

ARTIK

Edisi 1

TIM Penyusun
UPT. TIK Institut Seni Indonesia Denpasar

Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar

ARTIK

Edisi 1

UPT. TIK Institut Seni Indonesia Denpasar

ISBN: 978-602-53298-8-3

Penanggung Jawab

Nyoman Lia Susanthi

Penulis

Tim Penyusun

Editor

I Gede Mugi Raharja

Ni Luh Kadek Dwi Gunawati

Ni Made Dwi Oktaviani

Yulia Ardiani

Ida Bagus Gede Wahyu Antara Dalem

A.A. Gede Bagus Ariana

I Putu Widi Adnyana

Desain dan Tata Letak

Agus Eka Aprianta

Penerbit

Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar

Ged. LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Nusa Indah Denpasar 80235

Email: penerbitan@isi-dps.ac.id

Redaksi

Ged. Citta Kelangen Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Nusa Indah Denpasar 80235

Email: tik@isi-dps.ac.id

Cetakan pertama, November 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

DAFTAR ISI

Kolofon	ii
Daftar Isi	iii
Prakata	x
Tari Sisywa Ngelukun: Permata Tarian Identitas Desa Batuan-Gianyar	1
Kebebasan dan Kebudayaan, (Batas-Batas) Toleransi, Akomodasi, dan Asimilasi	10
Salah Kaprah Penggunaan Bahasa Indonesia Di Ranah Publik (Bagian I)	17
Polarisasi Keberagaman Produk Seni Rupa dan Desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali	27
Rekonstruksi Seni Lukis Dulang, Desa Kedui, Tembuku, Bangli, Mendaur Motif dan Teknik Klasik	42
Faktor Pendorong Apropriasi Dalam Seni Lukis Keliki Kawan	49
Kearifan Lokal Pada Tugas Matakuliah Animasi	58
Kajian Desain Interior Bali Modern UC Silver Gold di Bali	64
Kajian Ubud Padi Villas di Ubud	69
Kajian Desain Interior Bali Modern Pada Golden Tulip Jineng Resort, Badung	73

Eksistensi Karya Seni Rupa dan Desain serta Metode Pembelajaran Keterampilan Pengerjaannya oleh Warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali	77
Mengkaji Bangunan Bali Modern Ayana Resort And Spa.....	101
Tinjauan Desain Interior Bali Modern Hotel Inna Grand Bali Beach	110
Tinjauan Desain Interior Bali Modern Jewelry Shop Angel To Angel	114
Tinjauan Desain Interior Bali Modern Pada Hotel Four Seasons Jimbaran, Bali	119
Kartun Kritik di Tahun Politik	125
Tari Legong, Keelokannya Tak Tertandingi.....	130
Desain Arsitektur Tradisional Bali Modern Pada Villa Tugu di Canggu Bali	135
Candi Borobudur, Perpaduan Filosofi Buddha dengan Budaya Nusantara	140
Interior Lobi Rumah Sakit yang Didesain Berdasarkan Kebijakan Sistem Pelayanan.....	147
Kartun <i>Palemahan</i>	160
Desain Parametrik Pada Arsitektur Dan Interior Dalam Revolusi Industri 4.0	166
Penerapan Warna Dalam Desain <i>User Interface</i> (UI) Aplikasi Seluler Bukaloka.....	172
Ruwatan Dalam Representasi Seni.....	185
Kartun Timun Pada Koran Kompas.....	193
Peranan Seniman Akademik Dalam Melestarikan Kebudayaan	199

Kontroversi Masyarakat Jawa Terhadap Keberadaan Tari Bedhaya Segoro Kidul Di Bali Sebuah Kritik Seni	204
<i>Upcycling</i> Kontainer, Sebuah Kritik Seni	210
Kritik Seni Pada Bentuk Bangunan Pura Langgar Bunutin Bangli	220
Praktik Kitsch Dalam Perkembangan Wastra Songket Bali	225
Perkembangan Desain Kain Tenun Gotia dalam Indrusti Fashion Era Globalisasi	232
Penerapan Unsur Desain Pada Busana <i>Ready-To-Wear</i> Perempuan <i>Plus Size Brand Pofeleve</i>	239
Kemesraan Legong Dengan Semara Pagulingan	250
Deskripsi dan Analisis Karakter Jatayu.....	256
Karakterisasi Tokoh Walunateng Dirah dalam Cerita Calonarang	261
Analisis Gerak dan Karakter Dewi Trijata Dalam Buku “Ramayana” Karangan Wawan Susetya dan Sendratari Ramayana Ciptaan Wayan Beratha.....	268
Desain Arsitektur Tradisional Bali Modern Pada Villa Tugu di Cangu Bali	274
<i>Smart Factory</i> Pada Industri Furnitur Di Era Revolusi 4.0	279
Analisis Karakter Tokoh Drupadi Dalam Cerita Mahabharata	286
Analisis Gerak Dan Karakter Mantri Buduh Dalam Arja	292
Analisis Karakter Tokoh Bisma	298
Karakterisasi Tokoh Dewi Subadra Dalam Cerita Mahabharata.....	302
Sumbangan Pemikiran Slamet Rahardjo Pada Seni Perfilman di Era Industri 4.0	307

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Agung Rai Museum <i>Of Art</i>	311
Tinjauan Desain Interior Bali Modern Pada Hotel Four Seasons Jimbaran, Bali	314
Desain Interior Bali Modern Bandara I Gusti Ngurah Rai Bali	319
Tinjauan Desain Interior Bali Modern Bangunan Monumen Museum Bajra Sandhi Renon, Denpasar - Bali.....	328
Desain Interior Bali Modern Pada “Hotelvilla Shanti”	333
“Bungan Dedari”, Para Bidadari Penabuh Gamelan	337
Karakter <i>Sekardiu</i> Hampir Kehilangan Identitas.....	342
Dekonstruksi Sebagai Konseptual Penciptaan Tari Rejang Renteng	349
Penerapan Unsur Visual Pada Logo Petitenget Festival Tahun 2018.....	357
Permainan Instrumen Gong Dalam Karya I Wayan Sadra	364
Kritik Pada Pementasan Karya Bebarongan Baru Di Bentara Budaya Bali	370
Nilai Seni Dalam Karya Karawitan “Geraus”	375
Tokoh Srikandi Dalam Cerita Mahabharata.....	384

PRAKATA

Puja pangastuti sesanthi angayubagia, kami panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku dengan judul “ARTIK” Edisi 1. Buku ini adalah kumpulan artikel yang ditulis tri civitas akademika ISI Denpasar pada *page* website ISI Denpasar selama kurun waktu tahun 2019. Kegiatan penulisan artikel pada website ISI Denpasar merupakan rencana kegiatan rutin yang diagendakan setiap tahun oleh UPT. Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) ISI Denpasar. Pada tahun 2019 artikel tersebut dikumpulkan dalam pusparagam artikel. Dengan tujuan untuk menyebarkan lebih luas gagasan-gagasan ilmiah maka dilakukan alih media terbit dari website kedalam buku. Artikel yang diterbitkan dalam buku ARTIK berjumlah 56 judul.

Dalam pembahasan buku ini, meliputi ruang lingkup fenomena maupun keunikan seni dan budaya pada ranah seni pertunjukkan serta seni rupa dan desain. Hal tersebut sesuai dengan filosofi dari nama buku ARTIK yang mengandung makna ART adalah seni dan TIK adalah media awal publikasi melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berupa website. Untuk itu pada terbitan awal buku ini, tim penyusun menyadari bahwa terkait dengan hasil akhirnya masih jauh dari sempurna sehingga tim sangat mengharapkan koreksi dan masukan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini pula, tim penyusun ingin menyampaikan terimakasih kepada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Rektor ISI Denpasar Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.SKar., M.Si, Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan Kerjasama I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn. Kepala UPT TIK Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A, Kasubag TIK Ni Luh Kadek Dwi Gunawati, S.E, Staf TIK Ni Made Dwi Oktaviani, S.Kom., Yulia Ardiani, S.Kom., IB. Gede Wahyu Antara Dalem, S.Kom., A.A. Gede Bagus Ariana, S.T., M.T., I Putu Widi Adnyada, S.Kom, Editor artikel website Prof. Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn serta seluruh penulis artikel yang telah dipercayakan tulisannya diunggah ke website ISI Denpasar.

Oktober 2019

Tim Penyusun

Tari Sisyā Ngelukun: Permata Tarian Identitas Desa Batuan-Gianyar

I Wayan Budiarsa

Prodi Tari, FSP I SI Denpasar
satriyalelana@yahoo.co.id

Abstrak

Keberadaan tari *sisya ngelukun* di Bali sangat beragam bentuknya, mulai dapat dijumpai di Desa Batuan, Singapadu, Batubulan (Gianyar), Desa Sumertha (Denpasar), dan ditempat lainnya. Ditarikan oleh kaum perempuan yang berjumlah 6 sampai 10 orang, bahkan bisa lebih. Ibarat permata yang memikat banyak orang, tarian ini sangat penting dalam pertunjukan drama-tari calonarang, karena di samping sebagai tarian pembuka sebagai daya tarik perhatian penonton. Dalam struktur pertunjukan calonarang, tari *sisya ngelukun* berperan sebagai murid-muridnya raja Dirah (*Walu Natha Dirah/ Matah Gede*) yakni; *Rarung, Lenda, Lendi, Gandi, Guvak Sirsa, Mahesa Wedana, dan Jaran Guyang*. Pola gerak, pola lantai, tata busana dari masing-masing daerah di Bali memiliki gaya tersendiri sesuai dengan perkembangan di tengah masyarakatnya. Tidak terkecuali di Desa Batuan Gianyar tari *sisya ngelukun* memiliki gaya tersendiri, baik dari segi *agem*, pola gerak, pola lantai, serta tata rias yang dikenakan. Tarian ini merupakan transformasi dari tokoh *Kakan-kakan* dalam drama tari gambuh gaya Desa Batuan Gianyar yang diiringi oleh seperangkat gamelan semara pagulingan, gong kebyar, ataupun jenis gamelan lainnya.

Kata Kunci: Sisyā Ngelukun, Permata, Gaya Batuan-Gianyar

Pendahuluan

Di Desa Batuan Gianyar, tari *Sisya ngelukun* merupakan bagian dari pertunjukan dramatari Calonarang yang tampil setelah *Sisya Bunga* atau *Sisya Pangeleb*. *Sisya ngelukun* merupakan para murid dari *Walu Natha Girah* (raja Girah) yakni: *Rarung, Lenda, Lendi, Guwak Sirsa, Mahesa Wedana, Jaran Guyang*. Awal terbentuknya tari *sisya ngelukun* Batuan diperkirakan pada akhir abad XIX, yang merupakan karya dari komunitas seniman yang ada di Batuan, kemudian di era selanjutnya di pelopori oleh I Nyoman Kakul untuk mempolakan, membakukan, memberikan *tetuwek* pada tariannya sehingga memperkuat penampilan penarinya. Tari *sisya ngelukun* gaya Batuan dipengaruhi pola-pola gerak tari pegambuhan, terutama dapat pengaruh dari tarian Kakan-kakan, serta dipengaruhi pula oleh tarian sakral rejang sutri yang merupakan identitas dari Desa Batuan. Tari *sisya ngelukun* gaya Batuan ini termasuk unik karena menggunakan salah satu tata busananya mengenakan destar/ *udeng* di kepalanya, berbeda dengan *sisya jegeg* yang menggunakan bunga kamboja (*jepun*) ataupun bunga tiruan untuk riasan kepalanya. Beberapa desa lain di Bali, *sisya ngelukun* mengenakan hiasan kepalanya dengan bunga kamboja/ bunga tiruan.

Saat pementasan, bahasa Kawi merupakan bahasa dialog yang digunakan oleh penari *sisya ngelukun*, yang dikategorikan dialog yang diucapkan oleh peranan Adik terhadap Kakak, maupun ucapan terhadap ratu Dirah. Beberapa struktur ucapannya sebagai berikut.

Peranan Adik; *Uduh Mbok, Lahti nagih pepareng amendak hyang-hyang bethari*
(wahai kakakku, marilah kita bersama-sama menghadap Ibu Ratu).

Peranan Kakak; *Uduh Yayi, masedewek sira ranten jeng ingannika*
(wahai adikku, baiklah dindaku/ kakak sudah siap adindaku).

Ucapan bersama-sama saat menghadap raja Dirah:

aduh... singgih pakulun hyang bhatari
(wahai junjungan hamba Ibu Ratu)

ndaweg pasang tabe para sisya presama
(terimalah salam hormat hamba semua)

lah ta umijille, para sisya wus angantek maring kene.
(lekaslah keluar, hamba semua telah siap menunggu disini).

Singgih, pakulun hyang bethari, aneda ngiring para sisya presama
(ampun, wahai Ibu Ratu, hamba semua menuruti sesuai perintah).

Rumjug haneng setra gandamayu
(bersama-sama menuju kuburan gandamayu).

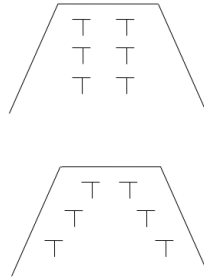
Selanjutnya ucapan atau dialog dalam beberapa adegan tertentu disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukannya. Sebagaimana beberapa pengala-

man dari penulis, biasanya dalam alur lakon yang disajikan ucapan/ dialog secara spontanitas akan muncul yang menuntut penari harus peka dan menguasai tatanan bahasa Kawi yang lebih luas.

Bentuk dan Struktur

Papeson

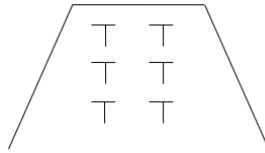
Ngegol kedepan dengan tangan kiri sirang susu, tangan kanan sirang pala.



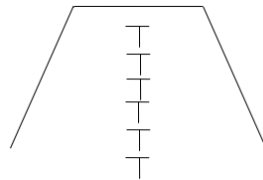
Ngeseh kiri lalu agem kanan, agem dalam tari Sisywa ini tidak sama dengan agem pada umumnya, agem kanan pada sisywa tangan kanan masih sama serang susu seperti pada umumnya, namun tangan kiri serang pinggul begitu juga sebaliknya pada agem kiri. Selanjutnya gerakan tuun naik *ngelier* sledet, gerakan ini diulang 2x lalu angkat kaki kiri silang, meserot kaki kanan langsung agem kanan. Gerakan naik turun *ngelier* sledet, angkat kaki kanan silang meserot kaki kiri langsung agem kiri, naik turun *ngelier* sledet lalu ileg-ileg kebawah dan keatas, tutup kaki, angkat kaki kiri angkat kaki kanan lalu ngeseh. Penari sebelah kanan ngentung pajeng kiri sedangkan yang di sebelah kiri ngentung pajeng kanan. Dilanjutkan dengan gerakan *ngeed* kemudian naik, dilanjutkan dengan mengangkat kaki kanan, kiri kemudian meserot, *ngeed*, *ngelier*, sledet, *ngeed* lagi, angkat kiri taruh proses agem kanan, ileg-ileg, turun, naik, kemudian tanjek buwung kiri. Gerakan sama dilakukan kebalikan dari sebelumnya.

Posisi penari di sebelah kiri melakukan gerakan yang sama namun berbeda arah. Dilanjutkan gerakan piles kanan dorong kanan agem kanan, sedangkan yang di sebelah kanan piles kiri dorong kiri agem kiri, *ngeed*, naik, *ngelier*, seledet. Selanjutnya angkat kaki kiri dorong kanan agem kanan, sedangkan yang di sebelah kanan angkat kaki kanan dorong kiri agem kiri *ngeed*, naik, *ngelier*, seledet. Dilanjutka dengan gerakan tanjung kanan, angkat kaki kiri angkat kaki kanan, ngeseh. Posisi yang di kanan piles kiri ngegol, sedangkan yang di kiri, piles kanan, dorong kananm dorong kiri, ngegol menghadap kedepan. Dalam posisi ini melakukan gerakan mengambil kedua selendang dengan tangan lurus kesamping kemudian dilepaskan setelah bunyi Gong den-

gan tangan disilang di depan dada. Posisi ini mencari posisi lurus kanan kiri seperti pada gambar.



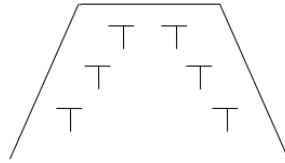
Dengan posisi lurus sejajar, piles kiri dorong kiri, agem kiri. Penari di sebelah kanan piles kanan, dorong kanan, agem kanan. Gerakan ini sama seperti gerakan awal menghadap ke pojok. Kemudian penari yang di sebelah kanan melakukan tanjek kanan, silang kaki kanan, ngenjot kebawah dengan tangan kanan tanjak lantang lalu metimpuh. Sedangkan penari di sebelah kiri melakukan tanjek lantang, genjot sambil metimpuh lalu bangun kaki kiri mundur bergantian dengan kaki kanan tayung kiri nyeregseg kanan, sledet kiri, nyeregseg kiri, nyeledet kanan. Penari di sebelah kanan berputar melakukan gerakan nengok melihat penari yang metimpuh. Selama metimpuh, penari yang dibawah melakukan gerakan ngelo sedangkan penari yang berdiri melakukan gerakan ngegol lalu ngepik melingkari penari yang duduk. Selanjutnya dengan melihat pasangan masing-masing, semua penari berhadap-hadapan di depan penari yang duduk. Dilanjutkan gerakan Ngenjot dengan tanjek lantang metimpuh lalu semua penari bangun dengan melakukan gerakan kaki kiri ke belakang, lalu bergantian dengan kaki kanan. Kemudian gerakan tayung kiri lalu nyeregseg kanan. Nyeregseg kiri sembari menghadap ke depan, angkat kaki kiri, angkat kaki kanan, langsung ngeseh dan semua penari melakukan gerakan ngumbang kanan dan kiri. Tayung kiri melakukan gerakan nyeregseg kanan dan kiri.



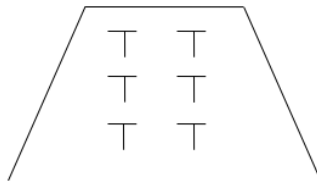
Pangawak

Nyalud kanan dorong kanan agem kanan, eledet, nyalud tangan kanan, tanjak kaki kanan tanjek tangan kanan, tanjek kaki kiri (tangan kiri memegang selendang). Tanjek buwung nyeregseg kanan dan kiri nyalud kanan dorong kanan agem kanan dengan tangan kanan panjang, gerakan ini dilakukan 3x. Dilanjutkan dengan gerakan nyelesah kanan kiri lanjut nyalud dengan agem kanan dengan tangan kanan panjang. Lalu melakukan gerakan nengkleng 1x8

Buta Ngawa Sari, tetap dalam posisi Buta Ngawa Sari.



Gerakan naik turun, ngukel tangan lanjut dengan rebah kanan. Rebah kiri dengan tangan kanan panjang langsung tekuk tangan kanan, piles kanan angkat kiri meserot ngaed dengan tangan sirang susu dengan gerakan kepala ngileg 1x8, nyeregseg kiri rendah angkat nyeregseg kanan, rendah kanan rendah kiri mundur kaki kiri nyalud kanan. Piles kiri piles kanan dilanjutkan gerakan ngegol dengan kedua tangan diatas depan dahi dengan posisi telapak tangan menghadap kedepan.



Kedua penari saling membelakangi dengan gerakan ngegol, kemudian piles kiri, piles kanan tayung kiri lalu nyeregseg kanan nyeregse kiri, nyalud kiri kemudian dorong kiri, dorong kanan (ngegol) kemudian berhadap-hadapan piles kiri, piles kanan, tayung kiri, nyeregseg kanan dan kiri kemudian nyalut kiri, dilanjutkan gerakan nengkleng 2x8, lalu Buta Ngawa Sari dengan posisi berhadap-hadapan. Kemudian melakukan gerakan yang sama sesudah melakukan gerakan Buta Ngawa Sari, sambil ucap-ucap (*Uduh Yâyi*). Lalu melakukan gerakan yang sama piles kiri, piles kanan, kedas kanan, langsung ngegol sambil ucap-ucap (*Lah ti Nagih Pepareng*). Langsung piles kiri, piles kanan tayung kanan langsung ngegol dengan ucap (*Amendak hyang betari*). Lalu pindah tempat dengan gerakan yang sama hanya ucap-ucap yang berbeda. Ucap-ucap yang pertama *Uduh Mbok*, yang kedua *Mase Dewek*, yang ketiga *Sira Yâyi*. Kemudian melakukan gerakan negkleng/Buta Ngawa Sari.

Pangetog

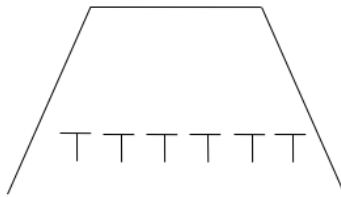
Gerakan mundur kiri, mundur kanan, lalu nyeregseg kedepan kemudian nyalud kiri dorong kanan, agem kanan, kemudian nyalud kanan, tanjek kanan, nyelud kanan, tanjek kaki kiri dengan tangan kiri memegang seldang. Gerakan tersebut dilakukan 2x. Yang ketiga melakukan gerakan yang

sama, namun ada gerakan yang berbeda yaitu Nyeleseh.

Melakukan gerakan menyilang dengan kaki kanan didepan, nengok kiri, nengok kanan, langsung dilanjutkan gerakan Lelasan Pegat Yeh kanan dan kiri, lompat 3x lalu nyeleseh kanan, nyeleseh kiri, langsung nyalud kiri. Nyeleseh kanan, nyeleseh kiri, kaki kiri menyilang melakukan gerakan lelasan pegat yeh kanan dan kiri dilakukan 3x, lalu nyeleseh kanan, kiri. Nyalud kanan, dorong kanan, agem kanan berhadap-hadapan. Lalu bertukar tempat melakukan Pangetog 2x.

Pakaad

Hadap belakang melakukan gerakan nyalud tangan kanan, tanjak kaki kanan. Nyalud tangan kanan, nanjek kiri dengan tangan kiri memegang seldang diulang 3x. Pada pengulangan yang ketiga menghadap kedepan. Lalu nyilang kaki kiri, nyalud kanan, dorong kanan, meserot. Agem kanan dengan tangan kanan panjang dan ditutup dengan seledet kanan.



Kesimpulan

Tari *sisya ngelukun* gaya Desa Batuan Gianyar diperkirakan telah muncul akhir abad XIX, memiliki ciri khas/ gaya tersendiri sehingga dapat dibedakan dengan tarian *sisya ngelukun* lainnya di daerah Bali. Beberapa unsur yang dapat membedakannya yakni; dari segi agem, pola gerak/ ragam gerak, pola lantai, dan tata busananya. Tarian ini dibawakan oleh kaum perempuan yang berjumlah 6-10 orang remaja dengan diiringi gamelan *semara pagulingan*, *gong kebyar*, atau jenis gamelan lainnya. Sampai kini keberadaan tari *sisya ngelukun* masih tetap lestari ditangan generasi seniman Desa Batuan Gianyar. Maestro tari alm. I Made Bukel sangat berjasa dalam pelestarian jenis tarian ini. Ragam gerak seperti *magoak-goakan*, *sesapi ngindang*, *angsel kado*, *seser*, *nongklang*, *mil-pil* adalah sebagian identitas gerakan yang terdapat pada *sisya ngelukun* gaya Batuan. Tarian ini merupakan transformasi dari tokoh *Kakan-kakan* dalam dramatari gambuh yang lebih awal muncul dan berkembang di Desa Batuan Gianyar. Tarian ini telah menjadi salah satu materi kuliah Spesialisasi Prodi Tari FSP ISI Denpasar tahun akademik 2017/2018, dan telah disajikan pada Ujian Akhir Semester.

Daftar Bacaan

- Bandem, I Made. 2004. *Kaja dan Kelod Tarian Bali dalam Transisi*. Terjemahan oleh Marlowe Makaradhwaja Bandem. Jogjakarta: BP ISI Jogjakarta.
- Budiarsa, I Wayan. 2009. *Tari Rejang Sutri Di Desa Pakraman Batuan, Sukawati, Gianyar*. Denpasar: Jurusan Tari FSP ISI Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Buku Arti, Arti Foundation.
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: MSPI.
- Seramasara, I Gusti Ngurah. 2007. Seni Pertunjukan Tradisional Bali, Sebuah Renungan Sejarah. *Mudra Jurnal Seni Budaya* vol. 20 No.1 Januari 2007. UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Rangkuman Esai Tentang Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Zoete, Beryl de and Walter Spies. 1973. *Dance and Drama in Bali*. London: Oxford University Press.



Gambar 1. Tata Rias dan Busana Sisya Ngelukun-Batuan.
Dokumentasi: Budiarsa, 2018.



Gambar 3. Tata Rias dan Busana Sisya Ngelukun
Dokumentasi; Budiarsa, 2018.



Gambar 4. Sisya Batuan oleh Mahasiswi ISI Denpasar,
Dalam Mata Kuliah Spesialisasi. Dokumentasi: Budiarsa, 2018.



Gambar 5. Salah Satu Pementasan di Pura
Dokumentasi: Budiarsa, 2018.



Gambar 6. Bagian dari Gerakan Magoak-goakkan
Dokumentasi: Budiarsa, 2018

Kebebasan dan Kebudayaan, (Batas-Batas) Toleransi, Akomodasi, dan Asimilasi

I Wayan Kondra

Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain,
Institut Seni Indonesia, Denpasar

Abstrak

Secara konseptual kebebasan dan kebudayaan, (batas-batas) toleransi, akomodasi dan asimilasi menghendaki manusia hidup secara tidak terbatas. Caren Bagus (dalam Ali Usman, 2006 : 5), menyatakan bahwa kebebasan dapat dipahami sebagai keadaan yang tidak dapat dipaksa atau ditentukan oleh sesuatu dari luar. Kebebasan dan kebudayaan muncul ketika era reformasi bergulir di Indonesia pada tahun 1998, di mana manusia Indonesia merasakan kebebasan berpikir, berpendapat, berpolitik, kebebasan berbudaya dan berdemokrasi.

Konsep kebebasan dan kebudayaan seharusnya kita menganut budaya multikulturalisme menurut Chris Barker (2008 : 379) menyatakan bahwa, setiap suku bangsa diyakini status setara, memiliki hak untuk menjaga warisan budaya mereka dengan tujuan untuk merayakan perbedaan mereka. Dibatasi dalam kesadaran toleransi dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika, sehingga budaya diakomodasi, sehingga terjadi asimilasi, yang pada akhirnya kesadaran multikultur, dalam berbangsa.

Keyword: Kebebasan Kebudayaan, toleransi, akomodasi dan asimilasi.

Pendahuluan

Kebebasan dan kebudayaan mempunyai banyak arti tergantung dari sudut mana kita memandang, untuk mengertikan kebebasan dan kebudayaan tersebut, dalam tulisan ini kebebasan dan kebudayaan dibatasi toleransi, akomodasi dan asimilasi.

Kebebasan dan kebudayaan merupakan hal yang mendasar atau hak hasasi dari manusia terlahir di dunia ini yang dimiliki oleh setiap individu, dan kebebasan sangat erat hubungannya dan tergantung dengan kebudayaan. Deskripsi jenis kebudayaan yang relevan hubungannya dengan kebebasan individu. Yaitu 1). Kebudayaan kemasyarakatan, yang praktek-praktek serta lembaga –lembaganya mencakup sejumlah kegiatan manusia, meliputi kehidupan public dan pribadi. 2). Kebudayaan kemasyarakatan berkaitan dengan kelompok-kelompok bangsa. 3). Kebebasan merupakan hal utama dalam tradisi liberal. Kebebasan tergantung bagaimana kebudayaan kemasyarakatannya. 4). Hak-hak sumber daya yang diperlukan untuk mempertahankan kebudayaan kemasyarakatannya, 5). Para liberal menanggapi kebudayaan yang tidak liberal.

Ronald Dworkin mengatakan bahwa anggota suatu kebudayaan memiliki kosa kata tradisi dan konvensi bersama (Dworkin 1985: 231). Namun hal itu memberikan gambaran yang abstrak atau sumir mengenai kebudayaan. Dalam hal kebudayaan kemasyarakatan, kosakata bersama ini adalah kosakata kehidupan social sehari-hari, yang diwujudkan dalam praktek-praktek meliputi sebagian besar kegiatan manusia.

Suatu kebudayaan bertahan dan berkembang di dalam dunia modern, akibat tekanan terhadap pembentukan suatu kebudayaan bersama atau tunggal di setiap Negara, maka harus ada kebudayaan kemasyarakatan. Hubungan kajian semacam ini ditegaskan oleh sebagian besar analis nasionalisme. Kaum ini menyimpulkan bahwa hal yang menentukan bangsa adalah kebudayaan yang meresap, merangkul, atau kebudayaan organisasi (misalnya A Smith 1986: 2; Margalit dan Raz 1990: 444; Tamir 1998; Poole 1993).

Bebas mempunyai arti yaitu terlepas sama sekali tidak terhalang, terganggu atau bisa juga merupakan suatu kemerdekaan (*freedom*) bagi setiap individu-individu manusia. Menurut John Loche (dalam Tiber M. Machan, 2008 : 12), menyatakan kebebasan berarti hak setiap manusia untuk bertindak tanpa dihalangi orang lain. Kaitannya dengan pendapat tersebut menurut Caren Bagus (Ali Usman, 2006 : 5), menyatakan bahwa kebebasan dapat dipahami sebagai keadaan yang tidak dapat dipaksa atau ditentukan oleh sesuatu dari luar, sejauh kebebasan disatukan dengan kemampuan internal.

Kebebasan dan kebudayaan muncul di Indonesia sebelum reformasi, yang tercermin dalam semboyan Bhineka Tunggal Ika, berbeda-beda kebudayaan tetapi satu Indonesia. Konsep tersebut dapat dipahami, disatu pihak

kebebasan dan kebudayaan secara individu bebas dari segala rintangan. Di pihak lain kebebasan dan kebudayaan diserahkan pada masing-masing masyarakat, tetapi masih terdapat ikatan keseragaman. Inilah konsep kebebasan yang ada di Indonesia, seluruh budaya di nusantara diakui tetapi masih menganut keseragaman menjadi budaya sentries. Padahal bila kita mengacu pada konsep kebebasan dan kebudayaan seyogyanya kita menganut budaya multi-kulturalisme yang menurut Chris Barker (2008 : 379) bahwa, setiap suku bangsa diyakini status setara, memiliki hak untuk menjaga warisan budaya mereka dengan tujuan untuk merayakan perbedaan.

Dalam proses perjalanan kebudayaan, ternyata banyak aspek keseragaman serta kebebasan yang dikehendaki oleh kelompok social. Keseragaman budaya tidak lagi diikat menjadi satu, tetapi diserahkan kembali ke masing-masing individu, gerakan kelompok kebebasan kebudayaan mencapai puncaknya dengan nama gerakan era reformasi.

Di Indonesia gerakan kebebasan semakin menggelora di public ketika kran demokrasi dibuka secara luas. Gerakan kebebasan ini dimulai sejak tahun 1998 yang disebut era reformasi yang diusung oleh seluruh komponen masyarakat. Kenginginan masyarakat adalah perubahan tatanan kehidupan di berbagai bidang, dengan tanpa terkekang lagi dengan kebebasan berpikir, berpendapat, berpolitik, kebebasan berbudaya dan berdemokrasi.

Idealnya kebebasan dan kebudayaan secara konseptual menghendaki adanya setiap individu manusia memiliki kebebasan secara hakiki, tetapi disatu sisi kebebasan tersebut juga dibatasi oleh budaya toleransi. Menurut Hegel (dalam Tibar M, 2008 : 12) bahwa kebebasan mempunyai pandangan yang mendasar yaitu batas-batas toleransi yang yaitu kepatuhan bersama, selanjutnya setiap manusia menginginkan suatu kebebasan untuk menuju suatu perubahan. Merupakan hak individu untuk bebas dalam bertindak tanpa ada halangan dari orang lain , namun dalam batas toleransi.

Konsep kebebasan berbudaya dari pemerintah, dibingkai Bhineka Tunggal Ika karya Mpu Tantular yang berarti, berbeda-beda tetapi satu. Realitas yang berkembang secara nasional adalah dimana budaya adi luhung yang berkembang di masing-masing provinsi didominasi oleh budaya Jawa (Jawa Centris).

Kebebasan dan kebudayaan tersebut dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia selalu dilalui dengan berbagai macam masalah, sebab dalam tataran praktis kebebasan terkadang tidaklah semulus apa yang dikonseptualisasikan. Sebagai contoh pemerintah Indonesia pada masa reformasi telah sepakat terhadap kebebasan berekspresi termasuk kebebasan pers, ternyata pada akhirnya karena desakan kelompok Islam garis keras dikeluarkan undang-undang pornografi, yang di sebagian provinsi masih dipermasalahkan. Hal ini menandakan bahwa tidak adanya toleransi budaya dari kelompok-kelompok mas-

yarakat tertentu terhadap kebebasan budaya yang dimiliki setiap individu yang berbeda.

Toleransi adalah istilah dalam konteks sosial, budaya dan agama yang berarti sikap dan perbuatan yang melarang adanya diskriminasi terhadap kelompok-kelompok yang berbeda atau tidak dapat diterima oleh mayoritas dalam suatu masyarakat. Contohnya adalah toleransi beragama, dimana penganut mayoritas dalam suatu masyarakat mengizinkan keberadaan agama-agama lainnya. Istilah toleransi juga digunakan dengan menggunakan definisi “kelompok” yang lebih luas, misalnya partai politik, orientasi seksual, dan lain-lain. Hingga saat ini masih banyak kontroversi dan kritik mengenai prinsip-prinsip toleransi, baik dari kaum liberal maupun konservatif. ([http//www.encyclopedia](http://www.encyclopedia))

Toleransi merupakan warisan budaya yang terdapat dalam kutipan kakawin Jawa Kuna yaitu kakawin Sutasoma, karangan Mpu Tantular semasa kerajaan Majapahit sekitar abad ke-14. Kakawin ini istimewa karena mengajarkan toleransi antara umat Hindu Siwa dengan umat Buddha. kata *bhinneka* berarti “beraneka ragam” atau berbeda-beda. Kata *neka* dalam bahasa Jawa Kuna berarti “macam” dan menjadi pembentuk kata “aneka” dalam Bahasa Indonesia. Kata *tunggal* berarti “satu”. Kata *ika* berarti “itu”. Secara harfiah Bhinneka Tunggal Ika diterjemahkan “Beraneka Satu Itu”, yang bermakna meskipun berbeda-beda tetapi pada hakikatnya bangsa Indonesia tetap adalah satu kesatuan. Semboyan ini digunakan untuk menggambarkan persatuan dan kesatuan Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terdiri atas beraneka ragam budaya, bahasa daerah, ras, suku bangsa, agama dan kepercayaan.

Kutipan ini berasal dari pupuh 139, bait 5. Bait ini secara lengkap seperti di bawah ini:

Rwāneka dhātu winuwus Buddha Wiswa,
Bhinnēki rakwa ring apan kena parwanosen,
Mangka ng Jinatwa kalawan Śiwatatwa tunggal,
Bhinnēka tunggal ika tan hana dharma mangrwa.

Terjemahan:

Konon Buddha dan Siwa merupakan dua zat yang berbeda.
Mereka memang berbeda, tetapi bagaimanakah bisa dikenali?
Sebab kebenaran Jina (Buddha) dan Siwa adalah tunggal
Terpecah belahlah itu, tetapi satu jugalah itu. Tidak ada kerancuan dalam kebenaran.

Dari berbagai persoalan kebebasan dan kebudayaan, perlu diluruskan dengan batas-batas toleransi. Pemahaman konsep arti kebudayaan dalam batas toleransi, asimilasi menurut Koentjoroningrat dalam Hasibuan, SR (2002

: 119), bahwa kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta “budhaya’ yang berarti budi atau akal, yang artinya kebudayaan hasil ciptaan dari manusia. Selanjutnya menurut Hall dalam (Chris Barker, 2000 : 8) kebudayaan adalah lingkungan actual untuk berbagai praktek, representasi, bahasa dan adat istiadat masyarakat tertentu. Lebih lanjut bahwa kebudayaan adalah berbagai bentuk nalar umum kontradiktif yang berakar dan membentuk kehidupan orang banyak.

Secara factual kebebasan dan kebudayaan sebenarnya membutuhkan toleransi, sebab diperlukan pengayaan kesadaran yang lebih terbuka bahwa keberagaman tidak harus dijawab dengan penyeragaman namun perbedaan adalah *summatulah* yang semakin memberikan warna tersendiri bagi kehidupan berbangsa (Moh Yamin:2011: 5).

Toleransi berasal dari bahasa Latin, yaitu “*tolerantia*” berarti kelonggaran, kelembutan hati, keringanan dan kesabaran. Dengan kata lain, toleransi merupakan satu sikap untuk memberikan hak sepenuhnya kepada orang lain agar bebas menyampaikan pendapat kendatipun pendapatnya belum tentu benar atau berbeda. Menurut Michael Walzer, (Walzer: 1997: 11) setidaknya terdapat lima hal yang dimungkinkan menjadi substansi atau hakekat toleransi, Pertama, menerima perbedaan untuk hidup damai, Kedua, menjadikan keseragaman menuju perbedaan. Secara tegas, membiarkan segala kelompok berbeda dan hadir dalam dunia. Toleransi tidak menghendaki adanya proses penyeragaman dari keberagaman, sebab ini sangat rentan komplik. Ketiga, toleransi membangun moral stoisme, yakni menerima bahwa orang lain memiliki hak walaupun secara praktis haknya kurang menarik simpati orang lain. Akan tetapi hal tersebut tetap harus dihargai dengan sedemikian tinggi sebab ini menjadi bagian hidup bertoleransi antar sesama. Keempat, mengungkapkan transparansi pada orang lain, ingin tahu, menghargai, ingin mendengarkan dan belajar dari orang lain, bukan selalu mengajari orang lain secara membabi buta tanpa memberikan ruang kepada orang lain untuk berbicara dan menyampaikan pendapatnya secara bebas sekaligus merdeka.

UNESCO sebagai organisasi resmi PBB dalam bidang pendidikan dan kebudayaan telah mengeluarkan deklarasi toleransi sebagai salah satu upaya mewujudkan kehidupan global yang toleran. Menurut UNESCO, toleransi adalah sikap saling menghormati, saling menerima dan saling menghargai di tengah keragaman berbudaya, kebebasan berpendapat dan karakter manusia (Moh. Yamin: 2011: 6). Ketika toleransi telah disepakati, maka yang terjadi adalah akomodasi budaya dari masing-masing kelompok, dimana kelompok yang satu akan memberikan ruang terhadap kelompok yang lain. Akomodasi budaya seperti yang terjadi di beberapa tempat di Bali, misalnya kelompok Islam Pegayaman di Buleleng, mengakomodasi budaya agama Hindu seperti melakukan *Ngeljot* (membawa sesuatu makanan kepada tetangga yang berag-

ama Hindu) saat hari raya Idul Fitri.

Selanjutnya akan terjadi asimilasi yaitu pembauran dua kebudayaan yang disertai dengan hilangnya ciri khas kebudayaan asli sehingga membentuk kebudayaan baru. Suatu asimilasi ditandai oleh usaha-usaha mengurangi perbedaan antara orang atau kelompok. Untuk mengurangi perbedaan itu, asimilasi meliputi usaha-usaha memperlakukan kesatuan tindakan, sikap, dan perasaan dengan memperhatikan kepentingan serta tujuan bersama.

Hasil dari proses asimilasi yaitu semakin tipisnya batas perbedaan antar individu dalam suatu kelompok, atau bisa juga batas-batas antarkelompok. Selanjutnya, individu melakukan identifikasi diri dengan kepentingan bersama. Artinya, menyesuaikan kemauannya dengan kemauan kelompok. Demikian pula antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain. Contoh asimilasi yang terjadi di Bali yaitu penyesuaian kemauan untuk melaksanakan persembahyangan pada waktu hari raya Nyepi dengan tidak mempergunakan pengeras suara yang menjolok oleh umat Muslim, menghormati larangan menghidupkan lampu, dan berpergian.

Penutup

Masalah kebebasan dan kebudayaan, (batas-batas) toleransi, akomodasi dan asimilasi kita tingkatkan secara terus-menerus dan bersama-sama, yang selama ini telah berjalan dengan baik kemudian dikembangkan dengan memetik suatu manfaat bagi semua komponen bangsa dalam berbangsa dan bernegara dalam kesatuan NKRI. Hal yang dapat dilakukan, antara lain:

1. Kampanye secara terus menerus, dan dialog antar tokoh agama guna mencapai kesadaran multikulturalisme.
2. Kesadaran akan empat pilar berbangsa: Pancasila, Bhineka Tunggal Ika, UUD 45 dan NKRI.
3. Kejujuran pada kehidupan akan HAM, di antara umat beragama.

Daftar Pustaka

- Agger Ben, 2007, *Teori Sosial Kritis Penerapan dan Implikasinya*, Penerbit: Kreasi Wacana, Yogyakarta
- Ali Usman, 2006, *Kebebasan Dalam Perbincangan Filsafat Pendidikan dan Agama*, Penerbit: Pilar Media, Yogyakarta
- Crish Baker, 2000, *Cultural Studies*, Penerbit: Kreasi Wacana, Yogyakarta
- Hefner Robert W, 2007, *Politik Multikulturalisme*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta
- Koentjaraningrat, 2002, *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*, Penerbit: Djambal, Jakarta
- Kymlicka Will, 2002, *Kewargaan Multikultur*, Penerbit: LP3ES, Jakarta

- Taena La, 2008, Kebebasan dan Kebudayaan dalam Batas-Batas Toleransi, SELAMI IPS Edisi 25 Volume I Tahun XIII
- Yamin Moh, 2011, Meretas Pendidikan Toleransi, Penerbit: Madani Media, Malang
- Wolf Martin, 2007, *Globalisasi: Jalan Menuju Kesejahteraan*, Penerbit: Yayasan Obor Indonesia, Jakarta

Salah Kaprah Penggunaan Bahasa Indonesia Di Ranah Publik (Bagian I)

I Nyoman Payuyasa

Dosen FTV ISI Denpasar

Abstrak

Kegiatan berbahasa merupakan kegiatan yang berada dalam alam sadar kita. Pada saat bertutur menggunakan bahasa, maka kita secara sadar menggunakan bahasa yang kita pilih. Seseorang seharusnya dapat belajar berbahasa dan membedakan penggunaan bahasa yang baik atau sebaliknya bahasa yang tidak baik. Bahasa mencerminkan logika berpikir seseorang. Begitu kalimat bijak yang sering dikumandangkan terkait hubungan yang sangat erat antara penggunaan bahasa dengan logika berpikir seseorang. Melalui cerminan bahasanya, dapat ditebak dengan mudah bagaimana alur berpikir seseorang, sehingga perlu ketelitian dalam penggunaan bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan. Terutama ketika berbicara di ranah publik, terdapat kesalahan yang menimbulkan salah kaprah atau salah pengertian sehingga maksud dan tujuan komunikasi tidak berjalan dengan maksimal. Misalnya, penggunaan kata seronok yang sering diartikan tidak pantas, padahal dalam KBBI kata tersebut artinya santun, sopan, pantas. Banyak sekali salah kaprah penggunaan bahasa Indonesia baik dalam tataran kata maupun kalimat yang seolah “dimaklumi”.

Kata Kunci : Salah kaprah, Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Bahasa mencerminkan logika berpikir seseorang. Begitu kalimat bijak yang sering dikumandangkan terkait hubungan yang sangat erat antara penggunaan bahasa dengan logika berpikir seseorang. Melalui cerminan bahasanya, dapat ditebak dengan mudah bagaimana alur berpikir seseorang, sehingga perlu ketelitian dalam penggunaan bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

Kegiatan berbahasa merupakan kegiatan yang berada dalam alam sadar kita. Pada saat bertutur menggunakan bahasa, maka kita secara sadar menggunakan bahasa yang kita pilih. Seseorang seharusnya dapat belajar berbahasa dan membedakan penggunaan bahasa yang baik maupun yang tidak baik. Seseorang yang mampu berbicara dengan baik secara umum sejalan dengan logika berpikirnya. Hal ini yang dapat membedakan seseorang dari sudut pandang berbahasa; mereka akan mempertunjukkan karakter sebenarnya.

Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerak badaniah yang nyata. Ia merupakan simbol karena rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia harus diberikan makna tertentu pula. Simbol adalah tanda yang diberikan makna tertentu, yaitu mengacu kepada sesuatu yang dapat diserap oleh panca indra. Berarti bahasa mencakup dua bidang, yaitu vokal yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, dan arti atau makna yaitu hubungan antara rangkaian bunyi dengan hal yang diwakili. Arti yang terkandung dalam suatu rangkaian bunyi bersifat arbitrer atau manasuka. Arbitrer atau manasuka berarti tidak terdapat suatu keharusan bahwa suatu rangkaian bunyi tertentu harus mengandung arti yang tertentu pula.

Bahasa tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia, segala bentuk kegiatan manusia menggunakan bahasa, baik bahasa lisan maupun bahasa tulis. Begitu dekatnya manusia, terutama masyarakat Indonesia kepada bahasa dan tentu saja bahasa Indonesia, sehingga muncul keadaan “ogah” atau “malas” untuk mendalami dan mempelajari bahasa Indonesia secara lebih jauh. Akibatnya, sebagai pemakai bahasa, orang Indonesia tidak terampil menggunakan bahasa. Ini merupakan suatu kelemahan yang tidak disadari.

Dalam berkomunikasi secara lisan yang sangat praktis menyebabkan kita tidak teliti berbahasa. Akibatnya, kita mengalami kesulitan pada saat akan menggunakan yang lebih teratur. Pada saat dituntut untuk berbahasa bagi kepentingan yang lebih terarah dengan maksud tertentu, kita cenderung kaku. Kita akan berbahasa secara terbata-bata atau mencampurkan bahasa standar dengan bahasa nonstandar atau bahkan, mencampurkan bahasa atau istilah asing ke dalam uraian kita. Padahal, bahasa bersifat sangat luwes, sangat manipulatif. Kita selalu dapat memanipulasi bahasa untuk kepentingan

dan tujuan tertentu. Lihat saja, bagaimana pandainya orang-orang berpolitik melalui bahasa. Kita selalu dapat memanipulasi bahasa untuk kepentingan dan tujuan tertentu. Agar dapat memanipulasi bahasa, kita harus mengetahui fungsi-fungsi bahasa. Pada dasarnya, bahasa memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan seseorang, yakni sebagai alat untuk mengekspresikan diri, sebagai alat untuk berkomunikasi, sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan beradaptasi sosial dalam lingkungan atau situasi tertentu, dan sebagai alat untuk melakukan kontrol sosial (Keraf, 1997: 3).

Derasnya arus globalisasi di dalam kehidupan kita akan berdampak pula pada perkembangan dan pertumbuhan bahasa sebagai sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era globalisasi, bangsa Indonesia mau tidak mau harus ikut berperan di dalam dunia persaingan bebas, baik di bidang politik, ekonomi, maupun komunikasi. Konsep-konsep dan istilah baru di dalam pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) secara tidak langsung memperkaya khasanah bahasa Indonesia. Dengan demikian, semua produk budaya akan tumbuh dan berkembang pula sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu, termasuk bahasa Indonesia, yang dalam itu, sekaligus berperan sebagai prasarana berpikir dan sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan iptek itu.

Menurut Sunaryo (2000 : 6), tanpa adanya bahasa (termasuk bahasa Indonesia) iptek tidak dapat tumbuh dan berkembang. Selain itu bahasa Indonesia di dalam struktur budaya, ternyata memiliki kedudukan, fungsi, dan peran ganda, yaitu sebagai akar dan produk budaya yang sekaligus berfungsi sebagai sarana berpikir dan sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tanpa peran bahasa serupa itu, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak akan dapat berkembang. Implikasinya di dalam pengembangan daya nalar, menjadikan bahasa sebagai prasarana berpikir modern. Oleh karena itu, jika cermat dalam menggunakan bahasa, kita akan cermat pula dalam berpikir karena bahasa merupakan cermin dari daya nalar (pikiran).

Hasil pendayagunaan daya nalar itu sangat bergantung pada ragam bahasa yang digunakan. Pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar akan menghasilkan buah pemikiran yang baik dan benar pula. Dewasa ini, penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik semakin merosot oleh karena perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena penggunaan bahasa yang terjadi di ruang publik salah satunya adalah banyaknya kesalahan dalam penalaran logika juga banyak salah kaprah dalam menggunakan kata maupun kalimat di dalamnya yang terpampang nyata di hadapan publik.

Penalaran adalah suatu proses berpikir manusia untuk menghubungkan data atau fakta yang ada sehingga sampai pada suatu simpulan. Salah nalar dapat terjadi di dalam proses berpikir untuk mengambil keputusan. Hal ini terjadi karena ada kesalahan pada cara penarikan kesimpulan. Salah nalar lebih dari kesalahan karena gagasan, struktur kalimat, dan karena dorongan emosi. Dalam lisan atau tulisan kerap kali kita dapati pernyataan yang mengandung kesalahan. Ada kesalahan yang terjadi secara tak sadar karena kelelahan atau kondisi mental yang kurang menyenangkan, seperti salah ucap atau salah tulis misalnya. Ada pula kesalahan yang terjadi karena ketidaktahuan, di samping kesalahan yang sengaja dibuat untuk tujuan tertentu. Kesalahan yang kita persoalkan di sini adalah kesalahan yang berhubungan dengan proses penalaran yang kita sebut salah nalar. Pembahasan ini akan mencakup dua jenis kesalahan menurut penyebab utamanya, yaitu kesalahan karena bahasa yang merupakan kesalahan informal dan karena materi dan proses penalarannya yang merupakan kesalahan formal. Berikut ini beberapa salah kaprah bahasa Indonesia di ruang publik yang banyak sekali terjadi dan seolah dibiarkan.

Pembahasan

Berikut ini akan dipaparkan beberapa kesalahan terutama salah kaprah terkait penggunaan kata maupun kalimat yang sering terjadi di ranah publik. Kesalahan ini perlu dianalisis sebab terkait dengan perbaikan logika berpikir dan berbahasa terutama untuk mengedukasi masyarakat secara luas. Jika yang benar digaungkan, maka tidak akan ada kesalahan berpikir yang digunakan dalam penggunaan bahasa Indonesia.

Area bebas asap rokok

Tulisan ini biasa dijumpai pada spanduk atau papan pengumuman, terutama di sekitar rumah sakit, ruang perawatan, tamn bermain anak-anak, sekolah, hingga tempat-tempat umum lainnya. Mungkin yang dimaksud dalam spanduk atau pengumuman tersebut adalah agar pengunjung maupun yang melintas di hadapan ruangan tersebut tidak merokok atau mematikan rokoknya. Namun, dengan penulisan tersebut, orang bisa saja mengartikan bahwa area tersebut bebas merokok, mau sesuka hati merokok dipersilakan. Kata “bebas” pada kalimat tersebut tidak menunjukkan larangan terhadap “asap rokok”. Bahkan yang muncul makna sebaliknya, yaitu asap rokok yang bebas berembus di area tersebut. Banyak yang salah kaprah dengan kalimat imbauan tersebut. Untuk menghindari kesalahan penyampaian maksud, lebih baik menggunakan kalimat dilarang merokok atau tidak boleh merokok di sini. Imbauan ini tidak akan menimbulkan tafsir ganda, sehingga pesan atau maksud yang ingin disampaikan dapat dengan jelas dimengerti dan dilaksanakan oleh khalayak.

Tolong absen

Kalangan civitas akademika pasti kerap menggunakan kalimat tolong diabsen, absensinya tolong diisi. Kata absen sudah tidak asing lagi terdengar di telinga kita. Dalam berkomunikasi sangat sering terjadi salah kaprah penggunaan kata absen. Ketika mendengar kata “absen”, biasanya kita secara spontan mengartikannya “hadir”. Namun arti dari kata “absen” yang sesungguhnya berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata “absen” diartikan sebagai tidak hadir atau tidak masuk. Untuk menyebut daftar hadir, kita bisa menggunakan pilihan kata presensi. Kalimat tolong diisi presensinya, merupakan kalimat yang benar dan tidak terjadi salah nalar dan salah kaprah. Kalimat absen ini merupakan penyakit bahasa kronis yang terjadi di masyarakat yang harus disadari dan dibudayakan untuk dibenahi.

Berhasil ditangkap

Kata “berhasil ditangkap” merupakan dua kata yang biasa kita temukan di berita manapun. Frase ini nampak baik-baik saja jika digunakan dalam kalimat yang tepat. Namun penulis menemukan kejanggalan pada beberapa berita, bahkan judul sebuah berita terkait penggunaan frase “berhasil ditangkap” ini. Contoh kalimatnya adalah “Pencuri itu berhasil ditangkap polisi di sebuah vila di Jimbaran”. Tidakkah lebih benar jika ditulis, “Polisi berhasil menangkap pencuri itu di sebuah vila di Jimbaran”? Sepintas kalimat pertama baik-baik saja dan dapat dipahami oleh masyarakat. Akan tetapi, ketika dianalisis ulang ada kejanggalan pada kalimat pertama. Permasalahannya terletak pada posisi kata “berhasil”. Kata “berhasil” merupakan predikat dalam kalimat tersebut sedangkan pencuri adalah subjek. Secara teori, predikat adalah tindakan yang dilakukan subjek, maka kalimat pertama di atas dapat dikatakan logika berpikirnya salah. Oleh karena kata berhasil menerangkan posisi pencuri sebagai subjek. Muncul pertanyaan, apakah bisa seorang pencuri yang berhasil ditangkap polisi? Atau polisi yang berhasil menangkap pencuri? Dalam konteks kalimat tersebut yang pantas berhasil adalah polisi. Maka sebaiknya kalimatnya diubah menjadi seperti kalimat kedua, yaitu “Polisi berhasil menangkap pencuri itu di sebuah vila di Jimbaran”. Logika kalimat ini dapat dikatakan benar, karena polisi-lah yang berhasil menangkap pencuri. Mungkin, pada kesempatan lain terjadi, “pencuri itu berhasil melarikan diri ketika hendak ditangkap polisi”.

Saling berpandangan atau saling berpelukan

Kedua kelompok kata di atas sering dijumpai dalam akitivitas bertutur di tengah masyarakat. Kata saling berpandangan adalah kelompok kata yang penggunaannya selama ini dimakna benar oleh masyarakat umum. Secara makna tidak ada permasalahan dalam tuturan kelompok kata saling berpan-

dangan. Namun, perlu dipahami secara lebih mendalam, kata berpandangan pada konteks contoh di atas sudah memuat makna saling. Hal ini membuat munculnya kemubaziran penggunaan kata “saling”. Sebaiknya cukup gunakan kata berpandangan, dengan contoh kalimat, mereka berpandangan dengan waktu cukup lama. Contoh lain yang dapat digunakan untuk menghindari kemubaziran kata tersebut adalah, mereka saling pandang dalam waktu yang lama. Permasalahan yang sama juga muncul dari kalimat kelompok kata yang kedua. Kata saling berpelukan juga merupakan sebuah kemubaziran kata. Kata berpelukan sebenarnya sudah mengandung arti kata saling, sehingga penyematan kata saling di depan kata berpelukan menjadi mubazir. Sebaiknya kata di atas dikoreksi menjadi, berpelukan atau saling peluk. Contoh kalimat yang dapat dilihat dengan kata “berpelukan” yang benar adalah, mereka berpelukan sangat erat.

Massa dan Armada

“Ratusan massa mendatangi Kantor Bupati Gianyar”. Kata massa bermakna “sekumpulan orang yang banyak sekali”. Apakah ratusan massa berarti “ratusan kumpulan orang”? Tidakkah yang dimaksudkan “ratusan orang”, bukan “ratusan massa”?

Begitu pula kata armada dalam kutipan berikut: “Lima puluh armada taksi sudah siap dioperasikan,” Makna armada adalah “rombongan suatu kesatuan”. Jadi, hilangkan saja kata armada dalam kalimat itu. Jika ingin menekankan informasi tentang sejumlah taksi sebagai satu kesatuan, kalimat itu dapat diubah menjadi Armada yang terdiri atas lima puluh buah taksi sudah siap dioperasikan.

Antisosial

Kebanyakan orang menyebut bahwa orang yang tidak mau bergaul, dengan sebutan “Antisosial”. Padahal Antisosial memiliki arti perilaku yang melawan masyarakat atau lingkungan di sekitar kita, seperti merusak (*bully*), membunuh, merampok atau perilaku licik. Seperti pada ilustrasi seorang laki-laki menyebut bahwa teman perempuannya yang tidak mau diajak berkumpul dengan sebutan “antisosial”. Hal ini menjadi pemicu sebuah permasalahan yang seharusnya tidak terjadi. Seharusnya kata yang digunakan adalah “Asosial”. Asosial memiliki arti tidak bersifat sosial ; tidak memperdulikan kepentingan masyarakat.

Ganti untung

Istilah yang lazim kita dengar dan juga kita gunakan adalah ganti rugi. Dalam tata bahasa ganti rugi disebut kata majemuk. Ada bentuk-bentuk kata majemuk serupa itu, misalnya meja tulis. Yang dimaksud meja tulis adalah

meja untuk menulis. Buku gambar adalah buku untuk menggambar. Anak angkat artinya orang (biasanya berusia muda) yang tidak bertalian darah yang diangkat menjadi anak sendiri. Contoh lain cetak ulang, yang artinya pencetakan ulang.

Pada contoh-contoh itu terlihat ada pemendekan bentuk. Menulis menjadi tulis, menggambar menjadi gambar, diangkat menjadi angkat dan pencetakan menjadi cetak. Hal yang sama sebenarnya juga terjadi pada kata ganti rugi, hasil pemendekan dari penggantian kerugian atau sekurang-kurangnya dari ganti kerugian. Jadi apa yang dimaksud dengan ganti untung dalam berita itu? Dengan analogi tersebut, ganti untung dapat ditafsirkan sebagai penggantian keuntungan atau ganti keuntungan. Hal ini tentu saja tidak masuk akal. (Keuntungan kenapa diganti?). Konon yang menciptakan istilah itu bermaksud agar korban mendapat penggantian yang menguntungkan, bukan yang merugikan. Dengan mengubah ungkapan ganti rugi menjadi ganti untung diharapkan kompensasi yang dimaksudkan menguntungkan pihak korban.

Seronok

Pada suatu acara, seorang tamu menjadi sangat gundah sebab sebelumnya pakaian yang dikenakannya dikatakan sangat seronok. Pernyataan seorang penutur ini membuat sang tamu tersebut menjadi tidak percaya diri. Menilik situasi yang terjadi, ada beberapa hal yang harus dikaji dari situasi tersebut berkaitan dengan pemahaman makna kata seronok.

Seronok menurut KBBI V berarti menarik hati, menyenangkan, atau sedap dipandang. Kajian pertama terhadap studi kasus di atas adalah ada kemungkinan yang dimaksud orang berkata “seronok” adalah berpakaian tidak sopan atau tidak pantas. Hal ini bisa terjadi karena penutur yang berkata “seronok” tidak memahami makna kata seronok yang sesungguhnya. Kajian kedua adalah maksud penutur yang berkata “seronok” terhadap pakaian tamu tersebut tujuannya untuk memuji. Memuji bisa saja karena memang pakaian yang digunakan tamu sangat indah dan sedap dipandang. Menurut kajian kedua ini maka dapat dipastikan sang tamulah yang salah paham atau tak paham dari arti kata seronok. Padahal, seharusnya tamu itu senang, karena kata “seronok” yang diungkapkan untuk menyatakan pujian terhadap pakaiannya. Hal ini bisa terjadi karena masyarakat yang selama ini salah kaprah terkait arti kata seronok tersebut, sehingga memicu permasalahan-permasalahan kecil yang sebenarnya tidak perlu terjadi.

Bergeming

Banyak kata-kata yang sering diartikan berlawanan oleh masyarakat, selain kata “seronok” di atas. Kata lain yang pemaknaannya sering salah kaprah adalah “bergeming”. Di tengah masyarakat sering muncul pernyataan

”Dia tidak bergeming” yang diartikan sebagai ”dia tidak bergerak”. Padahal, menurut KBBI V arti kata “bergeming” adalah tidak bergerak sedikit juga, diam saja. Oleh karena itu, penggunaan kata “tidak bergeming” untuk menyatakan seseorang itu diam dan tidak bergerak adalah salah. Kesalahan ini dapat dikatakan fatal jika terjadi dalam masyarakat. Pemaknaan yang bertentangan terhadap satu kata tidak bisa dianggap hal yang remeh. Diperlukan kekritisan dalam penggunaan kata-kata yang sekiranya tidak umum di masyarakat, atau frekuensi penggunaannya tidak sering.

Acuh tak acuh

Kata acuh tak acuh adalah kata yang sering digunakan dalam situasi apabila mendapat perlakuan seperti tidak dipedulikan. Kata-kata ini dapat dikatakan sangat sering terdengar di masyarakat. Namun masalahannya, sangat sering penggunaannya tidak sesuai antara makna kata dengan maksud yang ingin disampaikan. Kata “acuh tak acuh” ini sayangnya menjadi lebih populer ketika menjadi lirik salah satu lagu karya band D’Masiv. Salah satu lagu karya D’Masiv yang “memomulerkan” kata “acuh” ini adalah lagu yang berjudul “Cinta Ini Membunuhku”. Pada salah satu bagian lirik lagunya berbunyi “kau acuhkan aku dengan sifatmu, tak sadarkah kau telah menyakitiku”, “Kau menolakku, acuhkan diriku”.

Melihat secara keseluruhan lirik lagu, dapat diinterpretasikan maksud yang ingin disampaikan penulis lagu adalah adanya ketidakpedulian seseorang. Namun sayangnya hal ini menjadi kabur dan tak jelas karena untuk menggambarkan ketidakpedulian ini penulis lagu menggunakan kata acuh. Padahal arti dari kata kata “acuh” sendiri adalah peduli, mengindahkan. Sedangkan untuk menggambarkan ketidakpedulian adalah dengan kata “tak acuh”. Gabungan kata acuh tak acuh sebenarnya adalah penggambaran untuk makna peduli tak peduli. Hal ini perlu mendapat perhatian karena makna kata yang dianggap selama ini dan makna kata sebenarnya, berlawanan makna. Ini akan memberikan pengaruh secara makna tuturan yang hendak disampaikan kepada lawan tutur.

Uang kecil dan uang besar

Dalam percakapan keseharian, sering kita mendengar ada seseorang yang menyatakan “tidak ada uang kecil mas” atau “ada uang kecil mas?”. Dalam percakapan tersebut, apakah kita mengenal adanya uang kecil dan besar? Bukankah kita hanya akrab dengan nominalnya saja dalam melakukan transaksi jual beli. Apakah yang dimaksud adalah uang yang ukurannya lebih kecil atau ukurannya lebih besar? Penggunaan istilah uang kecil ini sungguh rancu dan telah salah kaprah bahwa uang kecil yang dimaksudnya adalah uang dengan nominal kecil. Jadi, sebutkan saja nominalnya, agar tidak terjadi salah

kaprah dalam hal komunikasi.

Nol dan Kosong

Ketika ada yang bertanya “berapa nomor teleponmu?”, seseorang akan menjawab dengan sigap dan cepat “kosong delapan satu...”. Dalam konteks ini apakah tepat penggunaan kata kosong untuk menyebutkan nomor? Ya, ini terjadi karena ada yang menyamakan peran angka Nol (0) yang diambil dari bahasa Belanda (nol), dengan kata kosong. Dalam penjelasan Tesaurus bahasa Indonesia, padanan untuk nol itu kosong, sementara makna kedua adalah hampa; nihil dan keduanya merupakan kata sifat. Padahal dalam ilustrasi percakapan di atas merupakan kata bilangan, bukan kata sifat. Jadi penggunaan yang benar adalah kata nol untuk menyebutkan nomor. Penggunaan kata kosong akan menyebabkan munculnya makna rancu.

Haru Biru

Bermakna rawan hati (kasihan, iba) di KBBI, kata haru sering dipakai untuk menggambarkan suasana sedih dan penuh air mata. Namun, dalam kamus yang sama, ternyata terdapat pula arti kata yang lain dari haru, yaitu yang merupakan ragam bahasa Minangkabau (Mk) yang berarti kacau. Maka, istilah “haru biru” yang kemudian populer diidentikkan dengan kesedihan yang sangat menyayat hati pun langsung salah kaprah. Alih-alih melengkapi kata haru yang bermakna iba, kata biru di sini hadir untuk mengikuti kata haru yang bermakna kacau. Dengan kata lain, haru biru bermakna kerusakan, keributan, kekacauan, atau huru-hara bukannya “sedih yang sedih *banget*”.

Emosi

Ketika seseorang sedang marah, kata yang sering muncul adalah “emosi”. Selama ini, “emosi” hampir selalu identik dengan rasa marah yang meluap-luap. Selain itu, orang yang mudah marah-marrah, disebut dengan istilah “emosional”. Selama ini makna yang tertanam di tengah masyarakat terkait kata “emosi” adalah perasaan marah yang seseorang. Padahal sebenarnya emosi bukan hanya sekadar rasa marah. Menurut KBBI V, “emosi” adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat; keadaan psikologis atau fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, dan kecintaan. Melihat makna emosi dari KBBI ini dapat dipastikan yang terjadi selama ini adalah pemaknaan yang salah kaprah terhadap kata “emosi”.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap penggunaan bahasa Indonesia dalam bertutur di tengah proses komunikasi masyarakat, masih banyak hal yang perlu diperbaiki. Beberapa contoh di atas adalah segelintir dari tumpukan kesalahan-kesalahan yang masih terjadi, dan kemungkinan akan terus terjadi. Melalui analisis ini semoga masyarakat mulai sadar untuk dapat

“memperbaiki” logika berpikir dan pemaknaan bahasa yang digunakan. Selain untuk menunjukkan nalar penutur yang baik dari segi penggunaan bahasa, memperbaiki kualitas tuturan dengan bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menjaga keutuhan bahasa Indonesia itu sendiri.

Penutup

Kesalahan berbahasa tidak sama dengan kekeliruan berbahasa. Keduanya memang merupakan pemakaian bentuk-bentuk tuturan yang menyimpang. Kesalahan berbahasa terjadi secara sistematis karena belum dikuasainya sistem kaidah bahasa yang bersangkutan. Kekeliruan berbahasa tidak terjadi secara sistematis, bukan terjadi karena belum dikuasainya sistem kaidah bahasa yang bersangkutan, melainkan karena kegagalan merealisasikan sistem kaidah bahasa yang sebenarnya sudah dikuasai. Kekeliruan pada umumnya disebabkan oleh faktor performansi. Keterbatasan dalam mengingat sesuatu atau kelupaan menyebabkan kekeliruan dalam melafalkan bunyi bahasa, kata, urutan kata, tekanan kata, atau kalimat, dsb.

Kesalahan berbahasa adalah suatu peristiwa yang bersifat inheren dalam setiap pemakaian bahasa baik secara lisan maupun tulis. Salah satu hambatan dalam proses komunikasi adalah kurangnya keterampilan berbahasa. Kesalahan-kesalahan berbahasa ini menyebabkan gangguan terhadap peristiwa komunikasi, kecuali dalam hal pemakaian bahasa secara khusus seperti dalam lawak, jenis ilan tertentu, serta dalam puisi. Dalam pemakaian bahasa secara khusus itu, kadang-kadang kesalahan berbahasa sengaja dibuat atau disadari oleh penutur untuk mencapai efek tertentu seperti lucu, menarik perhatian dan mendorong berpikir lebih intens.

Salah kaprah dalam diartikan sebagai ‘salah satu kesalahan yang sudah umum sehingga karena sudah terbiasa dengan yang salah seperti itu, orang tidak lagi menganggap itu salah. Salah kaprah bukan terjadi sekali, melainkan berkali-kali sehingga yang salah itu seolah-olah sudah benar dan karena itu digunakan terus-menerus. Dari hasil observasi serta pembahasan yang dilakukan penulis kemunculan salah kaprah tersebut berawal dari kurangnya pemahaman penutur terhadap bahasa yang digunakan, baik itu penguasaan makna kosa kata, susunan struktur kalimat, serta lemahnya kemampuan bertutur yang sesuai dengan kaidah kebahasaan, yang tentu saja berlandaskan kaidah yang baik dan benar.

Referensi

- Hasan Alwi. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
Keraf, Gorys. 1997. *Komposisi*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.

Polarisasi Keberagaman Produk Seni Rupa dan Desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali

**I Gusti Ngurah Ardana, I Wayan Adnyana, I Komang Sudirga, A.A.
Gede Rai Remawa, I Wayan Mudra, Cok Gede Raka Swendra, Cok
Gede Rai Padmanaba, D.A. Tirta Ray dan
I Gusti Ngurah Agung Jaya CK.**

¹ ngurahardana@isi-dps.ac.id

Abstrak

Tulisan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi produk seni rupa dan desain, yang merupakan hasil kegiatan berkesenian masyarakat di sembilan Desa di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli. Minat dan bakat masyarakat menghasilkan produk seni rupa dan desain, dapat berkembang secara alami karena kehidupan masyarakat di Bali dipengaruhi oleh agama serta adat atau tradisi yang harus dilengkapi dengan produk seni rupa dan desain. Agar diperoleh data yang akurat sebagai pedoman penyusunan simpulan, maka penelitian ini dilakukan memakai rancangan survey ke seluruh desa tersebut. Data dikumpulkan memakai metode wawancara, observasi, dokumentasi dan proses analisisnya menggunakan metode deskriptif naratif yang didukung sejumlah pustaka yang relevan. Hasil penelitian ini menggambarkan, polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain yang berkembang dipengaruhi oleh tiga faktor yang terdiri atas: 1) faktor relegi; 2) faktor sosial ekonomi; dan 3) faktor individu. Dampak dari polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli yang bersumber dari ketiga faktor tersebut, justru saling mendukung kreativitas masyarakat untuk memproduksi berbagai jenis produk seni rupa dan desain yang tidak hanya terikat pada satu faktor kebutuhan saja.

Kata kunci: polarisasi, keberagaman, seni rupa, desain dan kreativitas.

Pendahuluan

Penduduk di Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli Provinsi Bali diyakini sebagai masyarakat yang memiliki kekayaan seni rupa dan desain yang pengembangannya disesuaikan dengan filosofi serta kebutuhan masyarakat bahkan kondisi wilayahnya. Seni rupa dan desain yang berkembang, sejatinya merefleksikan potensi masyarakat tersebut yang perlu dilestarikan dan diberikan pembinaan serta dikembangkan lagi sebagai upaya penyediaan lapangan kerja baru. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi agar Pemerintah Kabupaten Bangli yang merupakan bagian dari wilayah Provinsi Bali (Gambar 1) dapat melakukan program pelestarian dan pembinaan serta pengembangan dalam rangka peningkatan kesejahteraan bagi masyarakat di Kabupaten Bangli umumnya dan Kecamatan Bangli (Gambar 2) khususnya.

Hal itu sudah sesuai dengan visinya, yaitu: mewujudkan pelayanan prima yang berkualitas. Memiliki 12 (dua belas) misi yang terdiri atas: 1) Meningkatkan dan mengembangkan sistem pelaporan capaian kinerja tepat waktu serta



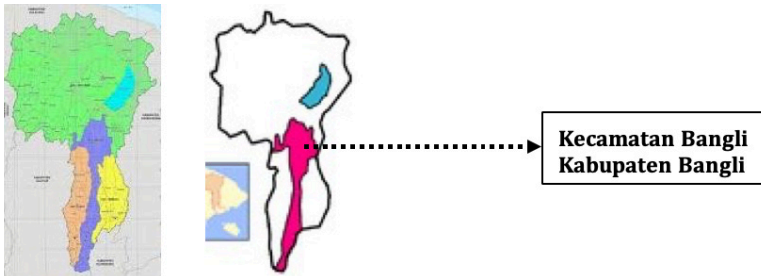
Gambar 1. Posisi Kabupaten Bangli pada Peta Pulau Bali.

sistematis; 2) Meningkatkan partisipasi masyarakatnya dalam pembangunan; 3) Mengoptimalkan proses perencanaan pembangunan daerah; 4) Memberdayakan masyarakat untuk menjaga ketertiban dan keamanan; 5) Mengembangkan dan melestarikan nilai adat maupun budayanya; 6) Meningkatkan pelayanan administrasi kependudukan; 7) Meningkatkan kapasitas aparatur pemerintahan desa/keurahan; 8) Meningkatkan sarana dan prasarana pelayanan administrasi perkantoran; 9) Menggalakkan serta mendorong terlaksananya program pengentasan kemiskinan; 10) Menggalakan atau mendorong terwujudnya pendidikan kesehatan dan lingkungan di sekolah serta masyarakat; 11) Melaksanakan pembinaan peningkatan kualitas anak termasuk perempuan; dan 12) Melaksanakan bimbingan kurukunan hidup beragama.

Masyarakat di Kecamatan Bangli (gambar 3), tersebar di 9 (Sembilan) desa yaitu: 1) Kubu yang mengayomi Banjar Kubu, Penglipuran dan Tegal Suci; 2) Landih melingkupi Banjar Landih, Buayang, Langkan, Penaga dan Palak Tiyang; 3) Cempaga mengayomi Banjar Brahmana Bukit, Gunaksa, Ce-

mpaga, Pande, Brahmana Pande, Sidem Bunut, Pakuwon dan Puri Bukit; 4) Kawan yang memiliki Banjar Brahmana Tegalalang, Tegalalang, Puri Kanginan, Puri Den Carik, Puri Agung, Kawan, Pule, Nyalian, Blumbang, dan Geriya; 5) Bebalang menghimpun Banjar Bebalang, Tegal, Petak, Sembung, Gancan dan Sendit; 6) Bunutin yang memiliki Banjar Dadia, Selati, Dukuh, Bunutin dan Guliang Kawan; 7) Kayubih yang mengayomi Banjar Kayubih, Kayang dan bangklet; 8) Pengotan meliputi Banjar Padpadan, Penyebeh, Besenge, Sunting, Yoh, Delod Desa, Tiyang Desa dan Pengotan Dajan Uma; serta 9) Taman Bali yang mewardahi Banjar Siladan, Guliang, Teruna, Sidawa, Pande, Dadia, Gaga, Dinas, Uma dan Jelekungkang (Saputra, 2017).

Masyarakat yang berdomisili di setiap Banjar di setiap desa, mengembangkan keterampilan mengerjakan produk seni rupa dan desain yang mayoritas didapatkan melalui belajar sendiri (otodidak). Ada yang mengikuti pekerjaan yang sudah selalu dilakukan oleh keluarganya, ada yang karena minat yang tumbuh di dalam dirinya, ada juga yang awalnya hanya untuk



Gambar 2. Posisi Kecamatan Bangli di Peta Kabupaten Bangli.

memeroleh penghasilan semata tetapi semakin banyak yang belajar di sekolah tingkat menengah dan perguruan tinggi selain yang melalui pelatihan yang diselenggarakan pemerintah. Bagi yang belajar di sekolah, khusus untuk mempelajari keterampilan mengukir dan melukis serta mematum. Sekarang ini, sudah berkembang lebih luas ke bidang busana dan desain komunikasi visual bahkan juga desain mebel di jurusan desain interior. Oleh karena itu, produk seni rupa dan desain memiliki peluang untuk berkembang semakin variatif sesuai dengan pertumbuhan kebutuhan masyarakat yang semakin beraneka ragam. Begitu juga dengan kemajuan di bidang industri bahan baku, sangat terasa juga membantu beragamnya pengembangan kreativitas pelaku di bidang seni rupa dan desain ini. Berbagai jenis produk seni rupa dan desain yang dihasilkan oleh masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli, umumnya menggunakan bahan baku yang dihasilkan di desa tersebut tetapi ada juga yang didatangkan dari luar desa terdiri atas: 1) kayu; 2) bambu; 3) rotan; 4) emas dan perak; 5) besi; 6) kain; 7) benang; 8) kapas; 9) kertas; 10) batu kali;



Gambar 3. Wajah Kantor Camat Bangli di Kabupaten Bangli

11) beton; dan 12) pasir. Beberapa produk dapat dihasilkan melalui kombinasi beberapa bahan seperti kayu dan bambu serta kertas maupun benang bahkan juga kapas. Jenis bahan baku yang dibutuhkan diyakini dapat selalu tersedia, tetapi jenis keterampilan yang dimiliki oleh masyarakat yang diperoleh dari warisan keluarganya justru dikhawatirkan berpeluang hilang. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pembinaan serta pengembangan keterampilan ini perlu dilakukan oleh berbagai pihak sebagai upaya pencegahan kepunahan serta pengembangan keterampilan baru agar tidak terjadi kelesuan produksi akibat ada kejenuhan terhadap produk yang dihasilkan. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan evaluasi terhadap polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain agar dapat disusun program pelestarian serta pembinaan maupun pengembangan keterampilan.

Materi Dan Metode

Pada bagian ini, diuraikan aspek materi dan metode yang menjadi pokok pembahasan tulisan ini.

Materi Pembahasan

Tulisan ini difokuskan untuk mengevaluasi faktor penyebab, jenis dan dampak terjadinya polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain terhadap perkembangan kreativitas masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli tersebut.

Metode Pembahasan

Pembahasan tentang penyebab, jenis dan dampak terjadinya polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli dilakukan melalui metode kepustakaan, wawancara, observasi dan dokumentasi. Proses analisis dilakukan secara deskriptif naratif, didukung sejumlah pustaka yang relevan setelah dikaitkan dengan hasil wawancara maupun observasi termasuk dokumentasi.

Pembahasan

Sesuai dengan uraian yang ditulis pada bagian materi tulisan, maka pembahasan tulisan ini berkaitan dengan faktor sebagai berikut.

Penyebab Terjadinya Polarisasi Keberagaman Produk Seni Rupa dan Desain

Penduduk di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali sebagai masyarakat yang beragama, tentunya melaksanakan keyakinannya untuk memperoleh kesejahteraan hidup dan berupaya bersosialisasi dengan lingkungannya untuk kepentingan ekonomi termasuk juga menunjukkan eksistensi dirinya sebagai individu yang memiliki idealisme. Sebagai anggota masyarakat yang beragama, pasti mengikuti segala ketentuan yang diwajibkan dalam agamanya. Justru kewajiban melaksanakan ketentuan dalam agama ini menjadi fokus dalam kegiatan sehari-harinya, mulai dari Janis baru tumbuh di dalam kandungan sampai meninggal bahkan ada kegiatan keagamaan yang perlu dilakukan setelah selesai melaksanakan upacara ngaben. Tumbuhnya keyakinan tentang kesejahteraan hidup yang dapat dipengaruhi oleh tiga aspek yang saling berhubungan, yaitu: 1) manusia dengan Tuhan; 2) manusia dengan manusia; dan 3) manusia dengan lingkungannya. Faktor inilah yang menyebabkan kegiatan masyarakat dilengkapi dengan nilai religious, sehingga ada kegiatan agama/ adat yang wajib dilaksanakan setiap hari sampai seratus tahun sekali.

Selain sebagai umat beragama, masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali inipun merupakan makhluk sosial yang perlu saling memperhatikan setiap kebutuhannya sehari-hari, tanpa melupakan hakekat dirinya yang membutuhkan finansial untuk melangsungkan kehidupannya sehari-hari. Sifat sosial manusia menandakan hidup tidak bisa sendirian, karena memiliki kesempatan untuk memberi dan menerima akibat dari adanya keterbatasan maupun kelebihan yang dimiliki manusia. Saling membutuhkan merupakan salah satu ciri makhluk sosial, sehingga dalam kesehariannya dapat dijadikan pedoman untuk berusaha dalam upaya memperoleh penghasilan. Selain itu, masyarakat yang bergama dan sebagai makhluk sosial inipun merupakan individu yang memiliki sifat idealis. Walaupun terikat oleh sifat religius dan sosial, kehendak menjadi individu yang otonom tetap terselip dalam dirinya sehingga muncul ekspresi diri untuk menampilkan diri sebagai entitas yang memiliki eksistensi. Berdasarkan kondisi tersebut, beberapa individu melakukan kegiatan yang sifatnya ekspresif untuk memenuhi tuntutan dirinya yang ingin menyampaikan suatu pesan kepada lingkungannya. Selain untuk memuaskan idealisme yang tumbuh dalam dirinya, sejatinya juga untuk mengekspresikan dirinya sebagai insan yang memiliki kebebasan yang masih terikat oleh norma agama dan sosial budayanya.

Realitas ini memberikan gambaran, bahwa kegiatan sehari-hari masyarakat yang khusus beragama Hindu di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali sangat diilhami oleh ketiga faktor tersebut. Oleh karena itu, faktor ini dapat dinyatakan sebagai penyebab terjadinya polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali. Ketiga faktor tersebut, setelah dirumuskan dapat dikategorikan sebagai berikut.

Faktor adanya kegiatan yang bersifat religius; Faktor adanya kegiatan yang bersifat sosial dan berorientasi ekonomi; dan Faktor adanya kegiatan yang bersifat personal sebagai ekspresi diri.

Jenis Polarisasi Keberagaman Produk Seni Rupa dan Desain

Berpegang pada uraian tentang faktor penyebab polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain tersebut, maka dijadikan pedoman menentukan jenis polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain yang ada di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli. Oleh karena itu, polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain tersebut terdiri atas tiga jenis sebagai berikut.

Jenis produk seni rupa dan desain untuk kegiatan yang bersifat religius

Berbagai jenis produk seni rupa dan desain yang sudah dihasilkan oleh masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali untuk kebutuhan melaksanakan kegiatan yang bersifat religius dapat dijabarkan sebagai berikut.

Jenis produk sebagai tempat sembahyang



Produk seni rupa dan desain jenis ini, melengkapi setiap pekarangan rumah tinggal sebuah keluarga baru. Keberadaan produk jenis ini tersebar di berbagai wilayah terbatas di daerah Bali maupun Indonesia bahkan juga di luar wilayah Indonesia. Berpegang pada kebutuhan yang demikian tersebut, maka sangatlah diyakini produk seni rupa dan desain jenis ini akan selalu dibutuhkan sehingga keterampilan warisan ini perlu dilestarikan.

Jenis produk untuk perlengkapan persembahyangan

Produk seni rupa dan desain yang digunakan sebagai perlengkapan dalam upacara agama/adat terbuat dari bahan emas, perak, besi, kayu, bambu, rotan, kain, benang serta kombinasi dari berbagai jenis bahan tersebut. Jenis perlengkapan sembahyang ini, jikalau sejak awal sudah digunakan untuk upacara agama/adat maka tidak pernah lagi digunakan untuk kegiatan selain upacara agama/adat tersebut. Variasi produk untuk perlengkapan sembahyang ini sangat banyak, baik dari jenisnya maupun dari bahan yang digunakan termasuk juga teknik pengerjaannya sehingga memang dibutuhkan keterampilan khusus.



Jenis produk untuk pementasan pada upacara agama/adat



Kegiatan upacara agama/adat cenderung juga dilengkapi dengan pementasan yang sifatnya sakral, sehingga seluruh perlengkapan yang digunakan digolongkan sakral juga. Berkenaan dengan hal itu, maka ditetapkan persyaratan agar tidak lagi digunakan selain untuk kegiatan agama/adat tersebut. Ada juga persyaratan yang sifatnya khusus, misalnya ada perlengkapan yang hanya boleh digunakan oleh kaum pria saja dan ada juga yang hanya boleh dipakai oleh kelompok perempuan saja. Secara spesifik, ada ketentuan yang menetapkan perlengkapan tersebut hanya boleh ditampilkan pada saat ada pelaksanaan upacara yang dikategorikan sakral.

Jenis produk untuk pelaksanaan upacara ngaben



Setiap umat Hindu yang meninggal umumnya diprosesi melalui upacara ngaben, maka jenis produk seni rupa dan desain seperti ini pasti dibutuhkan untuk tempat jenazah yang harus disediakan pada saat mengantar jenazah ke kuburan. Pembakaran jenazah setelah sampai di kuburanpun membutuhkan produk seni rupa dan desain, sehingga jenis produk ini selalu menjadi pasangan produk lainnya. Jenis produk seni rupa dan desain seperti ini, dapat dibedakan melalui bentuk dan bahan yang digunakan misalnya untuk upacara pembakaran jenazah dan untuk upacara memukur yang fungsinya menyucikan roh yang sudah melewati upacara ngaben. Pembuatan produk

jenis ini, membutuhkan keterampilan khusus yang tidak dapat dipelajari di bidang pendidikan formal sehingga harus melakukan proses regenerasi melalui pembelajaran sistem magang.

Jenis produk seni rupa dan desain untuk kepentingan sosial ekonomi

Berbagai jenis produk seni rupa dan desain yang sudah dihasilkan oleh masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali untuk kepentingan sosial ekonomi terdiri atas.

Jenis produk bangunan rumah tinggal



Jenis produk ornamen untuk aksesoris



Produk jenis ini, dapat dihasilkan melalui proses pendidikan formal di bidang seni kriya yang berkembang cukup pesat. Hasil pendidikan mampu mengembangkan pribadi kreatif, sehingga variasi desain produk ini berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat yang terus berubah serta menuntut adanya jenis produk yang baru.

Jenis produk aksesoris untuk kelengkapan busana



Jenis produk perlengkapan untuk hiburan



Jenis produk untuk perlengkapan seremonial

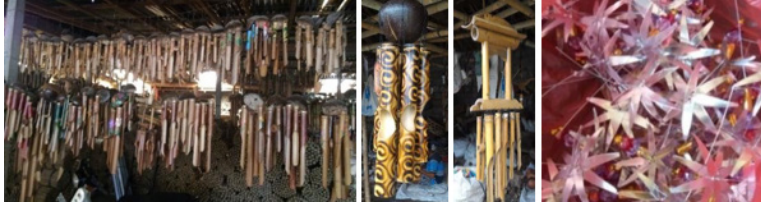


Jenis produk untuk perlengkapan rumah tangga



Jenis produk ini, ada yang mampu dihasilkan melalui pembelajaran otodidak tetapi ada juga yang perlu melalui pendidikan formal agar pengembangan desain lebih sesuai dengan kebutuhan baru masyarakat. Jika tidak melalui pendidikan formal, kemungkinan ada keterbatasan dalam pengembangan desain sehingga membatasi nilai penjualan.

Jenis produk sebagai cendera mata



Jenis produk seni rupa dan desain untuk kepentingan personal

Berbagai jenis produk seni rupa dan desain yang sudah dihasilkan oleh masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali untuk kepentingan personal dapat dijabarkan sebagai berikut.

Jenis produk berupa lukisan



Jenis produk berupa patung



Produk jenis ini, merupakan media untuk ekspresi diri yang dibutuhkan sebagai sarana penyampaian pesan tertentu kepada masyarakat di lingkungannya. Kategorinya dapat saja bersifat personal, tetapi dapat juga untuk kepentingan yang lebih luas.

Dampak Terjadinya Polarisasi Keberagaman Produk Seni Rupa dan Desain

Polarisasi produk seni rupa serta desain yang terjadi di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali tersebut, secara khusus perlu ditelusuri dampaknya terutama yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas masyarakatnya. Dampak yang umumnya bisa timbul, selalu bersifat positif dan negatif sehingga perlu memperoleh perhatian khusus agar dampak positifnya yang lebih banyak bisa didapatkan. Kategori dampak yang dapat dihasilkan, sangat tergantung pada karakteristik pemikiran masyarakat yang memahami makna kreativitas sebagai tindakan yang membutuhkan prinsip kebebasan dan keberanian untuk menghasilkan produk baru.

Munandar (1999) menyatakan, kreativitas seseorang dapat diamati dari dua aspek yang disebut dengan *aptitude* dan *non aptitude*. Aspek *aptitude* dinyatakan berhubungan dengan faktor kognisi atau prinsip berpikir. Sedangkan aspek *non aptitude* lebih berkaitan dengan pola sikap atau perasaan seseorang. Lebih jauh dinyatakannya, indikator penentu sikap kreatif seseorang adalah: 1) tumbuhnya dorongan rasa ingin tahu yang cukup besar; 2) selalu mampu mengajukan pertanyaan yang baik; 3) mengusulkan banyak gagasan; 4) memiliki perasaan bebas menyatakan pendapat; 5) memiliki jiwa artistik; 6) menonjol dalam salah satu bidang seni; 7) memiliki kekuatan daya imajinasi; 8) mengutamakan nilai keaslian (orisinalitas) yang terlihat dari gagasan dan hasil karyanya; 9) selalu senang mencoba hal yang baru; dan 10) mampu mengembangkan atau memerinci setiap gagasan yang dikemukakannya. Sedangkan hasil penelitian Susanti (2011) menetapkan ciri yang lebih sederhana, yaitu: 1) memiliki daya imajinasi yang kuat; 2) memiliki inisiatif; 3) memiliki minat yang kuat; 4) selalu ingin mendapatkan pengalaman baru; 5) mempunyai rasa percaya pada diri sendiri; 6) memiliki semangat yang tinggi; dan 7) selalu berani mengambil risiko.

Berdasarkan seluruh ciri tersebut, maka kreativitas seseorang dapat berkembang melewati batas norma atau kaidah yang berlaku sebagai budaya di suatu daerah tertentu. Oleh karena itu, polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain yang berkembang di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli Provinsi Bali jika dicermati dari dampak terhadap kreativitas masyarakatnya justru mengarah pada perkembangan kreativitas yang positif. Hal tersebut dapat dilihat melalui jenis produk yang dihasilkan semata untuk kepentingan religi, justru mampu menjadi inspirasi untuk dikembangkan sebagai produk yang bersifat sosial ekonomi dengan menghilangkan tiap unsur yang sudah ditetapkan hanya boleh digunakan untuk kepentingan religi. Kesadaran masyarakat dalam pengembangan produk kreatifnya, masih berpegang pada norma atau kaidah yang berlaku di wilayahnya sendiri. Landasan pengembangan kreativitasnya berpegang pada prinsip mengupayakan adanya produk yang lebih variatif, membuka peluang memperoleh sumber penghasilan berbeda, mencegah terjadinya kejenuhan pasar dan menjaga keberlanjutan berusaha.

Penutup

Berdasarkan uraian pada setiap deskripsi tentang polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli, dapat dijabarkan beberapa simpulan dan saran sebagai berikut.

Simpulan

Faktor penyebab terjadinya polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) adanya kegiatan masyarakat yang bersifat religius; 2) adanya kegiatan masyarakat yang bersifat sosial ekonomi; dan 3) adanya kegiatan masyarakat yang bersifat personal untuk tujuan ekspresi diri;

Jenis polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli meliputi: 1) produk perlengkapan upacara agama dan adat atau tradisi; 2) produk perlengkapan kegiatan sehari-hari; dan 3) produk ekspresi diri sebagai ungkapan perasaan tentang berbagai situasi di sekitarnya.

Dampak terjadinya polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain terutama terhadap perkembangan kreativitas masyarakat di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli, dirasakan sangat positif karena produk yang dihasilkan untuk kepentingan religius justru dapat dikembangkan menjadi produk kebutuhan sehari-hari dengan menghilangkan unsur yang dinyatakan hanya boleh diterapkan pada perlengkapan untuk kepentingan kegiatan religius semata..

Saran

Perangkat kecamatan, desa dan banjar di wilayah Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli diharapkan selalu memberikan pembinaan kepada masyarakat agar berupaya melestarikan keterampilan yang dimiliki tetapi tidak dapat diperoleh melalui proses pendidikan formal sehingga eksistensi produk yang dihasilkan dapat berkelanjutan;

Pemkab Bangli sebagai penerus pemerintahan kerajaan, diharapkan kesediannya memberikan perhatian lebih kepada masyarakat desa yang secara serius berupaya meningkatkan kualitas banjar, desa dan warganya yang mempunyai motivasi besar untuk melestarikan seni adiluhung yang diwarisi dari leluhurnya.

Daftar Pustaka

- Bandem, I Made and Fredrik Eugene deBoer. 1981. *Kaja and Kelod Balinese Dance in Transition*. Kualalumpur: Oxford University Press.
- , dkk. 1996. Pemetaan Kesenian Bali. Denpasar: STSI Denpasar.
- Bungin, H.M. Burhan. 2009. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana.
- Denzin, Norman K. Dan Yvonna S. Lincoln. 2009. *Qualitative Research*. (terj.).
- Dariyatno, dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Geertz, Clifford. 1992. Tafsir Kebudayaan. (Pentj) Fransisco Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius.
- Gerya, I Wayan. 2008. Transformasi Kebudayaan Memasuki Abad XXI. Surabaya: Paramita.
- Magetsari, Norhadi. 1996. *Local Genius* dalam Kehidupan Beragama dalam Kepribadian Kebudayaan Bangsa. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Matsumoto, D. 2008. Pengantar Psikologi Lintas Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyana, D. dan J. Rakhmat. 2006. Komunikasi Antar Budaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya. Bandung: Rosdakarya.
- Munandar, U. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saputra, I. 2017. Nama Kecamatan dan Desa yang Ada di Kabupaten Bangli Bali. <https://mynameis8.wordpress.com>. Akses: 15 Januari 2018.
- Suartaya. Kadek. 2015. Budaya Global Menerjang, Kesenian Bali Meradang. Bali Post Online. Denpasar: 8 Oktober 2005.
- Susanti, E. 2011. Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran MTK Materi Pecahan dengan Menggunakan Metode Open Ended di Kelas V SD Bahrul Ulum. Surabaya: IAIN.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam realisasi tulisan ini, sehingga berhasil diselesaikan dan diunggah pada website ISI Denpasar.

Rekonstruksi Seni Lukis Dulang, Desa Kedui, Tembuku, Bangli, Mendaur Motif dan Teknik Klasik

**I Wayan Adnyana¹, I Wayan Mudra², I Ketut Muka P³.,
AA. Gede Rai Remawa⁴**

¹Prodi Seni Murni dan

^{2,3}Prodi Kriya FSRD ISI Denpasar

¹ *kun_adnyana@yahoo.com*

Abstrak

Rekonstruksi seni lukis dulang merupakan salah satu program unggulan pengabdian kepada masyarakat Lembaga Penelitian, Pengabdian Masyarakat, dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP) ISI Denpasar tahun 2018. Rekonstruksi ini bertujuan untuk menggali dan membangkitkan kembali motif dan teknik klasik seni lukis dulang gaya Kedui. Rekonstruksi ini dilakukan dengan tahapan: wawancara dan pengarahannya narasumber (tokoh dulang Kedui), observasi lapangan, dan proses pelatihan. Rekonstruksi telah berhasil mengembalikan motif dan warna klasik. Termasuk pengembangan teknik dengan pemakaian cat akrilik.

Kata kunci: rekonstruksi, seni lukis dulang Kedui, motif dan warna klasik

Latar Belakang

Keberadaan dulang berbahan fiber sangat dominan beredar di pasar kerajinan di Bali. Kondisi ini dapat dilihat di sentra pasar kerajinan, seperti: pasar Kumbasari, pasar seni Sukawati, pasar seni Cemenggon, maupun pasar-pasar daerah di kabupaten/kota. Hal ini telah mengancam keberlangsungan kerajinan dulang berbahan kayu, yang diproduksi perajin di beberapa pedesaan Bali. Terbukti kondisi produksi perajin dulang berbahan kayu di Desa Kedui, Tembuku, Bangli sangat jauh menurun, baik jumlah maupun kualitas garapan.

Kondisi pasar dulang berbahan kayu yang lesu tersebut, mempengaruhi kinerja kualitas dari produksi dulang kayu di Desa di bagian timur Kabupaten Bangli tersebut. Padahal, Desa Kedui memiliki riwayat pengrajin yang menghasilkan jenis-jenis dulang kayu dengan motif dan teknik yang unggul pada zamannya. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan, karena dalam waktu yang tidak lama, tidak menutup kemungkinan produksi dulang kayu di Desa Kedui akan hilang.

Maka dari pada itu, diperlukan suatu langkah yang efektif untuk mengembalikan kualitas produksi dulang kayu Desa Kedui. Sebagai bentuk kepedulian dan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang pengabdian masyarakat, Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP) ISI Denpasar, 2018, berinisiatif melakukan kegiatan rekonstruksi seni lukis dulang kayu di Desa Kedui. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembalikan keberadaan motif klasik dan teknik produksi dulang kayu Desa Keduai yang pernah ada.

Metode Rekonstruksi

Kegiatan rekonstruksi ini dilakukan dengan metode: observasi, diskusi interaktif dan praktik. Observasi dilakukan tim panitia rekonstruksi bersama instruktur melalui pengamatan mendalam ke lokasi. Diskusi interaktif melibatkan narasumber (tokoh perajin Desa Kedui yang mengetahui secara baik keberadaan gaya klasik seni lukis dulang Kedui pada masa lalu) dan instruktur dari ISI Denpasar (unsur dosen seni rupa yang kompeten di bidangnya). Praktik meliputi: tahapan pengenalan motif, tahapan praktik menggambar motif di kertas, tahapan menyiapkan bahan kayu dengan pola bentuk dulang klasik, aplikasi motif di bahan kayu (dulang polos), pewarnaan gaya klasik, dan penyelesaian. Keseluruhan tahapan diselesaikan dalam 18 kali pertemuan, setiap hari Sabtu dan Minggu. Adapun lokasi kegiatan rekonstruksi dilaksanakan di Balai Banjar Kedui, Tegalasa, Tembuku, Bangli tanggal 3 Juli sampai 16 September 2018. Kegiatan ini melibatkan 25 perajin (mayoritas perempuan), 2 narasumber, dan 4 instruktur (Muka, 2018).



Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi menunjukkan bahwa di masa lalu Desa Kedui, memiliki perajin yang menghasilkan karya seni lukis dulang kayu berkualitas unggul. Hal ini dibuktikan dengan hasil karya yang dikoleksi oleh beberapa komponen masyarakat. Menurut narasumber Komang Suryawan (38 tahun) mengatakan, bahwa identitas seni lukis dulang klasik gaya Kedui, lebih menekankan pada: (1) motif-motif khusus; (2) warna khas; dan (3) bentuk dulang yang terpakem (wawancara 3 Juli 2018). Hasil karya berbasis motif, warna, dan bentuk dulang klasik ini, lebih difungsikan sebagai tempat sesajen.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan dua jenis motif, yakni *pepatraan* dan *keketusan*. Adapun motif *pepatraan* meliputi: *patra samblung*, *patra kuta mesir*, *patra suastika*, *patra sari*, dan *patra banci*. Motif *keketusan*, meliputi: *gigin barong*, *emas-emasan*, *batun timun*, dan *carcap*. Warna dalam seni lukis dulang klasik gaya Kedui, meliputi: warna merah, hitam, kuning, dan putih tulang. Bahan cat yang dipakai cat kayu berpengencer minyak.

Tahapan pengenalan motif dan praktik menggambar motif.

Tahapan ini dilakukan dengan mengenalkan jenis motif, baik *pepatraan* maupun *keketusan* kepada peserta. Pengenalan dilakukan dengan ceramah, dan diskusi interaktif. Kemudian dipraktikkan dengan menggambar langsung di kertas. Peserta mengalami untuk menggambar ulang beberapa motif *pepatraan*, di antaranya motif *mesir*. Selebihnya, peserta dapat mengikuti dengan baik.

Tahapan menyiapkan bahan kayu dengan pola bentuk dulang klasik.

Tahapan ini pengerjaannya diserahkan kepada perajin yang secara khusus memiliki usaha produksi dulang polos (belum dilukis). Dulang polos yang dibuat berdasarkan pola bentuk dulang klasik. Pola bentuk dulang klasik, terdiri dari: *pepalihan kapu-kapu kambang*, *basang malen*, *kapu-kapu kambang ukuran kecil*, *duplak*, dan *emas-emasan* (wawancara Anak Agung Tirta Ray, 20 November 2018).

Aplikasi motif di bahan kayu (dulang polos)

Tahapan ini dimulai dengan pengecatan dasar, biasanya memakai warna merah atau hitam. Setelah diwarnai dasar, proses selanjutnya sketsa motif. Sketsa dilakukan dengan menggunakan pensil. Bagi perajin pemula dalam tahap sketsa dibolehkan menggunakan *emal* (gambar acuan).

Pewarnaan motif.

Tahapan ini terdiri dari beberapa tingkatan kerja, yaitu: pewarnaan dengan sapuan (teknik blok), kontur warna (mewarnai garis/batas limit setiap detail motif), dan pemberian aksent titik dengan warna. Pewarnaan motif



dilakukan dengan hati-hati, karena tidak boleh ada tahapan menghapus. Sehingga sebelum mahir mewarna, diperlukan latihan-latihan pada kertas.

Tahap penyelesaian.

Tahap terakhir dari praktik seni lukis dulang klasik gaya Kedui, adalah penyelesaian dengan proses pernis (cat pelapis). Penyelesaian juga dimungkinkan dengan pengecatan *prada*.

Setiap tahapan pewarnaan menggunakan kuas khusus. Perajin dari Desa Kedui menggunakan bahan bulu kucing sebagai bahan bulu kuas. Ukuran lebar bulu kuas disesuaikan dengan fungsi penggunaan. Pada rekonstruksi ini, kuas berbahan bulu kucing tetap dipakai untuk menghasilkan jejak garis dan titik-titik yang lebih stabil dan dinamis.

Pada rekonstruksi ini cat yang digunakan berupa cat akrilik berpengecer air. Penggunaan cat ini dilakukan atas pertimbangan kesehatan (karena tidak berbau), dan dalam praktik penggunaannya lebih mudah. Penggunaan cat akrilik, diputuskan berdasarkan eksperimen medium. Eksperimen medium menekankan pada upaya-upaya menemukan medium yang relevan untuk merepresentasikan konsep (Adnyana, 2017: 41). Setelah melewati eksperimen medium, diketahui cat akrilik lebih mudah dipakai dan aman. Termasuk, cat akrilik dapat ditumpuk berulang-ulang. Untuk memunculkan kesan mengkilat, dalam proses penyelesaian dapat menggunakan cat pelapis yang berkadar kilau tinggi (*glossy*).

Kesimpulan

Seni lukis dulang berbahan kayu di Desa Kedui, Tembuku, Bangli dalam kondisi kritis baik jumlah perajin dan kualitas produk yang dihasilkan. Terutama terkait kelangsungan penggunaan motif dan pewarnaan klasik. Hal ini disebabkan maraknya produk dulang berbahan fiber yang beredar di pasar sangat tinggi. Kondisi ini menyebabkan mayoritas perajin hanya memproduksi dulang kodian yang tidak mengindahkan motif dan pewarnaan gaya klasik.

Rekonstruksi terhadap seni lukis dulang klasik gaya Kedui yang telah dilakukan LP2MPP ISI Denpasar telah menghasilkan penguatan eksistensi motif dan pewarnaan klasik untuk diterapkan dan direproduksi oleh perajin dulang di masa sekarang. Penguatan ini selain menghidupkan keberadaan seni klasik pada produk dulang, juga melanggengkan identitas gaya dulang Kedui. Harapan ke depan, hal ini dapat menjadi pesaing untuk mengalahkan dulang berbahan fiber.

Pola rekonstruksi ini dapat dijadikan model untuk menghidupkan kembali seni-seni klasik yang diwariskan oleh pendahulu Bali di kantong-kantong seni di pelosok Bali. Terutama untuk membangkitkan gaya klasik bidang seni rupa.

Daftar Pustaka

- Muka, I Ketut, 2018. Pelaksanaan Kegiatan Rekonstruksi Seni Lukis Dulang di Banjar Adat Kedui Desa Tembuku Kab Bangli (Laporan Hasil), LP-2MPP ISI Denpasar.
- Adnyana, I Wayan “Kun”. 2017. Ikonografi Kepahlawanan Relief Yeh Pulu (Penelitian, Penciptaan dan Penyajian Seni Lukis Kontemporer). Denpasar: Arti.

Narasumber:

- Drs. D.A. Tirta Ray M.Si (61 tahun), dosen seni murni ISI Denpasar
- I Komang Suryawan (38 tahun), perajin dulang, Sekretaris Bendesa Adat Kedui

Faktor Pendorong Apropriasi Dalam Seni Lukis Keliki Kawan

Made Tiartini Mudarahayu

Prodi Desain Mode

Abstrak

Kajian praktik apropriasi dalam penciptaan seni lukis Keliki Kawan ditujukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi faktor pendorong yang menyebabkan terciptanya seni lukis Keliki Kawan sebagai produk kreatif melalui penerapan strategi apropriasi hingga dapat menghasilkan identitas baru dalam seni lukis Bali. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan pendekatan *ex post facto*. Sedangkan teori yang digunakan untuk menganalisis masalah adalah teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor pendorong terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan adalah motivasi untuk memenuhi kebutuhan dalam diri seseorang. Motivasi untuk memenuhi kebutuhan fisiologis dipengaruhi oleh keterbatasan ekonomi menjadi faktor pendorong utama terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan. Sedangkan kebutuhan akan rasa aman yang menyebabkan seni lukis ini lebih banyak berkembang di Banjar Keliki Kawan, serta munculnya karakter individu yang lebih spesifik yang juga diperoleh dari strategi apropriasi. Melalui uraian lima tingkat kebutuhan manusia berlandaskan pada teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, tercermin bahwa keterbatasan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan fisiologis memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi untuk dapat menciptakan gaya lukis baru dengan mengadopsi pola lama seni lukis Bali yang telah ada ke dalam medium kertas dengan ukuran yang tidak lazim digunakan di Bali. Hal ini tentu berbeda dengan faktor pendorong terciptanya mayoritas mazhab seni lukis Bali sebelumnya yaitu spiritualitas. Meskipun didasari atas faktor pendorong yang berbeda dari mayoritas mazhab seni lukis Bali, namun dengan adanya kesadaran untuk mengembangkan pola yang sudah ada dan keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru terlihat pola pikir lateral yang diterapkan oleh Sana, Astawa dan Muliawan dalam berkeaktivitas.

Kata kunci: faktor pendorong, apropriasi, hierarki kebutuhan, seni lukis keliki kawan

Pendahuluan

Seni lukis Keliki Kawan merupakan salah satu mazhab seni lukis Bali yang mulai berkembang pada akhir tahun 1970-an, bertepatan dengan era puncak kejayaan kelompok seni rupa Pita Maha di Ubud. Ciri-ciri seni lukis Keliki Kawan umumnya dibuat pada medium kertas dengan ukuran yang kecil, selain ukuran medium yang kecil, mazhab Keliki Kawan juga memiliki ciri pengungkapan bentuk yang detail dengan ukuran tidak lebih besar dari jari kelingking orang dewasa. Seorang pelukis Keliki Kawan, I Wayan Mardika menyatakan bahwa pada awalnya ukuran kertas yang digunakan antara sepuluh sampai dengan limabelas centimeter, namun ukuran tersebut kini berkembang lebih variatif dengan tetap menampilkan bentuk yang detail dan kecil (hasil wawancara, 4 Juli 2018).

Penampilan yang unik melalui ukuran medium yang kecil dan detail pada lukisan merupakan daya tarik utama bagi publik seni. Seperti yang diungkapkan oleh Wendra Natasendjaja seorang kolektor lukisan, bahwa yang menjadi daya tarik lukisan Keliki Kawan adalah ukuran medium yang relatif kecil dan detail dalam setiap lukisan. Meskipun nilai kebaruan dalam pengungkapan tema lukisan perlu ditingkatkan sebagai daya tarik lainnya (hasil wawancara, 10 Juli 2018).

Refleksi gaya seni lukis Bali gaya lokal lainnya, dan karakter individual beberapa pelukis Bali pada seni lukis Keliki Kawan merupakan hasil dari penerapan praktik apropriasi. Adanya indikasi gaya seni lukis Bali gaya lokal lainnya dalam lukisan Keliki Kawan juga diakui oleh I Wayan Mardika. Mardika mengungkapkan bahwa seni lukis Keliki Kawan lahir dari penggabungan beberapa gaya oleh pelukis pelopor, dimulai dari meniru hingga berhasil menciptakan gagasan baru. Bahkan sampai dengan saat ini, pelukis pemula diajarkan metode meniru dan menggabungkan karya lukis yang sudah ada dengan penyelesaian dalam karakter seni lukis Keliki Kawan (hasil wawancara, 4 Juli 2018).

Strategi kreatif dengan cara mengembangkan pola kesenian yang sudah ada sebelumnya dalam proses penciptaan dikenal dengan istilah apropriasi. Apropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni (kreativitas), meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan pelbagai budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri (Martarosa, 2016:4).

Sejak 1980-an istilah apropriasi juga mengacu pada yang lebih khusus, mengambil karya dari pelukis lain untuk menciptakan suatu karya baru. Karya baru tersebut bisa atau tidak mengubah imaji karya semula. Apropriasi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupaan suatu imaji terhadap imaji lainnya (Effendy, 2007: 1). Ada pelbagai macam teknik apropriasi dalam

produksi karya seni rupa seperti misalnya: *remix, copy-paste, collage, montage*, dan kutipan (Siswihardjo, 6).

Penerapan strategi apropriasi sebagai sebuah proses kreatif sangat diperlukan dalam pengembangan kesenian, khususnya seni lukis. Sebelum membahas lebih jauh tentang seni lukis Keliki Kawan sebagai hasil apropriasi, penting untuk memahami faktor pendorong sehingga para pelopor seni lukis Keliki Kawan menerapkan strategi apropriasi dalam proses penciptaan karya seni lukis.

Pembahasan

Apropriasi yang dilakukan oleh para pelopor seni lukis Keliki Kawan yaitu I Ketut Sana, I Made Astawa dan I Nyoman Muliawan pada saat pelukis lain menekuni gaya Ubud dan Batuan, tentu dilandasi oleh dorongan tertentu, baik yang datang dari dalam diri maupun lingkungan pelukis. Dorongan tersebut merupakan motivasi yang dimiliki oleh para pelukis untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Iskandar, bahwa motivasi adalah faktor utama yang mendorong seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas, serta kebutuhanlah yang membangkitkan motivasi dalam diri seseorang (2016:25).

Motivasi yang tumbuh dalam diri pelukis pelopor sebagai faktor pendorong terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan, tentu didasari oleh adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Kebutuhan tersebut dapat diurai dalam lima macam kebutuhan dasar manusia yang dicetuskan oleh Abraham Maslow dalam teori hierarki kebutuhan. Maslow menegaskan bahwa motivasi terjadi sebagai persepsi individu atas lima tipe macam kebutuhan yang senantiasa dialami oleh setiap orang (dalam Iskandar, 2016:27).

Kebutuhan Fisiologis (*Physiological Needs*)

Kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan paling dasar dan utama yang harus dipenuhi dalam kehidupan manusia, kebutuhan ini meliputi kebutuhan biologikal seperti kebutuhan akan pangan (Iskandar, 2016:27). Sebagai kebutuhan yang paling mendasar dalam kehidupan manusia, tentu motivasi untuk dapat memenuhinya menjadi semakin tinggi. Motivasi untuk dapat memenuhi kebutuhan fisiologis pun menjadi alasan mendasar terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan.

Disebabkan oleh keadaan ekonomi yang kurang baik, I Ketut Sana dan I Nyoman Muliawan berusaha untuk dapat bertahan hidup dengan memilih jalan berbeda dari lingkungan yang mayoritas bekerja pada sektor pertanian. Keduanya memilih seni lukis sebagai jalan keluar karena melihat banyak lukisan khas Bali terjual dengan harga yang tinggi, namun karena persaingan dalam pasar seni lukis yang ketat dan lebih dikuasai oleh para pelukis gaya

Ubud, serta keterbatasan ekonomi, maka timbulah motivasi untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Motivasi yang sama diwujudkan dengan cara yang berbeda oleh I Ketut Sana dan I Nyoman Muliawan. I Ketut Sana mewujudkan motivasi tersebut dengan berguru pada seniman gaya Ubud yaitu I Grudug dan I Ginjeng guna melatih kemampuan melukisnya. Selanjutnya Sana memperdalam gaya Batuan dengan bekerja sebagai artisan di Artshop Dewata, kemudian pertemuannya dengan pelukis Batuan I Wayan Bendi mengantarkannya pada medium kertas berukuran kecil.

Eksperimen Sana dengan menuangkan gaya Ubud dan Batuan ke dalam medium kertas berukuran kecil menunjukkan hasil positif, ditandai dengan terjualnya lukisan eksperimen tersebut. Sana mengakui bahwa semula eksperimen tersebut dilakukan karena keinginan untuk mencoba menggabungkan dua gaya yang dikuasai, disebabkan oleh kejenuhan dan rendahnya minat wisatawan terhadap lukisannya, karena keterbatasan ekonomi maka digunakanlah sisa potongan kertas I Wayan Bendi (wawancara pribadi, 26 Desember 2016).

Berbeda dengan I Ketut Sana, I Nyoman Muliawan belajar melukis secara otodidak melalui karya lukis koleksi Anak Agung Rai yang dilihatnya. Meniru lukisan menjadi cara Muliawan untuk melatih kemampuannya. Namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan, Muliawan meniru lukisan koleksi Anak Agung Rai dengan cara menjiplak menggunakan kertas karbon sesuai dengan ukuran lukisan. Hasil jiplakan tersebut kemudian ditiru dengan membaginya menjadi beberapa penggal cerita pada medium kertas. Kertas dipilih karena harganya yang relatif murah jika dibandingkan dengan kanvas, sedangkan teknik meniru hasil satu jiplakan dengan membaginya menjadi beberapa lukisan juga didasari keterbatasan finansial. Seperti kesaksian I Wayan Mardika bahwa ayahnya yaitu I Nyoman Muliawan belajar melukis dengan cara *ngarbon* lukisan koleksi Anak Agung Rai (wawancara pribadi, 1 Juli 2018).

Dilatarbelakangi motivasi yang serupa dan keberhasilan Sana menjual lukisan eksperimen pertamanya, membuat Sana dan Muliawan bersama I Made Astawa kemudian menciptakan seni lukis Keliki Kawan dengan mengadopsi dan melakukan hibridasi bentuk dan pola seni lukis gaya Ubud dan Batuan serta pelukis lainnya pada medium kertas berukuran kecil.

Uraian di atas menunjukkan bahwa faktor ekonomi dan kebutuhan fisiologis yang mendesak menyebabkan tumbuhnya motivasi untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan cara mengembangkan kreativitas melalui apropriasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Iskandar yang menyatakan bahwa, individu dengan kondisi ekonomi yang kurang baik akan memiliki motivasi lebih tinggi untuk dapat memenuhi kebutuhan fisiologisnya (2016:27).

Kebutuhan akan Rasa Aman (*Safety Needs*)

Setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, maka muncul kebutuhan akan keamanan, atau kepastian. Kebutuhan ini dipenuhi dengan cara menjaga stabilitas dan menghindari pengaruh asing yang masuk (Iskandar, 2016:27). Setelah berhasil dengan eksperimen menggabungkan elemen visual dari beberapa karya ke dalam sebuah lukisan mini, Sana berhenti dari pekerjaan sebagai artisan di Artshop Dewata, Batuan. Hal itu dilakukan guna menghindari peniruan oleh artisan lain dan meminimalisir persaingan dalam penjualan.

Strategi Sana dengan keluar dari lingkungan pekerjaannya, menunjukkan adanya indikasi ketakutan akan persaingan sekaligus keinginan untuk menyempurnakan eksperimen apropriasi yang telah dilakukan. Ketakutan tersebut muncul atas kesadaran bahwa eksperimen yang dilakukannya saat itu dapat ditiru dengan mudah oleh banyak artisan lain, hal ini sangat mungkin terjadi melihat ketertarikan pasar terhadap lukisan eksperimen yang dibuat. Apabila banyak peniruan terhadap lukisan eksperimennya, maka akan kembali membawa Sana pada homogenitas dan tingkat persaingan yang tinggi.

Apabila Sana memenuhi kebutuhan akan rasa aman dengan cara menghindari dan menyempurnakan, maka berbeda dengan yang dilakukan Muliawan. Kondisi lingkungan pekerjaan Muliawan tidak menimbulkan kemungkinan persaingan yang dialami Sana pada lingkungan pekerjaannya. Meskipun bekerja dengan kolektor lukisan dan sering bertemu pelukis yang sudah mapan, namun sedari awal Muliawan sudah mengamankan hasil eksperimennya dengan cara melakukan praktik apropriasi di rumah dan memasarkan di sekitar lingkungan Banjar Keliki Kawan.

Dilandasi motivasi untuk memenuhi kebutuhan yang sama, maka Sana dan Muliawan bersama I Made Astawa memilih untuk kembali ke Banjar Keliki Kawan dan menyempurnakan hasil eksperimen sebelumnya. Apropriasi terhadap elemen visual gaya Ubud dan Batuan tetap menjadi prioritas dengan mengadopsi teknik pengerjaan gaya Ubud, meskipun secara individual masing-masing pelukis tetap mencari karakter bentuknya sendiri. Seperti yang dilakukan oleh Muliawan, karakter garis, bentuk dan komposisi lukisan Gusti Nyoman Lempad diadopsi menjadi ciri khas yang tidak dimiliki oleh Sana dan Astawa.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat motivasi untuk pemenuhan kebutuhan rasa aman dilakukan dengan menghindari lingkungan yang dirasa berbahaya dan kembali ke lingkungan tempat tinggal bersama orang memiliki visi yang sama, tetapi tetap menunjukkan indikasi perlindungan diri dengan pencarian karakter individual salah satunya dengan startegi apropriasi yang lebih spesifik terhadap satu seniman.

Kebutuhan untuk Diterima (*Social Needs*)

Setelah kebutuhan fisiologis dan kebutuhan rasa aman terpenuhi, maka perhatian individu beralih pada kebutuhan untuk dapat diterima dan dicintai oleh lingkungan sosialnya (Iskandar, 2016:27). Usaha dalam pemenuhan kebutuhan untuk diterima, merupakan awal dari tersebarnya seni lukis Keliki Kawan dan praktik apropriasi di dalamnya.

Lahir dan tumbuh di lingkungan dengan latar belakang kehidupan pertanian, menyebabkan Sana, Muliawan dan Astawa terlihat berbeda dari lingkungan sosialnya. Oleh sebab itu, timbul inisiatif untuk menyebarkan gaya lukis Keliki Kawan di lingkungan sekitar. Penyebaran ini dilakukan dengan maksud pengenalan gagasan baru supaya dapat diterima oleh warga Banjar Keliki Kawan. Inisiatif ini kemudian mengawali tradisi apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan hingga saat ini.

Sistem penyebaran dilakukan dengan membuka ruang bagi warga Banjar Keliki Kawan untuk dapat mempelajari tahapan penciptaan seni lukis ini. Metode pengajaran yang diberikan adalah dengan cara meniru dan menggabungkan elemen visual pada lukisan pelukis lain, baik itu lukisan Sana, Muliawan dan Astawa, maupun dari hasil jiplakan Muliawan pada beberapa lukisan saat bekerja di tempat Anak Agung Rai. Tanpa disadari, ketiganya juga telah menanamkan apropriasi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari seni lukis Keliki Kawan pada warga banjar Keliki Kawan, yang hingga kini terus dilakukan dan menjadi sebuah tradisi.

Belasan warga Banjar Keliki Kawan akhirnya ikut menekuni seni lukis ini setelah dikenalkan oleh ketiga pelopor seni lukis Keliki Kawan. Adanya warga lain yang mengikuti jejak ketiganya tentu dapat menumbuhkan perasaan diterima oleh lingkungan yang mayoritas warganya bekerja pada sektor pertanian.

Kebutuhan untuk Dihargai (*Self Esteem Needs*)

Pada tingkat keempat hierarki Maslow, terdapat kebutuhan atas penghargaan, hasrat untuk memiliki citra positif dan menerima pengakuan serta apresiasi dari orang lain (Iskandar, 2016:28). Meskipun kebutuhan untuk dihargai ada pada tingkat keempat dalam teori Maslow, namun pada kasus ini tindakan para pelukis Keliki Kawan menunjukkan indikasi bahwa motivasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut muncul hampir bersamaan dengan kebutuhan untuk diterima.

Motivasi untuk dapat diterima sekaligus dihargai, tercermin pada inisiatif Sana, Astawa dan Muliawan dalam menyebarkan gaya lukis ini di lingkungan Banjar Keliki Kawan. Hanya saja jika dengan partisipasi dan antusiasme belasan warga banjar sudah dapat memenuhi kebutuhan untuk diterima, maka motivasi untuk memenuhi kebutuhan terhadap apresiasi lebih terlihat pada

pembentukan kelompok, khususnya yang dilakukan oleh Sana dan Muliawan. Keduanya membentuk kelompok seni lukis Keliki Kawan beranggotakan warga banjar yang tertarik menekuni gaya lukis ini dengan tujuan menunjukkan eksistensi seni lukis Keliki Kawan sebagai gaya Baru dalam seni lukis Bali, sehingga apresiasi yang diinginkan dapat terpenuhi oleh publik seni.

Hal yang dilakukan oleh Sana dan Muliawan tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan keduanya pada tingkat keempat dalam hierarki kebutuhan Maslow. Namun, pengenalan gaya lukis baru yang menggabungkan gaya Ubud dan Batuan pada medium kertas berukuran kecil pada publik juga menjadi faktor pendorong tetap dilakukannya praktik apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan. Hal ini disebabkan oleh citra yang ditanamkan oleh Sana dan Muliawan serta anggota kelompok lainnya pada seni lukis Keliki Kawan. Citra tersebut menunjukkan, bahwa gabungan elemen visual gaya Ubud dan Batuan menjadi ciri khas yang melekat pada seni lukis Keliki Kawan. Pada tahap ini juga seni lukis mini yang diciptakan oleh Sana, Astawa dan Muliawan dikenal sebagai seni lukis Keliki Kawan.

Pemahaman bahwa seni Lukis Keliki Kawan merupakan seni lukis hasil apropriasi dari gaya Ubud dan Batuan terus tertanam dalam diri pelukis Keliki Kawan, sehingga tingkat keempat dalam hierarki kebutuhan ini memiliki peran signifikan sebagai faktor pendorong terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan yang tetap dipraktikkan sampai dengan generasi termuda dalam sejarah seni lukis Keliki Kawan. Seperti pengakuan Mardika, bahwa seni lukis Keliki Kawan merupakan gabungan dari gaya Ubud dan Batuan, hanya saja mediumnya dibuat lebih kecil sehingga bentuk dalam lukisan juga kecil (wawancara pribadi, 1 Juli 2018)

Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Self Actualization*)

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan tertinggi individu. Kebutuhan ini adalah kebutuhan untuk mengalami pemenuhan diri yang merupakan kategori kebutuhan tertinggi, diantaranya adalah kebutuhan untuk mengembangkan potensi diri secara menyeluruh meningkatkan kemampuan diri dan menjadi pribadi yang lebih baik (Iskandar, 2016:28).

Kebutuhan aktualisasi diri ini tidak tercermin dalam sejarah seni lukis Keliki Kawan, meskipun Sana, Astawa dan Muliawan telah menyebarkan seni lukis ini kepada warga Banjar Keliki Kawan dan sekitarnya, bahkan membentuk kelompok untuk menunjukkan eksistensi seni lukis Keliki Kawan pada publik. Hal tersebut dilakukan semata untuk memenuhi *social needs* dan *self esteem needs*.

Belum terpaukannya pelukis pada aspek kebutuhan untuk dihargai menyebabkan tidak tumbuhnya motivasi lain yang lebih tinggi. Setelah publik mengenal seni lukis Keliki Kawan sebagai gaya kelompok, kini justru para

pelopor berebut pengakuan bahwa satu diantara ketiganya adalah pencipta seni lukis mini dengan pengungkapan bentuk gabungan gaya Ubud dan Batuan yang kini dikenal sebagai seni lukis Keliki Kawan. Sikap berebut akan pengakuan ini menunjukkan adanya kebutuhan apresiasi dan citra positif yang masih belum terpenuhi.

Penutup

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka terungkap bahwa faktor pendorong terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan adalah motivasi untuk memenuhi kebutuhan dalam diri seseorang. Motivasi untuk memenuhi kebutuhan fisiologis dipengaruhi oleh keterbatasan ekonomi menjadi faktor pendorong utama terjadinya apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan. Sedangkan kebutuhan akan rasa aman yang menyebabkan seni lukis ini lebih banyak berkembang di Banjar Keliki Kawan, serta munculnya karakter individu yang lebih spesifik yang juga diperoleh dari strategi apropriasi.

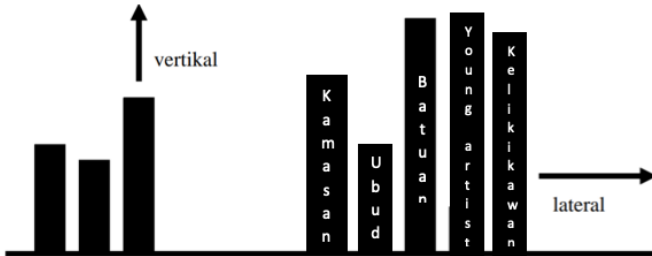
Tetap digunakannya strategi apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan sampai dengan saat ini, serta perkembangan dan regenerasi yang terus terjadi merupakan hasil dari upaya dalam memenuhi kebutuhan untuk dihargai dan diterima. Motivasi untuk memenuhi kebutuhan sosial dan apresiasi telah mendorong seni lukis Keliki Kawan dikenal sebagai mazhab atau aliran dalam perkembangan seni lukis di Bali, seperti yang diuraikan oleh Dermawan T, bahwa menjelang tahun 1980 seni lukis Keliki Kawan sudah menjadi aliran besar yang diikuti oleh puluhan pelukis potensial (2006:31).

Melalui uraian lima tingkat kebutuhan manusia berlandaskan pada teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, tercermin bahwa keterbatasan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan fisiologis memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi untuk dapat menciptakan gaya lukis baru dengan mengadopsi pola lama seni lukis Bali yang telah ada ke dalam medium kertas dengan ukuran yang tidak lazim digunakan di Bali. Hal ini tentu berbeda dengan faktor pendorong terciptanya mayoritas mazhab seni lukis Bali sebelumnya yaitu spiritualitas. Seperti pendapat Adnyana, bahwa seniman terdahulu memahami praktik religi dan keimanan yang dibarengi kreativitas tafsir dan praktik mencipta demi pemuliaan Sang Maha Pencipta (2015:259).

Meskipun didasari atas faktor pendorong yang berbeda dari mayoritas mazhab seni lukis Bali, namun dengan adanya kesadaran untuk mengembangkan pola yang sudah ada dan keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru terlihat pola pikir lateral yang diterapkan oleh Sana, Astawa dan Muliawan dalam berkreaitivitas. Pada prinsipnya pola pikir lateral merupakan cara berpikir untuk menentukan satu dari sekian alternatif, dengan cara membangun dan menyusun kembali informasi yang ada. Berpikir lateral lebih mengarah pada gerakan ke samping guna mengembangkan pola-pola alternatif (Sarjono,

2006:210).

Grafik 1. Pola Pikir lateral dalam Perkembangan Seni Lukis Bali



Sumber: Diadaptasi dari Sarjono, 2006

Daftar Rujukan

- Adnyana, I Wayan Kun. "Arena Seni Pita Maha: Ruang Sosial dan Estetika Seni Lukis Bali 1930an." *Jurnal Panggung* Vol 25 No. 3, September 2015: hal. 249-263.
- Dermawan T., Agus. *Bali Bravo: Leksikon Pelukis Tradisional Bali 200 Tahun*. Jakarta: Panitia Bali Bangkit, 2006.
- Effendy, Rifky. "Dalam Apropriasi: Spektrum Praktek Apropriasi Dalam Seni Rupa Kontemporer di Indonesia." *Pengantar Kuratorial Pameran Dalam Apropriasi*. Jakarta 26 Juni 2007.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press, 2008.
- Martarosa. "Apropriasi Musikal dan Estetika Musik Gamat." *Resital* Vol 17 No 1, April 2016: hal. 1-19.
- Sarjono. *Berbagai Pola Pikir dalam Proses Kreativitas Berkarya Seni*. *Jurnal Bahasa dan Seni*, Vol. 34 No.2, Agustus 2006: hal. 206-221.
- Siswowihardjo, Hariyanto. "Strategi Apropriasi dan Hibridasi dalam Seni Rupa Kontemporer Jawa Timur". *universitasnegerimalang.academia.edu/hariyantone*. diakses pada 23 Maret 2018.

Kearifan Lokal Pada Tugas Matakuliah Animasi

Wahyu Indira

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

indira.wahyu@gmail.com / wahyuindira@isi-dps.ac.id

Abstrak

Mata kuliah Animasi merupakan matakuliah wajib pada prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk mahasiswa semester 5. Mata Kuliah ini menitik beratkan pada proses pembuatan ilustrasi atau gambar yang bergerak sehingga menghasilkan sajian karya yang lebih atraktif ketimbang dengan tugas yang sifatnya diam atau statis. Pada Mata Kuliah ini karya karya yang dibuat oleh mahasiswa dibuat dengan mengangkat nilai nilai tradisi Bali baik dari latar cerita maupun gaya visualnya. Latar cerita tradisi menjadi focus kita dalam membuat karya animasi adalah karena pulau Bali memiliki banyak sekali cerita rakyat yang sangat menarik jika dikemas dengan teknik animasi. Salah satu karya animasi yang mengangkat kearifan lokal adalah karya berjudul Hanuman Duta, yang menceritakan perjalanan hanuman menyelamatkan Dewi Shinta.

Keyword: Matakuliah Animasi, Kearifan Lokal, Hanuman Duta

Pendahuluan

Mata kuliah Animasi merupakan matakuliah wajib pada prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk mahasiswa semester 5. Mata Kuliah ini menitik beratkan pada proses pembuatan ilustrasi atau gambar yang bergerak sehingga menghasilkan sajian karya yang lebih atraktif dibandingkan dengan tugas yang sifatnya diam atau statis. Pada Mata Kuliah ini karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa dibuat dengan mengangkat nilai-nilai tradisi Bali, baik dari latar cerita maupun gaya visualnya. Latar cerita tradisi menjadi fokus dalam membuat karya animasi, karena pulau Bali memiliki banyak sekali cerita rakyat yang sangat menarik jika dikemas dengan teknik animasi.

Dalam proses pembelajaran matakuliah animasi, mahasiswa diajarkan beberapa teori tentang animasi yang meliputi sejarah animasi, tokoh-tokoh penting, dan juga penemuan-penemuan yang membantu perkembangan dunia animasi. Pemaparan secara teoritis dipandang sangat layak diberikan, meskipun mata kuliah ini lebih menekankan kepada praktek. Hal ini dilakukan, mengingat banyak peristiwa dan penemuan penting yang membentuk karya animasi saat ini. Setiap mahasiswa perlu mengetahui asal mula munculnya animasi, yang saat ini menjadi industri yang sangat besar.

Di samping pemaparan secara teori, mahasiswa juga diajak untuk melakukan praktek dalam pembuatan animasi. Hal pertama yang harus dilakukan mahasiswa adalah menentukan ide cerita yang ingin dibuatkan animasi. Ide tersebut harus memiliki unsur tradisi Bali. Setelah mendapatkan latar cerita, mahasiswa membuat *scriptboard* dari cerita yang diangkat, hal ini bertujuan agar karya yang nanti akan dibuat sesuai dengan *script* yang telah dibuat. Penentuan karakter menjadi hal penting berikutnya. Mahasiswa harus bisa menerjemahkan tokoh yang ada di dalam cerita dan kemudian harus divisualisasikan sesuai dengan watak dari tokoh yang dimaksud. Ketika tokoh yang diperankan adalah peran antagonis, maka perlu ciri-ciri fisik tertentu agar karakter yang dibuat nampak antagonis. Setelah semua visualisasi karakter telah ditentukan, tahapan berikutnya adalah pembuatan *storyboard*. Fungsi *storyboard* di sini adalah untuk menentukan *framing*, pergerakan kamera durasi, dan *sound* yang akan digunakan dalam sebuah adegan animasi. Tahap akhir adalah membuat gerakan animasi secara *frame by frame*, yang mana rata-rata animasi memerlukan 24 *frame* gambar untuk membuat 1 detik animasi.

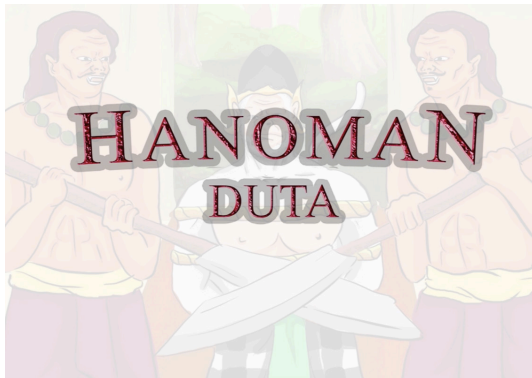
Penulis ingin membahas sebuah karya animasi mahasiswa angkatan 2016 yang berjudul Hanuman Duta. Karya ini dipilih karena memiliki hasil visual yang menarik dan memiliki latar cerita yang sesuai dengan arahan dari tugas Mata Kuliah Animasi.

Pembahasan

Hanuman Duta merupakan animasi karya Mahasiswa DKV angkatan 2016, yaitu I Made Yoga Sanjaya, Putu Arista Adikara, dan Kadek Wahyu Adi Pradana. Karya animasi yang berdurasi 50 detik menceritakan sang Hanuman membakar kerajaan Alengka untuk menyelamatkan Dewi Shinta. Animasi ini dibagi menjadi 6 *scene*. Setiap *scene* memiliki latar lokasi, durasi, dan perspektif kamera yang berbeda pula.



Hanuman Duta karya mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Animasi prodi DKV FSRD ISI Denpasar



Scene 1

Pada scene 1 terdapat opening judul dari karya animasi yang dibuat, yaitu Hanuman Duta. Menggunakan *background* yang nampak transparan dan diberi text “Hanuman Duta dengan gaya font Serif. Font diberi texture dan warna merah yang nampak seperti api. Durasi dari opening ini adalah 3 detik. Opening text seperti ini sangat penting untuk memberi informasi tentang judul

dari karya yang ditampilkan.

Scene 2 mengambil latar lokasi yang nampaknya sebuah hutan, menggunakan perspektif mata normal. Terdapat 2 tokoh yang berpedan di scene 2 ini yaitu, Sang Rama dan Hanuman. Scene yang berdurasi 8 detik ini mengisahkan sang hanuman menghadap Sang Rama. Hanuman kemudian diberi cincin milik Sang Rama. Framing kamera berubah dengan transisi zooming yang fokus kepada tangan Sang Rama yang memberikan cincin kepada Hanuman. Rama berpesan kepada Hanuman agar cincin tersebut diberikan kepada Shinta yang berada di pengasingan, yakni di kerajaan Alengka. Pada akhir *scene*, Hanuman bergegas melompat yang kemudian diberi fade out sebagai tanda berakhirnya *scene* 2.



Scene 2



Scene 3



Scene 4

Scene 4 merupakan kelanjutan dari scene 3, dengan mengambil latar lokasi yang sama. Durasi dari scene ini adalah 8 detik, menceritakan penangkapan Hanuman oleh para Raksasa penjaga kerajaan Alengka. Pada saat Dewi Shinta mengambil cincin dari tangan Hanuman seketika ada dua sosok raksasa yang berhasil menangkap sang Hanuman dan kemudian mengikatnya dengan tali. Raksasa yang berhasil membikat Hanuman membawa Hanuman menjauh dari Dewi Shinta.

Pada scene 5, sang Hanuman diceritakan dibawa oleh para raksasa untuk menghadap raja Alengka, Rahwana. Saat berhadapan dengan sang Hanuman, Rahwana nampak marah dan memerintahkan para raksasa untuk membakar Hanuman hidup-hidup. Para raksasa pun tidak ragu untuk membakar Hanuman, mulai dari ekornya. Seketika itu juga Hanuman berhasil melepaskan diri dan terbang keluar dari istana Alengka. Scene ini berdurasi 8 detik, teknik kamera angle menggunakan pandangan mata normal pada saat Hanuman dibawa oleh para raksasa, zooming ketika sang Rahwana melihat kedatangan Hanuman, dan *closeup* ketika ekor Hanuman dibakar oleh raksasa.



Scene 5



Scene 6

Scene 6 merupakan scene akhir dari rangkaian scene dalam tugas animasi yang berjudul Hanuman Duta. Scene ini menceritakan ketika Hanuman berhasil melepaskan diri dari para raksasa dan Rahwana. Dengan kondisi ekor yang terbakar Hanuman melompat-lompat di atap kerajaan Alengka, sehingga menyebabkan istana milik Rahwana terbakar. Sebelum meninggalkan kerajaan Alengka Hanuman menyelamatkan Dewi Shinta menjauh dari kobaran Api. Scene ini diakhiri dengan Hanuman yang berhasil membawa Dewi Shinta keluar dari kerajaan Alengka yang terbakar.

Penutup

Matakuliah Animasi di Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain merupakan matakuliah yang wajib ditempuh di semester 5. Mata Kuliah ini merupakan matakuliah teori dan praktek. Dalam mengikuti perkuliahan ini mahasiswa dituntut untuk mencari cerita-cerita yang memiliki unsur tradisi atau kearifan lokal yang kemudian diangkat menjadi sebuah karya animasi. Salah satu karya mahasiswa yang mengangkat kearifan lokal adalah animasi berjudul Hanuman Duta. Animasi pendek yang berdurasi kurang lebih 50 detik ini telah melewati beberapa tahapan dalam proses penggarapan karya animasi ini. Setiap penggalan cerita dibuatkan *scene* tersendiri yang kemudian digabungkan ke dalam sebuah storyboard untuk memudahkan dalam proses pembuatan animasi. Setiap *scene* ini ditentukan durasi, latar cerita, perspektif kamera, background, dan pergerakan kamera. Hal ini dilakukan agar hasil akhir dari film animasi ini sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya.

Kepustakaan

Fairington, Brian. 2009. *Drawing Cartoons & Comic for Dummies*. NJ: Wiley Publishing Inc.

Whitaker, Harold. 2009. *Timing for Animation 2nd Edition*. UK: Elsevier Publishing

Kajian Desain Interior Bali Modern UC Silver Gold di Bali

Ida Ayu Ketut Andriyogi Pradnyaswari

Mahasiswa Jurusan Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

dayuandriyogi@gmail.com

Abstrak

UC Silver Gold adalah sebuah perusahaan industri perhiasan yang terkenal di Pulau Bali. *UC Silver Gold* berdiri pada 1989, berada di salah satu daerah pusat seni dan kerajinan tradisional Bali yaitu, Ubud. Perusahaan ini mengembangkan industrinya di Jalan Raya Batu Bulan. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman, khususnya dalam dunia *jewelry fashion*, *UC Silver* mengembangkan perusahaan dari segala aspek. Salah satunya adalah menciptakan desain interior yang menarik dan unik sebagai ciri khas bangunannya. Salah satu prinsip *UC Silver* adalah menjaga dan melestarikan kebudayaan yang telah diwariskan. Fasad dan desain interior *UC Silver Gold* memiliki desain hibrid antara budaya Bali dan modern. Hal ini dapat dianalisa dari bentuk, penataan, dan desain yang diterapkan pada kasus. Penerapan desain yang unik dan khas menjadikan daya tarik *UC Silver Gold* kepada konsumen. Gaya tradisional dimunculkan dari bentuk ornamen dan dekorasi patung serta material yang digunakan. Sedangkan gaya modern diaplikasikan pada teknologi pembuatan bangunan *UC Silver Gold*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontradiksi antara gaya modern dengan pakem budaya tradisional Bali. Karya desain *UC Silver Gold* ini diteliti dengan menggunakan metode kepustakaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai konsep desain masa kini dengan pakem budaya lokal.

Kata Kunci : hibrid, budaya, teknologi, unik, khas.

Pendahuluan

UC Silver Gold adalah toko perhiasan yang memiliki identitas *brand* perhiasan perak. *UC Silver Gold* memiliki cabang lebih dari satu di Pulau Bali, salah satu pusatnya terletak di Jalan Raya Batu Bulan, Gang Candrametu No 2. *UC Silver Gold* memiliki ciri khas dengan perhiasan khas budaya Bali dan menarik bagi masyarakat kalangan anak muda. Pengusaha muda pemilik *UC Silver Gold* ini menciptakan inovasi baru, menciptakan perhiasan tren masa kini dengan variasi yang unik dan berbeda. *UC Silver Gold* memiliki ciri khas desain interior dengan desain eklektik dan dekorasi patung. Gaya ini juga menjadi ciri khas desain interior *UC Silver Gold*, karena bentuknya yang unik dan khas.

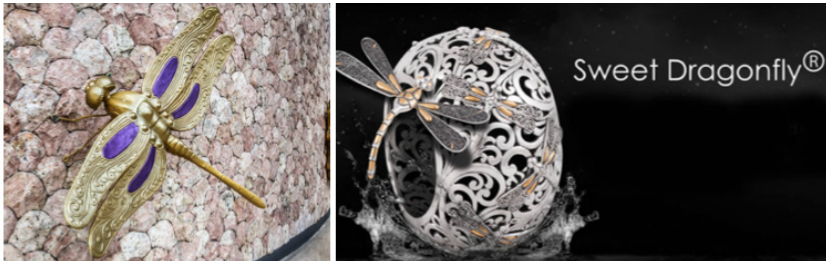
UC Silver Gold Batu Bulan merupakan cabang terbesar yang ada di Bali. Tempat ini memiliki kompleksitas tinggi, karena dilengkapi dengan fasilitas penunjang dan pendukung seperti restoran, tempat pembuatan perhiasan, dan ritel. *UC Silver Gold* merupakan singkatan dari *Ubud Corner Silver and Gold*. Perusahaan ini dimulai dengan desain perhiasan kecil yang unik dan tidak sederhana. Perusahaan ini didirikan oleh empat bersaudara sehingga memiliki empat prinsip, yaitu ikut menjaga dan melestarikan kebudayaan yang telah diwariskan, sistem kekeluargaan yang bersifat menyatukan kebersamaan di dalam segala hal, keberanian dalam mengambil inisiatif dan berani melangkah untuk menjadi yang terbaik dan terdepan dan selalu berusaha untuk memberikan kebahagiaan dan cinta kepada orang lain dan alam semesta agar mereka bisa tersenyum dan ikut merasakan kebahagiaan. Empat pilar ini menjadi fondasi *UC Silver and Gold* dalam membangun bisnis. Pengaruh perkembangan teknologi, juga menyebabkan *UC Silver and Gold* menjadi tempat yang khas, memiliki desain yang unik dan dilengkapi dengan capung, serta patung pada fasad bangunannya. Tren yang diciptakan dari waktu ke waktu dengan kreatifitas yang tinggi, untuk menciptakan karya yang memancarkan keindahan bagi pemakainya, dengan desain yang modern tanpa melupakan keunikan dari unsur dasar desain khas Bali.

Pembahasan

Sejak awal berdirinya, *UC Silver Gold* tidak hanya memfokuskan perusahaan sebagai pabrik perhiasan perak yang memproduksi perhiasan sesuai keinginan *customer*, tetapi juga merancang dan memperkenalkan perhiasan dengan merek *UC Silver* yang dinamakan *Sweet Dragonfly Collections*.

Kibasan dan suara capung pada musim panen di tepi hamparan sawah yang menguning, menginspirasi desain *UC Silver* yang dinamakan "*Sweet Dragonfly*" yang menjadi merek dagang. Semangat untuk bertahan hidup dan keindahan warna-warni sayapnya yang khas dari capung-capung misterius inilah yang menumbuhkan kecintaan pemilik perusahaan pada capung.

Sweet Dragonfly yang diciptakan ini melambangkan seekor capung miste-



Gambar 1. Sweet Dragonfly UC Silver

rius, yang memiliki semangat untuk hidup dan bermanfaat bagi semua makhluk di dunia. Dengan koleksi *Sweet Dragonfly*, perusahaan ikut bersemangat untuk menumbuhkan jiwa yang cinta terhadap alam sebagai tempat hidup semua makhluk, serta menjadi dasar untuk menjaga ekosistem agar tidak berubah ataupun hilang. Hidup ramah lingkungan demi indahnya alam semesta seperti halnya *Sweet Dragonfly*, yang mempercantik alam seindah alam dan sebagaimana alam memberikan kehidupan.

Ada delapan makna dari *Sweet Dragonfly* : 1) *Equality and Balance in life*. (seluruh bagian badan, tarik garis tengah), 2) *Trust and Learn the truth*. (bagian kepala), 3) *The Power of inner strength* (bagian ke- 4 sayapnya), 4) *The Beauty of Birth* (bagian ekor capung), 5) *Power of Protection* (bagian badan dari capung), 6) *Two Worlds* (tampak belakang – 2 functions), 7) *Vision to Infinity of Evolution* (selalu UpDate), dan 8) *Guidance to perfect life* (Keseluruhan bentuk capung).



Gambar 2. Desain Interior UC Silver Batu Bayan

Desain Interior pakem budaya Bali dapat dianalisa melalui bentuk yang diterapkan pada desainnya. Bentuk karang boma yang digunakan pada desain diletakan di atas pintu. Elemen pelengkap pembentuk yang digunakan adalah pintu gebyok khas Gianyar. *Sweet Dragonfly* diterapkan pada seluruh sisi dinding sebagai desain ekletrik. Sulur daun menghiasi seluruh dinding. Patung berbentuk manusia menceritakan tentang suatu hal. Bila diamati lebih dalam ekspresi yang diberikan pada setiap patung memiliki makna yang berbeda. Bentuk kayon wayang berada di atas atap bangunan. Desain interior mener-

apkan desain bentuk gelombang sebagai aksan pada plafon. Seluruh bentuk yang diterapkan pada bangunan fasad dan desain interior UC Silver, mengadopsi bentuk murni dari khas Bali. Material yang digunakan pada bangunan adalah paras Bali dan batu Palimanan. Pemilihan bentuk dan material yang senada menciptakan kesatuan yang menghasilkan nilai estetika. Penjelasan sebagai berikut : 1) garis yang digunakan merupakan garis melengkung, memiliki makna fleksibel, dinamis, dan pergerakan, 2) bentuk yang digunakan merupakan bentuk asimetris, bermakna kebebasan berekspresi, 3) warna yang digunakan merupakan warna alam, memberi kesan alami, 4) tekstur yang digunakan pada desain merupakan tekstur kasar dari alami material, 5) volume yang diletakan secara asimetris menimbulkan kesan penuh. Seluruh desain bersifat dekoratif ekletik sebagai hiasan pada dinding. Hal ini dapat didukung juga karena perhiasan berfungsi sebagai dekorasi, sehingga desain fasad yang dimunculkan juga menyesuaikan makna pada produk yang dijual.

Gaya modern pada bangunan ini dihasilkan dari teknologi yang digunakan dalam proses pembangunan. Hal ini dapat dianalisa dari bentuk desain yang megah untuk menghasilkan desain interiornya.



Gambar 3. Fasad UC Silver Bali

Proses pelengkungan besi untuk menghasilkan bentuk *sweet dragonfly*, teknik cetak beton, dan teknik cetak ornamen menggunakan teknologi tinggi. Ukuran yang sama dan bentuk yang sama menghasilkan desain yang memiliki keharmonisan. Selain itu bentuk atap dengan tidak berbentuk mengerucut sebagai khas bangunan Bali dieksplorasi oleh pemilik UC Silver.

Simpulan

UC Silver Gold memiliki desain interior hibrid budaya Bali dengan teknologi modern. Hal ini dapat diketahui dari bentuk desain yang digunakan dan pemilihan bentuk menggunakan bentuk alami dan patra Bali yang dieksplorasi. Seluruh elemen desain merupakan desain ekletik yang menempel

pada dinding bangunan. Teknologi yang digunakan untuk menghasilkan bentuk yang seragam dan ukuran yang sama menghasilkan kesatuan pada desain. Namun, kesenjangan desain tersebut dapat dilihat bahwa elemen desain hanya berfungsi sebagai dekoratif yang masuk ke dalam desain eklektik. Proses penciptaan karya seni Bali yang diaplikasikan dengan teknologi menghasilkan bentuk baru yang 'berani'. Hal ini juga bermakna sebagai gerakan perubahan baru untuk menciptakan desain yang inovatif bagi desainer lainnya.

Daftar Pustaka

- Admin. 2017. *UC Silver Story, Jadi Icon Industri Perak di Bali*. Retrived from.: <http://jarrakbali.com/2017/07/13/uc-silver-story-jadi-icon-industri-perak-di-bali/>
- Admin. 2018. *Stories of UC Silver Bali*. Retrieved from: <https://ucsilverbali.com/stories>
- Bilqish, Hana. 2015. *Arya Suteja, Sang Pembaru Bisnis Keluarga UC Silver*. Retrived from.: <https://swa.co.id/swa/headline/arya-suteja-sang-pembaru-bisnis-keluarga-uc-silver>

Kajian Ubud Padi Villas di Ubud

Ni Putu Dian Listia Dewi

Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

dian.listiadewi@yahoo.co.id

Abstrak

Ubud Padi Villas merupakan sebuah vila destinasi bulan madu yang berlokasi di Jl. Raya Lungsiakan, Kedewatan, Ubud, Kabupaten Gianyar. Letaknya yang tidak jauh dari *Ubud Central*, lokasinya yang terpencil di tengah-tengah persawahan sehingga tidak bisa diakses oleh kendaraan besar serta dilewati aliran sungai. Dengan konsep interior bergaya minimalis namun di dominasi dengan beberapa struktur ukiran tradisional Bali dalam penerapan beberapa elemen pelengkap pembentuk ruang serta penerapan kayu dan gazebo dalam bangunan. Ubud Padi Villas didesain khusus bagi para tamu untuk merasakan “suasana Ubud” yang dilengkapi dengan pemandangan pematang sawah. Vila kini menjadi sebuah destinasi menginap bagi masyarakat sebagai pilihan untuk berlibur. Saat ini villa di Indonesia semakin berkembang, khususnya di Bali. Banyak vila yang menghadirkan nuansa desain yang hibrid dalam penerapan desainnya. Ubud Padi Villas salah satu vila yang memiliki desain hibrid yang mengadopsi gaya arsitektur tradisional Bali yang mengkombinasi desain minimalis dengan material kayu. Vila didesain secara privat dengan kolam renang pribadi dengan satu kamar tidur dengan dilengkapi kamar mandi yang materialnya menggunakan kayu, dilengkapi gazebo beratapkan jerami.

Kata kunci : Ubud Padi Villas, Tradisional, Kayu, Bali.

Pendahuluan

Villa (vila) pada masa modern merupakan rumah pedesaan atau pinggiran kota dengan beberapa maksud keinginan (Cyril, 1975 : 99). Dengan berkembangnya dunia secara budaya dan ekonomi, berbagai kota pun bermunculan dan dari situ pertukaran budaya dan perpindahan manusia secara aktif. Tempat penginapan zaman dulu dan rumah tua bangsawan tidak bisa mengakomodasi orang-orang yang bermunculan setelah revolusi kereta api dan liburan pada abad ke-19. Di Eropa, dengan melihat kesempatan internasional, hotel pun berkembang dan di saat itulah mulai disadari sebagai simbol dari kemewahan, dan mulai adanya konsep penginapan dari hotel hingga vila.

Vila dibangun dengan rupa rumah pada umumnya. Jumlah kamar disesuaikan dengan luas lahan dan besar vila. Semakin luas dan besar vila semakin banyak jumlah kamar. Tidak ada standarisasi bintang pada vila. Setiap vila memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing. Kebanyakan bangunan dalam vila merupakan ruang semi-terbuka. Penempatan kamar pada vila layaknya bungalow, penggunaan materi jerami pada atap, kayu pada dinding dan lantai hingga peletakan beragam karya seni di seluruh sela ruangan. Tema khusus juga diterapkan hampir di seluruh vila ternama. Contohnya tema arsitektur Asia, minimalis, pedesaan, hingga tema kolonial.

Vila kini menjadi sebuah destinasi menginap bagi masyarakat sebagai pilihan untuk berlibur. Saat ini vila di Indonesia semakin berkembang, khususnya di Bali. Banyak vila yang menghadirkan nuansa desain yang hybrid dalam penerapan desainnya. Ubud Padi Villas salah satu vila yang memiliki desain hybrid yang mengadopsi gaya arsitektur tradisional Bali yang mengkombinasi desain minimalis dengan material kayu.

Data Dan Pembahasan

Ubud Padi Villas merupakan sebuah vila destinasi bulan madu yang berlokasi di Jl. Raya Lungsiakan, Kedewatan, Ubud, Kabupaten Gianyar. Letaknya yang tidak jauh dari *Ubud Central*, lokasinya yang terpencil di tengah-tengah persawahan sehingga tidak bisa diakses oleh kendaraan besar, serta dilewati aliran sungai. Ubud Padi Villas didesain khusus bagi para tamu untuk merasakan “suasana Ubud” yang dilengkapi dengan pemandangan sawah. Ubud Padi vila didesain dengan didasari faktor Budaya, alam, manusia, energi dan tradisi.

Vila di desain secara privat dengan kolam renang pribadi dengan satu kamar tidur, dilengkapi kamar mandi yang materialnya menggunakan kayu, dan terdapat gazebo beratapkan jerami. Dengan penerapan tradisional Bali dengan penerapan material kayu dan beberapa sentuhan ukiran Bali, seperti pada pintu masuk dan beberapa sentuhan pada lemari pakaian, namun tetap menerapkan gaya modern yang diterapkan pada desain ruang yang dibuat



Gambar Ubud Padi Villas
(sumber : google.com)

minimalis, dengan sentuhan-sentuhan lukisan yang minimalis.

Ubud Padi Villas didesain dengan konsep interior bergaya minimalis, namun di dominasi dengan beberapa struktur ukiran tradisional bali dalam penerapan beberapa elemen pelengkap pembentuk ruang serta penerapan kayu dan gazebo dalam bangunan.

Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Ubud Padi Villa merupakan sebuah vila Bali modern. Bangunannya yang menggunakan gaya minimalis, dalam penerapan desainnya mengombinasikan desain Tradisional Bali yang diterapkan pada material, serta elemen pelengkap pembentuk ruang. Unsur tradisional Bali dapat dilihat dari penerapan ukiran Bali pada pintu masuk dan lemari baju.

Daftar Pustaka

- Ashadi Natha Prasetyo. Available at: <https://phinemo.com/ubud-padi-villa/>. Accessed: 28 Oktober 2018 .
- Hernandez Tata. 2017. Pengertian / Definisi Villa Menurut Para Ahli. Available at <https://www.arsitur.com/2017/03/pengertian-definisi-villa-dan.html> . Accessed: 28 Oktober 2018
- Noname.2015. Available at <http://blog.vokamo.com/perbedaan-hotel-guest-house-hostel-resort-villa-cottage-bungalow-inn/> Accessed: 28 Oktober 2018

Kajian Desain Interior Bali Modern Pada Golden Tulip Jineng Resort, Badung

Nia Puspita

Mahasiswa Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

niapuspita@gmail.com

Abstrak

Arsitektur Bali Modern merupakan penggabungan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern. Arsitektur Bali Modern memanfaatkan bahan-bahan lokal dan tetap mencerminkan tradisi lokal. Bahan yang biasa digunakan pada Arsitektur Bali Modern di antaranya adalah batu bata, kayu kelapa, jerami atap, bambu, kayu jati, dan batu alam. Salah satu arsitektur di Bali yang memadukan desain modern dengan desain arsitektur Bali adalah Golden Tulip Jineng Resort yang terletak di Jl. Sunset Road No.98, Kuta, Badung. Golden Tulip Jineng Resort ini memadukan arsitektur Bali, dengan arsitektur modern pada desain bangunannya dan desain interiornya

Kata Kunci : Arsitektur Bali, Arsitektur Bali Modern, Desain Interior

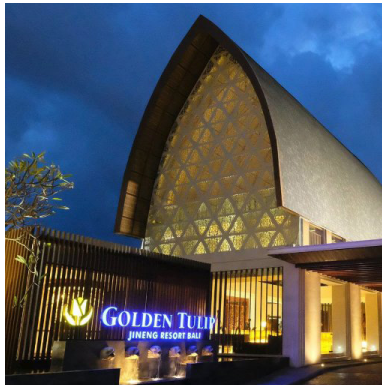
Pendahuluan

Bali merupakan pulau dewata yang memiliki beragam destinasi wisata, sehingga banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang datang untuk menikmati keindahan di Pulau Bali. Selain destinasi wisata yang indah, Bali juga memiliki keunikan pada budaya dan arsitekturnya. Arsitektur tradisional Bali merupakan warisan budaya turun temurun di Bali. Seiring berjalannya waktu, akibat masuknya pengaruh budaya asing ke Bali, membuat arsitektur Bali saat ini mengalami transformasi dengan lebih menerapkan desain yang modern. Namun wisatawan yang datang ke Bali lebih tertarik dengan bangunan arsitektur Bali, sehingga banyak bangunan di Bali yang menerapkan arsitektur modern namun tetap memiliki karakter budaya tradisional Bali. Salah satu resort yang sering dikunjungi oleh wisatawan dan memadukan antara arsitektur Bali dengan arsitektur modern adalah Golden Tulip Jineng Resort.

Data Dan Pembahasan

Golden Tulip Jineng Resort beralamat di Jl. Sunset Road No.98, Badung, Bali. Pemiliknya adalah Mr Mark Van Ogtrop. Jumlah ruang yang dimiliki adalah 190 kamar (*deluxe* dan *suite*), dengan kapasitas maksimum 2 orang per kamar. Resort ini dilengkapi ruang SPA, Studio Yoga, *gym*, klub anak-anak, dan restoran (2 ruang).

Golden Tulip Jineng Resort merupakan salah satu bangunan komersial yang menyediakan pelayanan jasa penginapan hotel yang terletak di Jl. Sunset Road, Badung, Bali. Arsitektur pada Golden Tulip Jineng Resort merupakan perpaduan antara arsitektur tradisional Bali dengan arsitektur Bali modern.



Gambar 1. Bangunan Jineng pada Golden Tulip
(Sumber : <https://venuemags.com>)

Dapat dilihat pada bangunan yang menjadi *icon* dari Hotel Golden Tulip tersebut, yaitu bangunan yang berbentuk Jineng. Jineng merupakan bangunan tradisional Bali yang fungsinya dipergunakan sebagai tempat menyimpan hasil panen seperti padi. Namun pada arsitektur modern di Bali saat ini, sangat jarang masyarakat yang membangun jineng pada rumahnya. Namun saat ini jineng tidak hanya dapat digunakan sebagai tempat menyimpan hasil panen, namun jineng juga dapat digunakan sebagai tempat hunian dengan adaptasi desain modern.



Gambar 2. Interior Golden Tulip Jineng Resort
(Sumber : <http://Virustraveling.com>)

Dapat dilihat pada gambar 2, adaptasi arsitektur modern pada bangunan jineng di Golden Tulip *Resort* dapat dilihat dari penerapan ornamen pada media yang berbeda yaitu besi, hilangnya penggunaan bahan jerami pada atap yang saat ini diganti dengan bahan pabrikan, sedangkan adaptasi arsitektur tradisional dapat dilihat pada penerapan plafon ekspose dengan bahan anyaman bambu dengan kerangka kayu, serta kolom-kolom pada bangunan jineng yang diadaptasi dari bangunan tradisional Bali yaitu *saka*. Pada interior Golden Tulip Jineng Resort Bali juga terdapat adanya perpaduan budaya atau *hybrid* yang terlihat pada pintu kayu dengan ornamen Bali.

Simpulan

Dari Pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa arsitektur Bali modern merupakan penggabungan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern. Salah satu arsitektur di Bali yang memadukan desain modern dengan desain arsitektur Bali adalah Golden Tulip Jineng Resort dimana bentuk bangunan jineng pada Golden Tulip merupakan adaptasi dari bangunan tradisional Bali, selain bentuk bangunan, dapat dilihat juga pada unsur pembentuk ruang, unsur pelengkap ruang, serta penerapan ornamen pada bangunan tersebut.

Daftar Pustaka

- Bali, Berita. 2016. "Golden Tulip Jineng Resort Resmi Dibuka Bagi Wisatawan". (Online) (<https://beritabali.com/read/2016/10/01/201610010005/Golden-Tulip-Jineng-Resort-Resmi-Dibuka-Bagi-Wisatawan.html>; diakses pada tanggal 29 Oktober 2018).
- Sofianty, Nila. 2016. "Golden Tulip Jineng Resort Resmi Beroperasi". (Online) (<https://venuemagz.com/hotel/golden-tulip-jineng-resort-resmi-beroperasi/>; diakses pada tanggal 29 Oktober 2018).
- Ertanto, Bobby. 2017. "Golden Tulip Jineng Resort Bali". (Online) (<https://virustraveling.com/golden-tulip-jineng-resort-bali>; diakses pada tanggal 29 Oktober 2018).

Eksistensi Karya Seni Rupa dan Desain serta Metode Pembelajaran Keterampilan Pengerjaannya oleh Warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali

I Gusti Ngurah Ardana¹, I Wayan Adnyana, I Wayan Mudra, I Wayan Sukarya dan Dewa Ayu Sri Suasmini.

¹ ngurahardana@isi-dps.ac.id

Abstrak

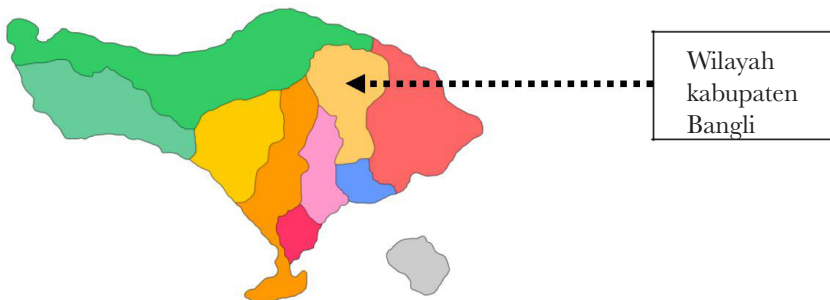
Tulisan ini untuk mengevaluasi produk seni rupa dan desain, yang berkaitan dengan eksistensi serta metode pembelajaran keterampilan pengerjaannya oleh warga di enam desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli. Hal ini perlu dilakukan, untuk menentukan karya seni rupa dan desain yang eksis bahkan dapat semakin beragam karena ditunjang oleh lahirnya jenis keterampilan baru. Oleh karena itu, dilakukan survei di keenam desa Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali dengan metode wawancara dan observasi serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif naratif, yang didukung sejumlah pustaka yang dinyatakan relevan. Simpulan hasil penelitian ini, eksistensi karya seni rupa dan desain masih menonjol karena sebagai produk kebutuhan berkelanjutan masyarakat di sekitarnya. Metode pembelajaran keterampilan pengerjaannya, bisa digolongkan menjadi dua yaitu: (1) melalui pendidikan informal secara otodidak atau belajar pada orang lain; dan (2) melalui pendidikan formal di sekolah kejuruan sampai di tingkat perguruan tinggi.

Kata kunci: eksistensi, seni rupa dan desain, keterampilan serta pendidikan.

Pendahuluan

Kabupaten Bangli, merupakan daerah satu-satunya di Provinsi Bali (Gambar 1) yang tidak memiliki pantai. Luas wilayahnya sekitar 52.081 Ha (9, 24%) dari luas wilayah Provinsi Bali (563.666 Ha), yang dibatasi oleh lima wilayah kabupaten di Bali yaitu:

Kabupaten Buleleng di sebelah Utara dan Barat; (2) Kabupaten Karangasem di sebelah Timur; (3) Kabupaten Klungkung di sebelah Timur; (4) Kabupaten Gianyar di sebelah Selatan dan Barat; serta (5) Kabupaten Badung di sebelah Barat. Secara administratif, Kabupaten Bangli dibagi menjadi empat wilayah kecamatan serta 72 desa/kelurahan yang salah satunya adalah Kecamatan Tembuku (Gambar 2) berada pada ketinggian 300 – 891 dpl. Menurut Yasa (2018), Kecamatan Tembuku memiliki enam desa dan 37 Desa Adat serta 62 Banjar Dinas. Jumlah penduduk sekitar 35.094 jiwa dengan luas wilayah sekitar 48,32 Km², yang dibagi menjadi area perkebunan (1.916,04 Ha) dan sawah (808 Ha) serta tegalan (988,58 Ha).

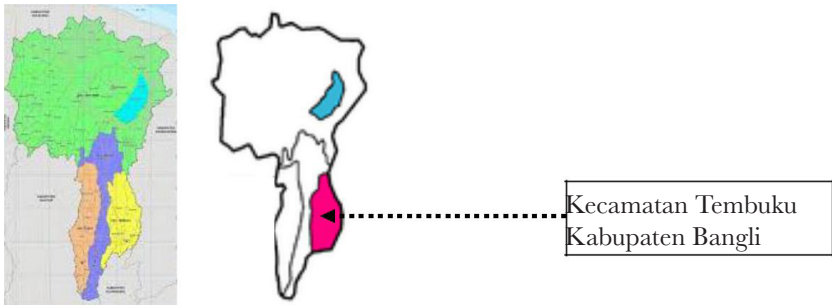


Gambar 1. Posisi Kabupaten Bangli pada Peta Pulau Bali.

Sebagai daerah agraris, maka warga di Kecamatan Tembuku memiliki kegiatan bertani dan berkebun serta beternak. Memiliki dua buah industri tekstil, 278 buah industri logam, tujuh buah industri besi dan baja, 495 buah industri kayu dan kertas serta kimia bahkan 1.321 industri kerajinan rumah tangga yang terdiri atas tekstil 19 buah dan 162 buah barang berbahan logam (Yasa, 2018). Kecamatan Tembuku dinyatakan tidak memiliki sejarah khusus bersifat tertulis, sehingga nama Tembuku diyakini diambil dari nama **Desa Tembuku** yang diperoleh dari kata **temukuan** dan berkembang menjadi **tembukuan**. Asal usul kata **temukuan**, diadopsi dari cerita sekumpulan orang yang mendatangi desa ini untuk tujuan menetap. Upaya untuk dapat mempertahankan hidupnya, maka dibuat bendungan penampungan air yang dibutuhkan dalam kegiatan pertanian yang dilengkapi dengan sistem pembagiannya. Bahan yang digunakannya adalah kayu, yang disebut **temuku** agar

setiap luas lahan pertanian memperoleh pembagian air secara merata bahkan seimbang. Upaya untuk menghargai tindakan kemanusiaan itu, maka desa tersebut dinamakan **tembukuan** sebagai bentuk penghargaan mendalam. Prinsip memberikan penghargaan melalui semangat pengabdian ini, lama kelamaan diucapkan menjadi **Tembuku**. Kecamatan Tembuku merupakan daerah yang paling kecil di Kabupaten Bangli, tetapi kantor camatnya tampil dengan sangat megahnya seperti dapat dilihat pada gambar 3.

Sebagai masyarakat di daerah agraris yang memiliki kegiatan utama bertani dan berkebun serta beternak maupun kegiatan lainnya, ternyata juga mampu untuk mengerjakan produk seni rupa dan desain. Kegiatan utama yang harus dilaksanakan dengan rentang waktu cukup panjang, agar hasil yang diperolehnya dapat maksimal ternyata belum menyurutkannya untuk selalu dapat menghasilkan produk seni rupa dan desain dalam setiap hari. Produk tersebut berkembang dengan pesat, apalagi ditunjang oleh perkembangan



Gambar 2. Posisi Kecamatan Tembuku di Peta Kabupaten Bangli.

kegiatan pariwisata yang juga membutuhkan produk tersebut minimal sebagai cinderamata. Alhasil bukan hanya jenis produknya yang berkembang, tetapi warga desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli semakin banyak juga yang ingin melakukannya. Pertumbuhan ini tentu mengarah pada nilai yang positif, karena dapat menguntungkan desa dan kecamatan maupun kabupaten termasuk daerah provinsi. Perkembangan ini dapat terjadi, tentunya berkat adanya kesadaran individu warga tersebut dan dukungan dari berbagai pihak yang diyakini menjadi salah satu aspek peningkatan kesejahteraan masyarakat desa. Tanpa tumbuh kembangnya spirit kolaborasi antara warga desa dengan berbagai pihak yang ada di sekitarnya, maka upaya peningkatan kesejahteraan melalui berbagai program yang dinyatakan unggulpun dapat terhambat realisasinya.

Berbagai jenis produk seni rupa dan desain yang sudah dihasilkan oleh warga di enam desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, umumnya belum diketahui oleh masyarakat yang berdomisili di daerah lain kecuali su-



Gambar 3. Wajah Kantor Camat Tembuku di Kabupaten Bangli

dah berkunjung ke desa tersebut. Oleh karena itu, informasi tertulis ini sangat dibutuhkan dalam kaitannya dengan program publikasi untuk memperluas jangkauan pasar produk warga desa tersebut. Selain itu, perkembangan yang sudah sejak lama ini perlu dianalisis untuk program inventarisasi terhadap eksistensinya sampai saat ini. Produk yang memang sudah dihasilkan oleh warga desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, dibuat dari bahan baku yang dihasilkan oleh desa tersebut tetapi ada yang didatangkannya dari luar desa. Material tersebut, umumnya terdiri atas: 1) kayu; 2) bambu; 3) rotan; emas dan perak; 5) besi; 6) kain; 7) benang; 8) kapas; 9) kertas; 10) batu kali; 11) beton; dan 12) pasir. Beberapa produk dapat juga dihasilkan melalui kombinasi beberapa bahan, seperti kayu dan bambu serta kertas maupun benang bahkan juga kapas. Jenis bahan baku yang dibutuhkan diyakini dapat selalu tersedia, tetapi tetap masih perlu dilakukan evaluasi terhadap eksistensi produk seni rupa dan desain ini agar dapat disusun program pelestarian serta pembinaan maupun pengembangan jenis produk baru.

Faktor lainnya yang dapat memengaruhi keberlanjutan eksistensi produk seni rupa dan desain tersebut, jenis keterampilan yang dimiliki masyarakat yang hanya diwarisi dari keluarganya justru dikhawatirkan berpeluang punah. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pembinaan serta pengembangan keterampilan sangat perlu dilakukan oleh berbagai pihak sebagai upaya pencegahan kepunahan. Hal ini dapat sekaligus juga untuk pengembangan keterampilan baru, agar tidak terjadi kelesuan produksi akibat timbulnya kejenuhan terhadap produk yang memang sudah dapat dihasilkan. Agar bisa menyusun program tersebut, perlu dilakukan analisis tentang metode pembelajaran keterampilan dalam pembuatan produk seni rupa dan desain oleh warga desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli. Hal ini dilandasi oleh pemikiran dan fakta, bahwa manusia dapat belajar secara mandiri atau belajar pada orang lain dan belajar di sekolah. Belajar secara mandiri membatasi perkembangan dalam banyak hal, sedangkan belajar pada pihak lain membatasi keterampilan yang bisa dikuasai tetapi belajar di sekolah formal memungkinkan tumbuhnya berbagai jenis gagasan serta keterampilan baru. Berdasarkan fakta yang ada,

sekolah formal di bidang seni rupa dan desain hanya ada di Kota Denpasar serta kota di luar daerah Bali. Melalui analisis pada tulisan ini, dapat diidentifikasi metode pembelajaran yang dilakukan oleh warga di enam desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli dalam upaya menguasai keterampilan pembuatan produk seni rupa dan desain.

Materi Dan Metode

Aspek materi dan metode yang menjadi pokok pembahasan pada tulisan ini, dapat dijabarkan sebagai berikut.

Materi Pembahasan

Fokus tulisan ini hanya pada aspek analisis eksistensi dan metode pembelajaran untuk dapat menguasai pembuatan produk seni rupa dan desain oