terdiri dari 6 warna.



Warna tersier

Warna gabungan

Dari warna primer, sekunder, tersier, terbentuklah roda warna sebagai berikut.



Roda warna

Poster

Menurut KBBI, poster adalah pelakat yang dipasang di tempat umum (berupa pengumuman informasi) dengan tulisan serta gambar yang mencolok. Secara umum menurut fungsi dan tujuannya poster dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu poster yang bertujuan komersial atau poster yang menginformasikan sesuatu dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan, dan poster yang bertujuan sosial atau poster yang dirancang tidak untuk mencari keuntungan.

Estetika

Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu *aistheta*, yang berarti hal – hal yang dapat dirasakan oleh panca indera (Johnson, 1994). *Aistheta* juga dapat dihubungkan dengan *aisthanome* yang berarti merasa, yang secara luas berhubungan dengan apa yang bagus dalam seni dan kehidupan sosial seperti yang disebutkan oleh Antoniadis dan dikutip oleh Johnson (1994). Rumusan prinsip estetika, merupakan hukum atau kaidah seni yang berfungsi sebagai sumber acuan dalam berkarya seni, adapun prinsip estetika yang dimaksud adalah:

1. Kesatuan
2. Keseimbangan (keseimbangan formal / keseimbangan informal / kesimbangan radial)
3. Irama (Irama berulang / Irama silih berganti / irama lamban dan beralun)
4. Proporsi
5. Aksentuasi (pengecualian / arah / kontras)

Metode

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan metode penelitian yang tepat sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang bisa dipertanggung jawabkan, dimana metode yang dipergunakan adalah metode kuantitatif yang meliputi:

1. Pengamatan

Mengamati desain media poster dari hoineken, dari segi struktur warna yang digunakan.

2. Dokumentasi

Mengunduh data yang berupa file dari desain media poster hoineken.

3. Kepustakaan

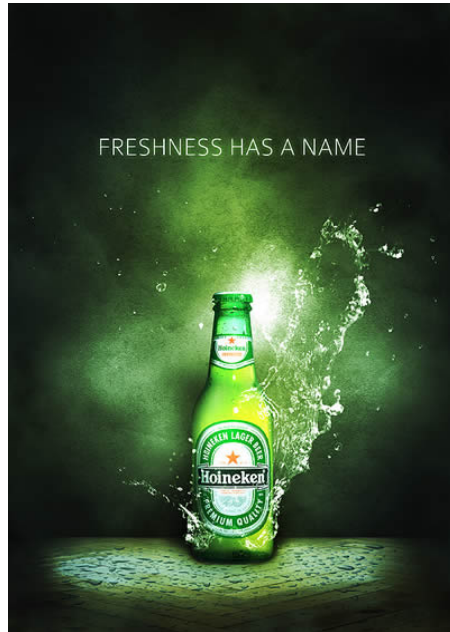
Mencari refrensi dari buku – buku yang terkait dengan kasus yang diangkat.

4. Wawancara

Melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat mengenai pandangan mereka terhadap estetika warna yang digunakan pada media poster hoineken.

PEMBAHASAN

Warna merupakan suatu unsur keindahan yang terlepas dari tampilan suatu desain, berikut akan dibahas peranan warna sebagai pembentuk estetika pada media promosi poster dari Hoineken



Desain poster dari hoineken

1. Kesatuan

Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur desain lainnya. (Rakhmat Suptiyono, 2010; 97). Warna yang digunakan dalam desain media poster hoineken ini perpaduan warna hitam, putih, yang dipadupadankan dengan gradasi warna hijau yang memberi kesan kesejukan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik (Rakhmat Suptiyono, 2010; 87), komposisi dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Keseimbangan warna pada desain poster ini menggunakan keseimbangan formal, gradasi

hijau ditengah desain poster dan di balut hitam pada sisi desain poster hoineken ini.

3. Irama

Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen – elemen visual secara berulang – berulang, (Rakhmat Suptiyono, 2010; 94). Pada desain poster hoineken ini menggunakan irama lamban dan beralun, terlihat dari penggunaan warna hijau yang seakan bergelombang, serta gambar air yang memperkuat kesan itu.

4. Proporsi

Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya seni untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui unsur – unsur seni, (Gierla. John, 2004; 5). Tata letak dalam penggunaan warna pada media poster hoineken ini terlihat cukup ekspresif, sang desainer sangat berani memadukan warna hijau, putih dan hitam

5. Aksentuasi

Informasi yang anda anggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat, (Rakhmat Suptiyono, 2010; 89). Pada desain poster hoineken ini, menggunakan aksentuasi dengan metode kontras, terlihat pada penggunaan warna hijau yang memiliki efek yang lebih terang, dibandingkan warna hitam yang memiliki efek gelap.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan diatas, maka dapat ditarik tiga poin kesimpulan, dimana kesimpulan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Warna merupakan unsur pembentuk estetika yang sangat penting dalam media komunikasi visual
2. Desainer grafis hendaknya lebih mengeksplor lagi dalam hal penggabungan antar warna, sehingga hasil desain komunikasi visual yang dirancang dapat lebih menimbulkan nilai estetis dari segi pemilihan warna
3. Suatu karya desain komunikasi visual yang memiliki warna yang estetis, akan dapat membangun suasana yang estetis pula pada para masyarakat yang melihatnya.
4. Desain dari media promosi poster Hoineken telah memenuhi perinsip estetika

KEPUSTAKAAN

1. Solso, R.L. 1995. *Cognitive Psychology*. Boston : Allyn and Bacon
2. Nugroho, Eko. 2007. *Pengenalan Teori Warna*. Jogja : Andi Offset
3. Lankier. Sussane K. 1993. *Problematika seni*. STSI Bandung.
4. Supriyono, Rakhmat.2010, desain komunikasi visual, Andi Yogyakarta.
5. Berger, Asa Arthur. 2010. *Pengantar Semiotika Tanda – Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

6. Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

**ESTETIKA ILUSTRASI FOTO PADA COVER MAJALAH
BELLA DONNA THE WEDDING KARYA GUSDE
PHOTOGRAPHY
EDISI JULI AGUSTUS 2009**

Oleh : Ida Bagus Ngurah Primarta / NIM. 201221024

primagraphy@ymail.com

Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar / Jl. Nusa Indah, Denpasar

ABSTRAK

Perkembangan industri fotografi wedding di Bali semakin pesat. Para pelakunya antara lain wedding organizer, fotografer, majalah, florist, catering, pantry, bridal, beauty salon dan lainnya. Salah satu pelaku industri wedding yang membutuhkan foto dari para fotografer wedding adalah majalah wedding. Keduanya menjalin hubungan yang saling menguntungkan. Majalah membutuhkan foto-foto dari fotografer untuk ilustrasi dari isi majalah mereka dan fotografer mendapatkan media sebagai promosi karya mereka. Bella Donna The Wedding adalah salah satu majalah wedding yang pertama terbit di Indonesia. Didirikan oleh Diany Pranata pada Maret 2001. Fokusnya pada pernikahan modern di Indonesia. Tidak mudah menembus untuk menjadi cover majalah Bella Donna The Wedding. Karya harus mempunyai ciri khas. Fotografer Bali pertama yang bisa menembus menjadi cover majalah adalah Gusde Photography. Salah satu ciri khas karyanya adalah feel atau mood yang keluar dari foto tersebut.

Kata kunci : wedding, majalah, fotografi

ABSTRACT

Wedding photography industry in Bali develops rapidly. Wedding organizer, photographers, magazines, florist, catering, pantry, bridal, beauty salon and others. One of the wedding

industry peers who need photos of the wedding photographer is the wedding magazine. Both are in a relationship of mutual benefit. The magazine took photos of photographers for illustration of the contents of their magazines and photographers get the media as the promotion of their work. Bella Donna The Wedding is a wedding magazine that first published in Indonesia. Founded by Diany Pranata in March 2001. The focus on modern marriage in Indonesia. It is not easy to penetrate for a magazine cover Bella Donna The Wedding. The paper should have the characteristic. The first Bali photographer can penetrate into a magazine cover is Gusde Photography. One characteristic of his work is the feel or mood that is out of the picture.

Keywords : wedding, magazine, photography

PENDAHULUAN

Latar belakang

Perkembangan industri fotografi wedding di Bali semakin pesat. Salah satu faktornya adalah predikat Bali sebagai tujuan wisata dunia. Begitu banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang datang untuk berlibur ke Bali.

Seiring berjalannya waktu, tujuan para wisatawan tersebut tidak hanya untuk berlibur. Keindahan alam Bali menggoda hati mereka untuk melangsungkan upacara pernikahan di pulau yang disebut Pulau Seribu Pura ini. Mengucapkan janji suci dengan latar pantai yang eksotik ataupun sunset yang menawan.

Banyak pihak yang mencoba meraih peluang di industry wedding. Para pelakunya antara lain wedding organizer, fotografer, majalah, florist, catering, pantry, bridal, beauty salon dan lainnya. Salah satu pelaku industri wedding yang membutuhkan foto dari para fotografer wedding adalah majalah wedding. Keduanya menjalin hubungan yang saling menguntungkan. Majalah membutuhkan foto-foto dari fotografer

untuk ilustrasi dari isi majalah mereka dan fotografer mendapatkan media sebagai ajang promosi karya mereka.

Bella Donna The Wedding adalah salah satu majalah wedding yang pertama terbit di Indonesia. Didirikan oleh Diany Pranata pada Maret 2001. Fokusnya pada pernikahan modern di Indonesia. Tidak mudah menembus untuk menjadi cover majalah Bella Donna The Wedding. Karya-karyanya harus mempunyai ciri khas.

Fotografer Bali pertama yang bisa tembus menjadi cover majalah adalah Gusde Photography. Fotografer yang kini banyak dicari oleh calon pengantin untuk mengabadikan momen pernikahan mereka ini pada awalnya berprofesi sebagai desainer grafis di salah satu pabrikan baju mancanegara ternama yang membuka outlet di Bali. Tetapi, gairah pada fotografi membawanya untuk menggeluti dunia fotografi dengan lebih serius.

Gusde banyak mengeksplor komposisi dan tone yang unik dan tidak terduga dalam karya-karya fotonya. Membuat sesuatu yang terlihat biasa saja menjadi tampak indah. Salah satu ciri khas karyanya adalah feel atau mood yang keluar dari foto tersebut.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Materi

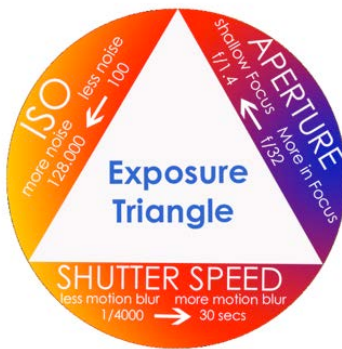
Fotografi

Fotografi berasal dari kata Yunani, "Photos" yang berarti cahaya dan "Grafo" yang berarti melukis / menulis. Secara umum dapat dikatakan fotografer sebagai sebuah kegiatan yang menggunakan media cahaya sebagai alat untuk menghasilkan sebuah imaji atau foto dari sebuah objek dengan merekam

pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media peka cahaya. Alat yang digunakan disebut dengan kamera. Maka sering dikatakan, tanpa cahaya berarti tiada foto yang bisa dibuat.

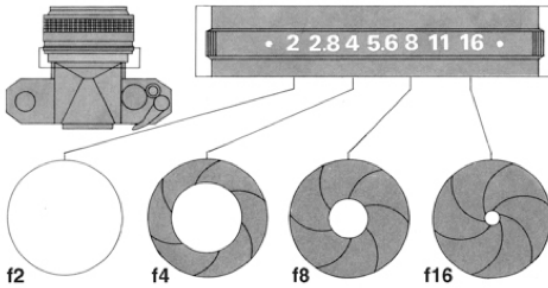
Teknis Dasar Fotografi

Dalam teknis dasar fotografi ada 3 hal yang saling terkait untuk menciptakan sebuah gambar, yaitu Aperture, Shutter Speed dan ISO.



Aperture. Secara sederhana aperture/ diafragma adalah ukuran celah atau lubang di dalam lensa (bisa diatur) yang menentukan jumlah cahaya masuk menuju sensor .

Untuk menentukan jumlah cahaya yg masuk menuju sensor dengan mengatur angka aperture/ diafragma atau **f-stop**.



Shutter Speed. Untuk mendapat ketepatan exposure, maka durasi terbukanya **rana / shutter** tergantung dari **kecepatan / peed** yang digunakan.

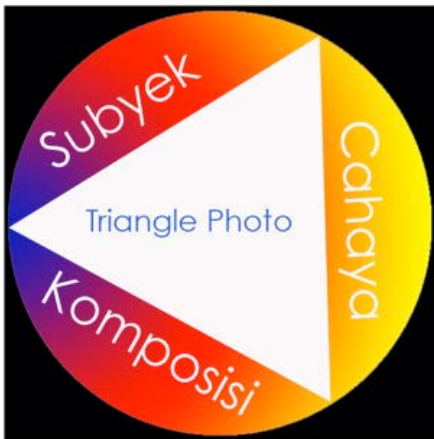
Jika ingin membekukan subyek foto maka dapat menggunakan speed yang tinggi. Jika ingin memberi kesan bergerak seperti teknik panning dapat menggunakan speed yang lebih rendah.



ISO adalah ukuran tingkat sensitifitas sensor kamera terhadap cahaya. Untuk memperoleh ketajaman pada foto, ada dua cara yang dapat dilakukan dengan menggunakan ISO, yaitu dengan menaikkan ISO sehingga memperoleh kecepatan untuk mempertajam obyek atau dengan menurunkan ISO sehingga memperoleh kualitas foto yang terbaik. Setiap pilihan tersebut tergantung kondisi dan keadaan obyek. Apabila kualitas kamera

sangat baik, mungkin menaikkan ISO menjadi pilihan yang tepat untuk mendapatkan kecepatan pengambilan foto maksimal. Namun selalu ingat bahwa konsekuensi penaikan ISO memunculkan noise yang dapat mengurangi ketajaman foto.

Ketika sudah menguasai teknis dasar fotografi, berikutnya adalah kepekaan kita dalam mengolah subjek foto. Ada 3 hal yang berpengaruh dalam menciptakan sebuah karya ilustrasi fotografi yang baik.



Subyek. Kita harus bisa memilih subjek yang terbaik bagi karya ilustrasi foto kita.

Cahaya. Cahaya merupakan bagian terpenting dalam menciptakan sebuah foto. Tanpa adanya cahaya foto tidak akan terbuat alias gelap. Cahaya membantu fotografer untuk melihat dengan baik objek yang akan difoto. Selain itu cahaya juga bisa memberikan kesan tertentu pada hasil foto. Sebuah foto akan tercipta dengan baik jika mendapatkan cahaya yang cukup. Hal ini bisa diukur dengan pengukuran yang terdapat pada setiap kamera, bisa diatur secara manual ataupun otomatis. Teknik pencahayaan fotografi dasar yang berpengaruh di dalam

mengukur cahaya yang pas terletak pada kombinasi aperture (diafragma), shutter speed dan ISO.

Ada parameter yang perlu diperhatikan pula dalam pencahayaan fotografi. Pertama adalah intensitas cahaya yaitu kuat lemahnya cahaya tersebut. Jika cahaya sangat kuat bayangan objek akan sangat jelas begitu juga sebaliknya jika cahaya lemah bayangan menjadi lebih lembut. Ini perlu menjadi perhatian saat memotret di luar atau outdoor. Cahaya matahari dapat membantu pencahayaan dari pagi hingga senja. Intensitas tertinggi biasanya mulai pukul 09.00 hingga 16.00 sore. Kedua adalah darimana cahaya tersebut datang. Ini berpengaruh pada komposisi foto dan pengukuran cahaya pada objek oleh kamera.



Sumber pencahayaan dalam teknik pencahayaan fotografi dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Ambient (Cahaya di sekitar)

Disebut juga available light yaitu cahaya yang tersedia saat pemotretan, bisa berupa cahaya alami seperti sinar matahari atau cahaya buatan yang tidak diciptakan khusus untuk pemotretan seperti cahaya lampu jalanan.

2. Cahaya buatan

Disebut juga artificial light adalah cahaya yang sengaja diciptakan untuk kebutuhan fotografi. Cahaya ini juga dibagi menjadi 2 macam yaitu sumber cahaya yang terus menerus menyala seperti pada lampus studio dan sumber cahaya sesaat yaitu dari flash kamera yang menyala hanya saat digunakan.

Komposisi. Komposisi secara umum dapat dikatakan, bagaimana menyusun berbagai elemen dalam suatu bidang shg terlihat menarik. Ada berbagai sebutan dalam komposisi, ada yang basic, klasik, kotemporer juga “break the rule”.

Rule of Third adalah komposisi yang paling populer dimana subyek foto harus ada pada garis silang / titik pertemuan.



Komposisi terkait dengan masalah 'rasa' daripada masing-masing fotografer. Ada yang dalam nalurinya sudah dapat membuat komposisi yang indah dalam setiap karyanya, ada juga yang harus terus mengeksplorasi untuk mencapai apa yang diinginkan.

Sebuah komposisi yang menempatkan subyek foto tidak terlalu besar dibanding dengan skala ruang namun tetap menarik perhatian karena penempatannya yang unik dikelilingi oleh elemen lain, seperti ranting dan daun.

Komposisi bisa terbentuk dari garis, curva, warna, framing. Penggunaan format vertikal atau horisonal juga akan mempengaruhi bentuk daripada komposisi.



Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah komposisi :

1. Kesederhanaan
2. Keseimbangan
3. Kesatuan
4. Penekanan (Aksentuasi)
5. Irama (Repetisi)

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa estetika pada suatu karya ilustrasi fotografi ditentukan oleh komposisi penerapan aspek-aspek tersebut.

Metode Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan metode penelitian yang tepat sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang bisa dipertanggung jawabkan, dimana metode yang dipergunakan adalah metode kuantitatif yang meliputi :

1. Pengamatan

Mengamati ilustrasi foto pada cover majalah Bella Donna The Wedding.

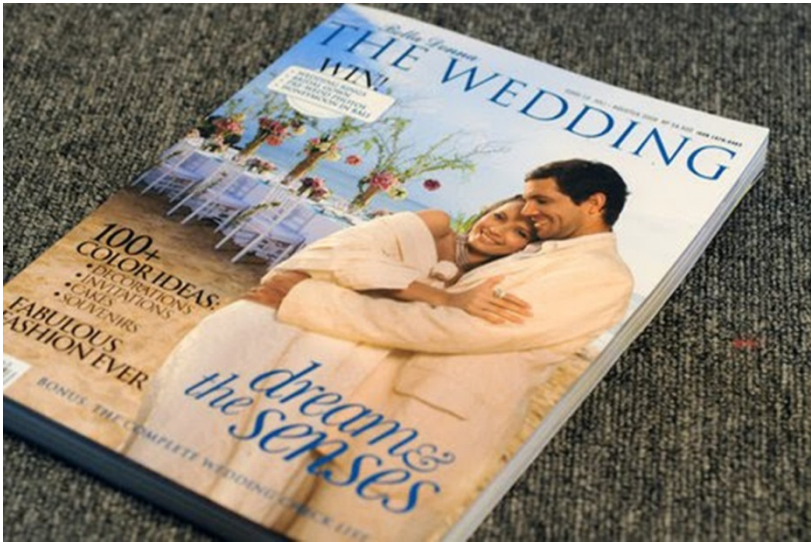
2. Dokumentasi

Memotret cover majalah Bella Donna The Wedding.

3. Kepustakaan

Mencari referensi dari buku-buku yang terkait dengan kasus yang diangkat.

PEMBAHASAN



Estetika Ilustrasi Foto Berdasarkan Teori Komposisi Pada Fotografi

Berikut akan dibahas estetika dari ilustrasi foto pada cover majalah Bella Donna The Wedding karya Gusde Fotografi edisi Juli Agustus 2009 berdasarkan aspek-aspek yang terdapat pada teori komposisi pada fotografi.

- **Kesederhanaan**

Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (white space) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris atau font ornamental.

Ilustrasi foto pada cover majalah sudah sesuai prinsip kesederhanaan. Foto ini disebut sederhana karena fokus dari foto ini sudah langsung tertuju pada objek utama yaitu pasangan

pengantin. Background dibuat blur agar fokus langsung tertuju pada objek utama. Sementara table setup dibelakang hanya sebagai pelengkap.

- **Keseimbangan**

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu : keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal.

Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi. Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku dan posmodernis.

Ilustrasi foto pada cover majalah sudah sesuai prinsip keseimbangan. Foto ini memakai keseimbangan informal. Disebut seimbang karena kedua bidang dalam foto ini terisi. Bidang kanan sebagai objek utama dan bidang kiri sebagai background.

- **Kesatuan**

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

Ilustrasi foto pada cover majalah sudah sesuai prinsip kesatuan. Dalam fotografi komposisi pada foto ini disebut komposisi diagonal. Disebut menyatu atau satu kesatuan karena

foto tersebut membentuk suatu pesan yang utuh. Antara objek utama dengan objek pendukungnya tidak saling merebutperhatian atau tumpang tindih. Objek utama menunjukkan pengantin dan table setup sebagai objek pendukung menunjukkan mereka berada pada sebuah acara pernikahan.

- **Penekanan (Aksentuasi)**

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud.

Ilustrasi foto pada cover majalah sudah sesuai prinsip penekanan (aksentuasi). Penekanan pada foto ini terletak pada pasangan pengantin yang terlihat bahagia. Jadi pesannya jelas yaitu pernikahan yang membawa kebahagiaan. Tidak ada objek lain yang membuat pesan yang rancu.

- **Irama (Repetisi)**

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil setelah mengkaji ilustrasi foto pada cover majalah Bella Donna The Wedding karya Gusde Photography edisi Juli Agustus 2009 adalah bahwa ilustrasi foto tersebut sudah sesuai dengan teori komposisi pada fotografi karena mengandung kelima poin yang ada pada teori tersebut. Foto tersebut sudah menggambarkan bagaimana

suasana sebuah pernikahan. Menampilkan sepasang pengantin yang tampak bahagia dengan latar salah satu pernak-pernik pernikahan modern yaitu table setup wedding.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Rakhmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual : Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta : Andi.
- Sugiarto, Atok. 2012. *Darwis Triadi - Melihat Dengan Mata Hati : Hidup, Anugerah & Fotografi*. Jakarta : Harapan Prima.

KESATUAN DESAIN TATO WAYANG YANG TERLETAK PADA BAGIAN LENGAN WANITA

Oleh :

Ni Putu Ayu Kusuma Dewi

NIM. 201221025 / Kusuma_dewie@ymail.com

Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar / Jl. Nusa Indah, Denpasar

ABSTRAK

Tato adalah gambaran atau simbol yang mediana berupa kulit tubuh manusia. Tato telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan merupakan suatu bentuk seni tertua yang memiliki beragam arti, saat ini tato telah menjadi trend yang banyak diminati oleh wanita, sehingga menghasilkan desain dan penempatan yang beragam sesuai keinginan si pemilik tato, salah satu bagian tubuh yang banyak diminati adalah bagian lengan. Dalam desain tato mengandung salah satu prinsip estetika yaitu kesatuan. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi kepustakaan.

Kata kunci : Tato, Tubuh wanita, Prinsip kesatuan.

ABSTRACT

Tattooing is a picture or symbol that media form the human body skin. Tattoos have been around since thousands of years ago and is an oldest form of art that has a variety of meanings, today tattoos have become a trend in demand by women, resulting in a variety of designs and placement according to the wishes of the owner of a tattoo, one of the many parts of the body demand is part of the arm. In tattoo designs contain one of the aesthetic principles of unity. This study was designed using qualitative research methods. The data collected with observation, interviews, and library research.

Keywords: Tattoos, body woman, principle of unity.

PENDAHULUAN

Tato adalah gambaran atau simbol yang mediana berupa kulit tubuh manusia. Tato telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan merupakan suatu bentuk seni tertua yang memiliki beragam arti. Pada zaman dahulu, tato tidak hanya digunakan kaum pria, namun kaum wanita memiliki tato dengan fungsi dan makna tertentu sesuai golongan dan daerah asal mereka. Tato dalam perkembangannya tidak berjalan dengan mulus, di zaman orde baru tato dianggap sebagai suatu hal yang negatif, masyarakat yang memiliki tato dianggap sebagai penjahat. Namun keberadaan tato di kalangan masyarakat saat ini bukan lagi sebagai suatu hal yang bersifat negatif, perkembangan zaman menjadikan tato sebagai sebuah trend di kalangan masyarakat khususnya kaum wanita, kini para wanita tidak lagi malu-malu ataupun takut untuk memiliki tato pada tubuhnya.

Saat ini dengan mudah dapat kita temui wanita yang memiliki tato pada tubuhnya, penempatan tato pun beragam tergantung minat dari pemilik tato, salah satu bagian yang banyak diminati oleh wanita adalah di bagian lengan dengan desain yang bermacam-macam jenis. Dalam desain tato yang baik tentunya mengandung nilai estetika di dalamnya, salah satu prinsip estetika adalah kesatuan. Kesatuan sangatlah penting bagi ilustrasi tato dikarenakan tato merupakan suatu seni yang bersifat permanen yang akan di bawa sampai mati oleh si pemilik tato, selain itu tato yang dimiliki oleh wanita akan menjadi nikmat di pandang bagi diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk mengetahui kesatuan desain tato wayang yang terletak pada salah satu lengan wanita.

MATERI PENELITIAN

Materi dalam penelitian ini adalah tato pada lengan wanita

METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012:6).

Dalam artikel ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati, dan mendengar dalam rangka memahami, mencari jawaban, mencari bukti, terhadap fenomena sosial selama beberapa waktu tanpa mempengaruhi fenomena observasi dengan terlibat langsung (sebagai seniman), mencatat, merekam, memotret fenomena tersebut guna penemuan data analisis. Observasi diperlukan untuk melihat, mencari serta mengamati desain tato wayang pada salah satu bagian lengan wanita.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan, dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2012:186). Wawancara dilakukan kepada si pemilik tato, artis tato dan orang yang memahami tato agar mendapatkan

informasi-informasi mengenai desain tato wayang yang terletak di lengan wanita.

c. Studi Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan dengan mengambil data-data dan literatur, data ini disebut sebagai data sekunder, yang umumnya data ini tertulis. Ada dua jenis data sumber tertulis tercetak dan sumber tertulis yang masih merupakan manuskrip. Ada beberapa macam sumber tertulis yang telah tercetak: buku, katalog, jurnal, ensiklopedi, kamus, brosur, surat kabar, surat-surat berharga, arsip, serta dokumen (Soedarsono, 1999: 126). Data-data yang menunjang penelitian seperti buku, majalah tato, dan lain-lain.

PEMBAHASAN

Kata tato adalah pengindonesiaan dari kata tattoo, artinya adalah goresan, desain, gambar, atau lambang yang dibuat pada kulit secara permanen dengan cara menggoreskan permukaan kulit dengan benda tajam sehingga menimbulkan luka, ketika luka sembuh akan terbentuklah tonjolan pada permukaan kulit (Barry, 2000: 2). Salah satu bagian yang banyak diminati wanita untuk di tato adalah bagian lengan, lengan di pilih wanita dikarenakan bagian ini memiliki posisi yang strategis dimana dalam penampilan, tato dapat di perlihatkan ataupun ditutupi tergantung dari pakaian yang digunakan, pada bagian ini rasa sakit yang dirasakan sewaktu pembuatan tato lebih sedikit dibandingkan daerah sensitif yang ada pada tubuh wanita. Maka dari itu bagian lengan menjadi salah satu tempat yang banyak diminati wanita dalam penempatan tato.



Gambar 1: Penempatan ilustrasi tato wayang di lengan

Kesatuan

Dalam sebuah karya seni rupa yang baik tentunya memiliki kesatuan di dalamnya, menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto kesatuan merupakan salah satu prinsip tata rupa, prinsip kesatuan sesungguhnya ialah adanya saling hubungan antara unsur yang disusun, hubungan tersebut antara lain: hubungan kesamaan-kesamaan, hubungan keterikatan dan hubungan kedekatan. Hubungan-hubungan ini kemudian dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan (2010:213). Adapun pendekatan menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto agar dapat mencapai kesatuan yaitu:

- Kesatuan dengan pendekatan keselarasan-keselarasan unsur rupa yaitu apabila raut dan warna saling bertentangan, penyelarasan unsur raut dapat dilakukan cara bentuk raut dijematani atau diberi penghubung

atau dinetralkan dengan bentuk raut yang memiliki unsur kedua bentuk raut yang bertentangan, dapat juga bentuk raut yang tidak ada hubungannya dinetralkan dengan gradasi yang menghubungkan kedua bentuk tersebut. Penyelarasan unsur warna, warna-warna yang saling bertentangan adalah warna-warna komplementer atau yang bersebrangan dengan lingkaran warna, agar diperoleh suatu kesatuan perlu dilakukan penguncian dan penggradasian warna . (2010: 216-218).

Kesatuan menurut Pujiriyanto (2005: 92) mengandung pengertian semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan. Desain yang efektif menerapkan prinsip variasi dalam kontinuitas. Dalam *Estetika Sebuah Pengantar* A.A.M. Djelantik istilah kesatuan atau *unity* disebut dengan keutuhan atau kebersatuan. Keutuhan mempunyai tiga segi yakni:

- Keutuhan dalam keanekaragaman, apabila bagian-bagian sangat berlainan satu dengan yang lain maka keutuhan dari keseluruhan dapat dicapai, dengan menjamin agar terdapat hubungan yang kuat antara bagian-bagian.
- Keutuhan dalam tujuan adalah isi dan makna dari karya seni itu, tidak hanya mengarahkan pikiran kepada wujudnya.
- Keutuhan dalam perpaduan, merupakan prinsip dasar estetika bila ditinjau dari sudut filsafati ini pada hakekatnya memandang sesuatu utuh kalau ada keseimbangan antara unsur-unsur yang berlawanan atau disebut kontras (2008: 40-46).

Berdasarkan uraian di atas maka akan menganalisis desain tato wayang yang terletak pada salah satu lengan wanita dengan menggunakan teori-teori berdasarkan literatur yang telah di jabarkan di atas.

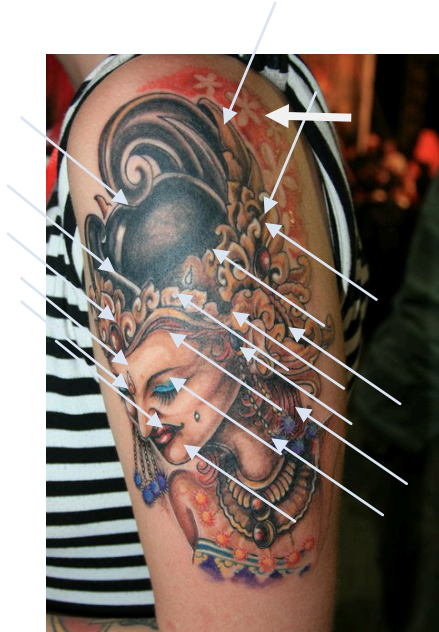
Kesatuan Desain Tato Wayang di Bagian Lengan Wanita



Gambar 2: Pendekatan keselarasan-keselarasan unsur rupa

Jika dilihat dari desain tato pada gambar 1, terdapat suatu kesatuan dengan pendekatan keselarasan-keselarasan unsur rupa, pada unsur raut adanya raut bidang segitiga dan lingkaran, pada tato wayang tersebut raut bidang segitiga dinetralkan dengan raut bentuk lingkaran, raut bentuk segitiga dibuat pada sudutnya dengan cara melengkung yang jika dipadukan dengan lingkaran akan terlihat serasi atau tidak berkesan sangat kontras dan juga di dalam bentuk segitiga terdapat bentuk lingkaran

terutama pada gelungan dari tato wayang tersebut, antara raut bidang menimbulkan kesatuan yang harmonis walaupun adanya perbedaan dari raut bentuk. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2010:217) bentuk raut dijembatani atau diberi penghubung atau dinetralkan dengan bentuk raut yang memiliki unsur kedua bentuk raut yang bertentangan, dapat juga bentuk raut yang tidak ada hubungannya dinetralkan dengan gradasi yang menghubungkan kedua bentuk tersebut. Selain itu pada tato wayang tersebut terdapat penyelarasan warna dimana disetiap warna berisi warna hitam dan coklat pada tiap bagiannya



Gambar 3: Penyelarasan warna

Pada tanda panah putih diatas menunjukan warna-warna hitam dan coklat yang digunakan sebagai penetralan warna-warna agar terlihat lebih menyatu, antar warna hitam,

coklat, merah, kuning dan ungu digradasikan dengan warna hitam, warna hitam dan coklat dalam desain ini memberikan efek gelap terang dari ilustrasi sehingga gambar terlihat tidak kaku, kemudian pada warna oranye yang di beri tanda panah besar juga mendapatkan pengradasian warna dari warna oranye kemerahan hingga oranye kekuningan, sehingga warna tersebut menyatu dengan warna kuning kecoklatan yang terletak pada gelungan kepala wayang . Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2010:217-218) Agar di peroleh suatu kesatuan, maka terhadap warna yang bertentangan ini harus di damaikan melalui penguncian dan pengradasian, penguncian dapat dilakukan dengan penetralan terhadap warna-warna yang tidak menyatu dengan warna netral dan pengradasian dilakukan dengan cara menyusun warna-warna secara bergradasi. Dengan demikian pada desain tato wayang di atas terciptanya kesatuan dikarenakan adanya kesatuan dengan pendekatan keselarasan-keselarasan unsur rupa baik dari raut maupun warna walaupun dengan perbedaan raut dan warna namun dicarikan jalan tengahnya agar desain tersebut terlihat memiliki unsur kesatuan.



Gambar 4: Desain tato pada lengan wanita

Keutuhan pada desain tato wayang tersebut juga muncul dari kontras warna yang ada, menurut A.A.M. Djelantik (2008: 46) Keutuhan dalam perpaduan, merupakan prinsip dasar estetika bila ditinjau dari sudut filsafati ini pada hakekatnya memandang sesuatu utuh kalau ada keseimbangan antara unsur-unsur yang berlawanan atau disebut kontras. Pada desain tato wayang di atas memiliki beberapa warna kontras seperti oranye, ungu, biru tosca, dan merah namun semua warna tersebut diletakan secara seimbang dengan ukuran yang tepat sehingga dalam ilustrasi, penonjolan warna tersebut tidak mengganggu dari segi ilustrasi maupun warna lain yang terdapat dalam desain tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain tato wayang yang terletak pada bagian lengan wanita memiliki prinsip estetika, salah satu prinsip penting dari estetika tersebut adalah kesatuan. Kesatuan dalam desain tato wayang tersebut di peroleh melalui pendekatan keselarasan-keselarasan unsur rupa, dan keutuhan melalui perpaduan dimana kesatuan diperoleh bukan hanya berdasarkan persamaan bentuk dan warna melainkan keutuhan dapat dibentuk melalui perbedaan yang ada, perbedaan yang ada tersebut dicarikan cara untuk dapat terlihat menyatu antara bentuk dan warna yang satu dengan yang lainnya. Sehingga pada tato wayang tersebut akan terlihat bagus serta tidak membosankan ketika dipandang diri sendiri maupun orang lain.

DAFTAR SUMBER

- Barry, Syamsul. 2000. *TATO*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Moleong, Prof. Dr. Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Sanyoto, Sadjiman Edi. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dengan contoh untuk Tesis dan Desertasi*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

**KESEIMBANGAN ILUSTRASI
MENGUNAKAN SABLON *DISCHARGE* PADA *T-SHIRT*
KATUN BERWARNA GELAP**

Oleh

Dwi Novitasari / NIM. 201221026

novitawijaya88@gmail.comMahasiswi Pengkajian Seni Program
Pascasarjana ISI DenpasarInstitut Seni Indonesia Denpasar / Jl.
Nusa Indah, Denpasar

ABSTRAK

Sablon *discharge* yakni jenis sablon yang mencabut warna dasar kain atau melunturkan warna dasar kain pada bagian yang dikehendaki sesuai ilustrasi gambar pada *screen*. media yang biasa digunakan adalah jenis kain katun berwarna dasar gelap. Menarik atau tidaknya sebuah *t-shirt* bergambar yang saat ini banyak beredar dipasaran, tentunya berpengaruh terhadap ilustrasi yang tertuang didalamnya, sebagai sentuhan akhir agar *t-shirt* tersebut memiliki nilai jual yang lebih serta mampu memberikan daya tarik pada setiap orang yang melihat. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keseimbangan ilustrasi durga menggunakan sablon *discharge* pada *t-shirt* katun berwarna gelap. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa estetika ilustrasi menggunakan sablon *discharge* pada *t-shirt* katun berwarna gelap, dibentuk melalui adanya keseimbangan ilustrasi yang tervisualisasikan pada permukaan *t-shirt* sebagai media bentuk yang konkrit.

Kata kunci : keseimbangan, ilustrasi, sablon discharge.

ABSTRACT

Discharge printing is one of kind screen printing that can be discolor the fabric on the desired image on the screen according to the illustration. The type of the media usually use is

basic dark colored cotton fabric, attractive or not some t-shirt in the market certainly affect the illustrations contained therein, as a finishing touch that t-shirt that has a better resale value and is able to appeal to everyone who saw. The purpose of this study was to determine the balance of illustration discharge printing on cotton t-shirt dark. Research using quantitative methods data collection techniques of observation, documentation and library research. Results of this study indicate that the aesthetics illustration using discharge printing on the dark colored t-shirt, created through the balance of the visualized on the surface of t-shirts as a concrete forms of media.

Keywords: balance, illustration, discharge printing

PENDAHULUAN

Sablon *discharge*, merupakan jenis cetak sablon yang mencabut warna dasar kain dengan material kaporit sebagai bahan campuran tintanya. Tidak banyak warna yang dihasilkan dalam jenis cetak sablon ini. Hasil warna ditentukan dari tebal tipisnya tinta yang dituangkan pada permukaan kain. Ilustrasi merupakan unsur terpenting dalam setiap proses sablon, dimana ilustrasi tersebut akan dipindah ke dalam media terpilih melalui proses cetak sablon.

Penerapan bentuk sederhana dari sebuah teknik cetak sablon *discharge* yakni pada media *t-shirt* katun, karena jenis sablon ini menggunakan tinta berbasis air maka katun dipilih sebagai bahan yang ideal agar tinta yang digunakan dapat terserap dengan baik. Biasanya ilustrasi dibuat semenarik mungkin agar menghasilkan cetakan sablon yang berkualitas baik, ilustrasi merupakan kunci utama sebelum kegiatan cetak sablon dimulai karena, untuk mencipta karya seni berupa ilustrasi pada *t-shirt* mampu memberikan *image* baik atau buruk terhadap suatu *brand/* produk *t-shirt* bergambar tersebut.

Keseimbangan pada ilustrasi, tidak dapat terpisahkan untuk menciptakan kesan yang teratur dan menarik. Karena fungsi sablon yakni sebagai sentuhan akhir pada media *t-shirt* sehingga mampu menonjolkan satu daya tarik, serta memiliki

nilai jual yang lebih. perlu diperhatikan susunan elemen yang ada agar cetak sablon menghasilkan sesuatu yang baik dan bernilai estetik.

Salah satu prinsip desain yang digunakan dalam ilustrasi durga menggunakan sablon *discharge* ini adalah keseimbangan (*balance*), dimana keseimbangan ilustrasi mampu menyusun keadaan atau kesamaan pada ilustrasi sehingga menimbulkan kesan yang sama, seimbang, baik secara visual atau secara intensitas karya dengan memperhatikan keseimbangan bentuk dalam penyusunan sebuah ilustrasi, maka bentuk estetis suatu karya akan tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk mengetahui unsur yang membentuk keseimbangan ilustrasi menggunakan sablon *dicharge* pada *t-shirt* katun berwarna gelap.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Materi dalam penelitian ini adalah ilustrasi menggunakan sablon *dicharge* pada *t-shirt* .

Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012:6).

- a. **Kepustakaan**, Metode Kepustakaan: yaitu cara mengumpulkan data dengan mempelajari buku-buku, majalah dan media cetak lainnya yang erat kaitannya dengan permasalahan yang diambil, guna lebih memperjelas secara teoritis tentang kasus yang diambil. (Sutrisno, 1983 : 139). Fungsi dari metode ini guna memperjelas secara teoritis ilmiah tentang kasus yang diteliti dan juga untuk mencari pendekatan dalam

memecahkan masalah serta memperoleh hal yang terkait dengan bahasan.

- b. **Metode Observasi** yaitu metode yang menggunakan kemampuan manusia dalam mengamati sesuatu hal melalui panca indera, untuk mengamati peristiwa langsung dilapangan. (Arikunto, 1998 : 39). Pada metode ini dilakukan dengan pengamatan langsung ke lapangan dengan pencatatan yang sistematis terhadap segala hal baik mengenai proses cetak sablon.

Metode observasi partisipan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk observasi di mana peneliti tidak hanya menjadi pengamat yang pasif, melainkan juga mengambil beberapa peran dalam situasi tertentu berpartisipasi dalam peristiwa – peristiwa yang akan diteliti. (Arikunto. 1989 : 39).

- c. **Wawancara**, Metode wawancara adalah cara mengumpulkan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data yang disebut dengan responden dengan mengadakan tanya jawab secara langsung.(Consuelo. 1993 : 35). Fungsi dari metode ini adalah untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan oleh penulis. Dalam pelaksanaan penelitian ini, digunakan teknik wawancara secara terstruktur, yakni wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan yang sama diajukan kepada responden, dalam kalimat dan urutan yang seragam, wawancara ini dirancang sama dengan kuesioner, hanya saja bukan pertanyaan tertulis yang diajukan tetapi secara lisan oleh pewawancara yang merekam jawaban responden.alasan hal itu dilakukan adalah agar peneliti dapat mengendalikan sampel responden.

- d. **Internet**, mengumpulkan data-data pelengkap melalui media internet, baik yang berupa artikel, karya individual, maupun bahan-bahan diskusi

PEMBAHASAN

Menurut Puiriyanto, ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks. Ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, menonjolkan keistimewaan produk, menciptakan suasana khas, dramatisasi. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto yang dapat dihasilkan dengan beberapa teknik yaitu:

- ♦ Gambar tangan (*Hand drawing*)

Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat salah satunya *t-shirt*.

- ♦ Fotografi

Ilustrasi berupa foto dihasilkan dengan teknik fotografi menggunakan kamera, baik manual maupun digital untuk kemudian diolah lebih lanjut dikomputer untuk memberikan ekspresi ataupun ilustrasi tertentu yang diinginkan.

- ♦ Ilustrasi gabungan

Perpaduan struktur rupa antara teknik *hand drawing* dengan teknik fotografi yang digabungkan dengan menggunakan bantuan komputer, hal ini bertujuan untuk menyempurnakan kedua teknik tersebut. ada unsur *realis* dan *hand drawing* maka teknik gabunganlah yang akan digunakan dimana ke dua unsur tersebut akan dapat digabungkan menggunakan bantuan komputer.

Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual atau intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, ilustrasi dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan.

Keseimbangan menurut Dharsono Sony K (2007:84) dibagi menjadi dua, yaitu :

- Keseimbangan formal (*formal balance*)

Adalah keseimbangan pada dua belah pihak berlawanan dari satu poros. Kebanyakan simetris ulangan berbalik pada sebelah menyebelah dan memiliki identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner.

- Keseimbangan informal (*informal balance*)

Adalah keseimbangan dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras asimetris.

Kajian tentang bentuk estetis dalam karya seni Parker membagi dalam enam asas salah satunya adalah *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan). Keseimbangan adalah kesamaan unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni walaupun unsur-unsurnya tampaknya bertentangan tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan. Unsur-unsur yang saling berlawanan itu tidak perlu hal yang sama karena ini lalu menjadi kesetangkupan, melainkan yang utama ialah kesamaan dalam nilai. Dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis.

Keseimbangan menurut A. A. M. Djelantik dalam bukunya *Estetika sebuah pengantar* (2008:50) :

- Keseimbangan simetris : apabila besar benda sisi kiri dan kanannya sama.
- Keseimbangan asimetris : keseimbangan asimetris dapat dicapai melalui perpaduan dua unsur yang tidak sama kuatnya, baik warna, bentuk, luas benda atau wilayah.
- Keseimbangan linier : Keseimbangan menurut garis lurus baik kiri, kanan, atas dan bawah.

Keseimbangan radial : Keseimbangan yang berarah lebih dari satu, ke pelbagai jurusan seperti mengikuti garis lingkaran.

Keseimbangan menurut Pujiriyanto dalam bukunya *Desain Grafis Komputer* (2005:92) dibagi menjadi tiga, yaitu :

- keseimbangan simetris : objek-objek yang disusun disebelah kiri dan kanan sumbu khayal sama dalam bentuk, ukuran, bangun dan letaknya.
- Keseimbangan asimetris : susunan keseimbangan diperoleh jika bentuk, bangun, garis, ukuran, volume diletakan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris.

Keseimbangan horisontal : keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga bagian bawah dan bagian atas.

Menurut menurut Sadjiman Ebd S (2010:239) keseimbangan dibagi menjadi empat yakni :

- Keseimbangan simetris (symmetrical balance) yaitu keseimbangan antara ruang kiri dan kanan seimbang baik dalam bentuk, rautnya, ukuran, arahnya, warna dan tekstur.
- Keseimbangan memancar (radial balance) merupakan keseimbangan yang kesamaan polanya terletak

kesegala arah, ruang sebelah kiri, kanan, atas dan bawah memutar.

- Keseimbangan sederajat (*obvious balance*) yaitu keseimbangan bentuk ruang kanan, kiri tanpa mempedulikan bentuk di masing-masing ruang. Meski bentuknya beda namun besar ukuran sama sederajat.
- Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*) atau sering disebut dengan keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*), yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kanan dan kiri tidak memiliki besaran maupun raut yang sama, jika keseimbangan ini bisa dicapai maka akan menghasilkan keadaan yang dinamis, hidup, bergairah.

Dari pemaparan diatas, dalam penelitian ini akan digunakan teori keseimbangan menurut literatur yang tertera, guna mengkaji keseimbangan ilustrasi menggunakan sablon *dicharge* pada *t-shirt* katun berwarna gelap.

Keseimbangan ilustrasi durga menggunakan sablon *dicharge* pada *t-shirt* katun berwarna gelap

Penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan merupakan konfigurasi dari struktur bentuk yang menyenangkan dengan mempertimbangkan berbagai hal salah satunya adalah *balance* atau keseimbangan. Melalui bentuk ilustrasi seniman bebas mewujudkan ide mereka menjadi sebuah wujud yang terealisasi dengan ekspresi/ungkapan kedalam berbagai media bentuk yang konkrit.



Gambar 1. Salah sat ilustrasi yang menggunakan sablon *discharge*

Menurut Dharsono Sony Kartika dewasa ini, keindahan tidak lagi merupakan tujuan yang paling penting dari seni. Yang terpenting saat ini ialah menggoncangkan publik dari pada menyenangkan orang dengan karya seni menggugah perasaan dan mengejutkan, keindahan tidak semata-mata terbentuk melalui hal yang indah dan positif saja melainkan dari kejelekan/negatif bukan berarti kosong tetapi bertentangan yang memiliki pencitraan untuk menimbulkan suatu pengalaman estetis. Melalui ilustrasi diatas ilustrasi yang menyeramkan tentunya bukan suatu hal yang kosong tetapi memiliki pesan yang ekspresif dan berbobot. Keseimbangan yang membentuk satu

kebulatan utuh mampu memberi kesan estetis pada ilustrasi ini nampak jelas, bila diamati sebagai berikut:



Gambar 2. Keseimbangan Simetris

- Jika diperhatikan ilustrasi diatas terdapat keseimbangan simetris pada beberapa bentuk ilustrasi yakni badan, tangan, hiasan kepala, hiasan tangan, kalung, tengkorak dan kepala. Terdapat kesamaan bentuk dan penempatan bidang di kanan dan kirinya, kedua sisi memiliki berat yang seimbang.

Keseimbangan simetris : apabila besar benda sisi kiri dan kanannya sama A. A. M. Djelantik (2008:50)



Gambar 3. Keseimbangan Asimetris

- Ilustrasi diatas lebih banyak menampilkan keseimbangan asimetris menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto jika keseimbangan asimetris bisa tercapai maka akan menghasilkan komposisi yang dinamis, hidup, bergairah.

Keseimbangan asimetris : keseimbangan asimetris dapat dicapai melalui perpaduan dua unsur yang tidak sama kuatnya, baik warna, bentuk, luas benda atau wilayah A. A. M. Djelantik (2008:50)

Keseimbangan asimetris yang ditampilkan dalam ilustrasi tersebut digambarkan begitu rumit, namun lebih menarik perhatian dikarenakan ada kesan dinamika yang memberi variasi

lebih banyak seperti bobot visual, ukuran dan bentuk yang dominan, seperti ilustrasi kepala, dada, tangan, badan dan benda yang terlihat menyamping dan tidak memiliki kesamaan antara sisi satu dengan lainnya.



Gambar 4. Keseimbangan Radial

Ilustrasi diatas juga menampilkan keseimbangan *radial* penyusunan ilustrasi dengan keseimbangan bervariasi simetris dan asimetris. Keseimbangan radial dapat terjadi bila objek pada ilustrasi ditempatkan secara menyebar dari titik pusat keseimbangan seperti gambar diatas objek atau ilustrasi menyebar namun tetap pada satu titik tetap tersatukan.

- Keseimbangan radial : Keseimbangan yang berarah lebih dari satu, ke pelbagai jurusan seperti mengikuti garis lingkaran. A. A. M. Djelantik (2008:50)

Dari pengamatan ilustrasi tersebut menurut Monroe Beardsley salah satu sifat baik dari benda estetis adalah kerumitan

(*complexity*) yakni karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan halus.

Pada ilustrasi tersebut secara visual terlihat rumit, kaya akan isi serta adanya unsur yang saling berlawanan dan mengandung perbedaan halus yang seimbang, karena di kerjakan secara manual menggunakan sablon *discharge*, penempatan dan ukuran ilustrasi pada *t-shirt*, tentunya di sesuaikan dengan besar media agar seimbang sehingga ilustrasi terlihat jelas saat dikenakan .



Gambar 5. Penempatan ilustrasi pada media *t-shirt*

PENUTUP

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Dalam karya seni penilaian estetika tidak selalu pada benda yang indah, cantik dan baik. Ilustrasi yang terlihat menyeramkan dan

berkesan negatif, dapat terlihat menarik setelah dikaitkan melalui salah satu prinsip estetika yakni keseimbangan. Dimana ilustrasi tersebut tersusun melalui garis, bentuk, bidang dan wilayah yang dinamis dengan menampilkan keseimbangan simetris, asimetris dan radial selain itu ilustrasi dengan penerapan sablon *discharge* pada *t-shirt*, sebaiknya ukuran penempatan harus sesuai dengan bidang media cetak agar terlihat *balance*, keseimbangan memberi kesan tidak janggal dan enak dipandang, bila sudah enak dipandang maka dengan sendirinya karya tersebut memiliki nilai estetis baik dari bentuk, rupa, wujud karya yang konkrit.

DAFTAR SUMBER

- Arikunto, Subarsimi. 1989. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Basuki, Sulisty. 2006 *Metodolo Penelitian*: Jakarta :Penaku.
- Dharsono (Sony Kartika). 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Moleong, Prof. Dr. Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Sanyoto, Sadjiman Edi. 2010. *Nirmana Elemen-Element Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- <http://www.desainstudio.com/2010/07/keseimbangan-dalam-desain-grafis.html>

KESATUAN VISUAL DALAM *STATION ID* DEWATA TV TAHUN 2012

Oleh
Ni Wayan Nandaryani

NIM. 201221029 / anandaryani@yahoo.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana Institut Seni
Indonesia Denpasar / Jl. Nusa Indah, Denpasar

ABSTRAK

Station id televisi merupakan jenis spot atau promo yang terpenting dalam sebuah stasiun televisi. *Station id* bertujuan untuk menggambarkan identitas dari stasiun televisi berdasarkan karakteristik dari stasiun televisi bersangkutan. Bali memiliki empat stasiun televisi swasta yaitu Bali TV, Dewata TV, BMC TV, dan Alam TV. *Station id* Dewata TV tahun 2012 merupakan *station id* yang lebih banyak menampilkan unsur seni, budaya dan keindahan alam Bali dibandingkan dengan *station id* televisi lokal Bali lainnya. Untuk menarik perhatian khalayak, *station id* harus memiliki estetika. Salah satu prinsip desain yang digunakan sebagai pembentuk estetika dalam *station id* Dewata TV tahun 2012 adalah kesatuan visual. Materi dari penelitian ini adalah video *station id* Dewata TV tahun 2012. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa kesatuan visual dalam *station id* Dewata TV tahun 2012 dibentuk melalui pengulangan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna dan tema dalam satu adegan dengan adegan lainnya.

Kata kunci : kesatuan visual, *station id* Dewata TV tahun 2012

ABSTRACT

The television station id is a kind of promo spot or a cornerstone of a television station. Station id which aims to describe the identity of a TV station based on the characteristics of television stations in question. Bali has four private television stations that is Bali TV, Dewata TV, BMC TV, and Alam TV. Station id of Dewata TV 2012 is a for more display elements of art, culture and natural beauty of Bali compared with the local television station id other. To draw the attention of the audience, station id must have aesthetic. One of the design principles that

are used as forming the aesthetics station id of Dewata TV 2012 is visual unity. This study uses qualitative research methods. The results of this study found that the visual unity of station id of Dewata TV 2012 formed through the repetition of visual elements that have the same color and theme in a scene with other scenes.

Keywords : The visual unity, Station id of Dewata TV 2012

PENDAHULUAN

Station id televisi merupakan jenis spot atau promo yang terpenting dalam sebuah stasiun televisi. *Station id* bertujuan untuk menggambarkan identitas dari stasiun televisi berdasarkan karakteristik dari stasiun televisi yang bersangkutan. Bali memiliki empat stasiun televisi swasta yaitu Bali TV, Dewata TV, BMC TV, dan Alam TV.

Station id Dewata TV tahun 2012 merupakan *station id* yang lebih banyak menampilkan unsur seni, budaya dan keindahan alam Bali dibandingkan dengan *station id* tv swasta lokal Bali lainnya. *Station id* ini merupakan *station id* kedua yang digunakan Dewata TV sejak mengudara resmi pada tanggal 25 November 2007. Awalnya Dewata TV menggunakan *station id* dengan versi animasi serta menggunakan slogan TVnya Bali. Sejak menyiarkan beberapa acara dari Kompas TV, pada tahun 2012 *station id* Dewata TV dirubah dengan konsep dan slogan yang baru.

Station id Dewata TV tahun 2012 memberikan pencitraan bahwa Dewata TV merupakan televisi lokal Bali yang peduli dan lebih fokus terhadap kearifan lokal budaya Bali dengan menampilkan unsur seni, budaya serta keindahan alam Bali. Dengan tampilan visual yang menarik digabungkan dengan

lagu yang menceritakan keindahan Indonesia membuat *station id* ini menjadi semakin menarik.

Station id Dewata TV tahun 2012 menggunakan dua elemen utama yaitu elemen audio dan visual sama seperti *station id* pada umumnya. Namun setelah dipadukan secara sedemikian rupa disesuaikan dengan konsep yang digunakan membuat *station id* ini menjadi lebih menarik dibandingkan *station id* televisi lokal lainnya.

Jika diperhatikan secara khusus, *station id* Dewata TV tahun 2012 menggunakan prinsip-prinsip desain sehingga menciptakan *station id* yang memiliki nilai estetis atau keindahan. Salah satu prinsip desain yang digunakan dalam *station id* ini adalah kesatuan dalam elemen visualnya. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk mengetahui unsur yang membentuk kesatuan (*unity*) dalam *station id* Dewata TV tahun 2012.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Materi

Materi dalam penelitian ini adalah video *station id* Dewata TV tahun 2012.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut :

a. Observasi

Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Metode observasi dalam penelitian seni dilaksanakan untuk memperoleh data tentang karya seni dalam suatu kegiatan dan situasi yang relevan dengan masalah penelitian (Rohidi,2011:182). Dalam penelitian ini kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati video *station id* Dewata TV tahun 2012.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah pengumpulan data atau informasi yang disimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter (Bungin,2010:122). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendokumentasikan *station id* Dewata TV tahun 2012, dimana *station id* ini ditayangkan di Dewata TV sejak tahun 2012 sampai sekarang.

c. Studi Kepustakaan

Bohar Soeharto(1987:244) menyebutkan, studi kepustakaan adalah teknik untuk mendapatkan data teoretis guna memperoleh pendapat para ahli dan teorinya melalui sumber acuan (Dewi,2011:9). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan permasalahan penelitian melalui buku dan jurnal ilmiah serta literatur yang terkait.

PEMBAHASAN

Station id harus memiliki nilai estetis atau estetika agar dapat menarik perhatian khalayak. Menurut Dharsono 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 dalam *station id* salah satunya dapat dibentuk dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam *station id* tersebut.

Menurut Stepen McElroy dalam Pujiriyanto prinsip-prinsip desain terdiri dari empat bagian, yaitu :

1. Keseimbangan, artinya halaman harus tampil seimbang dan harmonis.
2. Penekanan, memberi pengertian bahwa tidak semua unsur grafis adalah sama pentingnya dan perhatian pembaca harus difokuskan pada titik fokus.
3. irama, artinya pola yang diciptakan dengan mengulangi dan membuat variasi dari unsur grafis yang ada dan menggunakan ruangan di antaranya (unsur grafis) untuk memberikan kesan gerak.
4. Kesatuan, mengandung pengertian semua bagian dari unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan. Desain yang efektif menerapkan prinsip variasi dalam kontunuitas (Pujiriyanto,2005:92).

Dalam penelitian ini, akan difokuskan untuk membahas kesatuan visual sebagai salah satu pembentuk estetika dalam *station id* Dewata TV tahun 2012.

Kesatuan (Unity)

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya (Adi Kusrianto, 2006 : 35). Lebih lanjut Kusrianto menjelaskan bahwa kesatuan diperlukan dalam suatu karya yang terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan adanya kesatuan itulah, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Secara elementer, ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan yaitu ; menentukan dominasi agar diperoleh pengaruh yang tepat, dominan pada ukuran, dominan pada warna, dominan pada letak/penempatan, ukuran sebagai daya tarik, menyatukan arah serta menyatukan bentuk (Adi Kusrianto, 2006 : 35-37).

Menurut Dharsono (Sony Kartika) kesatuan dalam kesenian dianggap sama dengan keindahan. Meskipun pandangan ini jelas sepihak, tidak seorangpun mampu meyakinkan bahwa sesuatu dapat indah tanpa kesatuan. Secara tersirat kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetis, terutama yang terkandung dalam karya seni (2007: 66-67). Kesatuan adalah kohensi, konsistensi ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (2007 : 83).

Menurut Rakhmat Supriyono kesatuan (*unity*) merupakan jurus pamungkas dari desain komunikasi visual. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak

harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Menciptakan kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu muka, seperti poster, relatif lebih mudah dibandingkan bentuk buku atau folder yang memiliki beberapa halaman. Pada desain buku, kesatuan dapat dilakukan dengan cara-cara berikut.

- Mengulang warna, bidang, garis, grid atau elemen yang sama pada setiap halaman
- Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *body copy* dan *caption*
- Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema atau bentuk
- Gunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style* (*bold*, *italic*, dan sebagainya (2010:97).

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini teori kesatuan dari Rakhmat Supriyono akan digunakan untuk membedah kesatuan visual dalam *station id* Dewata TV tahun 2012. Karena untuk mengkaji kesatuan estetika dari sebuah *station id* sama halnya seperti mengkaji desain sebuah buku yang memiliki beberapa halaman. Dalam *station id* Dewata TV tahun 2012 berdurasi 1 menit 30 detik terdiri dari beberapa adegan (*scene*) berbeda yang bisa diibaratkan sebagai halaman-halaman dari sebuah buku.

Kesatuan Visual dalam *Station id* Dewata TV Tahun 2012

Kesatuan visual dalam *station id* Dewata TV tahun 2012 dapat dilihat dari tiap adegan yang ditampilkan. Menurut Himawan Pratisa adegan (*scene*) adalah satu segmen pendek

dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif (2008:29). *Station id* Dewata TV tahun 2012 terdiri dari 12 adegan (*scene*), dimana masing-masing adegannya memiliki kesamaan-kesamaan yang digunakan sebagai unsur pembentuk kesatuan visual. Adapun kesamaan-kesamaan tersebut adalah sebagai berikut.

Adegan 1 dan adegan 2 kesatuan dibentuk melalui kesamaan tema yang ditampilkan. Yaitu kesamaan tema pedesaan dimana dalam adegan 1 menampilkan suasana pedesaan di pagi hari dalam gambar siluet dan adegan 2 menampilkan suasana pedesaan dalam suasana yang cerah. Adegan 2 nampak seorang petani sedang bekerja di sawah dan di sebelahnya terdapat beberapa orang ibu berpakaian adat bali sedang berjalan di pematang sawah membawa banten.



Adegan (*scene*) 1



Adegan (*scene*) 2

Pembentuk kesatuan dengan pengulangan unsur visual berupa warna merah, biru, hijau dan jingga terdapat dalam adegan 2, 4, 5, 8, 11, dan 12. Warna merah, jingga, dan hijau dalam adegan 2 ditampilkan dalam pakaian kebaya yang digunakan oleh ibu-ibu. Dalam adegan 4 warna tersebut digunakan oleh model wanita dan pakaian dari penari oleg tamulilingan. Warna merah, jingga, dan biru dalam adegan 5 digunakan dalam warna kain. Adegan 8 warna merah, jingga, dan hijau digunakan dalam pakaian penari kecak. Warna hijau, merah, dan biru dalam adegan 11 digunakan dalam pakaian salah seorang anak laki-laki dan warna dari layangan yang diterbangkan. Adegan 12 pengulangan warna merah dan biru terdapat dalam warna logo dari Dewata TV.



Adegan (*scene*) 4



Adegan (*scene*) 5



Adegan (scene) 8



Adegan (scene) 11



Adegan (scene) 12

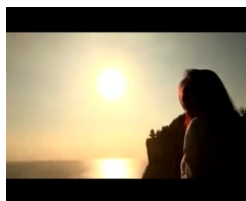
Kesatuan dibentuk dengan pengulangan kesamaan tema lokasi objek wisata di Bali terdapat dalam adegan 4, 6, 7, dan 10. Adegan 4 menampilkan lokasi objek wisata di Taman Ujung Karangasem. Adegan 6 berlokasi di objek wisata Ulun Danu Beratan, adegan 7 menampilkan lokasi di Pura Uluwatu Jimbaran dan adegan 10 berlokasi di sebuah pantai.



Adegan (scene) 4



Adegan (scene) 6



Adegan (scene) 7



Adegan (scene) 10

Kesatuan dibentuk dalam kesamaan tema tari Bali digunakan dalam adegan 4,8 dan 9. Dalam adegan 4 tari Bali yang ditampilkan adalah Tari Oleg Tamulilingan dimana penari sedang menari di salah satu bangunan yang ada di objek wisata Taman Ujung Karangasem. Adegan 8 menampilkan pertunjukan tari kecak, dan adegan 10 menampilkan tari kecak yang ditonton oleh bapak, ibu dan anak dalam tayangan televisi.



Adegan (scene) 4



Adegan (scene) 8



Adegan (scene) 9

Pembentuk kesatuan dengan pengulangan kesamaan tema pakaian adat Bali digunakan dalam adegan 2, 3, dan 5. Dalam adegan 2 pakaian adat bali digunakan oleh ibu-ibu yang berjalan di pematang sawah membawa banten. Pakaian adat

yang digunakan adalah pakaian kebaya. Dalam adegan 3 dan 5 pakaian adat Bali digunakan oleh beberapa anak laki-laki.



Adegan (scene) 2



Adegan (scene) 3



Adegan (scene) 5

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kesatuan (*unity*) visual dalam adegan-adegan *station id* Dewata TV ditampilkan melalui pengulangan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna dan tema. Sehingga akan membentuk satu kesatuan yang utuh dalam *station id* tersebut. Adapun warna dan tema yang diulang dalam adegan di *station id* Dewata TV tahun 2012 adalah warna merah, biru, jingga, dan hijau. Dengan tema pedesaan, objek wisata Bali, tari Bali dan pakaian adat Bali .

DAFTAR SUMBER

Sumber Literatur :

- Bungin, Burhan.2010. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dewi, Alit Kumala.2011. Peran Model Anak Dalam Ikla Televisi Produk Untuk Dewasa.*Tesis*. Program Studi Magister Desain. Institut Teknologi Bandung
- Dharsono (Sony Kartika). 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Kusrianto,Adi. 2006. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi.2011.*Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. CV. Andi Offset.

Sumber Lain :

Video *Station Id* Dewata TV Tahun 2012

PRINSIP-PRINSIP ESTETIKA

DESAIN KARTUN BOGBOG NO.11 VOL.11.2013

Oleh :
Ida Bagus Ketut Adi Permana / 2012.21.034

Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Majalah Bog-bog merupakan tabloid majalah yang menggunakan kartun sebagai bahasa komunikasi dalam mengkritisi fenomena-fenomena yang sedang ramai dibicarakan di masyarakat. Selain aktif dalam mengkritisi fenomena yang terjadi di Indonesia dan khususnya di Bali, majalah kartun bog-bog juga memiliki tujuan dalam mempromosikan kebudayaan Bali ke mancanegara dalam wujud kartun. Para kartunis bog-bog mengangkat humor-humor segar mengenai kehidupan masyarakat dan budaya Bali, yang disajikan dengan ilustrasi gambar-gambar yang lucu atau humoris, tentunya harus memperhatikan aspek estetika dalam perancangan desain kartun tersebut. Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu *aistheta*, yang berarti keindahan dan hal – hal yang dapat dirasakan oleh panca indera. Dalam hal ini akan membahas mengenai Prinsip Estetika, Rumusan prinsip estetika, merupakan hukum atau kaidah seni yang berfungsi sebagai sumber acuan dalam berkarya seni, adapun prinsip estetika yang dimaksud yaitu, Kesatuan (Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur - unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya, dapat dilihat dari; Kesatuan Pada Warna, dan Kesatuan Pada Ukuran) , Keseimbangan (Keseimbangan yang di gunakan dalam kartun bogbog ini adalah keseimbangan Asimetris. Yaitu Apabila garis, bentuk, bangun atau masa yang tidak sama dalam ukuran, isi atau volume, diletakan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris.), Irama (Desain kartun bogbog ini menggunakan Irama Variasi. Karena perulangan elemen visual disertai dengan perubahan bentuk, ukuran dan posisi), Proporsi (Tata letak, serta ukuran setiap element desain sangat diperhitungkan pada desain kartun ini. Dapat dilihat dari penggunaan teks dan ilustrasi teknik computer) , Tekanan (emphasis)(Informasi yang ingin disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok

melalui elemen visual. Dapat dilihat dari penggunaan local point/titik fokus dalam desain kartun tersebut). Dalam menciptakan desain kartun, prinsip estetika harus tetap dipenuhi agar maksud dan ide dapat dengan jelas di baca dan dinikmati oleh audiens.

Kata Kunci : Estetika, Ilustrasi, Kartun Bogbog

1. PENDAHULUAN

Majalah Bog-bog merupakan tabloid majalah yang menggunakan kartun sebagai bahasa komunikasi dalam mengkritisi fenomena-fenomena yang sedang ramai dibicarakan di masyarakat. Selain aktif dalam mengkritisi fenomena yang terjadi di Indonesia dan khususnya di Bali, majalah kartun bog-bog juga memiliki tujuan dalam mempromosikan kebudayaan bali ke mancanegara. Para kartunis bog-bog mencoba mengangkat humor-humor segar mengenai kehidupan masyarakat dan budaya Bali, tentunya disajikan dengan gambar-gambar yang lucu dan humoris, majalah ini diperuntukan bagi segala lapisan masyarakat.

Dalam menciptakan sebuah karya desain kartun tentunya harus ditunjang dengan kualitas ilustrasi yang baik, menarik, dan humoris. Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara jelas. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image hingga karya foto (Kusrianto, 2007: 140).

Ilustrasi kartun dalam majalah bogbog ini memiliki peran yang sangat penting, dengan tampilan yang humoris sebagai bahasa gambar yang memberikan informasi dan juga media kritisi fenomena yang terjadi di masyarakat pada umumnya, sehingga menjadi daya tarik khas dari majalah ini. Sebuah karya seni yang tidak memiliki makna sama dengan karya yang tidak ada. Melalui makna sebuah karya memiliki nilai sangat tinggi, yang di dalamnya terdapat unsur- unsur estetika dengan memperhatikan bobot, bentuk, dan penampilan. (Agus Sachari, 2002 : 98).

Dilihat dari sudut pandang grafis dalam menilai aspek estetis sebuah karya desain tentunya dibutuhkan prinsip-prinsip estetika desain dalam membedah komposisi desain secara struktural. Terkadang beberapa kartunis mengesampingkan aspek estetis dan fungsi dari desain kartun yang mereka ciptakan. Oleh karena itu kajian terhadap estetika dari kartun bogbog menjadi sangat penting untuk dilakukan. Guna mendapatkan inspirasi penciptaan kartun yang inovatif, humoris, dan sosialis.

2. MATERI DAN METODE PENELITIAN

♦ MATERI

Majalah Kartun Bogbog No.11. Vol.11. 2013.

♦ METODE

Metode yang digunakan adalah Metode Deskriptif Kualitatif.

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: 110).

3. LANDASAN TEORI

- ♦ Kartun :

Sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon atau humor (Anderson, 1990:162).

- ♦ Fungsi :

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, dan kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

- ♦ Estetika

Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu *aistheta*, yang berarti hal – hal yang dapat dirasakan oleh panca indera (Johnson, 1994). *Aistheta* juga dapat dihubungkan dengan *aisthanome* yang berarti merasa, yang secara luas berhubungan dengan apa yang bagus dalam seni dan kehidupan sosial seperti yang disebutkan oleh Antoniadis dan dikutip oleh Johnson (1994).

- ♦ Prinsip Estetika

Rumusan prinsip estetika, merupakan hukum atau kaidah seni yang berfungsi sebagai sumber acuan dalam berkarya seni, adapun prinsip estetika yang dimaksud adalah:

1. Kesatuan
2. Keseimbangan

3. Irama (Irama berulang / Irama silih berganti / irama lamban dan beralun)
4. Proporsi
5. Tekanan (emphasis)

4. PEMBAHASAN

Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi dan simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling sering menyoroti masalah politik atau masalah publik. Namun masalah-masalah sosial kadang juga menjadi target, misalnya dengan mengangkat kebiasaan hidup masyarakat, peristiwa olahraga, atau mengenai kepribadian seseorang. Dengan kata lain, kartun merupakan metafora visual hasil ekspresi dan interpretasi atas lingkungan sosial politik yang tengah dihadapi oleh seniman pembuatnya. Dalam menciptakan sebuah karya seni khususnya kartun, harus di dasari dari pengalaman artistik dan pengalaman estetik.

Dari sudut pandang ini terciptanya ide dalam menciptakan desain kartun bogbog tampak jelas dari pengalaman estetik kartunis bogbog tersebut, dimana fenomena di masyarakat menjadi pengalaman estetikanya dalam berkarya. Suatu pertunjukan dibangun dengan pondasi estetika baik dari segi wujud, bobot, dan penampilannya, merupakan satu - satunya yang sangat komplis dan membangun kesan indah, sehingga pertunjukan menjadi menarik untuk ditonton dan dinikmati, yang mampu meninggalkan kesan mendalam bagi para penikmatnya (Darsono, 2004:19).

Teori estetika sangat berperan besar dalam penciptaan desain kartun Bogbog, agar terciptanya keseimbangan antar element-element dalam tampilan desain kartun Bogbog tersebut. Untuk itu maka, dibutuhkan prinsip-prinsip estetika dalam penciptaan kartun bogbog agar terciptanya karya yang estetis di setiap komposisi desainnya. Rumusan prinsip estetika, merupakan hukum atau kaidah seni yang berfungsi sebagai sumber acuan dalam berkarya seni, adapun prinsip estetika yang dimaksud adalah:

1. Kesatuan
2. Keseimbangan
3. Irama (Irama berulang / Irama silih berganti / irama lamban dan beralun)
4. Proporsi
5. Tekanan (emphasis)

Selanjutnya dalam hubungannya dengan objek formal penelitian ini maka yang diteliti adalah prinsip-prinsip estetika yang terkandung dalam kartun Bogbog. Cover majalah bogbog yang akan diteliti adalah Desain Kartun bogbog No.11 Vol.11. 2013.

Contoh kartun Bogbog



Estetika Desain Kartun Bogbog Ditinjau dari Prinsip Desain

- Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur - unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya, dapat dilihat dari:

1. Kesatuan Pada Warna



Dalam tampilan dari desain Bog-bog tersebut menunjukkan kesatuan pada warna yang dapat dilihat dari penggunaan warna dalam karakter, teks dan ilustrasi dari desain tersebut. Kesatuan warna tersebut menegaskan keberadaan objek dari desain. Sehingga audiens dapat dengan mudah mengerti maksud dari desain tersebut.

2. Kesatuan Pada Ukuran



Dalam tampilan dari desain Bog-bog tersebut menunjukkan kesatuan pada ukuran yang dapat dilihat dari ukuran ilustrasi kursi, dan karakter yang ada dalam desain tersebut. Kesatuan tersebut menciptakan keharmonisan pada desain, baik itu dari segi komposisi maupun cerita/maksud dari desain tersebut sehingga tampak menarik untuk dilihat.

- ◆ Keseimbangan



Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Bila dua benda dengan berat sama diletakan pada jarak yang sama terhadap suatu sumbu khayal, maka objek yang ada pada kedua belah sisi dari garis maya tampak seolah olah berbobot sama.

Keseimbangan yang di gunakan dalam kartun bogbog ini adalah keseimbangan Asimetris.Yaitu Apabila garis, bentuk, bangun atau masa yang tidak sama dalam ukuran, isi atau volume, diletakan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris. Keseimbangan asimetris sangat berpengaruh dalam unsur cerita dari desain tersebut, agar tidak tampak monoton dari desain tersebut.

- Irama



Desain kartun bogbog ini menggunakan IramaVariasi. Karena perulangan elemen visual disertai dengan perubahan bentuk, ukuran dan posisi. Sehingga tampilan desain jadi lebih menarik dan tidak monoton saat dilihat.

- ♦ Tekanan (emphasis)



Informasi yang ingin disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual. Dapat dilihat dari penggunaan focal point/titik fokus yang berupa ilustrasi dalam desain kartun tersebut. Dalam desain tersebut ilustrasi menjadi focal point, khususnya dalam letak penempatan dari ilustrasi yang menjadi focal point, dalam desain tersebut ilustrasi karakter, Mr. Bean, leak, dll menjadi focal point. Penempatan focal point dalam desain sangat berpengaruh untuk memperjelas maksud dan cerita yang terkandung dalam desain tersebut.

- Proporsi

Perbandingan ukuran antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya secara keseluruhan sudah tampak

harmonis, dapat dilihat dari tampilan desain kartun tersebut, sehingga tampak estetis saat dilihat.

5. KESIMPULAN

Ilustrasi kartun dalam majalah bog-bog ini memiliki peran yang sangat penting, karena peran kartun dalam majalah ini merupakan bahasa komunikasi dalam memberikan informasi atau mengkritik fenomena yang terjadi di masyarakat, tentunya dengan tampilan ilustrasi yang lucu dan unik. Dalam penciptaan kartun (Bogbog) sudah memenuhi prinsip-prinsip estetika, agar muncul keharmonisan antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Baik itu dari segi warna ataupun ilustrasi yang digunakan dalam desain tersebut. Prinsip estetika, merupakan hukum atau kaidah seni yang berfungsi sebagai sumber acuan dalam berkarya seni, adapun prinsip estetika yang dimaksud adalah; (1) Kesatuan, (2) Keseimbangan, (3) Irama (Irama berulang / Irama silih berganti / irama lamban dan beralun), (4) Proporsi, (5) Tekanan (emphasis).

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Benedict R.O'G., 1990, *Language and Power: Exploring Political Culture of Indonesia*, Ithaca : Cornell University Press.
- Darsono, Sony Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Saint
- Sarwono, Jhonatan & Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*. Bandung : ITB.

KAJIAN LOGO ISI DENPASAR BERDASARKAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN LOGO

A A Ngr Gde Dhamata Amitabha

Nim: 2012 210 37

Jurusan Pengkajian Seni ISI Denpasar.

gungde@81designstudios.com

ABSTRAK

ISI Denpasar merupakan kampus seni negeri satu-satunya di Indonesia bagian timur. Karena itu, ISI Denpasar memiliki tugas yang sangat besar dalam pengembangan seni di Indonesia. ISI Denpasar sebagai kampus seni harus memiliki logo yang unik, memiliki makna yang dalam, dan estetis untuk dapat menggambarkan citra kampus. Selain harus memiliki makna yang mendalam dan estetis logo harus memperhatikan prinsip-prinsip desain logo. Logo ISI Denpasar akan analisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan prinsip-prinsip desain logo. Prinsip-prinsip desain logo adalah *Describable*, *Effective without color*, *Memorable*, dan *Scalable*. Logo ISI Denpasar dapat memenuhi dua prinsip desain logo yaitu *Describable* dan *Effective without color*, tetapi tidak dapat memenuhi dua prinsip desain lainnya yaitu *Memorable*, dan *Scalable*.

Kata kunci: *Prinsip desain logo, Logo, Logo ISI Denpasar*

ABSTRACT

*ISI Denpasar is the only goverment art campus in eastern Indonesia. Therefore, ISI Denpasar has a huge task in the development of art in Indonesia. ISI Denpasar as art campus must have a unique logo, it has a deep meaning, and to be able to describe the aesthetic image of the campus. Apart from having to have a deep meaning and aesthetic logo should pay attention to the principles of logo design. ISI Denpasar logo will be descriptive qualitative analysis using the principles of logo design. The principles of logo design is *Describable*, *Effective without color*, *Memorable*, and *Scalable*. ISI Denpasar logo can satisfy two principles of a logo design that is *Describable* and*

Effective without color, but can not meet two other design principles are Memorable, and Scalable.

Keywords: Principles of logo design, Logo, Logo ISI Denpasar

PENDAHULUAN

Satu-satunya perguruan seni negri di daerah Indonesia bagian timur adalah ISI Denpasar. Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar adalah sebuah lembaga pendidikan kesenian di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. ISI Denpasar merupakan penggabungan dari dua lembaga pendidikan tinggi seni yang ada di Denpasar yaitu Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar dan Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) Universitas Udayana. ISI Denpasar didirikan berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia NO: 33 Tahun 2003, tertanggal 26 Mei 2003. Peresmian ISI Denpasar dilakukan oleh Menteri Pendidikan Nasional R.I. Prof. Drs. Abdul Malik Fadjar tanggal 28 Juli 2003.

Sebagai perguruan tinggi seni pertama di wilayah Indoneisa Timur, ISI Denpasar memiliki tugas dan kewajiban yang sangat besar. ISI Denpasar akan menjadi contoh bagi kampus-kampus seni yang akan dibuka di Indonesia bagian timur. ISI Denpasar diharapkan dapat menjadi pusat penciptaan, pengkajian, penyajian, dan pembinaan seni yang unggul berwawasan kebangsaan demi memperkaya nilai-nilai kemanusiaan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan tugas-tugas yang dimiliki oleh ISI Denpasar, diperlukan sebuah logo yang unik agar mampu menyatukan visi dan misi ISI Denpasar. Logo ini haruslah dapat mencerminkan tugas besar ISI Denpasar sebagai yang pertama dan akan menjadi contoh

bagi kampus-kampus seni yang akan dibuka selanjutnya. Selain dapat mencerminkan visi dan misi kampus logo tersebut juga harus mengedepankan unsur estetis karena logo tersebut akan menjadi wajah dari kampus seni yang inti dari semua ilmunya bersumber pada estetika. Karena itu, akan sangat menarik untuk mengkaji unsur-unsur estetika apa saja yang terkandung dalam logo ISI Denpasar.

Sebuah simbol yang melambangkan suatu instansi atau perusahaan disebut dengan logo. Logo dibuat bukan sekedar sebagai merek dagang atau simbol perusahaan/instansi, melainkan lebih dari itu harus mampu merepresentasikan korporasi dan mampu memberi kepercayaan dalam tempo sesingkat mungkin. Oleh karena itu, sebuah desain logo haruslah dirancang dengan hati-hati dengan memikirkan dan mempertimbangkan berbagai aspek. Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam sebuah design logo antara lain adalah visi misi instansi, filsafat, kebudayaan, estetika, dan prinsip-prinsip desain.

Logo dari ISI Denpasar diciptakan oleh Drs. I Nengah Wirakesuma M.Sn seorang dosen di ISI Denpasar. Beliau aktif mengajar di Fakultas Seni Rupa ISI Denpasar, sebagai dosen yang mengajar di jurusan Seni Supa Murni dan Desain Komunikasi Visual. Pak Wirakesuma mengangkat manifestasi Dewa Ciwa sebagai Ciwa Nataraja. Ciwa Nataraja merupakan perwujudan Ciwa sebagai dewa tertinggi pencipta seni. Sebagai dewa pencipta, keempat tangannya masing-masing memegang: pustaka suci, alat musik, genitri, dan cemeti. Dewa Ciwa yang berdiri di atas sebuah teratai ditopang oleh seekor kura-kura besar. Teratai menggambarkan sinar suci Tuhan Yang Maha

Esa, serta nimbus yang melingkarinya menggambarkan kekuatan Tuhan Yang Maha Esa.

Pemilihan manifestasi Dewa Ciwa sebagai Ciwa Nataraja, merupakan pilihan yang sangat menarik. Sebab, kampus-kampus yang menggunakan dewa dalam mitologi hindu biasanya menggunakan Dewa Ganesa sebagai logo universitasnya. Seperti, Institut Teknologi Bandung, Universitas Pendidikan Ganesa, dan Universitas Mahasaraswati. Ketiga universitas tersebut menggunakan Dewa Ganesa sebagai logo. Oleh karena itu logo ISI Denpasar menjadi unik karena keluar dari logo-logo yang standar digunakan oleh kampus-kampus lain.

Jika amati lebih dalam logo ISI Denpasar tidak hanya memiliki makna yang sangat dalam, tetapi juga unik dan indah atau estetik. Namun sebuah desain logo yang baik tidak hanya harus mengandung makna dan estetik, tetapi juga memikirkan bagaimana pengaplikasian logo tersebut. Dalam dunia desain logo terdapat prinsip-prinsip desain logo yang harus ada dalam sebuah logo agar mudah diaplikasikan pada media-media promosi yang akan digunakan. Dalam penelitian ini logo ISI Denpasar akan dibedah menggunakan prinsip-prinsip desain logo. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjabarkan apakah logo ISI Denpasar sudah memenuhi prinsip-prinsip sebuah desain logo.

MATERI DAN METODE

Penelitian ini akan mengkaji logo ISI Denpasar. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap logo ISI Denpasar dengan menggunakan prinsip-prinsip desain logo.

PEMBAHASAN

Secara umum pembahasan ini terdiri dari dua sub bagian yaitu, ISI Denpasar dan logo ISI Denpasar. Terlebih dahulu akan dijelaskan tentang ISI Denpasar dan penjelasan dari logo ISI Denpasar. Melalui dua sub bagian tersebut, akan ditarik kesimpulan tentang logo ISI Denpasar.

ISI Denpasar

Keberadaan Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar tidak terlepas dari berdirinya Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar pada tahun 1967 oleh Pemerintah Daerah (Pemda) Tingkat I Propinsi Bali. ISI Denpasar mulai dirintis pada tahun 1978 dengan kewenangan hanya menamatkan Sarjana Muda (BA). Sebagai sebuah Jurusan yang berdiri sendiri, secara formal baru terbentuk pada tahun 1988 ketika terjadinya perubahan status dari ASTI menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar, dengan Surat Keputusan (SK) Mendikbud No. 0445/0/1988 yang dikukuhkan dengan SK Presiden No 22 th. 1992.

Satu-satunya perguruan seni negri di daerah Indonesia bagian timur adalah ISI Denpasar. Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar adalah sebuah lembaga pendidikan kesenian di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. ISI Denpasar merupakan penggabungan dari dua lembaga pendidikan tinggi seni yang ada di Denpasar yaitu Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar dan Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) Universitas Udayana. ISI Denpasar didirikan berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik

Indonesia NO: 33 Tahun 2003, tertanggal 26 Mei 2003. Peresmian ISI Denpasar dilakukan oleh Menteri Pendidikan Nasional R.I. Prof. Drs. Abdul Malik Fadjar tanggal 28 Juli 2003.

ISI Denpasar terus dan secara konsisten berkembang, dengan dibukanya beberapa jurusan-jurusan baru. Salah satu jurusan yang termuda di ISI adalah jurusan Fasion atau perancangan busana. Selain berkembang di dalam jenjang pendidikan S1, ISI Denpasar juga membuka Program Pasca Sarjana (S2) ISI Denpasar. Program Pasca Sarja ISI Denpasar mulai menerima mahasiswa angkatan pertama pada tahun 2011. Dalam Program Pasca Sarja ISI Denpasar terdapat dua jurusan yaitu jurusan Pengkajian Seni dan jurusan Penciptaan Seni. Kedua jurusan tersebut diharapkan dapat menjadi melahirkan insan-insan akademik dan atau profesional, mampu mencipta, mengkaji dan menyajikan karya seni secara kreatif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam percaturan global.

Logo ISI Denpasar

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 ibaratkan sebuah pakaian. Identitas seseorang dapat dilihat dari pakaian yang dikenakanya. Apakah dia seorang manajer, eksekutif, salesman, kasir bank, seniman atau seorang office boy. Selain

membangun citra perusahaan atau instansi, 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, 2007).

Secara visualisasi, logo adalah suatu gambar. Gambar itu bisa terdiri dari berbagai unsur bentuk dan warna. Oleh karena sifat yang diwakili oleh logo berbeda satu sama lain, maka seyogyanya logo itu memiliki bentuk yang berbeda pula. bentuk logo yang berdeda dapat meliputi bentuk fisik, warna maupun dimensi. Istilah logo merupakan sebutan secara umum. Jika dilihat lebih spesifik, logo bisa berupa rangkaian huruf, bentuk gambar, atau gabungan huruf dan gambar. Logo yang berupa olahan huruf disebut logotype dan logo yang berwujud gambar disebut logogram. Logo yang memuat rangkaian huruf dan gambar tidak memiliki sebutan khusus. Secara lazim, ketiga jenis simbol tersebut disebut logo (Andi, 2011). Setiap perusahaan atau organisasi yang sudah mapan umumnya memiliki logo dengan warna dan bentuk huruf yang khusus yang digunakan secara konsisten. Sebagai contoh Coca-cola, Canon, Google, Apple, dan lain-lain.

Pemberian kriteria untuk menentukan keberhasilan sebuah logo sulit dilakukan karena sebuah logo yang sukses tidak dapat berdiri sendiri. Selain dengan logo, citra sebuah

perusahaan atau produk yang diiklankan harus didukung dengan usaha lain agar diperoleh kesan dan anggapan yang mendalam dari mata para audiensinya. Seseorang biasanya mengenal ciri logo terlebih dahulu. Oleh karena memperoleh kesan yang baik, timbullah image yang baik (menarik, simpatik) sehingga dalam imajinasi orang tersebut produk yang diwakili oleh logo tersebut sebaik yang dibayangkan.

Dengan pentingnya arti sebuah logo, logo ISI Denpasar harus memenuhi banyak kriteria untuk dapat menjadi mencerminkan visi, misi, dan citra ISI Denpasar. Logo dari ISI Denpasar diciptakan oleh Drs. I Nengah Wirakesuma M.Sn dengan mengangkat manifestasi Dewa Ciwa sebagai Ciwa Nataraja. Ciwa Nataraja merupakan perwujudan Ciwa sebagai dewa tertinggi pencipta seni. Sebagai dewa pencipta, keempat tangannya masing-masing memegang pustaka suci (simbol dari ilmu pengetahuan) alat musik (simbol dari seni dan budaya) genitri (simbol dari ikatan dan kekuatan ilmu pengetahuan); dan cemeti (simbol dari pemacu dan pengendali ilmu pengetahuan). Dewa Ciwa yang berdiri di atas sebuah teratai ditopang oleh seekor kura-kura besar (sebagai simbol dari keseimbangan dunia). Teratai menggambarkan sinar suci Tuhan Yang Maha Esa, serta nimbus yang melingkarinya menggambarkan kekuatan Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 1: Logo ISI Denpasar

Dalam pengkajian ini tidak membahas secara detail makna dari logo ISI Denpasar, tetapi akan membahas logo ISI Denpasar dari prinsip-prinsip desain logo. Menurut *Jacob Cass* dikutip dari buku “*Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*” karya Rakhmat Supriyono, prinsip-prinsip desain logo terdiri dari:

1. *Describable*: logo harus mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk.
2. *Effective without color*: jika dicetak hitam-putih, logo tetap efektif dan menarik.
3. *Memorable*: logo harus simpel dan mudah diingat
4. *Scalable*: dalam ukuran kecil logo harus dapat dibaca dan dikenali.

Logo ISI Denpasar akan dikaji menggunakan empat prinsip-prinsip desain logo ini. Untuk mempermudah dalam penilaian logo ISI Denpasar, maka akan dibandingkan dengan logo yang telah memenuhi empat prinsip-prinsip desain logo. Menurut *Rakhmat Supriyono* logo yang telah memenuhi keempat prinsip-prinsip desain logo tersebut salah satu contohnya adalah logo McDonalds. Setiap prinsip-prinsip desain akan dijelaskan secara detail dengan menggunakan tabel perbandingan.

Describable

Prinsip Design Logo	McDonald's	ISI Denpasar
<i>Describable</i>		

Gambar 2: Tabel *Describable*

Describable dapat diartikan bahwa logo harus mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk. Hal ini akan memudahkan audien untuk mengerti apa yang ingin di sampaikan oleh logo tersebut. Huruf M diambil dari nama perusahaan McDonald's, audien dengan mudah menghubungkan logo dengan nama perusahaan. ISI Denpasar menggunakan Ciwa Nataraja. Ciwa Nataraja merupakan perwujudan Ciwa sebagai dewa tertinggi pencipta seni, hal ini sesuai dengan visi dan misi dari ISI Denpasar yaitu dapat menjadi insan-insan akademik dan atau profesional, mampu mencipta, mengkaji dan menyajikan karya seni secara kreatif

dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam percaturan global (<http://www.isi-dps.ac.id/profile-umum>).

Effective without color

Prinsip Design Logo	McDonald's	ISI Denpasar
Effective without color		

Gambar 3: Tabel *Effective without color*

Effective without color dapat diartikan jika dicetak hitam-putih atau dalam satu warna, logo tetap efektif dan menarik. Logo tidak selalu dapat diaplikasikan dalam *full color* atau berwarna, terkadang logo harus menggunakan hanya satu warna saja. Seperti contoh logo ISI Denpasar saat diaplikasikan dalam satu warna pada cover scripsi dan tugas-tugas paper. Jika harus menggunakan warna yang sesuai dengan logo yang berwarna maka tidak akan ekonomis. Mahasiswa akan menghabiskan lebih banyak biaya untuk mencetak cover.

Memorable

Prinsip Design Logo	McDonald's	ISI Denpasar
Memorable		

Gambar 4: Tabel *Memorable*

Memorable berarti logo harus simple dan mudah diingat. Semakin simple suatu logo maka makin mudah di ingat audien. Dalam buku “*Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*” David Airey mengatakan: “**A solid iconic design is one that onlookers will remember after just one quick glance**”. Berdasarkan pendapat tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa sebuah design logo yang ikonik merupakan desain logo yang walaupun hanya dilihat hanya sekilas, tetapi dapat tertanam di memori audien. Agar dengan mudah dapat membedakan antara logo yang mudah diingat dan logo yang sulit untuk diingat seorang desainer *John Williams*, mengatakan “Jika anda melihat logo selama kurang dari 10 detik kemudian anda tidak mampu mengingat dan menggambarkan logo tersebut maka kemungkinan besar logo tersebut terlalu rumit untuk diingat”. Dengan cara ini dapat ditentukan bahwa logo MacDonal’d’s terlihat sederhana dan logo ISI Denpasar terlihat terlalu rumit.

Scalable

Prinsip Design Logo	McDonald’s	ISI Denpasar
Scalable	 	 

Gambar 5: Tabel *Scalable*

Scalable berarti dalam ukuran kecil, logo masih bisa dibaca dan dapat dikenali. Hal ini menjadi penting karena logo tidak selalu diaplikasikan pada baliho atau poster yang berukuran besar. Sering kali logo diaplikasikan objek-objek yang

berukuran kecil seperti pada pulpen, zipper, atau kancing. Karena itu, desain logo harus sangat berhati-hati dalam mendesain logo. Desainer harus berfikir dengan matang apakah logo yang diciptakan akan tetap terlihat dan dapat dikenali saat berukuran kecil. Pendapat ini juga disampaikan oleh *David Airey*, “*Your design should ideally work at a minimum size of around one inch, without loss of detail*”. Jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti bahwa sebuah desain logo yang ideal masih dapat dikenali dengan baik tanpa kehilangan detailnya, minimal dalam ukuran satu inci.

Dari analisis dengan menggunakan empat prinsip-prinsip desain logo menurut *Jacob Cass* dapat dilihat bahwa design Logo ISI Denpasar memiliki kelemahan pada dua point yaitu, *memorable* dan *scalable*.

KESIMPULAN

Jika dikaji dengan empat prinsip-prinsip desain logo: *describable*, *effective without color*, *memorable*, dan *scalable*, logo ISI Denpasar memiliki kelemahan pada dua point yaitu, *memorable* dan *scalable*. Kelemahan ini terjadi karena satu hal yang sama yaitu desain logo yang terlihat terlalu rumit. Dengan logo yang rumit ini audien akan kesulitan untuk mengingat logo ISI Denpasar, selain itu desain logo yang rumit juga akan sangat sulit diplikasikan pada objek-objek yang berukuran kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- David Airey. 2010. *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*. Berkeley, CA: New Riders.
- Rakhmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jonathan Sarwono & Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Desain Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sadjiman, Sanyoto Ebdi. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Titib, DR. I Made. 2003. *Teologi dan Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita.
- <http://www.isi-dps.ac.id/profile-umum>

EKSPLORASI MATERIAL LOKAL BALI DALAM PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM

Oleh :
Dewa Ayu Putu Leliana Sari
NIM : 201221001

Pascasarjana S2 Penciptaan Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk menelusuri secara mendalam tentang jenis-jenis material lokal Bali yang akan digunakan sebagai material bahan atau kain dalam penciptaan busana pesta malam. Kemudian yang dibahas atau terdapat dalam tulisan ini juga desain atau ilustrasi busana pesta malam hasil dari eksplorasi penulis yang mengangkat konsep feminin. Konsep feminin diterapkan pada garis hias busana yaitu bustier dengan garis hias princess yang memiliki sifat kelembutan, keluwesan dan tidak kaku. Serta bentuk atau model bagian busana menggunakan bawahan berbagai macam rok berbeda setiap desain, agar mencirikan atau mengesankan sifat feminin dari si pemakai busana. Jadi, manfaat yang akan didapat dalam penulisan ini yaitu dapat mengetahui macam-macam material lokal Bali, eksplorasi material tersebut dalam penciptaan busana pesta malam, serta dapat mengaktualisasikan budaya lokal ke ranah global.

Kata Kunci : Eksplorasi - Material – Pesta

Abstract

This paper aims to explore in depth about the types of local materials Bali which will be used as materials in the creation of material or fabric evening party dress. Then covered or contained in this paper also design or illustration fashion party evening exploration results from the author who raised the concept of the feminine. Feminine concept applied to ornamental lines, namely bustier dress with princess decorative lines possessing softness, suppleness and not rigid. As well as form or fashion models use a subordinate part of a wide range of different skirt every design, in order to characterize or impressive nature of the wearer's feminine fashion. Thus, the benefits to be gained in this paper is to find out all kinds of local materials Bali,

explore the material in the creation of evening party dress, and can actualize the local culture to the global sphere.

Keyword : Eksplorasi – Material – Party

Pendahuluan

Dalam tulisan ini akan memfokuskan pada eksplorasi material lokal Bali dalam penciptaan busana pesta. Dewasa ini, busana dalam perkembangannya cukup pesat yang terlihat dari beragamnya jenis model, warna, tekstur, dan material bahan. Busana pesta merupakan busana yang dipakai pada kesempatan pesta. Busana pesta menurut waktu dapat dibagi menjadi 2 yaitu sore dan malam hari. Sedangkan menurut jenis pestanya ada beraneka ragam yaitu : pesta formal, pesta semi formal dan pesta informal. Contohnya yaitu: pesta ulang tahun, pesta pernikahan, pesta dengan rekan bisnis, pesta tradisional, dan sebagainya.

Alasan memilih material lokal Bali sebagai material bahan busana pesta yaitu seperti halnya yang ada pada bahan ajar mata kuliah “pengetahuan tekstil” (hal.36), program studi pendidikan tata busana Universitas Pendidikan Indonesia, pada umumnya teori-teori tentang pemilihan material kain untuk tekstil pembuatan busana pesta, biasanya menggunakan material tekstil yang modern yaitu *sutra, chiffon, organdi, sateen, taffeta* dan material tekstil lainnya yang berasal dari negara-negara lain. Serta menurut DR. Mari Elka Pangestu dlm buku “Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025” (2008: 176), Pemanfaatan warisan budaya lokal sebagai sumber ide kreasi masih terbatas pada desain batik. Diperlukan riset sosial, sejarah dan budaya yang lebih intensif, untuk bisa menghasilkan pola-pola desain yang bercorak

Indonesia. Kemudian beberapa desainer Indonesia seperti Priyo Oktaviani, Leny Agustin, dan Adji Notonegoro yang telah mengangkat material lokal Bali seperti tenun ikat sebagai material bahan desainnya dalam penerapannya pada busana kasual maupun busana pesta. Kreativitas para perancang Indonesia menyajikan ragam kain lokal menjadi karya global dengan sentuhan modern. Kemudian, berbagai macam faktor yang mempengaruhi dalam dunia fashion seperti kehidupan sosial /life style, faktor ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi perkembangan fashion.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik mengangkat material lokal Bali dalam penciptaan busana pesta. Material lokal merupakan salah satu sumber keunggulan lokal atau kearifan lokal kebudayaan di Pulau Bali. Menurut Sartini dalam A.A Rai Sita, dkk (2011:3), kearifan lokal merupakan gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Kearifan lokal tidak hanya mencakup nilai dan norma budaya, namun pula meliputi segala unsur gagasan pada bidang teknologi, penanganan kesehatan, estetika, peribahasa, berbagai pola tindakan serta hasil budaya material. Warrisan budaya tersebut tidak saja dapat dilihat dari teknik dan aneka motif yang ada, namun secara lebih mendalam dapat tersirat dan tersurat berbagai macam fungsi dan arti kain dalam kehidupan masyarakat, yang mencerminkan tentang kepercayaan, adat istiadat, cara berfikir, identitas dan jati diri dari suatu bangsa yang berbudaya. Dalam hal menciptakan keunggulan lokal/local genius dalam sebuah strategi, agar budaya lokal dapat



mengaktualisasikan dirinya dalam konteks global dan di pihak lain menghindarkan dari pengaruh homogenisasi budaya, maka penulis tertarik untuk mengeksplorasi material lokal Bali dalam penciptaan busana pesta malam.

Landasan Teori

1. Material Lokal Bali

Menurut Yasraf Amir Piliang, Material lokal (indigenous material) yaitu material yang tumbuh, hidup dan berkembang secara unik di daerah-daerah tertentu, yang tidak terdapat di daerah lain, sehingga ia memiliki berbagai nilai keunikan dan kelangkaan. Material lokal yaitu kain tradisional merupakan warisan budaya yang sangat penting, yang dapat dilihat dari penggunaannya dalam berbagai waktu atau kejadian seperti penggunaan baju adat, sebagai benda upacara, daur hidup, sebagai status simbol di masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Material lokal yang dimiliki oleh pulau Bali menurut Stephanus dan Debbie dalam “Chic mengolah wastra Indonesia: Wastra Bali” (2010:8-9), antara lain:

No	Nama Material Lokal Bali	Gambar
a.	Kain Songket merupakan istilah kain dengan teknik pembuatannya menambahkan suatu pola tambahan dengan cara menyungkit/menambahkan benang emas atau	

	<p>perak. Kain Songket Bali merupakan sebuah artefak budaya yang kaya akan nilai-nilai sakral yang berasal dari filosofi agama Hindu. Nilai-nilai tersebut dinyatakan dalam simbol-simbol yang menjadi bagian dari motif ragam hias songket Bali.</p>	
b.	<p>Kain Gringsing merupakan kain yang pembuatannya diikat benang pakan dan benang lungsinnya (double ikat) untuk menghasilkan ragam hias dengan pola yang simetris. Kain gringsing berkembang di daerah Tenganan, kabupaten Karangasem.</p>	
c.	<p>Kain Endek merupakan kain yang menerapkan teknik ikat dalam pembuatan ragam hias atau motifnya dan menggunakan teknik</p>	

	<p>nyantri atau colet sebagai penyemburna komposisi motif dan warnanya.</p>	
<p>d.</p>	<p>Kain Cepuk merupakan kain yang menerapkan teknik ikat pada benang pakan dalam pembuatan ragam hias atau motifnya. Kain ini berasal dari Pulau Nusa Penida, Klungkung. Kain ini juga kerap digunakan sebagai kostum tari Barong, Rangda, dan sebagai penutup peti jenazah. Kata cepuk sendiri memiliki arti bertemu, yang maknanya suatu pertemuan antara makhluk fana dan gaib.</p>	
<p>e.</p>	<p>Kain Prada merupakan kain yang dihiasi dengan lempengan tipis yang terbuat dari serbuk emas pada permukaan kain yang kemudian dihentuk menurut motif-motif ragam hias berbentuk</p>	

	flora dan fauna.	
f.	<p>Kain Keling merupakan kain yang ditandai dengan motif kotak-kotak sederhana yang didominasi dengan warna kuning. Dalam kehidupan masyarakat Bali, kain ini dipakai sebagai bagian dari busana wanita, ketika upacara potong gigi dan nutug kelih (akil baliq).</p>	
g.	<p>Kain Poleng merupakan kain dengan motif ciri khas kotak-kotak dan berwarna hitam dan putih. Kain ini biasa digunakan sebagai penghias patung, sanggah (tempat suci di pekarangan rumah) ataupun benda lain yang dianggap sakral. Kombinasi warnanya sendiri memiliki arti magis bagi masyarakat Bali, yakni sebagai simbol keseimbangan</p>	

	antara kekuatan baik dan buruk.	
--	---------------------------------	--

2. Busana Pesta

Menurut Iqra'al-Firdaus dalam buku "Inspirasi-inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana" (2010:38), busana pesta merupakan busana yang dipakai untuk menghadiri suatu acara/pesta baik yang bersifat formal, semiformal dan nonformal. Dalam memilih busana pesta, yang harus dipertimbangkan yaitu :

- Pertimbangkan waktu pesta itu diadakan, baik pada pagi, siang, sore ataupun malam hari. Karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan, dan warna yang akan ditampilkan.
- Perlu diperhatikan pula jenis pestanya, baik itu pesta perkawinan, pesta dansa, pesta keluarga, pesta ulang tahun, pesta adat dan sebagainya.
- Selain waktu dan jenis pesta, sesuaikan juga tempat diadakannya pesta.
- Pilihlah desain yang mencerminkan desain yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta.

Busana pesta yang akan diciptakan oleh penulis yaitu desain busana pesta pada waktu malam hari. Berbeda dengan busana pesta pada waktu siang hari yang pelaksanaannya lebih banyak aturan, model busana yang sederhana, aksesoris minimalis dan tidak menggunakan garis busana yang terlalu rumit. Desain busana pesta pada waktu malam hari yang di mulai pk 18.00 – 24.00, tergantung kultur tempat pesta tersebut diadakan. Desain

busana pesta malam hari tidak terlalu banyak aturan-aturan yang mengikat dibandingkan pesta yang diadakan pada waktu lainnya. Yang terpenting dalam penggunaannya busana ini yaitu tampil menarik, meriah, glamour, dan berusaha untuk tampil paling menonjol diantara yang lainnya.



Gambar Contoh Model Busana Pesta waktu malam hari

Model yang dianjurkan dalam busana pesta ini yaitu model *draperi*, model *ball gown*, model busana nasional, model

bustier, model *sackdress*. Untuk pemilihan warna disesuaikan dengan bentuk tubuh dan kulit si pemakai, karena warna dapat memberikan pengaruh visual atau efek tertentu yang dapat menyamarkan kekurang sempurnaan dan menonjolkan kesempurnaan pada tubuh si pemakai. Untuk jenis kain busana pesta malam biasanya menggunakan kain *sutra*, *chiffon*, *organdi*, *sateen*, *taffeta* dan yang lainnya yang memberikan efek mewah. Kemudian untuk pemilihan motif disesuaikan dengan bentuk badan si pemakai. Jika motif nya besar memberikan kesan menggemukkan si pemakai, dan motif ke arah kecil memberikan kesan melangsingkan si pemakai.

Rencana Perwujudan

Adapun rencana awal perwujudan eksplorasi material lokal Bali dalam menciptakan busana pesta malam adalah menentukan konsep yang akan dijadikan dasar dalam penciptaan busana pesta ini. Konsep yang akan diterapkan dalam eksplorasi ini yaitu konsep feminim. Dalam busana pesta, konsep feminim adalah yang paling tepat menggambarkan atau menonjolkan sisi keindahan, kecantikan, dan kelembutan seorang wanita. Dalam hal ini sasaran desain atau target pasar busana pesta malam ini yaitu wanita dewasa yang berumur 25-35 tahun karena umur tersebut memiliki relasi atau interaksi sosial yang cukup luas dan telah dapat menentukan identitas diri.

Implementasi konsep feminin pada eksplorasi material lokal Bali dalam menciptakan busana pesta akan diterapkan pada bentuk atau model *bustier*, bagian dari pakaian dengan menggunakan garis hias busana princess yaitu garis lengkung yang menunjukkan potongan atau lekuk tubuh si pemakai yang

memberi kesan keluwesan, kelembutan dan tidak kaku. Kemudian, pada setiap desain busana pesta tersebut penulis ingin memberikan aksen monumental tekstil. Monumental tekstil merupakan suatu teknik pengolahan tekstil ini bisa dilakukan dengan merobek, menambah, mengurangi, menggunting, membakar, memukul dan merusak bahan tekstil, sehingga mendapatkan suatu bentuk atau tekstur yang inovatif. Teknik monumental tekstil yang akan digunakan dalam membuat desain tersebut yaitu dengan cara menggunting serong yang memberikan kesan timbul, namun hal tersebut tanpa mengurangi makna atau filosofi yang ada pada material lokal Bali tersebut.

Adapun sumber-sumber visual material lokal Bali dalam penciptaannya sebagai busana pesta malam, yaitu :



a



b



c



d

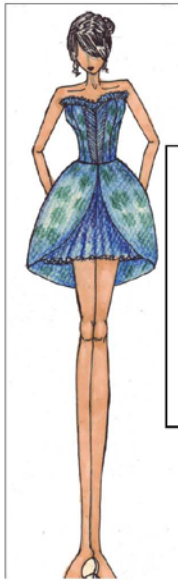
Keterangan Gambar :

- a. Gaun dengan material bahan kain songket Bali karya Stephanus Hamy.
- b. Gaun dengan material bahan kain tenun ikat ganda geringsing karya Ghea Pangabean
- c. Gaun dengan material bahan kain poleng karya Tjok Abi
- d. Gaun dengan material bahan kain tenun endek karya Leny Agustin

Hasil Eksplorasi Material Lokal Bali dalam Penciptaan Busana Pesta Malam

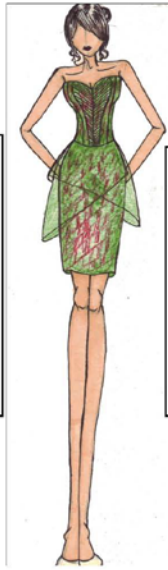
Dari hasil eksplorasi material lokal Bali dalam penciptaan busana pesta malam yang dilakukan oleh penulis, maka berikut merupakan hasil desain atau sketsa 2 (dua) dimensi, yaitu:





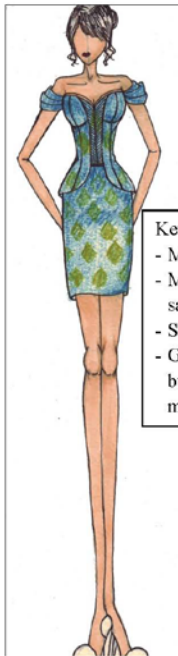
Keterangan Desain 3 :

- Material utama : Kain Tenun Endek
- Material tambahan : kain tenun ikat polos
- Siluet busana yaitu siluet A.
- Garis busana bagian atas : bustier dengan aplikasi monumental tekstil pada bagian depan



Keterangan Desain 4 :

- Material utama : Kain Tenun Cepuk
- Material tambahan : kain organdi
- Siluet busana yaitu siluet A.
- Garis busana bagian atas : bustier dengan aplikasi monumental tekstil pada bagian depan



Keterangan Desain 5 :

- Material utama : Kain Prada
- Material tambahan : kain satin
- Siluet busana yaitu siluet I.
- Garis busana bagian atas : bustier dengan aplikasi monumental tekstil pada



Keterangan Desain 6 :

- Material utama: Kain Keling
- Material tambahan : kain taffeta
- Siluet busana yaitu siluet S.
- Garis busana bagian atas : bustier dengan aplikasi monumental tekstil pada bagian depan



Keterangan Desain 7 :

- Material utama: Kain Poleng
- Material tambahan : kain satin dan kain tile
- Siluet busana yaitu siluet A.
- Garis busana bagian atas : bustier dengan aplikasi monumental tekstil pada bagian depan

Penutup

Pelestarian warisan budaya/local genius dimaknakan sebagai upaya menjaga kehadiran dengan cara perubahan/garapan-garapan baru terhadap karya-karya atau benda-benda budaya diharapkan tanpa merusak pakem kaidah. Karya-karya budaya yang salah satunya produk fashion boleh berubah sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi ide/gagasan yang terkandung di dalamnya tetap menjadi konsep yang mendasari penciptaan karya budaya baru tersebut.

Proses pengenalan karya-karya budaya baru yang dihasilkan melalui proses pemikiran yang mendalam tentu akan bermanfaat dan lebih mudah diterima. Para seniman/designer telah mengembangkan kreativitasnya tanpa bertolak dari esensi dan gagasan konseptual nilai-nilai yang direpresentasikan melalui karya budaya dengan cara mengeksplorasi material lokal Bali dalam penciptaan busana pesta malam.

Daftar Pustaka

- Amir Piliang, Yasraf. Makalah disampaikan dalam seminar “Membedah Keunggulan Lokal dalam Konteks Global diselenggarakan oleh ISI Denpasar, 26 Juli 2005
- Bahan ajar mata kuliah “*Pengetahuan Tekstil*”, semester 1-2, program studi pendidikan tata busana Universitas Pendidikan Indonesia
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana untuk SMK jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan: Depdiknas,
- Elka Pangestu, DR. Mari. 2008. *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Hamy Stephanus dan Debbie S. Suryawan. 2010. *Chic Mengolah Wastra Indonesia: Wastra Bali*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- http://balisongket.blogspot.com/2012_09_01_archive.html, diunduh pada tanggal 15 April 2013 pukul 21.19 WITA
- Iqra' al-Firdaus. 2010. *Inspirasi-inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kartiwa, Suwati, dan Wahyono Martowikrido. 1994. *Kain Indonesia dan Negara Asia Lainnya sebagai Warisan Budaya*. Jakarta: Depdikbud
- Laksmi, A.A Rai Sita, dkk. 2011. *Cagar Budaya Bali: Menggali Kearifan Lokal dan Model Pelestariannya*. Denpasar: Udayana University Press

EKSPLORASI KAIN WALI ATAU WASTRE BEBALI SEBAGAI BUSANA MALAM

Drs. Tjokorda Gde Abinanda Sukawati

Program Pasca Sarjana Pengkajian dan Penciptaan
Institut Seni Indonesia Denpasar
degaluh@yahoo.com

ABSTRAK

Kain Wali atau Wastre BeBALI selama ini hanya dikenal penggunaannya sebagai salah satu sarana terpenting dalam upacara keagamaan juga upacara manusia yadnya. Melihat keindahan motif serta warna kain-kain tersebut, timbul keinginan penulis untuk mengembangkannya menjadi busana- busana malam.

Kain Wali atau Wastre BeBALI adalah sehelai kain yang dibuat melalui proses penenunan dengan teknik pewarnaan yang beragam dan motif yang sarat akan filosofi hidup, digunakan selalu untuk kepentingan upacara-upacara keagamaan di Bali. Dipercaya dapat menolak bala dan melindungi si pemakai atau menjaga kesqakralan benda yang dibebatkannya.

Busana-busana malam yang akan penulis ciptakan meliputi busana malam tradisional dan busana malam kontemporer. Busana malam tradisional akan mengacu kepada pakem-pakem busana tradisional Bali., sedangkan busana malam kontemporer justru sebaliknya, mendobrak ketradisionalan tersebut dengan tetap memperhatikan etika berbusana yang baik dan sopan.

Berdasarkan beberapa hal di atas maka dapat penulis temukan bahwa Kain Wali atau Wastre BeBALI dapat dikembangkan sebagai busana yang dapat dipakai masyarakat . tidak hanya untuk kepentingan upacara keagamaan dengan tetap mengacu pada etika berbusana yang benar.

PENDAHULUAN

Pulau Bali merupakan salah satu tempat wisata yang paling sering dikunjungi wisatawan manca negara. Selain karena

keindahan alamnya, juga karena ragam budayanya yang unik dan selalu berkaitan dengan ritual agama Hindu yang merupakan agama mayoritas di Bali.

Kebudayaan yang beragam akan menghasilkan karya seni yang beragam pula. Salah satunya adalah seni Tekstil atau Kain tradisional Bali, terutama kain yang dibuat dengan teknik tenun dengan motif dan warna yang sarat dengan simbol dan filosofi kehidupan dari berbagai aspek. Kain-kain ini juga merupakan salah satu sarana terpenting di dalam ritual keagamaan dan ritual budaya di Bali. Inilah yang dinamakan Kain Wali atau dalam bahasa Bali disebutkan sebagai Wastre Be Bali.

Kain-kain bertuah ini, dapat juga dikatakan demikian, lebih sering digunakan pada upacara-upacara manusia yadnya atau upacara yang berhubungan dengan manusia seperti Kelahiran, Pernikahan dan Kematian dalam agama Hindu Bali.

Melihat bahwa kain-kain ini adalah salah satu karya seni, merupakan bagian dari budaya bangsa yang harus dilestarikan dan dikembangkan, maka penulis ingin menciptakan busana-busana malam dengan gaya tradisional dan kontemporer yang dapat dikenakan oleh masyarakat luas dengan tetap mengacu pada etika berbusana yang baik dan benar.

MATERI PENCIPTAAN

Kain Wali atau Wastre Be Bali sering juga disebut Kain Bertuah karena dipercaya mempunyai daya Tuah atau daya Gaib sebagai pelindung, penolak bala, penyembuhan penyakit dan sebagainya. Biasanya kain-kain bertuah ini jauh dari kesan mewah, megah ataupun halus, cenderung berwarna dasar dan bermotif simbol-simbol alam, garis-garis dan kotak-kotak.

Beberapa jenis Kain Wali atau Wastre Be Bali yang penulis ketahui berikut ini

1. Kain GRINGSING

Kain ini dibuat di desa Tenganan Pegriingsingan kabupaten Karangasem. Kain ini biasanya dipakai oleh kaum pria dan wanita sebagai pelaku upacara. Selain itu kain ini juga dipakai sebagai salah satu sarana upacara yang berfungsi sebagai penolak bala seperti pada upacara potong gigi, kain ini akan diletakkan sebagai alas kepala, pada upacara pernikahan sebagai pemapah pengantin dan pelengkap upacara penyembuhan di beberapa daerah di Bali. Warna kain ini cenderung ke arah merah, hitam, coklat, biru indigo dengan sedikit sentuhan warna putih dan kuning.

2 Kain CEPUK

Kain ini berasal dari Nusa Penida, walaupun dalam perkembangannya dapat ditemui di daerah lain di Bali untuk proses pembuatannya. Mempunyai fungsi yang hampir sama dengan kain Gringsing yaitu sebagai kain penolak bala bagi yang memakainya, seperti pada busana penari Rangda dalam sendratari Calon ARANG, atau penolak bala bagi sesuatu yang dibalutnya, seperti dipakai untuk penutup peti jenazah agar tidak diganggu oleh mahlik gaib yang bertujuan tidak baik. Warnanya dominan merah menyala dengan sentuhan warna-warna hitam, putih, kuning, biru, dan hijau.

3 Kain GEDOGAN atau WANGSUL

Kain ini bermotif garis-garis, biasanya menggunakan benang sebelas warna dipercaya sangat ampuh sebagai penolak bala karena mengandung sebelas unsur simbol warna.

Digunakan sebagai selendang bagi pelaku upacara juga dipakai membalut sarana upacara bebantenan.

4 Kain SKORDI

Kain ini berpola ragam hias kebanyakan garis-garis dengan warna dominan kemerahan. Dipakai sebagai kain penolak bala bagi si pelaku upacara kebanyakan wanita pada waktu upacara tujuh bulanan kehamilan atau pada anak-anak ketika melaksanakan upacara otonan atau wetonan.

5 Kain KELING

Kain ini bercorak dominan kotak-kotak kecil satu warna dominan warna hijau, kuning, biru atau merah. Biasanya dipakai oleh pelaku upacara metatah atau potong gigi sebagai penolak bala agar upacara berjalan lancar dan pelaku upacara tidak terkena gangguan ilmu hitam. Selain itu juga dipakai membalut sesaji upacara.

6 Kain POLENG

Kain ini berpola ragam kotak-kotak dengan warna dasar dua warna yaitu hitam dan putih. Kain ini mempunyai filosofi gelap terang dalam kehidupan ini, ada baik dan ada buruk, ada siang dan ada malam, ada subuh dan ada magrib. Kain ini juga dipercaya memiliki konotasi magis. Penyeimbang antara Dharma (kebaikan) dengan A-Dharma (kejahatan). Karena itu kain ini selalu dipakai utk membalut benda-benda mati atau tumbuhan yang dianggap skral di suatu Pura atau di luar Pura.

PEMBAHASAN

1 Contoh kain Gringsing beserta sketsa dasar eksplorasi kain Gringsing sebagai Busana Malam Kontemporer .

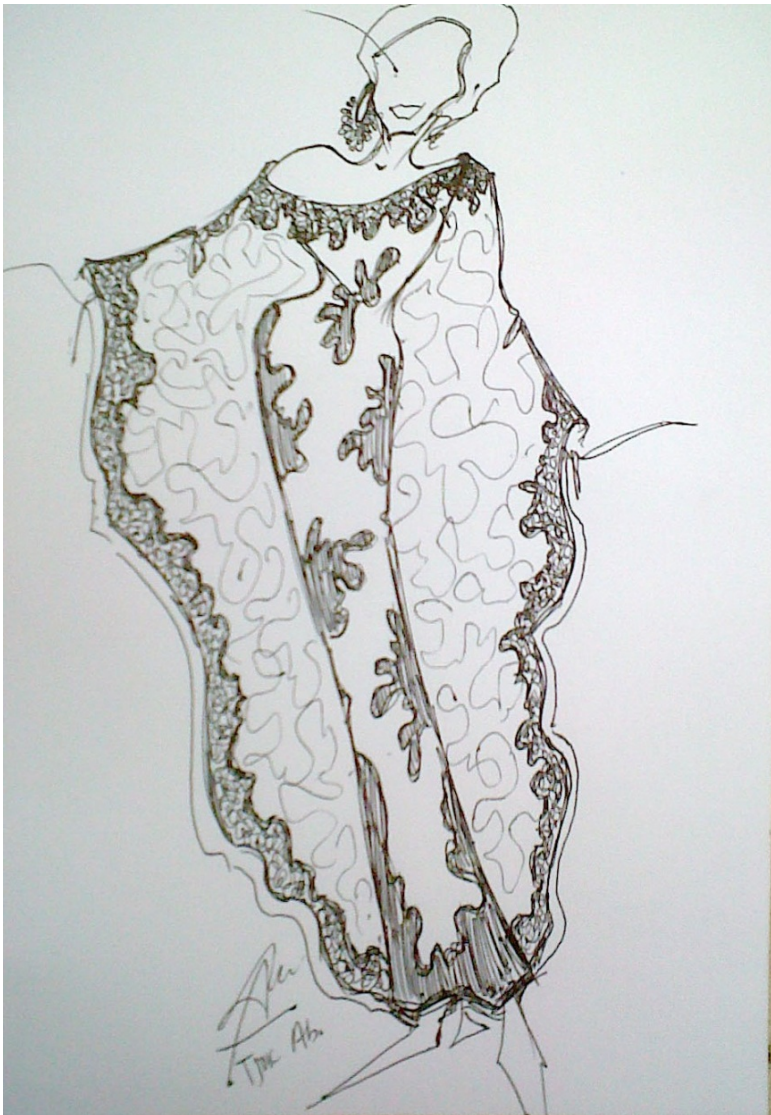


Gambar kain grinsing wayang

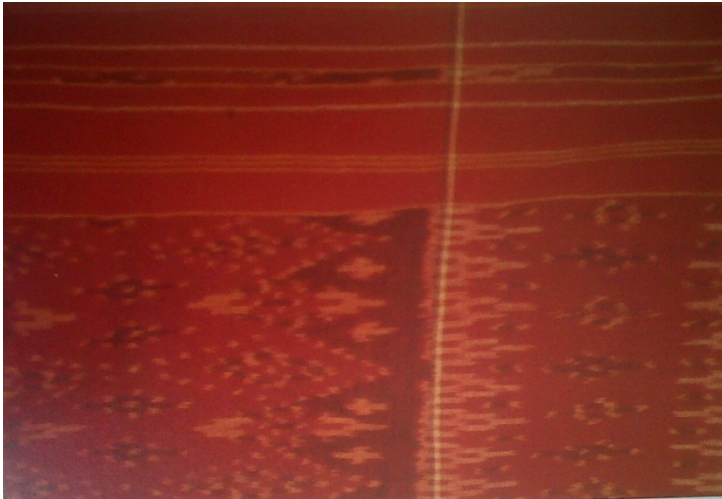


Gambar kain grinsing cemplong

Sket penciptaan



2 Contoh kain Cepuk beserta sketsa dasar eksplorasi kain Cepuk sebagai Busana Malam Kontemporer.



Gambar kain cepuk nusa



Gambar cepuk cendana kawi

Sket Penciptaan



3 Contoh kain Gedogan atau Wangsul beserta sketsa dasar eksplorasi kain Gedogan atau Wangsul sebagai Busana Malam Kontemporer.



Gambar kain Gedogan atau Wangsul 11 warna

Sket Penciptaan



4 Contoh kain Sekordi beserta sketsa dasar eksplorasi kain Sekordi sebagai Busana Malam Kontemporer.



Gambar kain Sekordi

Sket Penciptaan



5 Contoh kain Keling beserta sketsa dasar eksplorasi kain Sekordi sebagai Busana Malam Kontemporer



Contoh kain Keling

Sket Penciptaan



6 Contoh kain Poleng beserta sketsa dasar eksplorasi kain Poleng sebagai Busana Malam Tradisional dan Busana Malam Kontemporer.



Gambar kain poleng

Sket Penciptaan Busana Kontemporer



Sket Penciptaan Busana Tradisional



PENUTUP

Beragamnya jenis Kain Wali atau Wastre Bebali ini akhirnya membuat penulis ingin menciptakan busana malam tradisional dan busana malam kontemporer dengan menggunakan Watre Bebali POLENG YANG MENJADI BAHAN utamanya. Karena

warna kain poleng adalah warna dasar hitam putih dengan pola kotak-kotak berulang. Hal ini membuat kain Poleng dapat dieksplorasi dengan berbagai bentuk busana dengan penambahan warna serta aplikasi yang beragam, dengan tetap mengacu atau berpedoman pada etika berbusana yang baik dan benar serta sopan dilihat.

DAFTAR PUSTAKA

Wastraprema.1993.*Bungai Rampai Wastra Bali*
Brigitta Hauser-Schaublin, Marie-Louise Nabholz-Kartaschoof &
Urs Ramseyer
1991 *Balinese Textiles*

EKSPLORASI BIDAK CATUR SEBAGAI KARAKTER ANIMASI 2 DIMENSI

Oleh :
I Ketut Setiawan / 201221005

Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Email : wen_trojan@yahoo.co.id
Web : www.debengong.com

Abstrak

Keindahan komposisi catur merupakan salah satu daya tarik yang sangat kuat bagi pemain catur, baik itu pemula, pecatur klub, master atau bahkan para ahli/grandmaster. Keindahan komposisi dari permainan catur lebih sering muncul ketika permainan memasuki permainan tengah (*middle game*) karena pada babak ini para pecatur memperlihatkan gaya bermainnya. Pada babak ini para pecatur berusaha mempertahankan atau memperbaiki keadaan buah caturnya setelah tahap pembukaan untuk menuju permainan akhir yang lebih baik atau mengakhiri perlawanan dari lawan. Selain pada pertengahan permainan. Kerap kali pemandangan yang indah bisa kita saksikan ketika permainan menjelang selesai atau sudah selesai dengan salah satu pemain ada yang sudah kalah dengan raja yang sudah skak matt. Di bagian ini akan menjadi hasil akhir dari sebuah kombinasi taktik, strategi dan kalkulasi yang menghasilkan kemenangan yang sangat indah.

Bidak catur memiliki ciri khas yang bermakna sehingga membedakannya dari bidak satu dengan bidak lain. Ciri khas tersebut terdapat pada hiasan kepala. Setiap hiasan kepala memiliki makna yang berbeda. Sesuai dengan fungsi dan kedudukannya.

Kata kunci : catur, seni

Abstract

The magnificence of chess composition is one of the attractions for chess players, *start from beginner, chess club, master or even for expert/grandmaster. The magnificence of chess composition often shown when the play gets into middle game, because in this round, the players will show their styles. In this round also the players try to defend or fix their chessman*

condition after opening stage continued to the better ending play or ended the play of their opponent. Besides in the middle game, sometimes a good sight can be seen when the play being ended or has been ended by the player being lost with the king of the chessman had been checkmate. This part can be the final result of combination of the tactics, strategies, and calculation which can bring a great victory.

Chess's pawn has meaningful characteristic which can be differentiated from one pawn with another. This characteristic can be seen on the head's ornament. Every ornament has different meaning depends on the function and position.

Keywords: chess, art

LATAR BELAKANG

Catur adalah permainan mental yang dimainkan oleh dua orang. Permainan catur merupakan sebuah permainan yang menyimulasikan peperangan di atas 64 petak-petak berwarna hitam dan putih yang terbagi sama rata. Para pecatur memikirkan cara untuk mengalahkan lawannya dengan langkah-langkah yang penuh perhitungan dengan bidak caturnya. Ada banyak tipe dari pemain catur, umumnya bisa dilihat dari bukaan atau langkah di awal permainan. Ada yang langsung menyerang secara frontal (attacker), ada yang menata posisi dari bidak caturnya sedemikian rupa sehingga lawan menjadi kesulitan untuk menyerang (tipe posisional), dan ada juga yang bertahan habis-habisan dari serangan lawan sampai lawan kelelahan menyerangnya atau posisi bidak lawan kacau, kemudian dia melakukan serangan balik yang mematikan (defender).

Catur merupakan permainan yang banyak diminati. Walaupun permainan ini terkesan membosankan karena nyaris tanpa ada sesuatu yang bisa untuk dilihat kecuali 2 orang yang saling berhadapan dengan saling memandangi bidak caturnya

masing-masing sambil memikirkan strategi untuk bisa mengalahkan lawannya.

Dibalik kesan membosankan dalam permainan catur ternyata ada banyak filosofi yang bisa dikaitkan dengan kehidupan. Misalnya saja dalam permainan catur ada peraturan jika kita sudah memegang bidak sendiri, bidak itu wajib atau harus dijalankan (selama masih mungkin), atau jika bidak lawan yang dipegang, bidak itu wajib dimakan atau dipukul (selama masih mungkin). Jika ini dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, filosofinya identik dengan jika kita sudah berucap, maka seharusnya dikerjakan selama hal itu masih mungkin dilakukan atau konsisten dengan kata-kata kita sendiri.

Jangan pernah meremehkan orang meski orang tersebut kelihatan tidak berarti. Ini ibarat pion, kelihatan biasa, tak berarti, sering dipandang sebelah mata, dan sering diremehkan perannya dalam permainan. Tetapi pada saatnya, pion bisa berubah menjadi apa saja jika selamat melangkah dibatas akhir pertahanan lawan. Di pusat papan, pion bisa bertindak sebagai pertahanan yang efektif sekaligus menyerang yang akurat.

Dalam catur posisi skak adalah posisi dimana kita terjepit untuk melangkah. Dalam kehidupan kita sering mengalami hal-hal yang membuat kita terjepit. Dihadapkan pada pilihan-pilihan yang sama-sama sulit, maka disinilah letak kejelian kita untuk menentukan sikap dan memilih pilihan yang tepat. Strategi yang harus dilakukan ketika kita mengorbankan sesuatu, harus sebanding atau bahkan melebihi hasil yang akan kita dapatkan. Jangan sampai mengorbankan sesuatu, namun mendapatkan hasil yang lebih kecil dari apa yang kita korbankan.

Catur adalah satu kesatuan dimana antara posisi satu dan lainnya memiliki ikatan yang kuat. Sehingga di dalam hidup sehari-hari kita butuh orang lain dalam melangsungkan hidup kita.

Selain keterkaitan catur dengan kehidupan, catur juga memiliki keterkaitan dengan seni. Pikiran dan imajinasi akan menciptakan lukisan-lukisan kombinasi dari bidak-bidak catur tersebut. Setiap seniman memiliki karakter dan gaya tersendiri dalam menciptakan sebuah karya seni, begitu pula dalam permainan catur, setiap pemain memiliki karakter dan gaya dalam permainan yang berbeda-beda. Dalam 1000 permainan belum tentu ada permainan yang sama. Selalu ada ide dan pemikiran baru dalam setiap permainan. Kombinasi dari strategi dan gaya permainan menghasilkan irama dan harmoni yang indah untuk dilihat bagi penikmat catur itu sendiri. Selain itu, kombinasi dari langkah-langkah dalam posisi-posisi tertentu yang biasanya berupa pengorbanan dari satu atau beberapa bidak catur untuk membuat posisi lawan menjadi buruk atau kacau, membunuh bidak yang memiliki nilai lebih tinggi dari yang dikorbankan, dan bahkan bisa mematikan raja lawan. Inilah yang disebut seni dalam permainan catur.

Type pemain penyerang atau attacker sering menemukan posisi-posisi yang pas di mana dia bisa melakukan kombinasi atau melakukan serangan frontal yang bisa mengeksploitasi kelemahan lawannya lalu dia melakukan sebuah kombinasi untuk memperburuk keadaan bidak catur lawannya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa pecatur bertipe posisional atau defender tidak bisa melakukan kombinasi. Pecatur tipe posisional biasanya membuat langkah-

langkah efektif dan menata bidak caturnya pada petak-petak strategis yang memungkinkan ia melakukan sebuah kombinasi yang cantik. Begitu juga dengan defender, dia akan bertahan sekuat tenaga dari serangan lawan sambil mencari kelemahan posisi lawannya. Setelah dia berhasil menemukannya, dia akan melakukan sebuah serangan balik yang bisa berupa kombinasi untuk menghancurkan serangan lawannya sekaligus membalikkan keadaan.

Keindahan komposisi catur merupakan salah satu daya tarik yang sangat kuat bagi pemain catur, baik itu pemula, pecatur klub, master atau bahkan para ahli/grandmaster. Keindahan komposisi dari permainan catur lebih sering muncul ketika permainan memasuki permainan tengah (middle game) karena pada babak ini para pecatur memperlihatkan gaya bermainnya. Pada babak ini para pecatur berusaha mempertahankan atau memperbaiki keadaan buah caturnya setelah tahap pembukaan untuk menuju permainan akhir yang lebih baik atau mengakhiri perlawanan dari lawan. Selain pada pertengahan permainan. Kerap kali pemandangan yang indah bisa kita saksikan ketika permainan menjelang selesai atau sudah selesai dengan salah satu pemain ada yang sudah kalah dengan raja yang sudah skak matt. Di bagian ini akan menjadi hasil akhir dari sebuah kombinasi taktik, strategi dan kalkulasi yang menghasilkan kemenangan yang sangat indah.

Dewasa ini, selain catur sebagai permainan, catur juga dieksplorasi menjadi objek dalam photography. Dengan gabungan dari beberapa komposisi bidak dan teknik photography maka akan menghasilkan karya yang indah dengan makna yang dalam. Selain itu, media animasi juga menjadi salah satu

sasaran dalam eksplorasi catur. Animasi sudah tidak asing lagi terdengar di telinga kita. Animasi yang semakin berkembang dalam teknis pembuatannya yang awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu sekarang sudah dikerjakan dengan menggunakan software. Animasi berbasis dua dimensi (2D Animation), yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang dan lebar saja. Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. *Seven Dwarfs* (1937) dan *Fantasia* (1940) dari Walt Disney adalah karya-karya film kartun yang melegenda sampai sekarang.

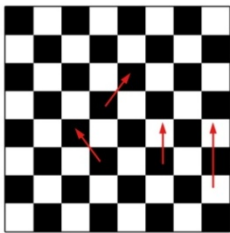
Hingga pada saat ini dengan menggunakan komputer yang merupakan kumpulan dari frame-frame yang tersusun dalam sebuah alur waktu dikenal dengan keyframe. Apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi (3D Animation) yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan aslinya. Hanya saja obyek tersebut dibuat di dunia maya (virtual reality). Perkembangan ini didukung pula dengan cukup banyaknya perangkat lunak (software) yang mendukung animasi 3D. Dengan perkembangan ini maka pada era sekarang animasi tidak hanya sebatas pada menggerakkan sebuah objek saja, tetapi sudah masuk pada pemberian tekstur dan pewarnaan, pemodifikasian struktur dan karakter objek, objek morfing, pemberian cahaya dan kamera, serta pemberian efek-efek dan partikel pada sebuah objek yang sedemikian rupa. Sehingga output yang dihasilkan berupa animasi objek yang benar-benar mendekati aslinya dalam kehidupan.

PEMBAHASAN

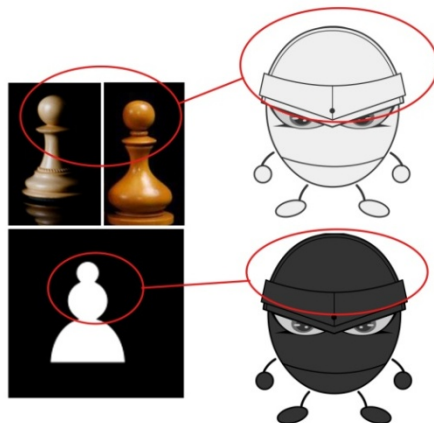
Bidak catur memiliki ciri khas yang bermakna sehingga membedakannya dari bidak satu dengan bidak lain. Ciri khas tersebut terdapat pada hiasan kepala. Setiap hiasan kepala memiliki makna yang berbeda. Sesuai dengan fungsi dan kedudukannya.

Bentuk dasar dari karakter yang dibuat adalah sama yang bertujuan sebagai kesatuan (Unity) dari karakter yang dibuat agar terlihat harmonis. Setiap karakter yang dibuat berbentuk bulat untuk menciptakan kesan simpel, dinamis dan untuk lebih menekankan pada hiasan kepala sebagai *Point of interest* dari setiap tokoh.

a. Pion



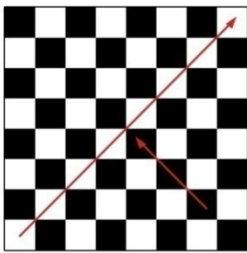
nama : pion/rakyat
nilai : 1



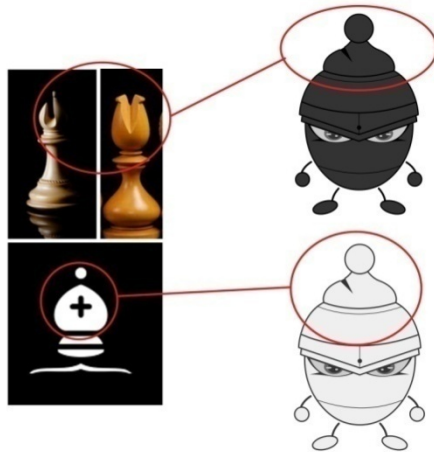
Pion memiliki jumlah yang paling banyak dalam permainan catur, yaitu 16. 8 di pihak putih dan 8 di pihak hitam. Pion memiliki nilai paling kecil yaitu 1. Namun pion memiliki

kelebihan yaitu bilamana pion bisa mencapai petak lawan yang paling ujung maka dia bisa ditukar dengan satu bidak lain yang memiliki nilai lebih besar semisal benteng ataupun menteri. Pion tidak memiliki hiasan di kepala dan memiliki ukuran yang paling kecil dari bidak yang lain.

b. Loper

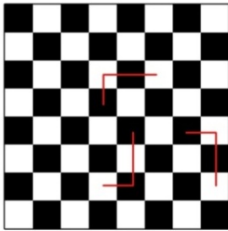


nama : loper/gajah/
peluncur
nilai : 3

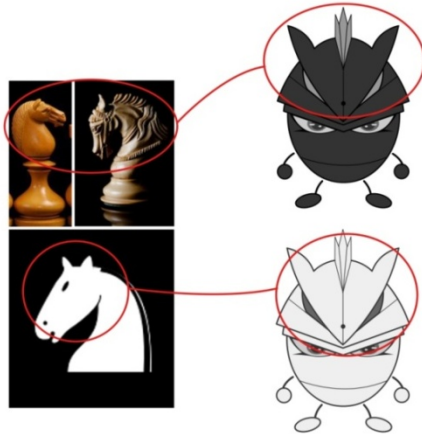


Loper bergerak diagonal dan terbatas oleh warna. Loper yang semula berada di petak hitam, hanya bisa berjalan di petak hitam saja, begitu juga sebaliknya. Nilainya 3 dan memiliki ciri khas bulatan diatas kepalanya dan ada torehan di kepalanya. Jumlahnya sama dengan benteng dan kuda. Yaitu 2 di pihak putih dan 2 di pihak hitam.

c. Kude



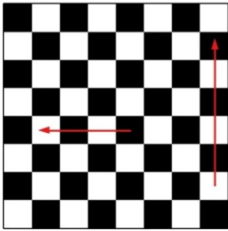
nama : Kuda
nilai : 3
kelebihan : bisa
melompati
bidak lain



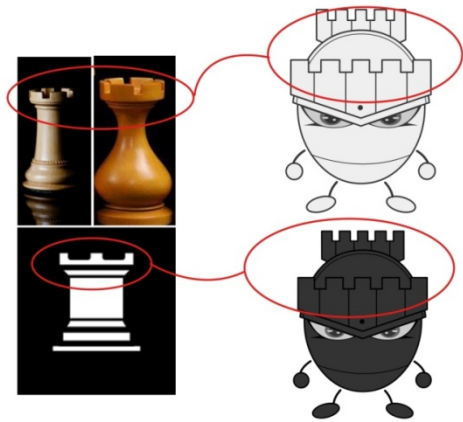
Kuda sangat mudah dikenali dengan bidak berbentuk kepala kuda. Nilainya 3 dan memiliki keunggulan yaitu bisa melompati lawannya. Keunggulan ini tidak dimiliki oleh bidak lain termasuk menteri dan raja. Jalan dari kuda juga paling lain dari bidak lainnya yaitu berbentuk L. jumlah kuda dalam permainan catur adalah 4 buah. Sama dengan benteng, 2 di pihak hitam dan 2 di pihak putih.

d. Benteng

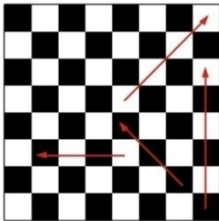
Benteng memiliki ciri khas yang mudah dikenali yaitu hiasan kepala berbentuk benteng. Nilai benteng dalam permainan catur adalah 5. Benteng bisa bergerak lurus kedepan maupun kebelakang. Kesamping kiri maupun kanan. Dalam permainan catur. Benteng berjumlah 4 buah. 2 di pihak hitam dan 2 di pihak putih.



nama : benteng
nilai : 5



e. Menteri



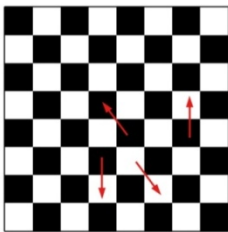
nama : perdana
 menteri/
 ster
nilai : 9



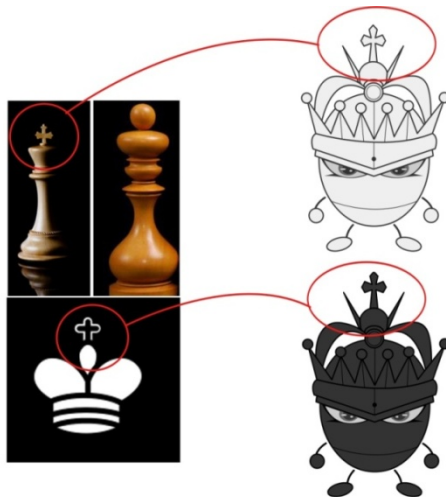
Perdana Menteri/Ster merupakan bidak dibawah raja yang memiliki nilai paling tinggi yaitu 9, dan memiliki pergerakan

yang paling luas. Kemampuan perdana menteri merupakan kombinasi antara loper dan benteng. Perdana menteri memiliki ciri khas yaitu hiasan kepala berbentuk mahkota. Namun yang membedakannya dengan raja adalah bentuk mahkota dan tidak ada salib di atasnya. Dalam permainan catur, jumlah menteri sama seperti raja. Satu di pihak putih, dan satu di pihak hitam.

f. Raja



nama : raja
nilai : tak terhingga



Raja memiliki nilai yang tidak terhingga, karena jika raja mati berarti permainan selesai. Raja memiliki pergerakan yang bebas, namun hanya satu petak saja setiap kali kesempatan. Raja memiliki ciri khas yaitu hiasan kepala berbentuk mahkota dan di atasnya berisi salib. Dalam bidak catur, bidak raja memiliki ukuran yang paling tinggi. Dalam permainan catur. Satu posisi terdapat 1 raja, dan dalam 1 permainan terdapat 2 raja yaitu 1 raja di petak hitam dan 1 raja di petak putih.

SIMPULAN

Dibalik kesan membosankan dari permainan catur oleh sebagian orang, ternyata terdapat banyak keterkaitan antara kehidupan dan filsafat yang bisa dipetik dari permainan catur. selain itu, catur dengan bidang ilmu lain seperti seni jugamempunyai kaitan yang erat. Dalam setiap permaian, selalu ada komposisi dari kombinasi bidak yang indah untuk disaksikan baik oleh pemain catur maupun penikmat catur itu sendiri.

Eksplorasi dari permainan catur sudah banyak dilakukan, misalnya menjadikan bidak catur sebagai objek dari photography. Dengan kombinasi unik dari bidak catur yang tersusun sedemikian rupa, menghadirkan suatu karya seni yang indah dan bermakna untuk disaksikan. Eksplorasi lain yang dilakukan dengan catur adalah animasi dengan mengeksplorasi bidak catur itu sendiri menjadi karakter dalam animasi. Diharapkan dengan hal ini akan memberikan suatu yang berbeda tentang permainan catur namun tetap mempertahankan cirri khas dari catur tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Diginovac, Arry Maulana, karina Nasution. 2008. *Drow and Animate with*

Flash. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerial Pustaka.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*.

Yogyakarta : Andi Yogyakarta.

<http://www.bidakaditama.com/>

<http://arifph.blogspot.com/>

<http://kingnarai.blogspot.com/>

ANALISIS KESATUAN (*UNITY*) VISUAL PADA FILM ANIMASI “BUL”

Oleh: Gede Pasek Putra Adnyana Yasa

Email: dpasek_putra@yahoo.com

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana
(S2) ISI Denpasar Jln. Nusa Indah Denpasar – 80235, Telepon
(0361) 227316

ABSTRAK

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu unsur estetik mendasar yang ada dalam struktur setiap karya seni. Objek penelitian kesatuan (*unity*) visual ini pada unsur-unsur pembentuk kesatuan dari Film Animasi “Bul”. Film Animasi yang berjudul “Bul” ini merupakan salah satu film animasi karya Timeline Studio Denpasar yang diproduksi pada tahun 2008 untuk mengikuti lomba Anima Fest Film Animasi di MNCTV. Film Animasi “Bul” ini mampu mendapat pengakuan/penghargaan sebagai juara dalam event tingkat nasional tersebut. Dalam mewujudkan karya seni yang berkualitas dan mampu mendapat pengakuan/penghargaan sebagai film animasi terbaik, tentu dalam karya seni tersebut tidak terlepas dari unsur-unsur estetik yang membentuknya dan menjadikan suatu karya seni itu menjadi indah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan studi kepustakaan, selanjutnya data dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Film Animasi “Bul” menjadi indah dan menarik karena terdapat unsur-unsur estetik yang menyatukan elemen-elemen karya seni ini menjadi satu kesatuan. Unsur-unsur estetik yang ada didalamnya tersebut saling mendukung satu dengan lainnya sehingga menjadi satu kesatuan (*unity*). Unsur kesatuan secara visual film animasi “Bul” terbentuk dari beberapa unsur, diantaranya kesatuan visual yang terbentuk dari unsur garis, warna, ruang, dan gerak selanjutnya kesatuan unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan mendukung untuk mencapai satu

tujuan, serta kesatuan yang terbentuk dari perpaduan semua unsur diatas. Unsur-unsur estetik inilah yang membentuk menjadi kesatuan (unity) dari Film Animasi “Bul” dan menjadikan film animasi ini indah, menarik, serta berhak mendapat pengakuan/penghargaan sebagai film animasi terbaik dalam lomba tingkat nasional tahun 2008.

Kata Kunci: Kesatuan, Visual, Film Animasi “Bul”.

PENDAHULUAN

Film animasi merupakan sejumlah gambar yang berdiri sendiri, tersusun berurut dalam setiap perubahannya yang kemudian diproyeksikan secara berturut-turut sehingga memunculkan ilusi gerak. Melihat gejala yang berkembang dalam dunia film dewasa ini khususnya film animasi, telah mengalami perkembangan yang terus menunjukkan kemajuan terutama di Indonesia dan lebih-lebih di Bali. Kemajuan ini terbukti dengan tayangan atau pemutaran film-film animasi yang cukup padat setiap harinya di stasiun-stasiun televisi.

Film Animasi “Bul” merupakan salah satu film animasi pendek yang diproduksi pada tahun 2008 untuk mengikuti lomba Anima Fest Film Animasi di MNCTV. Film Animasi “Bul” ini merupakan buah karya seorang seniman/animator asal Bali yang sekaligus pemilik dari Timeline Studio. Dalam lomba tersebut film animasi “Bul” mampu menjadi juara dan mendapatkan penghargaan film animasi terbaik kategori film animasi 2 Dimensi. Penghargaan terbaik itu didapat tentu karena film animasi “Bul” memiliki daya tarik, indah dan makna/pesan yang terkandung dalam film animasi tersebut dapat tersampaikan. Pembentuk menarik dan indahnya itu tidak terlepas dari elemen-elemen penyusun atau struktur yang membentuknya. Disamping itu, juga berkat sentuhan kreativitas dan pengalaman seniman/animatornya yakni Agung Oka yang merupakan salah

satu animator dari film-film animasi atau kartun Jepang di studio timeline yang ia dirikan.

Timeline Studio merupakan salah satu studio yang eksis berkarya dan mengembangkan pendidikan dibidang animasi/film animasi. Telah banyak karya-karya film animasi yang diproduksi baik untuk film-film animasi Jepang maupun untuk mengikuti lomba dan *event* lainnya. Melihat perkembangan ini, sangatlah penting untuk melakukan kajian terhadap visual film animasi yang dapat dijadikan tolok ukur untuk pengembangan atau menambah pengetahuan, wawasan maupun pemahaman tentang film animasi serta unsur-unsur pembentuk atau penyusun yang menyebabkan film animasi itu menarik dan indah.

Film Animasi “Bul” adalah salah satu film animasi yang dapat digunakan sebagai acuan, selain telah mendapatkan pengakuan sebagai film animasi terbaik tingkat nasional, juga seniman/animatornya telah memiliki pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman banyak mengenai produksi film animasi yang berkelas dunia yaitu film-film animasi atau kartun Jepang. Selain itu jika diperhatikan secara lebih khusus, film animasi “Bul” sangat menarik untuk dikaji secara mendalam, yang dalam hal ini terwujudnya film animasi “Bul” guna mengetahui unsur-unsur pembentuk kesatuan (*unity*) untuk mewujudkan keindahan secara visual dari film animasi “Bul” tersebut.

MATERI DAN METODE

Materi : Objek analisis yaitu pembentuk kesatuan (*unity*) film animasi “Bul” di Timeline Studio Denpasar.

Metode : Dalam penelitian analisis kesatuan (*unity*) film animasi “Bul” ini penulis menggunakan metode Kualitatif. Menurut Moleong (1998: 6-7) penelitian kualitatif mengutamakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung, penekannya ada pada proses yang menghasilkan data deskriptif berupa kata secara lisan dan orang-orang dari perilaku yang diamati, gambar-gambar, dan bukan angka. Penelitian kualitatif berkaitan dengan persoalan pengidentifikasian secara langsung data, dan manusia sebagai alat pengumpul data utama. Bertolak dari uraian diatas, dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data melalui studi kepustakaan, observasi atau pengamatan, dan wawancara. Selanjutnya, data dianalisis dengan teori estetika secara deskriptif kualitatif dan interpretatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebersatuan atau kesatuan memiliki peranan penting dalam suatu karya seni. Kesatuan menjadikan suatu karya seni tampak utuh tanpa terpecah-pecah antara satu unsur pembentuk karya itu sendiri dengan unsur lainnya. Djelantik, (1999: 40) menyatakan keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Terdapat hubungan yang bermakna (relevan) antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna, atau tidak ada hubungannya dengan bagian yang lain.

Pada masa neo klasik dalam abad ke-16 dan abad ke-17 seiring dengan setelah bermunculannya karya seni ciptaan para seniman, sebagian ahli estetika pada jaman itu menetapkan bahwa unsur pokok keindahan yang utama yaitu kesatuan

(*unity*). Selanjutnya sebuah istilah sepadan yang diciptakan oleh para ahli tersebut menyebutnya sebagai “kesatuan organis” (*organic unity*), yaitu sebuah kebulatan dengan bagian-bagian yang bersatu padu dengan suatu cara sedemikian sehingga memungkinkan atau memberinya hidup (Gie, 2004:42).

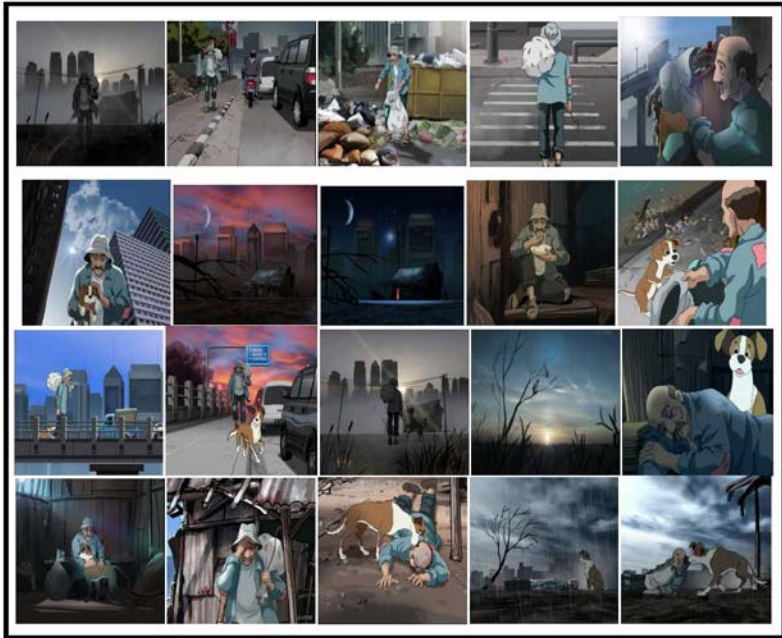
Begitu halnya dengan De Witt H. Parker dalam Gie, (2004:76) menempatkan kesatuan (*unity*) pada posisi pertama sebagai ciri-ciri dari bentuk estetis pada umumnya yang ia sebut dengan *the principle of organic unity* (asas kesatuan organis). Asas ini ia maksudkan bahwa setiap unsur dalam sesuatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya itu. Nilai suatu karya sebagai keseluruhan tergantung pada hubungan timbal balik dari unsur-unsurnya, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur lainnya. Parker juga menyatakan bahwa asas kesatuan tersebut merupakan asas induk yang membawahkan asas-asas lainnya. Dari uraian diatas, jelas bahwa kesatuan (*unity*) merupakan unsur yang sangat penting atau utama dan bahkan menjadi suatu keharusan dalam mencapai/mewujudkan keindahan pada karya seni. Kesatuan tidak dapat dipisahkan dari suatu karya seni dan kesatuan dibentuk dari unsur-unsur yang saling berkaitan/berhubungan antara unsur satu dengan unsur lainnya dalam suatu karya seni.

Dalam buku *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Sadjiman Ebdy Sanyoto menyatakan bahwa tanpa adanya kesatuan, suatu karya seni/desain akan terlihat cerai-berai, kacau-balau, kalang-kabut, *morat-marit*, berserakan, buyar seperti sapu tanpa ikatan (*suh*, Jw.). Akibatnya karya tersebut tidak enak dilihat (2010:213). Demikian pula menurut Dharsono,

(2007:83) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

Dalam analisis kesatuan (*unity*) film animasi “Bul” di Timeline Studio Denpasar ini, penulis fokus melakukan analisis pada *visua-lnya* saja. *Visual* adalah wujud yang terlihat oleh mata dan bisa diteliti dengan analisa, dibahas komponen-komponen penyusunnya dan dari segi struktur atau susunan wujud itu (Djelantik, 1999: 17).

Berdasarkan uraian diatas, menyimak dan mencermati karya seni film animasi “Bul” secara keseluruhan yang terdiri dari beberapa adegan (*scene*), terdapat unsur-unsur *visual* yang dapat menyatukan film animasi tersebut sehingga menjadi sebuah film yang utuh, menarik dan indah. *Scene* (adegan) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan (Pratista, 2008: 29).



Gambar 1. Scene-scene dalam film animasi “Bul”.

Capture: video film animasi “Bul”.

Unsur-unsur *visual* itu terdiri dari unsur garis, bidang, warna, ruang, dan gerak. Unsur-unsur inilah yang dapat membentuk suatu kesatuan (*unity*). Kesatuan dalam sebuah film yang dalam hal ini adalah film animasi tidak dapat dilihat hanya pada salah satu *scene* saja, melainkan kesatuan dalam satu *scene* berkaitan erat dengan *scene-scene* yang lain. Dengan demikian, meskipun kesatuan didapat pada salah satu *scene* namun tidak mencerminkan sebuah hubungan kesatuan antar *scene* dalam keseluruhan film tersebut, maka film tersebut tidak dapat dikatakan menyatu. Oleh karenanya, kesatuan dalam film animasi khususnya akan didapat apabila terdapat kesatuan dari unsur-unsur seni dalam satu *scene* dan kemudian

mencerminkan hubungan serta saling keterkaitan antara unsur-unsur seni dalam satu *scene* dengan *scene-scene* yang lainnya.

Sanyoto berpendapat bahwa prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling hubungan” antar unsur yang disusun. Untuk mencapai “adanya saling hubungan” antar unsur yang disusun tersebut ia mengungkapkan ada beberapa pendekatan yang dapat dilakukan yakni melalui pendekatan kesamaan-kesamaan unsur seni/rupa, pendekatan kemiripan-kemiripan unsur seni/rupa, pendekatan keselarasan-keselarasan unsur seni/rupa, pendekatan keterikatan-keterikatan unsur seni/rupa, pendekatan keterkaitan-keterkaitan unsur seni/rupa, pendekatan kerapatan-kerapatan unsur seni/rupa (Sanyoto, 2010: 214).

Bertolak dari pendapat-pendapat tersebut diatas terkait dengan analisis kesatuan (*unity*) visual film animasi “Bul” ini akan diuraikan melalui unsur-unsur seni yang mendominasi secara visual dan membentuk kesatuan pada satu *scene* dan saling terkait serta berhubungan dengan *scene-scene* lainnya. Unsur-unsur seni pembentuk kesatuan atau yang menyebabkan film animasi “Bul” bersatu padu, tidak cerai berai, dan utuh diuraikan sebagai berikut.

a. Unsur Garis

Garis adalah batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain yang disebut garis semu dan nyata (Sanyoto, 2010: 87). Garis pembentuk dari film animasi “Bul” terletak pada tokoh/karakter maupun background yakni berupa garis lengkung, dan lurus. Garis-garis tersebut memiliki arah vertical, horizontal, dan diagonal dengan dimensi garis tipis dan tebal serta garis maya.

Dari pelbagai susunan garis tersebut tentu memiliki makna atau efeknya masing-masing. Garis lurus memberikan kesan stabil, kuat, tenang, datar, sedangkan garis lengkung menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu lemah, sensitif, ekspresif (Pujiriyanto, 2005: 87-88). Selanjutnya Sanyoto, (2010:96-97) mengatakan bahwa susunan garis-garis lengkung memberi kesan ringan dinamis, dan kuat. Susunan garis-garis vertical menghasilkan kesan stabil, megah, kuat, tetapi statis, kaku. Susunan garis-garis horizontal akan menghasilkan kesan tenang, damai, tetapi pasif. Susunan garis-garis diagonal (kanan/kiri) akan menghasilkan kesan bergerak lari/meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang.

Garis yang membentuk kesatuan antar *scene* dari *scene* satu dengan *scene* lainnya terletak pada garis karakter maupun garis background baik berupa garis nyata maupun garis semu saling berkitan, konsisten dari *scene* sebelumnya dengan *scene* selanjutnya dalam film animasi "Bul". Garis pada karakter/tokoh memiliki dimensi ketebalan yang sama dan jelas sebagai kontur bidang dari setiap karakter/tokoh dengan didominasi garis lengkung. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Sunyoto, bahwa kesatuan dapat dicapai melalui beberapa pendekatan yang salah satunya adalah pendekatan kesatuan dengan pengikatan-pengikatan, yakni dapat dilakukan dengan cara semua warna yang digunakan diikat dengan kontur yang sama, diikat dengan memberi tali pengikat, diikat dengan latar belakang warna netral, diikat dengan kesamaan fungsi objek yang disusun, atau dengan lain-lain pengikatan (Sanyoto, 2010: 219). Jadi, dalam film animasi "Bul" semua karakter/tokoh yang tentunya telah diberikan warna diikat dengan menggunakan

garis kontur. Garis kontur tersebut dalam film animasi ini menggunakan garis nyata dengan ketebalan yang sama.



Gambar 2. Contoh *beberapa scene* dalam film animasi “Bul”, penggunaan garis kontur pada karakter dengan ketebalan garis yang sama.

Capture: video film animasi “Bul”.

Selanjutnya garis pembentuk kesatuan yang terletak pada background menggunakan garis-garis lebih tebal apabila terjadi penekanan serta memperjelas sudut-sudut pertemuan antara dua bidang atau lebih maupun penekanan pada garis-garis pinggir sebagai kontur untuk memperjelas dari suatu bidang tertentu. Garis tebal lebih ditekankan untuk menunjukkan garis-garis yang ada dalam suatu bidang yang lebih dekat. Selain garis tebal juga diterapkan garis tipis dan hampir tidak tampak atau semu pada bidang-bidang tertentu terutama objek yang berada di kejauhan sehingga garis-garisnya tidak terlalu tampak. Garis-garis background ini terdiri dari garis lurus maupun lengkung yang memiliki arah vertikal, horizontal, dan diagonal. Garis-garis pada background tersebut konsisten dari *scene* satu dengan *scene-scene* lainnya dalam keseluruhan film animasi “Bul”.



Gambar 3. Contoh beberapa scene dalam film animasi “Bul”, penggunaan garis nyata dan semu pada background.

Capture: video film animasi “Bul”.

b. Unsur Warna

Warna merupakan unsur yang dapat memperkenalkan benda, dengan kata lain benda dapat dikenali dengan berbagai warna karena secara alami mata dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut (Dharsono, 2007: 76). Karena itu, warna dapat berpengaruh dengan menciptakan rasa yang khas pada manusia. Warna-warna yang digunakan untuk membentuk *scene-scene* dalam film animasi “Bul” didominasi oleh warna abu-abu muda, abu-abu tua, coklat tua, dan biru muda. Menurut Djelantik, (1999: 31) bahwa warna dapat menciptakan suasana (*mood*). Suasana tenang dapat diciptakan dengan warna hijau, biru muda, abu-abu muda. Suasana suram dapat diciptakan dengan warna hitam, abu-abu tua, ungu, coklat tua.

Seperti apa yang diungkapkan Sanyoto, bahwa kesatuan dapat dicapai melalui beberapa pendekatan yang salah satunya adalah kesamaan-kesamaan unsur warna, walaupun unsur lainnya saling berbeda, jika unsur warnanya disamakan, maka minimal kesatuan telah dapat dicapai. Disamping itu juga kesatuan dapat dicapai melalui kemiripan-kemiripan unsur warna, menyusun objek-objek dengan warna yang mirip, secara

minimal akan mencapai kesatuan. warna-warna yang mirip antara lain, warna analogus; warna-warna yang saling berdekatan pada lingkaran warna, warna *close value*; warna-warna yang saling berdekatan pada skala value, warna-warna tersier dan kuartar (Sanyoto, 2010: 215-216).

Kesatuan dari unsur warna antara *scene* satu dengan *scene* lainnya dalam film animasi “Bul” dibentuk dengan warna-warna yang memiliki tema warna yang sama, tidak menggunakan warna-warna yang berlainan atau kontras jauh antara warna pada bidang satu dengan bidang lainnya didalam satu *scene*. (Gambar 1). Demikian pula dengan warna-warna yang digunakan untuk menciptakan suasana tenang maupun suram, meskipun warna dasar yang digunakan sedikit berbeda akan tetapi tetap dalam satu tema. Hal ini senada dengan apa yang di nyatakan Supriyono, (2010:97) bahwa kesatuan dapat dilakukan dengan cara menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema atau bentuk.

Unsur warna dalam film animasi “Bul” ini dapat dikatakan paling mendominasi untuk mencapai kesatuan secara keseluruhan dari film animasi tersebut. Hal ini disebabkan karena seperti apa yang dinyatakan Djelantik, bahwa warna dapat menciptakan suasana (*mood*). Suasana senang, sedih, suram, tenang dan yang lainnya pada film animasi “Bul” diciptakan melalui warna. Warna antar bidang maupun transisi antar *scene* yang dapat menciptakan suasana dibuat melalui permainan warna.

c. Unsur Ruang

Ruang merupakan kumpulan dari bidang yang mempunyai kesan tiga dimensi: panjang, lebar dan tinggi. Ruang merupakan suatu ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dan dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan. Pengelolaan tersebut meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap (Djelantik, 1999: 23). Perpaduan yang telah tercipta melalui unsur garis, bidang dan warna dalam film animasi "Bul" memberikan kesan utuh. Selanjutnya bidang serta warna-warna maupun garis-garis pembentuk bidangnya dengan tema yang senada, maka karena itu dapat tercipta sebuah suasana ruang yang utuh dan menyatu.

d. Unsur Gerak

Gerak merupakan unsur yang paling besar peranannya dalam film animasi ditinjau dari pengertian animasi itu sendiri. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup (Wojowasito, (1997) dalam Djalle, dkk, (2007: 5). Melalui unsur gerak akan tercipta sebuah irama/ritme. Hal ini diungkapkan oleh Sanyoto, bahwa gerak memungkinkan membentuk gerak ritmis karena memiliki waktu. Ia juga menyatakan bahwa irama merupakan prinsip hakiki pada semua karya seni. Demikian halnya apa yang dinyatakan oleh Pujirianto bahwa ritme (*rhythm*) biasanya terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh

pengulangan elemen. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan (2005:94).

Djelantik berpendapat bahwa kesatuan dapat dicapai melalui keanekaragaman atau yang disebut dengan keutuhan dalam keanekaragaman (*unity in diversity*) yang didalamnya ada unsur irama/ritme untuk membentuk kesatuan tersebut (1999: 40-46).

Dari uraian diatas, keseluruhan gerak tokoh/karakter pada animasi “Bul” menciptakan irama/ritme dengan pengaturan waktu/*timing* yang sama dan masih terlihat kasar karena lebih banyak menggunakan 1 (satu) gambar mewakili 5 frame, akan tetapi yang terpenting pesan animator lewat animasi tersebut dapat tersampaikan. Animasi adalah sebuah cara yang hebat untuk menyampaikan pesan (Abrori, 2009). Meskipun telah disepakati namun tidak menjadi suatu keharusan bagi animator bahwa dalam 1 detik terdapat 24 frame gambar yang artinya 1 gambar mewakili 1 frame, akan tetapi kebanyakan dari animator hanya menerapkan 1 gambar untuk mewakili 2 frame atau sama dengan 1 detik 12 gambar. Begitu juga yang telah dilakukan oleh animator film animasi “Bul”, namun yang diterapkan adalah 1 detik 5 gambar atau 1 gambar mewakili 5 frame. Selain dari gerakan tokoh/karakter yang menciptakan gerakan ritmis, gerak dari rumput-rumput sebagai background juga menunjukkan gerakan ritmis secara teratur. Gerak rumput-rumput menunjukkan gerak secara ritmis dengan pengaturan waktu gerak (*timing*) yang sama.

Rangkaian demi rangkaian gerakan tokoh/karakter animasi baik gerakan manusia, anjing maupun burung dan gerakan rumput pada *scene-scene* dalam film animasi “Bul” menerapkan pengaturan waktu (*timing*) yang sama, sehingga

tercipta gerakan secara konsisten antara *scene* satu dengan *scene* lainnya dan dapat menciptakan kesatuan dengan unsur-unsur lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Dharsono (2007) mengenai kesatuan, bahwa kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

KESIMPULAN

Dari analisis data diatas mengenai kesatuan (*unity*) visual dalam film animasi “Bul” dapat ditarik kesimpulan bahwa kesatuan dalam film animasi “Bul” dibentuk dari unsur garis, warna, ruang, dan gerak. Garis yang membentuk kesatuan antar *scene* dari *scene* satu dengan *scene* lainnya terletak pada garis karakter maupun garis background yang saling berkitan, konsisten dari *scene* sebelumnya dengan *scene* selanjutnya. Garis pada karakter/tokoh memiliki dimensi ketebalan yang sama dan jelas sebagai kontur. Garis background menggunakan garis-garis lebih tebal apabila terjadi penekanan dan garis tipis dan hampir tidak tampak atau semu pada bidang-bidang tertentu terutama objek yang berada dikejauhan sehingga garis-garisnya tidak terlalu tampak.

Kesatuan dari unsur warna dibentuk dengan warna-warna yang memiliki tema warna yang sama. Warna-warna yang digunakan untuk menciptakan suasana tenang maupun suram, meskipun warna dasar yang digunakan sedikit berbeda akan tetapi tetap dalam satu tema. Unsur warna dalam film animasi “Bul” ini dapat dikatakan paling mendominasi untuk mencapai kesatuan secara keseluruhan dari film animasi tersebut. Suasana senang, sedih, suram, tenang dan yang lainnya pada

film animasi “Bul” diciptakan melalui warna. Warna antar bidang maupun transisi antar *scene* yang dapat menciptakan suasana dibuat melalui permainan warna.

Perpaduan yang telah tercipta melalui unsur garis, bidang dan warna dalam film animasi “Bul” memberikan kesan utuh. Selanjutnya bidang serta warna-warna maupun garis-garis pembentuk bidangnya dengan tema yang senada, maka karena itu dapat tercipta sebuah suasana ruang yang utuh dan menyatu. Selanjutnya kesatuan dibentuk melalui unsur gerak. Keseluruhan gerak tokoh karakter pada animasi “Bul” tercipta irama/ritme dengan pengaturan waktu/timing yang sama dan masih terlihat kasar karena lebih banyak menggunakan 1 (satu) gambar mewakili 5 frame, akan tetapi yang terpenting pesan animator lewat animasi tersebut dapat tersampaikan. Rangkaian demi rangkaian gerakan tokoh animasi pada *scene-scene* dalam film animasi “Bul” menerapkan pengaturan waktu (*timing*) yang sama, sehingga tercipta gerakan secara konsisten antara *scene* satu dengan *scene* lainnya dan dapat menciptakan kesatuan dengan unsur-unsur lainnya.

DAFTAR SUMBER

- Abrori, Muchammad. 2009. *Solusi Instan Animasi Karakter dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Dharsono (Sony Kartika). 2007. *Eстетika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djalle, Zaharudin G.,dkk. 2007. *The Making Of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika.
- Djelantik, A.A. M. 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB)
- Harold, Whitaker dan John Halas. 2006. *Timing For Animation*. Surabaya: Bayumedia Publishing.

- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Konunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

SUMBER FILM ANIMASI

Film Animasi “Bul” produksi Timeline Studio Denpasar.

SUMBER WAWANCARA

Agung Oka selaku seniman/animator Film Animasi “Bul”.

PENDIDIKAN DAN BUDAYA

NILAI PENDIDIKAN DALAM *TEMBANG POCUNG* (KAJIAN PRAGMATIK DAN IMPLIKATUR)

Dr. Edy Tri Sulisty, M.Pd.

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni /PSR FKIP UNS Surakarta
Alamat korespondensi: Jln. Pembangunan III/95 Perumahan UNS
Jati Jaten Karanganyar 57131, telp. (0271) 494053, HP 08122987692,
e-mail: shubuhapilar@rocketmail.com

ABSTRAK

Edy Tri Sulisty. 2013. Nilai Pendidikan dalam *Tembang Pocung* (Kajian Pragmatik dan Implikatur)

Kajian ini bertujuan untuk menemukan nilai pendidikan yang tersurat dan makna yang tersirat dalam naskah *tembang Pocung* karya KGPA Mangkunagara IV. Penuturan naskah tersebut terdiri 15 bait. Kajian dilakukan dengan menggunakan paradigma kualitatif, yang ditempuh secara deskriptif studi kasus tunggal terpancang. Data dihimpun dari sumber informan, tempat dan peristiwa serta dokumen/arsip atau kepustakaan. Validitas data digunakan triangulasi data. Data dianalisis dengan model analisis pragmatik. Hasil temuan berdasarkan kajian pragmatik berikut implikaturnya menunjukkan bahwa naskah *tembang Pocung* berisi tentang pengamalan ilmu dalam kehidupan sehari-hari sebagai usaha untuk membuahakan kesejahteraan/kebahagiaan bagi dirinya dan lingkungannya baik dunia maupun akhirat.

Kata kunci: pragmatik, implikatur, *tembang Pocung*, nilai pendidikan.

Pendahuluan

Tembang Pocung merupakan salah satu *tembang Macapat*. *Tembang Macapat* adalah *tembang* Jawa yang jenis dan sifatnya terdiri dari *tembang: Mijil, Sinom, Maskumambang, Asmaradana, Dhandanggula, Durma, Pangkur, Gambung, Pocung, Megatruh, dan Kinanthi* (Purwadi, 2005: 290-2920). Namun dalam kajian ini yang dibicarakan adalah *tembang Pocung*. *Tembang Pocung* isinya adalah pengamalan ilmu dalam

kehidupan sehari-hari sebagai usaha untuk membuahakan kesejahteraan/kebahagiaan bagi dirinya dan lingkungannya baik dunia maupun akhirat. Sifat *tembang Pocung* yakni mempunyai makna seenaknya dan bersendau gurau. Hal ini berguna untuk berkelakar, teka-teki lucu (humoris), berisi petuah agar senantiasa selalu ingat pada hari akhir.

Secara khusus pembahasan naskah *tembang Pocung* ini mengacu pada naskah yang dituturkan oleh KGPAA Mangkunagara IV (raja dan pujangga di Pura Mangkunagaran Surakarta) yang ditulis pada tahun 1857-1871 dalam *Serat Wedhatama*. Naskah *tembang Pocung* tersebut berisi 15 bait, setiap bait berisi 5 baris.

Metodologi

Kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan pragmatik kualitatif, yang ditempuh secara deskriptif studi kasus tunggal terpancang. Data dihimpun dari sumber informan, tempat dan peristiwa serta dokumen/arsip atau kepustakaan. Validitas data digunakan triangulasi data (*data triangulation*) atau triangulasi sumber yakni cara untuk mengarahkan peneliti agar di dalam mengumpulkan data sejenis/tertentu, wajib menggunakan beragam sumber data yang berbeda-beda yang tersedia (Sutopo, 2006: 93). Data dianalisis dengan model analisis pragmatik maksudnya penganalisisan studi bahasa dengan pertimbangan-pertimbangan konteksnya di samping memperhatikan sintaksis (pengaturan hubungan antara kata dengan kata, atau dengan satuan yang lebih besar, atau antara satuan-satuan yang lebih besar itu dalam bahasa) dan semantiknya (makna dan arti dalam suatu bahasa) (Hamid

Hasan, 1993: 20). Di akhir analisis ini dilakukan sintesis sebagai suatu simpulan makna akhir dari hasil penelitian.

Hasil Temuan dan Pembahasan

Di bagian pendahuluan telah disebutkan bahwa naskah *tembang Pocung* berisi 15 bait. Temuan dan pembahasan ke-15 bait tersebut sebagai berikut.

Bait ke- 1:

<i>Ngèlmu iku</i>	'Ilmu adalah'
<i>Kalakoné kanthi laku</i>	'Dijalankan dengan perbuatan'
<i>Lekasé lawan kas</i>	'Dimulai dengan kemauan'
<i>Tégésé kas nyantosani</i>	'Kemauan adalah penguat'
<i>Sêtya budaya pangékésé dur angkara</i>	'Budi setia penghancur kemurkaan'

Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke- 1 di atas terletak pada tuturan *ngèlmu iku kalakoné kanthi laku*. Yang dimaksud *laku* dalam pengertian ini adalah seseorang yang sudah menginjak dewasa atau seseorang dalam menghadapi dan mencari kesempurnaan hidup. Orang Jawa dalam mewujudkan *laku*, terilhami oleh kisah atau usaha dan perjalanan yang telah dilakukan oleh Brataséna dengan cara mempertaruhkan jiwa dan raganya dengan mematuhi serta menjalankan perintah gurunya yakni Sang Hyang Durna dalam rangka menemukan jati diri atau kepribadiannya. Kisah tersebut diceriterakan dalam dunia pewayangan khususnya dalam *lakon* atau ceritera Déwaruci. *Ngèlmu* dan *laku* merupakan sesuatu rangkaian yang mutlak yang tidak dapat dipisahkan atau dengan pengertian lain keduanya saling berkaitan erat. Untuk

menemukan jati diri di kalangan *putra sêntana* (anak keturunan raja), sudah menjadi tradisi dan tata krama sudah diberikan sejak masih kanak-kanak. Misalnya, cara berpakaian, cara makan dan minum, cara bergaul dengan keluarga dan orang lain dan sebagainya. Khususnya bagaimana cara memperhalus perasaan, maka diberikan pelajaran kesenian dan *kasutapan* 'pendidikan anak' merupakan pendidikan pribadi yang perlu ditempuh sejak dini.

Dari penjelasan di atas, dapat dinyatakan bahwa pendidikan itu bersifat lahiriah dan batiniah. Pendidikan yang dimaksud meliputi: (1) *Ngèlmu jaya kawijayan*, artinya pendidikan yang bertujuan agar seseorang memiliki kesaktian. Untuk mendapat tujuan itu dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya bertapa, berpantang, dan berpuasa; (2) *Ngèlmu pangawikan*, yakni pendidikan yang bertujuan agar seseorang menguasai berbagai ilmu, misalnya ilmu tentang cara menjinakkan binatang, dan benda pusaka; (3) *Ngèlmu kasantikan*, yakni pendidikan yang bertujuan agar seseorang memiliki kebijaksanaan dan kesempurnaan hidup; (4) *Ngèlmu kanuragan*, artinya pendidikan yang mengutamakan tata krama, pengenalan unggah-ungguh, baik dalam tingkah laku maupun dalam tutur kata (Andi Harsono, 2005: 201).

Pendidikan tersebut di atas, umumnya dimiliki oleh *putra sêntana* yang antara lain menguasai berbagai keahlian, baik dalam *ngèlmu* maupun ilmu pengetahuan berikut ini: pertama ilmu kesusastraan dan kebudayaan Jawa dan pengetahuan bahasa Belanda; kedua pelajaran Agama Islam dan ilmu *tasawuf*; ketiga pelajaran kebudayaan dan tata krama Jawa mencakup bermacam aji kemampuan batin, sesirih atau

berpantang, bertirakat, sebagai pujangga ia tahu tentang ilmu nujum dan ramal, dan *ngèlmu* benda pusaka seperti keris, tombak, tosan aji dan sebagainya.

Berdasarkan pengelompokan ilmu seperti di atas, maka ilmu pada dasarnya ada dua macam, pertama ilmu yang hanya dalam ucapan, dan ini dibenci oleh Allah; kedua ilmu yang keluar dari dalam hati dan memberikan manfaat. Maksudnya adalah janganlah mencari ilmu hanya untuk keperluan lahiriah, tetapi juga yang menyangkut masalah batiniah. Ilmu yang menyangkut batiniah akan membersihkan hati dan menerangi pikiran. Tanpa ilmu akan sulit untuk mengamalkan pengetahuan yang dimiliki, dan Allah akan menuntut seseorang di hari akhir tentang pengamalan ilmu yang dimilikinya.

Implikatur tuturan *ngèlmu iku kalakoné kanthi laku* ilmu itu terlaksananya dengan laku yakni ilmu pengetahuan itu dapat diperoleh dengan cara yang tidak mudah, ilmu akan tercapai dengan perjuangan dan pengorbanan. Dalam pengertian ini, seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan harus didukung oleh berbagai hal, misalnya sarana dan prasarana, pembiayaan, dan motivasi berprestasi yang tinggi antara lain giat belajar, suka melakukan penelitian, dan ada usaha untuk mengamalkannya.

Bait ke- 2:

<i>Angkara gung</i>	'Angkara yang besar'
<i>Nèng angga agung gumunggung</i>	'Dalam tubuh selalu menggelora'
<i>Gêgolonganira</i>	'Golongannya'
<i>Triloka lékêré kongsi</i>	'Sampai menguasai tiga dunia'
<i>Yèn dènumbar ambabar dadi rubéda</i>	'Apabila dibiarkan berkembang menjadi bahaya'

Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke- 2 adalah *angkara gung nèng angga anggung gumulung*. Tuturan ini memaparkan kata *angkara* yakni sebagai penjelas masalah *angkara* yang telah dijelaskan pada *pupuh Pangkur* bait pertama dan untuk mempertegas letak keberadaan *angkara* di *angga* 'badan'. Tuturan tersebut dapat dimaknai bahwa jika watak *angkara* apabila dilepas atau tidak dikendalikan, maka emosi akan semakin menjadi-jadi sampai dapat menguasai *triloka*. Yang dimaksud *triloka* yakni meliputi alam cipta, alam perasaan dan alam *kewadhagan*. Apabila manusia hidup di dunia ini dihantui oleh ketiga alam tersebut, maka di dalam dirinya akan mudah munculnya kemarahan, keserakahan, dan kedengkian. Padahal ketiga hal tersebut tidak baik bagi manusia baik ditinjau dari aspek kesehatan, sosial kemanusiaan, maupun keagamaan.

Kemarahan berdampak pada kesehatan, sebab jika hal itu dilakukan organ tubuh yang menjadi sasaran adalah jantung dan hati. Detak jantung menjadi berdebar, bahkan tekanan darah menjadi naik. Hal ini juga berdampak pada organ tubuh lainnya misalnya ke syaraf. Begitu pula tentang keserakahan, kata serakah/rakus/tamak umumnya seseorang yang memiliki pribadi selalu ingin menguasai hak milik orang lain. Orang yang demikian, niscaya tidak disukai oleh orang lain, bahkan hal ini dibenci Tuhan, atau apa yang dilakukannya pasti tidak diridai-Nya. Kedengkian, adalah pribadi seseorang yang merasa tidak suka jika orang lain mendapat kebahagiaan, kenikmatan, keberuntungan. Orang yang demikian, memiliki keinginan agar kebahagiaan orang lain dapat berpindah kepada dirinya. Orang

dengki biasanya akan merasa gelisah jika tetangganya membeli barang baru, kemudian timbul rasa fitnah.

Implikatur tuturan di atas adalah siapa saja yang sudah dapat menguasai dan mengendalikan sifat angkara, biasanya memiliki sifat sabar, tingkah laku atau perbuatannya selalu tenang, tidak tergesa-gesa, kata-katanya manis dan tidak menyakitkan. Untuk menjaga kesabaran dalam diri seseorang, ada beberapa hal yang harus dilakukan yakni: (1) tenang, artinya seseorang jika menghadapi sesuatu kelihatan tidak gelisah, aman dan tenteram, tidak tergesa-gesa, dan tidak gugup; (2) tahan, artinya tetap keadaannya atau kuat menahan diri misalnya tahan dan tidak emosi jika mendapat ejekan; (3) tabah, artinya tetap dan kuat hatinya terutama dalam menghadapi bahaya; (4) tekun, artinya rajin dan sungguh-sungguh atau disebut "*istiqamah*"; (5) teliti, artinya cermat dan seksama dalam melakukan sesuatu; (6) tanggulangi, artinya menghadapi sesuatu masalah harus dicermati dari berbagai sudut pandang kemudian ditentukan langkah penanggulangannya; dan (7) tawakal, percaya sepenuh hati kepada Allah swt. karena manusia hanya berusaha dan Tuhanlah yang menentukan.

Bait ke- 3:

<i>Béda lamun</i>	'Lain apabila'
<i>Kang wus sêngsêm rêh ngasamun</i>	'Yang telah tertarik pada aturan jiwa'
<i>Sêmuné ngaksama</i>	'Suka selalu memaafkan'
<i>Sêsamané bangsa sisip</i>	'Sesama orang yang salah'
<i>Sarwa sarèh saking mardi</i>	'Serba sabar karena
<i>martotama</i>	berusaha bersikap baik'

Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke- 3 adalah *sêmuné ngaksama sêsamané bangsa sisip*. Makna tuturan tersebut adalah bahwa manusia yang sudah tinggi ilmu pengetahuannya selalu suka mengajarkannya kepada orang lain. Jika di dalam proses berkomunikasi terdapat hubungan yang tidak baik atau mungkin ada kesalahan, maka orang tersebut suka memberi maaf kepadanya. Namun demikian kesalahan jangan diulangi lagi.

Seseorang jika memiliki sifat sabar, umumnya jika mendapatkan musibah dihadapinya dengan rasa pasrah, tabah, dan tidak emosi. Apa yang diterimanya merupakan pengalaman yang sangat berharga, sehingga dalam menghadapi musibah tersebut semuanya dikembalikan kepada Tuhan, karena Tuhanlah yang menentukan segalanya, namun demikian manusia tetap berusaha. Sifat rendah diri barangkali dapat dipadankan dengan kata taat, atau taqwa, artinya seseorang selama hidup harus melaksanakan perintah Tuhan dan menjauhi larangannya. Cara melaksanakan perintah Tuhan misalnya melaksanakan ibadah antara lain mendirikan shalat, memberikan sedekah/*infaq*/zakat kepada seseorang yang hidupnya susah atau berkekurangan. Sedekah juga dapat disalurkan kepada anak-anak yatim yang hidupnya terlunta-lunta, orang-orang miskin yang susah, seseorang yang memerlukan biaya hidup, pengemis yang sangat terdesak hidupnya, kaum buruh dan sejenisnya. Di samping itu, menepati janji apabila berjanji juga merupakan perintah Tuhan. Sedangkan yang harus ditinggalkan misalnya berbuat tidak jujur, berlaku sombong, membicarakan aib orang lain, berjudi, tidak mau mensyukuri nikmat Tuhan. Apabila perintah Tuhan telah dilaksanakannya dan menjauhi

laranganNya, niscaya akan terpelihara hidup dan kehidupan manusia dari bencana, akan bahagia di dunia dan di akhirat dijamin masuk surga.

Implikatur tuturan di atas adalah memberi maaf kepada orang yang meminta hukumnya wajib. Di ajaran agama hal itu ada pada pribadi seorang yang patuh pada ajaran agama. Suka memberi maaf, sifat sabar dan rendah diri merupakan pribadi yang perlu dimiliki seseorang. Orang yang berhati emas, tidak punya rasa balas dendam atau sakit hati kepada orang lain meskipun menyakiti dirinya. Memaafkan kesalahan orang lain adalah perbuatan yang sangat baik dan tinggi nilainya di sisi Allah swt., di samping itu menambah tinggi martabat dan derajatnya.

Bait ke- 4:

<i>Taman limut</i>	'Tak berpenghalang'
<i>Durgamèng tyas kang wèh limput</i>	'Hati jahat yang akan memberi kegelap-an'
<i>Karêm ing karamat</i>	'Suka akan hormat'
<i>Karana karoban ing sih</i>	'Karena tertutup oleh cinta kasih'
<i>Sihing sukma ngrêbda sahardi</i>	'Cinta kasih
<i>gêngira</i>	berkembang sebesar gunung'

Tuturan *durgamèng tyas kang wèh limput* dan *karêm ing karamat* pada *pupuh Pocung* bait ke- 4 dimaknai bahwa seseorang yang memiliki hati jahat dan gila hormat, dia akan tenggelam atau sirna ditelan masa. Orang yang demikian ini

biasanya tidak disenangi masyarakat dan dalam kehidupannya ia dikucilkan, karena perbuatannya sendiri. Dalam tuturan ini diperingatkan agar seseorang tidak tenggelam dalam *karamat* (keramat) yang muncul bersamaan dengan kesaktiannya apalagi yang sifatnya *dadakan* (sesaat), karena sewaktu-waktu sifat ini bisa menurun kadar kesaktiannya dan dapat hilang tanpa bekas.

Implikatur tuturan ini adalah orang yang gila hormat dan sombong karena kepandaiannya/kesaktiannya, pasti tidak mendapat tempat di hati masyarakat. Lebih dari itu, sombong berarti *riya* maksudnya adalah orang yang taat kepada Allah swt. dengan tujuan sampingan, yaitu ingin mendapatkan kedudukan di hati manusia. Sifat yang demikian ini Allah dan Rasul-Nya sangat membecinya, dan orang yang melakukannya akan mendapatkan siksa yang pedih.

Bait ke- 5:

<i>Yèku patut</i>	'Yaitu patut'
<i>Tinulad-tulad tinurut</i>	'Dicontoh-contoh diturut'
<i>Sapituduhira</i>	'Semua petunjuknya'
<i>Aja kaya jaman mangkin</i>	'Jangan seperti jaman kini'
<i>Kèh pra mudha mundhi dhiri</i>	'Banyak muda-mudi
<i>lapal makna</i>	sombongkan rapal makna'

Makna tuturan pada *pupuh Pocung* bait ke-5 adalah diingatkan kepada orang yang dikasihani oleh Tuhan, perlu diteladani dan dikehendaki apa petunjuknya, hal ini sesuai tuturan *yèku patut*, *tinulad-tulad tinurut*, *sapituduhira*. Maksudnya orang yang patut diteladani adalah orang yang dapat menguasai *angkara* (hawa nafsu) atau orang yang berbudi luhur. Jangan

seperti anak muda zaman sekarang yang merasa puas kalau sudah mengerti lapal-lapalnya, bahkan ia menjadi sombong.

Implikatur tuturan pada bait ini adalah orang yang berani menyampaikan nasihat, biasanya ia sudah menguasai pengetahuan (*kawruh*) di bidang itu. Orang yang demikian ini sikapnya tidak sombong dan bersikap tenang, wataknya luhur, tidak banyak berkata-kata, serta sedikit bicara.

Bait ke-6:

<i>Durung pécus</i>	'Belum mampu'
<i>Kêsusu kasêlak bêsus</i>	'Terburu ingin lekas pandai'
<i>Amaknani lapal</i>	'Mengartikan rapal'
<i>Kaya sayid wêton Mesir</i>	'Bagai sayid dari Mesir'
<i>Pêndhak-pêndhak mengêndhak gunaning janma</i>	'Sering meremehkan kemam-puan orang lain'.

Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke-6 adalah *durung pécus kêsusu kasêlak bêsus*. Makna tuturan tersebut yakni seseorang yang baru mengenal suatu ajaran dan hafal untuk diucapkannya, tetapi belum pernah atau belum mampu melaksanakannya. Namun ada keinginan untuk secepatnya memamerkan hafalannya atau ingin mengajarkan ajaran tersebut kepada orang lain. Dengan kata lain ingin memberikan penjelasan atau memberi petunjuk cara seseorang harus melakukannya, seakan-akan seperti para ahli agama dari Mesir. Hal ini tertera pada tuturan *kaya sayid wêton Mesir*. Kenyataan menunjukkan bahwa di Mesir terdapat Perguruan Tinggi/Universitas Al Aszhar yang sangat terkenal. Sarjana-sarjana lulusan dari Perguruan tersebut memang memiliki kemampuan intelektual yang baik. Namun, yang dimaksud ahli

agama dari Mesir di sini merupakan sindiran. Sesungguhnya, mereka hanya seseorang yang pandai bicara, tetapi tidak dapat mempraktikkan ajaran tersebut.

Orang yang demikian itu pada umumnya gemar mengkritik atau menyalahkan orang lain, dan mereka sendiri tidak dapat melaksanakan yang dipamerkan/diucapkan.

Jika seseorang ingin lekas pandai, jangan mengambil jalan pintas. Ilmu dunia yang dimiliki seseorang tidak ada bandingnya dengan ilmu akhirat. Ilmu duniawi bagaikan setitik air di tengah samudera. Namun demikian, ilmu yang telah dimiliki jangan dirasa telah cukup dan jangan merasa sombong. Seseorang dilarang meremehkan kemampuan orang lain. Jadilah seseorang ibarat sifat pohon padi, makin tua dan berisi makin merunduk. Kepandaian seseorang belum menjamin kebahagiaan hidupnya baik di dunia maupun di akhirat. Pernyataan tersebut selaras dengan pepatah bahwa: (1) orang itu berilmu, tetapi dia tidak tahu bahwa dia berilmu; (2) orang itu tidak berilmu, tetapi dia tidak tahu bahwa dirinya tidak berilmu dan orang itu bodoh, tinggalkanlah dia; (3) orang itu berilmu dan dia tahu bahwa dirinya berilmu, orang itu bersahaja, maka ikutilah dia; (4) orang itu berilmu dan dia sangat membanggakan ilmunya, orang itu sombong, jauhilah dia.

Manusia diciptakan Tuhan agar menjadi orang yang beriman, dan menjauhi sifat sombong. Sifat sombong sangat dibenci oleh-Nya, karena itu jauhilah. Tuturan pada bait ini memiliki implikatur sebagai berikut. Jadilah manusia yang *tawadlu* 'rendah hati'. Dalam kehidupan sehari-hari sifat tersebut dapat dilakukan misalnya: (1) Jika seseorang berada di dalam pertemuan, janganlah menonjolkan dirinya; (2) Jika melihat

orang tua yang berdiri, maka berdirilah dan mempersilakan dia untuk menempati tempat duduk yang tersedia; (3) Duduklah bersama dengan orang-orang yang statusnya lebih rendah, orang-orang miskin, orang-orang cacat, orang-orang sakit, makanlah bersamanya dan berjalan bersama; (4) Makan dan minum jangan berlebihan, berpakaian sederhana; (5) Jika bertemu dengan seseorang jangan menganggap orang lain itu bodoh, belum tentu yang ditemuinya tidak memiliki wawasan yang luas, justru sebaliknya.

Bait ke-7:

<i>Kang kadyèku</i>	'Yang seperti itu'
<i>Kalêbu wong ngaku-aku</i>	'Termasuk orang yang mengaku-aku'
<i>Akalé alangka</i>	'Pikiranya tidak masuk akal'
<i>Élok jawané dènmohi</i>	'Aneh tak mengakui kejawaannya'
<i>Paksa ngangkah langkah mêt kawruh ing Mekah</i>	'Memaksa ingin mencari ilmu ke Mekah'

Makna tuturan pada *pupuh Pocung* bait ke- 7 adalah sebagai berikut. Yang seperti itu, tergolong orang yang gemar mengaku-aku kepandaian orang lain. Hasil pemikirannya sendiri tidak ada. Lebih aneh lagi, ia tidak mau menyadari kebudayaannya sendiri yakni kebudayaan Jawa. Sebaliknya, bahkan memaksakan langkahnya untuk meraih dan mengambil pengetahuan di Mekah. Ketika *Sêrat Wédhatama* ini ditulis, ada sekelompok pemuda yang sudah mulai meninggalkan tradisi

atau kebudayaan Jawa. Mereka mulai menyenangi kebudayaan asing terutama yang dari Mekah. Pada hal kebudayaan asing tersebut belum tentu cocok dikembangkan di pulau pada saat itu. Oleh karenanya penulis *Sêrat Wédhatama* ini mengingatkan kepada mereka.

Implikatur tuturan ini adalah para muda agar menerima kebudayaannya sendiri sesuai dengan kebudayaan yang sudah turun-temurun yakni kebudayaan Jawa. Orang Jawa perlu mempelajari dan mengerti kebudayaan Jawa karena di dalamnya terdapat tiga unsur yang menyatu yakni cipta, rasa, dan karsa. Jika ketiga hal itu menyatu, maka hidupnya tidak kering kerontang dan dapat mendekatkan dirinya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Bait ke- 8:

<i>Nora wêruh</i>	'Tidak tahu'
<i>Rosing rasa kang rinuruh</i>	'Inti sesuatu yang dicari'
<i>Lumêkêting angga</i>	'Yang melekat di badan'
<i>Anggêré padha marsudi</i>	'Asal semua mau berusaha'
<i>Kana-kéné kahanané nora</i>	'Sana-sini tak berbeda
<i>béda</i>	keadaannya'

Makna tuturan pada *pupuh Pocung* bait ke- 8 adalah sebagai berikut. Tidak tahu bahwa inti rasa yang dicari sebenarnya melekat erat dalam tubuhnya sendiri, asalkan diusahakan secara sungguh. Sebenarnya, kebudayaan asing atau di Mekah maupun di sini (di Jawa) keadaannya tidak berbeda. Pepatah menyatakan *kana- kéné kahanané ora béda* 'sana-sini keadaannya tidak berbeda', kata *kana* menunjuk pada tempat Mekah, sedang *kéné* menunjuk wilayah Jawa. Yang

dimaksud pengertian ini adalah jika diselaraskan dengan kawruh kebatinan, *kana* merupakan alam halus, sedangkan *kéné* merupakan sasaran tujuan alam wadag. Persamaan kedua istilah di atas adalah sama-sama usaha seseorang dalam mendekatkan dirinya kepada Tuhan, perbedaannya jika *kawruh* di Mekah tuntunan langsung dari Rasulullah, sedangkan di Jawa meskipun ada pengaruh dari Walisanga yang kuat pengaruhnya adalah dari leluhurnya.

Implikatur tuturan ini adalah: orang Jawa harus bangga dengan kebudayaan Jawa, oleh karena itu perlu mengerti, mempelajari, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan mengembangkannya. Sebagai contoh penerapan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sangatlah akrab dan luwes. Dalam menerima ajaran mengenai kelakuan baik, berdasarkan nasihat dari orang tua misalnya dari salah satu *sêrat* yang ditulis oleh para pujangga keraton yakni *Sêrat Wedhatama*. Kebiasaan menerima nasihat ini, juga dibarengi dengan kegemaran orang Jawa untuk selalu wawas diri yakni berintrospeksi mengenai kekurangan-kekurangannya dalam menghadapi kehidupannya. Jika dia sedang mengalami kesusahan dia akan berusaha untuk koreksi diri guna mengetahui penyebabnya, sebab kesusahan itu kemungkinan disebabkan oleh ulahnya sendiri.

Bait ke- 9:

<i>Ugêr lugu</i>	'Asal lugas'
<i>Dèn ta mrih pralêbdèng kalbu</i>	'Dalam minat meningkatkan hati'
<i>Yèn kabul kabuka</i>	'Apabila terkabul terbuka'
<i>Ing drajad kajating urip</i>	'Dalam derajat cita-cita hidup'
<i>Kaya kang wus winahyêng</i>	'Seperti telah diutarakan dalam

Makna tuturan pada bait ke- 9 adalah sebagai berikut. Asalkan usaha yang dilakukan/dilaksanakan secara jujur dan sungguh-sungguh, maka kebijaksanaan kalbu akan diperolehnya. Jika ter kabul pasti akan terbukalah pintu derajat yang dihajatkan dalam hidup ini, seperti yang telah dipaparkan di atas. Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait (9) ini adalah *Ugêr lugu, dèn ta mrih pralêbdèng kalbu*, ditegaskan bahwa barang siapa berjalan lurus dan berbuat dengan penuh kesungguhan (*lugu*) tidak banyak gerak sampingan (*céngkok*) yang mengacu alam, tentu tercapai cita-citanya.

Implikatur tuturan di atas adalah suatu keberhasilan itu harus didasari dengan usaha yang tekun, sungguh-sungguh/penuh konsentrasi, tidak dicampuradukkan dengan kegiatan lainnya. Namun demikian juga bersikap fatalistik, artinya berkeyakinan bahwa bagaimana baiknya manusia merancang hidupnya, tetapi hasil akhir Tuhanlah yang menentukan Meskipun demikian seseorang harus tetap optimis.

Bait ke- 10:

<i>Basa ngèlmu</i>	'Yang disebut ilmu'
<i>Mupakaté lan panêmu</i>	'Mufakatnya dengan pendapat'
<i>Pasahé lan tapa</i>	'Mempannya dengan bertapa'
<i>Yèn satriya tanah Jawi</i>	'Apabila kesatria tanah Jawa'
<i>Kuna-kuna kang ginilut tri- prakara</i>	'Sejak dahulu yang dipelajari tiga hal'

Tuturan *basa ngèlmu mupakaté lan panêmu*, merupakan tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke- 10. Maknanya adalah ilmu itu hendaknya sesuai atau dapat difahami dengan akal, bahkan suatu ilmu pengetahuan dapat diakui kebenarannya karena diperoleh dari hasil pemikiran seseorang melalui pengalaman empirik atau berdasar pada hasil penelitian. Sedangkan tuturan *pasahé lan tapa*, dimaknai bahwa pengertian atau penalaran seseorang biasanya diperoleh dengan susah payah, melalui laku atau usaha yang terus-menerus, dan secara teratur. Orang Jawa zaman dulu dalam memperoleh pengertian tersebut biasanya dengan cara bertapa, namun kenyataan itu berbeda dengan kenyataan sekarang. Zaman sekarang, seseorang menjadi pandai, laku yang harus ditempuh dengan cara belajar baik di sekolah formal maupun nonformal. Hal itu dilakukan secara bertahap sesuai dengan usianya, artinya sejak usia anak dimulai dengan belajar di Taman Kanak-kanak, *play group*, atau yang sekarang ini masuk pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kemudian dilanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, sampai dengan Perguruan Tinggi. Dalam hal ini Mangkunagara IV menekankan pada remaja di pulau Jawa, hal tertera pada tuturan *yèn satriya tanah Jawi*, namun demikian hal itu berlaku pula pada generasi muda pada umumnya.

Atas dasar aktivitas dalam kegiatan kebahasaan dan kependidikan/ kebudayaan Jawa, serta pemikirannya yang berperspektif jauh ke depan, maka tak heran jika Mangkunagara IV memperoleh sebutan pujangga atau dirinya disebut *satriya pinandita*. *Satriya* atau kesatria maksudnya adalah sebagai pujangga pada saat itu ia memiliki sifat-sifat atau perbuatan-

perbuatan dan langkah-langkah yang dinilai memiliki kadar kesatria. Misalnya dalam karya sastranya ada bentuk-bentuk pernyataan atau tulisan yang mengandung dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran, keberanian, serta menentang ketidakadilan. Sebagai *pinandita* atau seperti Pendeta, dirinya mampu merefleksikan karya-karya yang penuh *wélas asih* (belas kasihan). Rasa kasih sayang tersebut dapat ditemukan pada karya-karya yang bersifat filsafat, tradisi, religi, dan ajaran kerokhanian.

Dalam bidang ilmu, penulis syair tersebut, Mangkunagara IV, memang sangat peduli dengan pendidikan atau berusaha agar anak-anaknya dan juga masyarakat pada waktu itu perlu memperdalam ilmu pengetahuan supaya tidak ketinggalan dengan bangsa lain. Sebagai contoh, pada tahun 1832 didirikan Institut Bahasa Jawa. Ia sudah aktif mempelajari bahasa dan kebudayaan Jawa, dan bergaul dengan para sarjana Belanda. Usaha untuk mengembangkan ilmu pengetahuan hingga kini masih dapat dirasakan manfaatnya pada pendirian perpustakaan "Reksa Pustaka". Perpustakaan tersebut berada di dalam kompleks pura Mangkunagaran, dan dibuka untuk umum. Setiap hari dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 13.00, perpustakaan tersebut siap menerima para mahasiswa ataupun para pemerhati pendidikan.

Implikatur tuturan ini adalah semua ilmu dapat dipelajari, oleh karenanya bagi generasi muda zaman sekarang jika tidak mau belajar, maka akan ketinggalan jaman, jauh dari informasi. Apabila leluhur pada zaman dulu untuk mendapatkan ilmu harus dengan cara bertapa, tetapi zaman sekarang belajar ilmu harus masuk pendidikan baik formal atau nonformal.

Bait ke- 11:

<i>Lila lamun</i>	'Rela apabila'
<i>Kélangan nora gégétun</i>	'Kehilangan tidak menyesal'
<i>Trima yèn kataman</i>	'Menerima apabila tertimpa'
<i>Saksêrik samèng dumadi</i>	'Kedengnian dari orang lain'
<i>Tri légawa nalangsa srah ing Bathara</i>	'Ketiga, ikhlas berserah diri kepada Tuhan'

Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke- 11 yakni pada tuturan *lila lamun kélangan nora gégétun*. Ditinjau dari makna perkata, kata *lila* 'rela' berkaitan dengan pemberian, sedangkan kata *kélangan* artinya kehilangan. Khusus mengenai kata *kélangan* 'kehilangan', dapat dipilah menjadi tiga tingkatan yakni; (1) kehilangan bagian lahir, (2) kehilangan bagian dari perasaan, dan (3) kehilangan bagian dari cipta (R Ng. Satyapranawa dan KRT Sarjana Darmasarkara, 2000: 239).

Penjelasan ketiga makna *kélangan* tersebut sebagai berikut. Kehilangan bagian lahir, yaitu semua yang serba berujud sampai pada tingkat yang paling tinggi, misalnya kehilangan badan yang berarti meninggal dunia. Kehilangan bagian perasaan, misalnya segala kesayangan sampai pada yang senang, susah, terang, gelap, kepercayaan dan sebagainya. Kehilangan bagian cipta meliputi *sêsêmbahan* dan *kawruh* yang dihayati. Jika kesemuanya itu terlepas dari dirinya tanpa disengaja, tentu saja menimbulkan perasaan sesal dan kecewa. Di samping kata-kata tersebut, juga terdapat kata *trima* dan *légawa*. *Lila*, *trima* dan *légawa* merupakan watak yang dibangun

di dalam diri seseorang sebagai laku "langkah' untuk mencapai cita-cita dalam alam kehidupan. Kata *lila* dan *kélangan* memiliki persamaan artinya sama-sama bermakna pemberian, hanya bedanya jika *lila* pemberian yang sifatnya luhur, artinya tidak mengharapkan imbalan atau yang disebut *lila sêjati*, sedangkan *kélangan* adalah pemberian yang tidak disengaja dan ada kecenderungan tidak ikhlas atau terpaksa.

Kembali ke tuturan *kélangan nora gégétun*, pada umumnya orang kehilangan tentu timbul perasaan menyesal atau *gétun* 'kecewa'. Apalagi kalau yang hilang merupakan sesuatu yang sangat dicintai. Jangankan sesuatu yang dicintai, barang-barang yang sederhana sekalipun jika hilang pada kesempatan waktu yang baik dan berguna tentu menimbulkan penyesalan yang mendalam. Kehilangan waktu (kesempatan) yang baik biasanya tidak mungkin dapat diulang kembali, berbeda dengan kehilangan barang mungkin dapat dibeli lagi. Oleh karena itu jika seseorang tidak mau kehilangan baik barang maupun kesempatan, maka harus berbuat yang serba hati-hati, disiplin waktu, dan jangan sampai lengah sedikit pun.

Tuturan lain yang terdapat dalam bait ini yakni *trima yèn kataman saksêrik samèng dumadi*. Dalam tuturan ini ada dua kata yang menonjol yakni kata *trima* dan *saksêrik*. Kata *trima* (*narima*) tidak hanya berkaitan dengan perasaan hati saja, tetapi juga berhubungan dengan keadaan yang harus disikapi dengan perasaan *narima*. Oleh karena itu hati harus tetap teguh, tidak terombang-ambing oleh berbagai pengaruh. Semua keadaan yang menimpa diri seseorang harus mau diterima dengan ikhlas disertai dengan kesadaran bahwa kejadian yang menimpa pada dirinya adalah dampak dari perbuatannya sendiri. Contoh dalam

kehidupan sehari-hari, barang siapa yang tidak mau berusaha, jangan mengharap prestasi yang maksimal. Sedangkan kata *saksêrik* (*sêrik*) artinya benci, maksudnya adalah seseorang yang merasa sakit hati jika hatinya disakiti oleh orang lain. Seseorang jika tidak mau disakiti oleh orang lain, maka janganlah menyakiti orang lain. Agar terhindar dengan perasaan ini, maka orang perlu mengendalikan lidah. Dalam mengendalikan lidah meskipun tidak mudah, jika hal itu dapat dilakukan, maka tutur kata yang muncul akan mempunyai kekuatan besar dan bermanfaat yang dapat membuat orang lain menjadi senang. Oleh karena itu jika mengucapkan sesuatu haruslah mengenai hal-hal yang benar-benar nyata, tidak perlu ada sesuatu yang dilebih-lebihkan, katakan apa adanya. Jika tidak mengetahui sesuatu sebaiknya tidak perlu diucapkan, atau lebih baik diam daripada salah.

Berdasarkan penjelasan kedua kata tersebut, maka tuturan tersebut dapat dimaknai bahwa dalam kehidupan manusia sehari-hari, orang perlu menjaga keberadaan lidah. Keberadaan lidah ibaratnya sebagai pedang yang bermata dua. Lidah merupakan piranti bagi manusia yang akan menentukan kepribadian seseorang. Penggunaan piranti (lidah) jika tidak sesuai dengan penerimaan orang lain atau menyakiti orang lain, maka akan terjadi perasaan sakit hati pada diri orang lain itu.

Implikatur tuturan ini dapat diumpamakan bahwa barang siapa yang dapat mengendalikan lidah/ucapan ibaratnya mampu mengendalikan/menguasai bujukan setan, dan obat penenangnyanya adalah bersikap menerima.

Bait ke- 12:

<i>Bathara Gung</i>	'Dewa yang agung'
<i>Ingugêr graning jêjantung</i>	'Ditempatkan di dalam hati'
<i>Jênêk Hyang Wisésa</i>	'Betah Hyang Wisesa'
<i>Sana pasênêdan suci</i>	'Tempat peristirahatan suci'
<i>Nora kaya si mudha mudhar angkara</i>	'Tidak seperti si muda yang menyebar kemurkaan'

Tuturan pada *pupuh Pocung* bait ke- 12 dimaknai bahwa jiwa itu adalah rasa perasaan yang halus dari jantung manusia yang lazim disebut sanubari/lubuk hati yang paling dalam. Hal ini bagaikan kehendak Tuhan yang mengatur dan menguasai jasad hidup seluruh badan, dan di situlah letak singgasana suci. Kenyataan menunjukkan bahwa para muda banyak yang tidak menuruti hati sanubarinya sendiri, melainkan menuruti hawa nafsunya saja.

Implikatur tuturan ini adalah ketika seseorang akan bertindak, maka renungkan terlebih dahulu, apa untung dan ruginya. Jika yang demikian ini dilakukan, maka apapun yang diterima dari perbuatannya pasti dirasakan secara ikhlas dan tidak menyesal jika perbuatan itu tidak/kurang berhasil.

Bait ke- 13:

<i>Nora uwus</i>	'Tidak kunjung berhenti'
<i>Karêmé anguwus-uwus</i>	'Kesukaannya mencaci-maki'
<i>Uwosé tan ana</i>	'Isinya tidak ada'
<i>Mung janjiné muring-muring</i>	'Hanya asal marah-marah'
<i>Kaya buta butêng betah nganiaya</i>	'Bagai raksasa yang suka menganiaya'

Tuturan yang menonjol pada *pupuh Pocung* bait ke- 13 adalah pada tuturan *nora uwus, karêmé anguwus-uwus*. Tuturan tersebut dapat dimaknai bahwa anak muda pada umumnya memiliki kepribadian atau sifat suka mempersalahkan atau mencela orang lain. Kepribadian tersebut sebenarnya tidak baik atau tak ada gunanya, sebab hal itu hanya dapat menimbulkan permusuhan atau kebencian. Tidak ada orang yang suka dicela, kecuali jika diberi nasihat yang bersifat membangun. Apalagi mencela seseorang di depan umum, hal itu sangat memalukan atau membuat seseorang menjadi tersinggung dan timbul kebencian. Daripada mencari kesalahan orang lain akan lebih baik kalau koreksi diri. Menganggap orang lain tidak baik belum tentu dirinya baik, mungkin justru sebaliknya. Oleh karena itu anak muda yang demikian itu, sebenarnya tidak memiliki kualitas hidup atau tidak berbobot. Hal ini sesuai dengan tuturan *uwosé tan ana*. Tuturan lainnya yakni *mung janjiné muring-muring, kaya buta butêng bêtah nganiaya* dimaknai bahwa anak muda yang suka marah-marah bagaikan raksasa yang sedang marah atau sedang menganiaya. Anak muda yang suka marah biasanya mempunyai sifat angkuh/sombong, malas belajar, malas bekerja dan tidak sabar, serta kurang menghormati pendapat orang lain atau kurang memperhatikan kepentingan orang lain. Dalam pengertian ini, sifat yang demikian ini pada hakikatnya adalah menganiaya diri sendiri.

Implikatur tuturan ini adalah semua perbuatan haruslah didasari dengan kesabaran, bukan dengan kemarahan. Kemarahan tidak ada artinya, emosi yang tak ada henti akan berpengaruh pada luka hati, sehingga apa yang diperbuat tidak suci lagi.

Bait ke- 14:

<i>Sakèh luput</i>	'Semua kesalahan'
<i>Ing angga tansah linimput</i>	'Dalam diri selalu ditutupi'
<i>Linimpat ing sabda</i>	'Ditutupi dengan kata-kata'
<i>Narka tan ana udani</i>	'Mengira tak ada yang tahu'
<i>Lumuh ala ardané ginawé gada</i>	'Tidak mau dinilai jelek, maka kemarahannya dijadikan senjata'.

Tuturan yang dominan pada *pupuh Pocung* bait ke- 14 adalah pada tuturan *sakèh luput ing angga tansah linimput, linimpat ing sabda*. Tuturan tersebut dapat dimaknai bahwa bagi anak muda yang dangkal budi pekertinya, yang tidak mau mengakui kesalahan atau kekurangan yang ada pada dirinya. Anak muda tersebut menganggap bahwa mereka adalah yang memiliki kemampuan lebih jika dibanding dengan orang tua. Dari segi fisik dan pendidikan mereka merasa lebih. Jika suatu saat mereka diketahui mempunyai kesalahan, selalu diusahakan disembunyikan agar orang lain tidak mengetahuinya. Lebih dari itu, mereka berusaha untuk tetap eksis di hadapan orang lain. Dengan segala alasan dan argumentasinya, mereka tetap bertahan sebagai anak muda yang terbaik.

Kenyataan menunjukkan bahwa anak-anak sekarang ini pada umumnya telah memiliki pendidikan yang cukup jika dibandingkan dengan orang tuanya. Di samping itu gizi yang diberikan kepada anak-anak sekarang juga lebih baik, hal ini tentu saja berdampak pada kecerdasan anak dan pertumbuhan fisik yang lebih baik. Namun demikian anak-anak yang memiliki

predikat unggul tersebut tetap berada di bawah orang tua dalam hal pengalaman. Oleh karena itu generasi muda harus tetap menghargai orang yang lebih tua. Hal ini sering didengar ketika mahasiswa menyapa dosen dengan "Anda" dalam perbincangan. Ucapan itu sangat tidak etis untuk disampaikan. Sopan santun sangat kurang dimiliki oleh generasi muda inilah merupakan indikator lunturnya moral bangsa, terutama nilai-nilai seni dan budaya ketimuran.

Nilai-nilai tersebut merupakan ciri khas bangsa dan negara Indonesia. Sependapat dengan pengertian ini, sebenarnya nilai-nilai kesopanan di kalangan mahasiswa merupakan cerminan budaya kesopanan sebuah bangsa. Jika saat ini budaya kesopanan sudah luntur di kalangan mahasiswa, maka bukan tidak mungkin budaya ketimuran bangsa Indonesia juga akan luntur (E. Soermayatmi, dalam *Joglo Semar* 7 Mei 2010).

Lebih jauh dikatakan bahwa banyaknya mahasiswa yang sudah jauh dari nilai kesopanan dalam berbagai hal, seperti kesopanan dalam berpendapat maupun lunturnya sikap saling menghormati dan menghargai, terjadi karena adanya sikap arogansi yang berlebihan tanpa adanya penguasaan diri. Arogansi itu sering terjadi karena rasa idiologis yang menggebu-gebu, sehingga mereka lupa akan etika berpendapat santun yang dapat diterima sesama dan tidak merugikan berbagai pihak. Mereka cenderung memaksakan pendapat, dan jika tidak digunakan pendapatnya, mereka menggunakan ototnya.

Masalah etika sangatlah penting bagi insan manusia terutama pada generasi muda. Ada beberapa etika yang harus diterapkan mulai etika kepada Tuhan dan ajaran serta Rasul-Nya, juga terhadap dirinya serta terhadap manusia. Etika

terhadap manusia misalnya kepada orang tua, saudara, sanak kerabat, dan tetangga. Lebih dari, setiap aktivitas juga ada etikanya misalnya duduk dalam pertemuan, makan dan minum, tidur, bertamu, bepergian, dan berpakaian.

Implikatur tuturan di atas dapat diperhatikan pada salah contoh etika yang dapat dilakukan terhadap orang tua. Etika tersebut meliputi: (1) Taat kepada orang tua dalam semua perintah dan larangan, selama di dalamnya tidak terdapat kemaksiatan kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Hormat dan menghargai kepada orang tua, merendahkan suara dan memuliakannya, tidak berjalan di depannya, tidak memanggil orang tua dengan menyebut namanya melainkan dengan sebutan Bapak atau Ibu; (3) Berbakti kepada orang tua dengan apa saja yang mampu dikerjakan dan sesuai dengan kemampuannya; (4) Menyambung hubungan kekerabatan, mendoakan dan memintakan ampunan untuk orang tua, serta melaksanakan wasiat maupun nasihatnya.

Bait ke- 15:

<i>Durung punjul</i>	'Belum pandai'
<i>Ing kawruh kasêlak jujul</i>	'Dalam ilmu terburu lebih'
<i>Kasêsêlan hawa</i>	'Dijejali hawa nafsu'
<i>Cêpêt kapêpêtan pamrih</i>	'Penuh ditutupi pamrih'
<i>Tangèh nêdya anggambuh mring</i>	'Tak mungkin
<i>Hyang Wisésa</i>	mendekat Hyang Wisésa'

Tuturan *durung punjul ing kawruh kasêlak jujul* pada *pupuh Pocung* bait ke- 15 dimaknai bahwa seseorang dalam mencapai cita-cita tidak dapat secara instan, tetapi harus diawali dengan mencari pengalaman atau pengetahuan sebagai prasyaratnya. Sebagai contoh, seseorang yang ingin mendapatkan kesuksesan, memerlukan pengalaman yang mendasarinya. Hal ini sesuai dengan peribahasa yang menyebutkan bahwa berakit-rakit ke hulu, berenang ketepian, yang mempunyai makna bahwa seseorang untuk mencapai sukses diawali dengan kerja keras, bersusah payah, dan juga tidak lupa dengan permohonan/doa kepada Tuhan, baru kemudian didapat kesuksesan.

Kesuksesan tidak hanya diperoleh dengan cara kerja keras saja, sebab keberhasilan itu Tuhanlah yang menentukan, manusia hanya berusaha, untuk itu diperlukan doa yang berkesinambungan. Yang dimaksud doa di sini adalah permohonan atau permintaan kepada Allah swt. Sudah menjadi naluri umat manusia, bahwa ketika manusia ditimpa bermacam-macam permasalahan, dan ingin terhindar dari hal itu, maka manusia membutuhkan bantuan atau pertolongan. Satu-satunya cara yang harus ditempuh adalah dengan cara berdoa kepada Tuhan.

Doa artinya menyeru, memanggil, memohon dan memuji kepada Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pencipta dan Maha Pemberi kepada siapa saja yang meminta kepada-Nya. Manfaat doa antara lain adalah agar manusia (1) sukses dan selamat dalam hidup dan kehidupan, (2) terlepas dari sengsara dan derita yang menimpa, (3) supaya dilimpahkan Allah rakhmad dan

hidayah, (4) supaya lulus dalam ujian dan cobaan, dan (5) diberi pertolongan dalam menghadapi kesulitan.

Implikatur tuturan pada *pupuh Pocung* bait (15) ini adalah seseorang yang akan mengejar kesuksesan, harus melakukan usaha dan doa. Tuhan akan mengabulkan doa seseorang yang doanya dengan penuh keyakinan sehingga dosa-dosanya diampuni, terpelihara dari bahaya dan tipu daya setan, terlepas dari kesulitan dan kesempitan, tercapai cita-cita dan keinginan, tenteram hati, dan tercapainya ketenteraman dan bahagia hidupnya baik di dunia dan di akhirat.

Penutup

Berdasarkan kajian pragmatik dan implikatur pada masing-masing bait naskah *tembang Pocung* dapat disimpulkan bahwa *tembang* tersebut isinya penuh dengan nilai-nilai pendidikan dan sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Sebab manusia hidup di dunia tidak dapat terlepas dari keberadaan ilmu. Manusia lahir sampai menjelang ajal selalu membutuhkan ilmu, baik ilmu dunia maupun akhirat. Namun ilmu yang diperoleh atau dimiliki tidak ada artinya jika tidak diamalkannya. Pengamalan ilmu inilah menjadi amalan seseorang dan bernilai ibadah, oleh karenanya semua orang perlu melaksanakannya. Hal ini menjadi bekal bagi seseorang dalam mempersiapkan dirinya untuk memasuki akhirat kelak.

Daftar Pustaka

- Any, Anjar. 2001. *Menyingkap Sérat Wédotomo*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Ardani, Moh. 1995. *Al Qur'an dan Sufisme Mangkunagara IV (Studi Serat-Serat Piwulang)*. Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf.

- Bratasiswara, Harmanto R. 2000. *Bauwarna Adat Tata Cara Jawa*. Jakarta: Yayasan Suryasumirat.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Falsafah Hidup Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Cakrawala.
- _____. 2006. *Budi Pekerti Jawa Tuntunan Luhur dari Budaya Adiluhung*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Hadisutjipto, S.Z., 1975. *Serat Wedhatama*. Jakarta: Pradnya Paramita dan Yayasan Mangadeg.
- Harsono, Andi. 2005. *Tafsir Ajaran Serat Wulangreh*. Yogyakarta: Penerbit Pura Pustaka.
- Lubis, Hamid Hasan A. 1991. *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Jatmiko, Adityo. 2005. *Tafsir Ajaran Sêrat Wédhatama*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Niels Mulder. 1996. *Pribadi dan Masyarakat di Jawa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Purwadi. 2005. *Ensiklopedi Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Bina Media.
- Rasyid, Sulaiman H. 1998. *Fiqih Islam (Hukum Fiqh Lengkap)*. Yogyakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sastrawardaya.t.t. *Wédhatama Makna dan Artinya*. Koleksi perpustakaan Reksa Pustaka Mangkunagaran A 616.
- Satyapranawa, R.Ng. 1960. *Wédaran Sêrat Wédhatama*. Koleksi perpustakaan Reksa Pustaka Mangkunagaran A 689.
- Satyapranawa, R.Ng. dan Sarjana Darmasarkara, KRT 2000. *Bahasan dan Wawasan Atas Sêrat Wédhatama Karya KGPAA Mangkunagara IV*. Surakarta: Reksa Pustaka Mangkunagaran.
- Simuh. 2002. *Sufisme Jawa Transformasi Tasawuf Islam ke Mistik Jawa*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Soedjonoredjo, R. 1982. *Wédhatama Winardi*. Cetakan 1. Surabaya: Penerbit CV Citra Jaya.
- _____. 1985. *Wédhatama Winardi*. Cetakan 2. Surabaya: Penerbit CV Citra Jaya.
- Sontodipuro, K.P. Refleksi dan Laku Budaya Jawa. *Makalah* diseminarkan pada Konverensi Internasional Kebudayaan Jawa tanggal 20-25 Oktober 2008.
- Sulistyo, Edy Tri. 2012. Kajian Tindak Tutur Direktif dalam Serat Wedhatama karya KGPAA Mangkunagara IV. *Disertasi*. Surakarta: Pascasarjana UNS.
- Sutjipto Brotohatmodjo, R. 1965. *Wédhatama Kawédhar*, jilid II. Surabaya: Fa. Penerbit "GRIP".

Sutopo, HB. 2002 dan 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
Surakarta: Sebelas Maret University Press.
Yayasan Mangadeg. 1979. *Wédhatama Karya KGPAA
Mangkunagara IV*. Jakarta: Pradnya Paramita.

MAKNA MITOS BHUTA KALA DALAM TRADISI OGOH- OGOH DI BALI

Oleh
Desak Nyoman Alit Sudiarthi
FPBS IKIP Saraswati Tabanan

Abstrak

Cerita rakyat di Bali yang mengungkap Bhuta Kala tidak lepas dari mitos sebagai salah satu karya sastra. Mitos merupakan kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh empunya cerita. Mitos sebagai aktualisasi dari filsafat melalui pengkisahan atau penggambaran perilaku yang dilakukan oleh berbagai pelaku makhluk supernatural yang bermain dalam mitos. Mitos erat kaitannya dengan perilaku keagamaan. Dengan mengkaji mitos, maka dapat dijadikan pedoman untuk memahami perilaku keagamaan atau sistem budaya suatu komunitas. Kehidupan manusia tidak terlepas dari bumi lingkungan alam atau ekosistem. Penghuni ekosistem terdiri dari makhluk *sekala* dan *niskala*. Makhluk *sekala* berwujud manusia, tumbuhan dan hewan. Sedangkan makhluk *niskala* berwujud Bhuta Kala. Berdasarkan kajian mitos Bhuta Kala (kisah Ratu Gede Mecaling), menceritakan Ratu Gede Mecaling sebagai penjelmaan Raksasa yang lahir dari Dewa Siwa dan Dewi Uma. Ratu Gede Mecaling memiliki anak buah bernama Bhuta-Bhuti. Tugas Ratu Gede Mecaling adalah mengawasi tingkah laku masyarakat Bali dalam menunaikan kewajiban agamanya. Jika warga lalai, beliau memberikan hukuman berupa wabah penyakit (*gerubug*). Penanggulangan terhadap gangguan Bhuta Kala maupun Ratu Gede Mecaling beserta anak buahnya, dapat dilakukan dengan mengadakan ritual Bhuta yadnya yaitu *pecaruan Tawur kesanga* di *catus pata* dalam rangkaian Hari Nyepi. Ritual *tawur kesanga* bermaksud untuk penyucian bhuta kala atau *nyomia*/menenangkan kekuatan negatif bhuta kala agar menjadi bhuta hita. Tampilan ogoh-ogoh sebagai visualisasi Bhuta kala dalam rangkaian hari Nyepi, tepatnya di saat *Pengerupukan* setelah selesai Tawur kesanga/pecaruan. Kehadiran ogoh-ogoh merupakan kreasi seni budaya yang semakin berkembang menjadi tradisi. Tradisi sebagai suatu pola perilaku/kepercayaan yang telah menjadi bagian dari suatu budaya, sehingga menjadi adat-istiadat yang perlu dilestarikan.

Kata kunci: Mitos, Bhuta Kala, Ogoh-Ogoh

Abstract

Folklore in Bali which reveals Bhuta Kala can not be separated from myth as a work of literature. Myths are stories that are considered really happened and is considered sacred by the owner of the story. Myth as the actualization of philosophy through pengkisahan or depiction behavior conducted by various actors who play supernatural creatures in myths. Myths closely related to religious behavior. By examining the myth, it can be used as guidelines for understanding the behavior of religious or cultural system of a community. Human life can not be separated from the earth's natural environment or ecosystem. Occupants ecosystem consists of being here and noetic. Tangible scale human beings, plants and animals. While the abstract tangible beings Bhuta Kala. Based on the study of myth Bhuta Kala (Ratu Gede Mecaling story), tells the Queen Gede Mecaling born as a giant incarnation of Lord Shiva and Goddess Uma. Ratu Gede Mecaling have an accomplice named Bhuta-Bhuti. Ratu Gede Mecaling task is to oversee the behavior of the people of Bali to fulfill their religious obligations. If the citizens neglect, he gave a penalty in the form of outbreaks of disease (gerubug). Countermeasures against tampering and Queen Bhuta Kala Mecaling Gede and his men, can be done by holding the ritual Bhuta yadnya pecaruan Tawur Kesanga in catus pata in a series of Nyepi Day. Ritual purification tawur Kesanga intends to bhuta kala or nyomia / bhuta kala soothe negative forces to become bhuta hita. Display as ogoh-ogoh Bhuta kala visualization in a series of Nyepi day, precisely at the moment Pengerupukan after Tawur Kesanga / pecaruan. The presence of ogoh-ogoh is the creation of art and culture that increasingly developed into a tradition. Tradition as a pattern of behavior / beliefs that have become part of a culture, thus becoming the customs that need to be conserved.

Keywords: Myth, Bhuta Kala, Ogoh-Ogoh

1. Latar Belakang

Pengungkapan bhuta kala dalam karya sastra khususnya cerita rakyat Bali tidak bisa lepas dari mitos. Mitos sebagai kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh umat Hindu di Bali. Para tokoh yang berperan dalam mitos adalah para dewa atau makhluk supernatural lainnya.

Peristiwa yang dikisahkan dalam mitos kebanyakan adalah kejadian di dunia lain atau bukan di dunia seperti sekarang dan terjadi pada masa lampau (Danandjaja dalam Atmadja, 1999). Mitos berbeda daripada cerita lainnya, seperti legenda dan dongeng. Legenda adalah kisah mirip dengan mitos, yakni dianggap faktual, namun bersifat tidak suci. Berbeda dengan mitos, legenda ditokohi oleh manusia biasa, namun sering pula digambarkan oleh kekuatan supernatural. Sedangkan dongeng adalah kisah yang tidak suci, tidak faktual dan tidak terikat oleh waktu dan ruang.

Mitos penting dikaji, guna memahami latar belakang dan bagaimana suatu komunitas memfungsikan mitos dalam kehidupan mereka. Sifat mitos yang diyakini faktual dan sakral mengakibatkan mitos menjadi suatu kisah yang sering terkait dengan sistem agama dan kebudayaan. Mitos dikatakan memiliki fungsi lebih kuat daripada legenda dan dongeng dalam hal memberikan petunjuk/sumbangan bagi pertahanan kelangsungan hidup suatu sistem sosial. Jika melalaikan petunjuk yang terdapat dalam mitos, maka mereka bisa terkena sanksi yang bersifat religious-magis.

Mitos berasal dari bahasa *myth* yang berarti dongeng atau cerita yang dibuat-buat. Dalam bahasa Yunani disebut *muthos* yang berarti cerita mengenai Tuhan dan dewa-dewi. Secara umum Barthes dalam Suaka, 2013 menyebutkan, mitos adalah sistem komunikasi yang memberikan kesan yang berhubungan dengan masa lalu, ide, ingatan dan keputusan yang diyakini. Sedangkan Bhuta kala berasal dari kata bhuta dan kala. Kata bhuta yang berasal dari kata bhu berarti ada, menjadi atau wujud. Kata bhu berkembang menjadi bhuta yang kemudian

diartikan telah diadakan atau dijadikan, yakni unsur-unsur alam yang meliputi unsur *Panca Maha Bhuta* meliputi *prathiwil*/tanah, *apah*/air, *teja*/sinar, *bayu*/angin dan *akasa*/ether. Sedangkan kata kala berarti tenaga atau kekuatan. Jadi bhuta kala artinya tenaga atau kekuatan alam yang maha besar (*super natural power*) sebagai manifestasi kehendak Hyang Widhi dalam mengatur alam semesta.

Mitos sebagai salah satu karya sastra dan bagian dari tradisi lisan, mengandung nilai-nilai yang menyangkut tata kehidupan komunitas tertentu. Nilai-nilai tersebut mulai diabaikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk membangkitkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi lisan yang diungkap pada mitos, maka forum seminar ini dijadikan media yang cocok sebagai pembelajaran bagi generasi muda. Bahkan Unesco dalam konferensinya di Paris, 17 Oktober 2003 telah mengakui tradisi lisan sebagai warisan budaya yang harus dilindungi. Ada berbagai mitos yang ada di Bali, namun mitos bhuta kala menjadi kajian karena sampai saat ini masih diyakini sebagai ide/gagasan terciptanya tradisi ogoh-ogoh merupakan visualisasi bhuta kala dalam kreasi seni.

Ogoh-ogoh adalah karya seni boneka kertas dipadukan dengan spon dan perlengkapan lain yang dalam kebudayaan Bali menggambarkan kepribadian bhuta kala. Ini adalah salah satu wujud dari budaya kreatif umat Hindu khususnya di Bali. Dalam ajaran Hindu Dharma, bhuta kala merepresentasikan kekuatan (Bhu) alam semesta material dan waktu (Kala) yang tak terukur dan tak terbantahkan. Bhuta kala identik dengan kekuatan negatif, memiliki sifat mengganggu kehidupan manusia. Di Bali tradisi ogoh-ogoh dianggap sebuah ritual

penyucian bhuta kala, dirangkaikan dengan upacara *tawur kesanga* yaitu persembahan kepada bhuta kala dalam bentuk pecaruan. Pelaksanaan upacara ini bertepatan dengan *pengerupukan/ngerebeg* yang dilakukan umat Hindu pada saat sehari sebelum hari raya Nyepi. Dengan melakukan ritual *tawur kesanga/bhuta yadnya/pecaruan*, bertujuan *nyomya* yaitu menetralsisir atau menghilangkan sifat buruk/negatif sehingga berubah menjadi baik/positif dan kekuatannya dapat berguna bagi kesejahteraan umat manusia dan alam.

2. Pembahasan

Dalam mengkaji mitos bhuta kala, maka penulis membahas: mitos asal-usul bhuta kala (mitos Ratu Gede Mecaling), ritual untuk bhuta kala (bhuta yadnya), makna dan fungsi ogoh-ogoh dalam hari Nyepi, dan pengendalian sifat negatif bhuta kala. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan satu persatu di bawah ini.

2.1 Mitos asal usul Bhuta Kala (Mitos Ratu Gede Mecaling)

Di Bali terdapat mitos yang menjelaskan asal-usul makhluk demonik beserta mala petaka yang menyertainya, yakni cerita rakyat tentang Ratu Gede Mecaling. Mitos ini mengisahkan bahwa suatu ketika Siva dan Bhatari Uma, melihat-lihat panorama alam di sebelah selatan pulau Bali, dengan mengendarai lembu Nandi. Di atas samudra, Siva bercengkrama sehingga setetes sperma atau kama petaknya jatuh ke laut. Hal ini menjelma menjadi raksasa dengan taring yang amat panjang. Raksasa itu meraung-raung sambil

menanyakan orang tuanya, sehingga menimbulkan gangguan terhadap empat dewa penjaga mata angin. Mereka berusaha membunuhnya, namun mereka mengalami kegagalan karena Ratu Gede Mecaling amat sakti. Dewa Siva mendatangi Ratu Gede Mecaling dan berjanji akan menunjukkan ayah dan ibunya, asalkan dia mau memotong taringnya. Ratu Gede Mecaling mengikuti permintaan Siva. Siva lalu mengakui bahwa Ratu Gede Mecaling adalah anaknya, dengan beribukan Bhatari Uma. Ratu Gede Mecaling diberikan istana di Pura Dalem Ped, Nusa Penida. Dia berkedudukan sebagai patih dari dewa di Pura Dalem Ped khusus dalam bidang magis (Sidemen,1987 dalam Atmadja,1999). Tugasnya adalah mengawasi tingkah laku orang Bali dalam menunaikan kewajiban agamanya. Apabila mereka melalaikan kewajibannya, maka Ratu Gede Mecaling dibantu oleh anak buahnya, yakni bregala berupa bhuta-bhuti dan leyak akan memberikan hukuman berupa wabah atau gerubug (Nala, 199; Sidemen,1980; Kardji, 1993; Bagus, 1977 dalam Atmadja, 1999). Ketika Ratu Gede Mecaling beserta anak buahnya datang ke Bali guna menimbulkan mala petaka, maka sebelum bertindak mereka rapat pada suatu tempat dengan tujuan untuk menyusun strategi menyerang pulau Bali. Pertemuan itu diintip oleh seorang petani dengan cara bersembunyi di balik pohon pandan. Anehnya, Ratu Gede Mecaling beserta anak buahnya tidak melihat petani tersebut.

Masyarakat desa Ped percaya bahwa anak buah Ratu Gede Mecaling juga terdiri dari wong gamang. Kawasan rawa-rawa sepanjang pantai dianggap sebagai hunian wong gamang yang sewaktu-waktu bisa dikerahkan oleh Ratu Gede Mecaling guna membantu bhuta-bhuti dalam melaksanakan missinya.

Wabah datang setiap setahun sekali, yakni mulai dari sasih Keenem, Kepitu, Kaulu sampai kepada sasih Kesanga (Bagus, 1977 dalam Bawa, 1999) atau sekitar bulan Desember sampai dengan bulan Maret.

Cerita rakyat Ratu Gede Mecaling yang dikenal oleh masyarakat Bali, memiliki kesamaan dengan kisah kama salah sebagaimana teruraikan dalam kitab Manikmaya. Kisah ini amat terkenal pada masyarakat Jawa. Kisah Kama Salah juga menuturkan tentang dewa Siva atau Hyang Girinatha dengan istrinya, yakni Uma menaiki lembu Nandi dengan tujuan bercengkrama mengelilingi dunia. Di tengah perjalanan gairah Siva terhadap istrinya muncul, sehingga sperma atau kama petaknya jatuh ke laut, yang kemudian melahirkan raksasa. Raksasa ini pun mencari ayahnya. Setelah melakukan keonaran dan para dewa berhasil dikalahkannya, maka Siva pun mengakuinya sebagai anak. Pengakuan itu sebagai imbalan, yakni pemotongan atas taring raksasa tersebut.

Ada sedikit perbedaan antara kisah Kama Salah dengan kisah Ratu Gede Mecaling. Dalam Kama Salah sang raksasa diberi nama Bhatara Kala, sedangkan di Bali dia diberi nama Ratu Gede Mecaling. Bhatara Kala diberikan hunian di pulau Nusa Kambangan, sedangkan Ratu Gede Mecaling diberikan hunian di pulau Nusa Penida terletak di tengah laut sebelah selatan pulau Bali. Penunjukkan hunian ini memiliki kedekatan, tidak saja karena sama-sama berbentuk pulau, tetapi secara geografis keduanya mempunyai kesamaan, yakni terletak di tengah laut yang berada di sebelah selatan pulau Jawa. Sama halnya dengan mitos Ratu Gede Mecaling, kitab Manikmaya pun mengisahkan bahwa semua makhluk jahat dan jin mengakui

bahwa Bhatara Kala yang beristana di pulau Nusa Kambangan berstatus sebagai rajanya. Bhatara Kala dan anak buahnya diberikan hak untuk memangsa beberapa jenis manusia yang digolongkan ke dalam kelompok sukerta, misalnya anak tunggal laki-laki, lima anak semua laki-laki maupun wanita, dan lain-lain.

Berdasarkan mitos yang terdapat di Bali, tampak bahwa bhuta kala memang dianggap sebagai sesuatu yang mempribadi, yakni berbentuk raksasa atau makhluk domenik. Bhuta kala dipercayai sebagai penyebab atau dalang dari aneka peristiwa alamiah, yakni bencana alam, termasuk serangan hama, penyakit//gerubug yang menimpa manusia, ternak dan hewan. Kekacauan sosial yang menimpa suatu masyarakat sering dikaitkan dengan ulah bhuta kala. Begitu pula orang Jawa, mempercayai adanya bhuta kala yang suka mengganggu kehidupan manusia sehingga manusia mengalami aneka kemalangan. Kepercayaan masyarakat Bali terhadap bhuta kala sebagai sesuatu yang mempribadi sangat mempengaruhi perilaku keagamaan mereka terhadap bhuta kala. Wujud bhuta kala adalah bersifat supernatural, sehingga tidak bisa dikalahkan secara fisik, mengakibatkan orang Bali selalu memperlakukan bhuta kala secara nonkonfrontatif agar temperamennya berubah, yakni dari jahat menjadi jinak.

2.2 Ritual/Yadnya Untuk Bhuta Kala (Bhuta Yadnya)

Melaksanakan yadnya merupakan kewajiban suci umat Hindu dalam rangka *Mepenaoran Rna* (membayar hutang) baik kepada Hyang Widhi beserta *prabhawa*-Nya sebagai pencipta, pemelihara dan pelebur (*Dewa Rna*), kepada para Pitara yang telah menurunkan keturunan/preti sentana (*Pitra Rna*) dan juga

kepada para Resi yang telah memberikan tuntunan suci kerohanian (*Resi Rna*). Terhadap ketiga hutang (*Tri Rna*) itu, umat membayar melalui *Panca Yadnya*, yaitu untuk *Dewa Rna* dibayar dengan melaksanakan *Dewa Yadnya* dan ***Bhuta Yadnya***, *Pitra Rna* dengan melakukan *Pitra Yadnya* dan *Manusa Yadnya*, sedangkan untuk *Resi Rna* dibalas dengan menjalankan upacara *Rsi Yadnya*.

Pelaksanaan upacara bhuta yadnya dalam rangkaian hari suci Nyepi adalah penyucian/*peparisudha bhuta kala* merupakan suatu bentuk persembahan/kurban suci kepada unsur-unsur alam (panca maha bhuta), dalam prakteknya dilakukan dengan melaksanakan upacara *Pecaruan (Caru)* atau *Tawur Kesanga*. Kata *caru* berasal dari kata *car* yang berarti enak, manis, atau sangat menarik yang kemudian berkembang menjadi harmonis, selaras, serasi atau seimbang. Selanjutnya *caru/mecaru* bermakna sebagai persembahan (kurban suci) kepada unsur-unsur alam (panca maha bhuta) agar tercipta atau terjaga kondisi yang selalu harmonis/selaras/serasi dan dimanfaatkan secara berkesinambungan. *Mecaru/tawur kesanga* menjadi inti dari pelaksanaan upacara bhuta yadnya pada *Tileming Kesanga*. Kata *tawur* berasal dari bahasa Jawa Kuno yang berarti kurban. Kata *tawur* juga diartikan sebagai penyucian bhuta kala sehingga menjadi tenang (*somya*), tenteram dan berada pada tempatnya setelah mendapatkan persembahan.

Sehari sebelum hari Nyepi, tepatnya pada *Tileming Kesanga*, yang juga merupakan akhir dari *sasih Kesanga*, menjelang pergantian *Tahun Caka* dilangsungkan upacara Tawur, tepatnya *Tawur Kesanga* atau *Tawur agung* yang sebenarnya adalah tingkatan *caru* yang lebih besar.

Pelaksanaan upacara ini mengikuti tingkatan terendah yakni tingkat rumah tangga dengan upacara *segehan satus kutus* (*segehan cacah* 108), dan memuncak di tingkat Propinsi (pusat) dengan upacara *Tawur Agung*. Pelaksanaan upacara *Tawur Kesanga* pada perempatan jalan atau *Catus Pata* untuk tingkat Propinsi/Kabupaten/Kota/Kecamatan/Desa/Banjar, dan pada perumahan umat masing-masing. Pada tingkat propinsi upakarnya berupa *tawur agung*, tingkat kabupaten/kota upakarnya *caru pancasata*, dan tingkat Banjar upakarnya berupa *caru ekasata/caru ayam brumbun*. Sedangkan pada perumahan umat Hindu masing-masing sesuai dengan petunjuk Parisada (dalam Arwati, 2008) bentuk upakarnya terdiri dari: di *mrajan/sanggah Kemulan/rong tiga munggah pejati* dan pada *natar/halaman mrajan, segehan cacahan*. Pada *natar/halaman* pekarangan berupa banten byakala. Pada *lebuh* (depan pintu keluar pekarangan di sebelah kanan) upakarnya berupa:

- a. *Nanceb sanggah cucuk* dilengkapi dengan upacara *pejati*
- b. Di bawah *sanggah cucuk*, *segehan cacahan* nasi putih satus kutus (108) tanding, *segehan panca warna 9 tanding*, dan *segehan agung*.

Waktu pelaksanaan upacara *tawur kesanga* biasanya selesai tepat tengah hari (pukul 12.00), pada sore harinya atau saat *sandy-kala* (pertemuan waktu sore dan malam) tiba, rangkaian *Upacara Tawur Kesanga* berlanjut dengan acara *Pengerupukan (Ngerupuk/ngerebeg)*, suatu bentuk acara dan upacara yang menyimboliskan pengembalian terhadap makhluk yang dianggap suka mengganggu dan mencelakakan manusia. Kalau pada upacara *tawur kesanga*, para bhuta kala itu diberi

labaan caru. Pada saat *pengerupukan* para bhuta kala dengan segala bentuk/rupa diharapkan kembali ke alam/dunianya masing-masing dan tidak lagi menggoda, mengganggu apalagi mendatangkan musibah bagi kehidupan manusia.

2.3 Makna dan Fungsi Ogoh-Ogoh Dalam Rangkaian Hari Nyepi

Mengacu pada pendapat Koentjaraningrat (1974): perihal tiga wujud kebudayaan selalu bergerak dari ide/gagasan dengan kandungan konsep, yang kemudian diwujudkan dalam perilaku, sehingga bermuara pada hasil berupa benda. Benda merupakan bentuk materialisasi atau visualisasi dari ide gagasan. Dalam konteks ogoh-ogoh, muatan ide yang dikandung adalah menyangkut gagasan sekala tentang sifat Tuhan (niskala), lewat imajinasi bernafaskan mitologi untuk menggambarkan unsur alam (bhuta), yang apabila berkembang tidak harmonis dapat berubah menjadi kekuatan negatif (kala). Jika kekuatan bhuta kala berkembang, maka pada akhirnya berujung pada datangnya masalah/musibah yang membuat manusia menjadi tidak tentram/nyaman dalam kehidupannya.

Kajian filosofis ogoh-ogoh dimaknai sebagai media pendidikan dalam rangka membentuk umat Hindu yang berkarakter mulia demi mewujudkan generasi emas. Media pendidikan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk meningkatkan kedewasaan umat agar sehat, cerdas, mandiri dan berkarakter mulia. Karakter mulia merupakan karakter orang atau masyarakat yang senantiasa menjadi pemberani dalam memperjuangkan kebenaran, teguh, murni, bebas dari kedengkian dan kesombongan. Senantiasa hidup jujur dan adil,

tidak korupsi, tidak melanggar norma yang dapat mencemarkan diri sendiri, keluarga dan masyarakat. Ogoh-ogoh sebagai media pendidikan, mulai dari merencanakan, membuat ogoh-ogoh, mengupacarai, mengarak dan sampai membakar ogor-ogoh mengandung nilai-nilai kehidupan yang luhur. Nilai-nilai yang dimaksud antara lain: nilai kebersamaan, kesatuan dan persatuan, hidup rukun, toleransi, saling menghargai, estetika/keindahan, nilai gotong royong, dan nilai keikhlasan. Fungsi ogoh-ogoh di dalam kegiatan upacara agama Hindu, adalah dalam rangka meningkatkan kualitas jaynya yang diselenggarakan.

Tampilan ogoh-ogoh selain sebagai pelengkap upacara agama Hindu, juga memberikan makna berupa pesan moral kepada masyarakat agar di dalam hidupnya senantiasa berpedoman pada nilai kehidupan yang benar dan luhur. Sesuai dengan pendapat Widnyani, (2012 : 36) pesan moral yang melekat pada patung ogoh-ogoh disampaikan dengan teknik simbol kepada masyarakat berupa:

- a. Wajah ogoh-ogoh yang menyeramkan, adalah symbol jangan bereksprei buruk.
- b. Postur tubuh patung ogoh-ogoh yang tinggi besar, simbul jangan rakus/korupsi.
- c. Eksprei ogoh-ogoh yang menakutkan, adalah simbol jangan menakut-nakuti orang lain.
- d. Sesajen dibuat dalam rangka sakralisasi patung ogoh-ogoh, symbol rendah hati dan ketulusan kepada Tuhan.
- e. Semangat warga desa adat dalam merencanakan,membuat, dan mengarak ogoh-ogoh

keliling desa, ini symbol kesatuan dan persatuan dalam membangun desa secara dinamis.

- f. Irama gamelan bleganjur yang harmonis, dinamis dan ritmis, ini symbol rasa seni/estetika yang senantiasa dilestarikan untuk melatih kesabaran dan kelembutan jiwa.
- g. Dibakarnya patung ogoh-ogoh setelah selesai diarak keliling desa, ini symbol keikhlasan dan tidak melekat terhadap ha-hal yang bersifat duniawi, walaupun indah dan mahal harganya.

Sebenarnya rangkaian (*aedan*) hari suci Nyepi, dimulai dari *Melis/Mekiis/Melasti*, *Pecaruan/Tawur Agung*, *pengerupukan*, yang kemudian merupakan moment penting untuk mengarak ogoh-ogoh keliling desa/kota pada saat *pengerupukan*. Keesokan harinya, dilanjutkan hari Nyepi dengan melakukan *Catur Berata Penyepian* dan lusa diakhiri dengan *Ngembak Geni*. *Melis/Mekiis/Melasti* dimaknai sebagai kegiatan menyucikan *Pretima/Arca/Pralingga* symbol Dewa-Dewi ke laut, danau atau ke mata air suci (*Beji*) . Upacara pecaruan/tawur kesanga sebagai upacara persembahan/labaaan berupa caru kepada bhuta kala. Dengan digelarnya pecaruan, bertujuan *nyomya* bhuta kala dan diharapkan akan tercipta keseimbangan *bhuana agung* dan *bhuana alit* (makrokosmos dan mikrokosmos). *Pengerupukan/ngerupuk* sebagai bentuk upacara mengembalikan bhuta kala ke alam/dunianya masing-masing. Pada saat ngerupuk pengembalian bhuta kala ke dunianya divisualisasikan ke dalam bentuk ogoh-ogoh. yang diarak keliling desa.

Bupati Eka mengimbau masyarakat Tabanan “Jadikanlah perayaan Nyepi sebagai moment introspeksi diri. Karena makna Nyepi merupakan ungkapan kasing sayang yang berkonsentrasi pada konsep *Tri Hita Karana*” (Bali Post, Mei 2013). Di dalam konsep ini kita diajarkan membangun hubungan yang harmonis dengan sesama, dengan Tuhan (Ida Sang Hyang Widi Wasa) dan dengan alam semesta. Pada hari suci Nyepi Tahun Baru Caka di Bali para umat Hindu melaksanakan *Catur Brata Penyepian* selama 24 jam. *Catur Brata Penyepian* saat hari Nyepi artinya empat larangan yang dilaksanakan pada hari Nyepi berupa: *Amati geni* (tidak menyalakan api), *Amati Karya* (tidak bekerja), *Amati Lelungan* (tidak bepergian), dan *Amati Lelanguan* (tidak melakukan aktivitas bersenang-senang/hiburan). Pada saat *Ngembak Geni/Labuh Brata/Lebar puasa*, artinya berakhirnya melaksanakan catur brata penyepian yang jatuh sehari setelah hari raya Nyepi. Hari ini dapat digunakan untuk melaksanakan dharma santih berupa kegiatan *dharma wacana* (ceramah keagamaan), *dharma gita* (kidung/tembang), *dharma tula* (diskusi), persembahyangan, pentas seni yang bernafaskan keagamaan, dan memberikan *punia*/sedekah kepada yang patut menerimanya.

2.4 Pengendalian/Penanggulangan Sifat Negatif Bhuta Kala

Pengendalian bhuta kala dengan menggunakan ritual caru pada dasarnya adalah usaha bersifat *niskala* guna menanggulangi mala petaka yang ditimbulkan oleh makhluk domenik/makhluk halus. Namun cara itu belumlah lengkap mengingat bahwa cara berpikir masyarakat Bali dalam

memecahkan masalah yang mereka hadapi adalah dengan menekankan pada perpaduan antara aspek *niskala* dan *sekala*. Berkenaan dengan hal tersebut di atas, maka pengendalian bhuta kala secara niskala perlu diimbangi dengan cara sekala. Bentuk pengendalian bhuta kala secara sekala menggunakan cara dan alat yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan, teknologi dan akal sehat. Wujud pengendalian bhuta kala bisa berlangsung pada tataran internal/individu. Pengendalian yang bersifat internal, yakni seseorang berusaha untuk memerangi/memangkas kebutakalaan/keraksasaan yang ada di dalam diri sendiri harus diawali dengan pengenalan terhadap sumbernya. Sumber sifat-sifat keraksasaan pada manusia adalah hasrat, keinginan/hawa nafsu yang tidak terkendali. Dari hasrat itu tumbuh ketamakan, dan dari ketamakan muncullah perbuatan jahat, seperti kemurkaan, penipuan, keserakahan, oegoistis, tak kenal malu. Bahkan sumber dari hawa nafsu terletak pemenuhan indriya baik dari alasan biologis maupun sosiologis.

Pengendalian hawa nafsu dapat dilakukan dengan cara mengoptimalkan fungsi-fungsi pikiran ke arah kebajikan. Gagasan ini berkaitan erat dengan pandangan agama Hindu, bahwa pikiran menentukan perilaku manusia, baik yang berkaitan dengan tindakan maupun ucapan mereka. Pengendalian pikiran ke arah kebajikan tidak cukup, masih memerlukan usaha keras dan terus menerus untuk mengendalikan dan menguasai pikiran agar selalu berbuat sesuai/mengikuti nilai-nilai/kaidah yang berlaku. Pengendalian sosial terhadap manusia yang berwatak keraksasaan memerlukan berbagai usaha, antara lain seperti peraturan.

Peraturan merupakan kumpulan aturan perilaku yang dipakai untuk membuat keputusan dan bertindak di dalam masyarakat. Peraturan yang berlaku harus disosialisasikan agar menjadi milik masyarakat. Sosialisasi dan pengendalian diri pertama dan terutama berlaku di lingkungan keluarga.

Sejalan dengan itu, maka penyelenggaraan caru pada lingkungan keluarga untuk menjinakkan bhuta kala merupakan langkah niskala yang sangat tepat, namun agar lebih berdaya guna, maka perlu disertai dengan kegiatan yang bersifat sekala, yakni sosialisasi dan pengawasan sosial internal maupun eksternal guna menghalangi tumbuhnya sifat keraksasaan di kalangan anggota keluarga. Penyelenggaraan sosialisasi dan pengendalian diri/sosial di lingkungan keluarga tidak bisa lepas dari peranan orang tua yang berstatus sebagai *guru rupaka*. Dalam rangka menanamkan sistem nilai yang berlaku dalam masyarakat, maka setiap keluarga perlu mengembangkan metode pendidikan yang tepat. Pelajaran yang paling tepat bagi anak-anak dalam rangka memerangi sifat keraksasaan yang melekat pada diri manusia adalah melalui penerapan pendidikan agama (Bawa, 1999).

Penanggulangan terhadap gangguan bhuta kala maupun Ratu Gede Mecaling beserta anak buahnya bisa pula dilakukan dengan memakai tumbuhan atau benda tertentu yang memiliki kekuatan magis, misalnya pandan. Latar belakang pemakaian pandan juga terkait dengan cerita rakyat tentang Ratu Gede Mecaling dan melandasi penggunaan pandan sebagai sarana penolak bala, seperti terlihat pada rumah penduduk di desa Penglipuran. Menanam pandan di depan pintu

keluar masuk rumah, dianggap bahwa pandan sebagai sarana penolak bala bersifat permanen.

3. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan, bahwa mitos sebagai salah satu karya sastra pada hakikatnya mengandung pesan moral/nilai-nilai kebajikan yang wajib dipahami dan diamalkan dalam kehidupan. Pesan moral yang tertuang dalam tradisi ogoh-ogoh merupakan kearifan lokal perlu dilestarikan. Ogoh-ogoh sebagai visualisasi bhuta kala dianggap memiliki sifat keraksasaan yang harus di jauhi dalam praktek kehidupan manusia. Mitos Ratu Gede Mecaling menceritakan asal-usul bhuta kala dipercayai sebagai penyebab dari aneka peristiwa alamiah yang suka mengganggu kehidupan manusia. Agar terhindar dari gangguan bhuta kala, maka dilakukan upaya pengendalian bhuta kala dengan cara niskala yaitu mempersembahkan ritual caru dan tampilan atraksi ogoh-ogoh sebagai symbol pengembalian bhuta kala ke dunianya. Cara sekala dilakukan dengan mengadakan pengendalian diri atau menjauhkan diri dari sifat keraksasaan dan pengawasan sosial terhadap manusia yang berwatak keraksasaan. Cara sekala yang lain, bersifat permanen adalah dengan menanam pandan berduri dianggap sebagai penolak bala.

Daftar Pustaka

- Arwati, Sri. 2008. *Hari Raya Nyepi*. Denpasar
Atmadja, Nengah Bawa. 1999. *Ganesa sebagai Avighnesvara, Vinayaka dan Pengelukat*. Surabaya: Paramita
Bali Post. 2013. Pemkab Tabanan Gelar “Pecaruan Tawur Kasanga” di Catus Pata. Denpasar: Pustaka Bali Post

- Koentjaraningrat. 1974. *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia
- Suaka, I Nyoman. 2013. Tradisi Nyepi di Sawah dalam Konteks Mitos dan Ritual. *Prosiding*, Seminar Nasional Mengurai Tradisi Lisan Merajut Pendidikan Karakter. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Saraswati Tabanan Bekerjasama dengan Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Bali, 26-27 April 2013. Denpasar: Cakra Press
- Widana, I Gusti Ketut. 2013. Ogoh-ogoh Bhutakala-Bhutakali dalam Kreasi Seni. *Makalah*. Fakultas Pendidikan Agama dan seni Universitas Hindu Indonesia Denpasar
- Widnyani, Nyoman. 2012. *Ogoh-Ogoh Fungsi dan Perannya di Masyarakat dalam Mewujudkan Generasi Emas Umat Hindu*. Surabaya: Paramita.

LAMPIRAN

PANITIA PELAKSANA SEMINAR NASIONAL
“LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL”
PROGRAM PASCASARJANA PENCIPTAAN DAN
PENGAJIAN SENI ISI DENPASAR
TAHUN 2013

Penanggung Jawab :

1. Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes.
2. Dr. Tjok. Udiana. P., S.Sn., SH., M.Hum.
3. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.SKar., M.Hum.
4. Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum.

Ketua Pelaksana : A.A. Ngr Gde Damatta Amitabha, S.Sn.

Wakil Ketua Pelaksana : Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd.

Sekretaris : Ni Made Haryati, S.Sn.

Bendahara : Ni Luh Lisa Susanti, S.Sn.

Moderator : 1. Gede Sutrawan, S.Sn.
2. Agus Ngurah Arya Putraka, S.Sn.

Notulen : 1. Dra. Ninik Srirejeki Hs.
2. I Made Bakti Wiasa, S.Sn.

Tim Perumus : 1. I Made Gede Kariyasa, S.Sn.
2. Ida Ayu Wayan Arya Satyani, S.Sn.
3. Syarif Munawar, S.Sn.
4. Drs. Tjok Gde Abinanda S.
5. I Wayan Eka Supartha, S.Sn.
6. I Putu Githa Herdia W., S.Pd.

Sekretariat : 1. Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn.
2. Ni Putu Ayu Kusuma Dewi, S.Sn.
3. Gede Pasek Putra Adnyana
Yasa SST.

4. I Gde Agus Indram Bayu A.,S.Sn.
- Seksi Acara : 1. Selly Oktarini,S.Pd.
- Dokumentasi : 1. I Gede Putu Bayu Sanjaya,S.Sn.
2. Ida Bagus Ngurah Primarta,S.Sn.
3. Ni Wayan Nandaryani,S.Sn.
- Publikasi : 1. I Ketut Setiawan.S.Pd.
2. I Made Bayu Yasana,S.Sn.
3. Dewa Gede Purwita,S.Pd.
4. Kadek Diah Pramanasari,S.Sn.
- Seksi Tempat dan perlengkapan : 1. A.A. Gde Tugus Hadi Iswara
A.M.,S.Sn
2. I Gst. Ngurah Alit Suparyawan,S.Sn.
3. Komang Wahyu Dinata,S.Sn.
5. I Gede Agus Rai,S.Sn.
6. Sunardy Kasim,S.Pd.
- Seksi Konsumsi : 1. Wayan Angga Kesuma
Muliawan,S.Sn.
2. Desak Putu Eka Parwati, S.Pd.
3. Ni Wayan Megawati,S.Sn.
- Seksi Sponsor : 1. Ida Bagus Ketut Adi Permana,S.Sn.
2. Ni Putu Ayu Kusuma Dewi,S.Sn.
3. Ni Luh Kadek Resi Kerdiati,S.Sn.
4. Dwi Novitasari,S.Sn.
- Seksi Kerohanian : 1. I Made Setiaria,SSP.

**SPONSORSHIP SEMINAR NASIONAL “LOKALITAS DALAM
SENI GLOBAL” PROGRAM PASCASARJANA PENCIPTAAN
DAN PENGKAJIAN SENI ISI DENPASAR
TAHUN 2013**

Terima kasih kepada :

Bebek Tepi Sawah

CV. Karya Yasa Utama

UD. Karya Suci

Agung Konfeksi

Telkom Flexy

Bumiprint

Minardi Boutique

Balerung Ubud

Museum Rudana

Natural Art Gallery

Oka Paramartha

Joana F Sheik

Jack And Queen

UD. Bali Cipta Seni

Batik Popiler II

Patha Handicraft

Niti Mandala

Finch Vintage

Play

Raves Shop

Foto bersama dosen seminar pascasarjana dan panitia pelaksana seminar nasional “Lokalitas dalam Seni Global” Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Tanun 2013



LOKALITAS DALAM SENI GLOBAL

Globalisasi yang sedang diwacanakan ternyata melampaui batas-batas kata word. Globalisasi mengisyaratkan mengenai poin-poin lokal seni budaya yang tersebar dimanapun dapat disebut aktivitas global. Jim Supangkat memberikan pandangannya mengenai seni global bahwa upaya mengidentifikasi global contemporary art yang justru mempertanyakan tanda-tanda keseragaman. Sejarawan terkemuka Hans Belting memulainya dengan melihat global contemporary art sebagai “seni global” yang harus dibedakan dari world art. Bagi Hans Belting, pengertian world art mencerminkan pemahaman modernisme yang hegemonik - Jadi secara struktur world art masih sebatas klaim bahwa pandangan dunia Barat merupakan pandangan yang mampu diaplikasikan disetiap pelosok kebudayaan dunia, padahal jika dibaca secara teliti hal ini sebatas hegemoni dari modernisme dengan jargon world art.

“Lokalitas dalam Seni Global” berada pada wilayah artefak-artefak kebudayaan lokal yang terdapat di Indonesia, Bali khususnya. Ikon-ikon lokal yang mencirikan lokal geniusnya. Sedangkan seni global berkuat kepada wacana seni yang diangkat dengan kekuatan lokal serta mampu diwacanakan diseluruh penjuru atau pelosok dunia.

(1) “Contemporaneity” : Biennale Indonesia Awards 2010. Pewacanaan Contemporaneity oleh Jim Supangkat

Para Penulis

Ida Ayu Wayan Arya Satyani, S.Sn
Kadek Diah Pramanasari, S.Sn.
Selly Oktarini, S.Pd.
Ni Luh Lisa Susanti, S.Sn.
Ni Made Haryati, S.Sn.
Ni Wayan Megawati, S.Sn.
Desak Putu Eka Parwati, S.Pd.
I Made Setiaria, SSP.
I Made Gede Kariyasa, S.Sn.
I Gusti Ngurah Alit Suparyawan, S.Sn.
Komang Wahyu Dinata, S.Sn.
Syarief Munawar, S.Sn.
I Wayan Eka Supartha, S.Sn.
I Putu Githa Herdia W., S.Pd.

I Made Bakti Wiasa, S.Sn.
Dewa Gede Purwita, S.Pd.
I Gede Agus Rai, S.Sn.
I Made Bayu Yasana, S.Sn.
Sunardy Kasim, S.Pd.
I Made Suwasa Astawa M.Sn
Wayan Angga Kesuma Muliawan, S.Sn.
I Gede Putu Bayu Sanjaya, S.Sn.
Gede Sutrawan, S.Sn.
A.A. Gde Tugus Hadi Iswara A.M., S.Sn.
Ni Luh Kadek Rsi Kerdiati, S.Sn.
Dra. Sunarmi, M.Hum.
Dra. Ninik Srirejeki Hs.
I Gede Agus Indram Bayu Artha, S.Sn.

Agus Ngurah Arya Putra, S.Sn.
I.B. Ngurah Primarta, S.Sn.
Ni Putu Ayu Kusuma Dewi, S.Sn.
Dwi Novitasari, S.Sn.
Ni Wayan Nandaryani, S.Sn.
I.B. Ketut Adi Permana, S.Sn.
A.A. Ngurah Gde Damatta Amitabha, S.Sn.
Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd.
Drs. Tjok Gde Abinanda Sukawati
I Ketut Setiawan, S.Pd.
Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, SST.
Dr. Edy Tri Sulisty, M.Pd.
Dra. Desak Nyoman Alit Sudiardi, M.Pd.



ISBN 978-602-98855-6-9

Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR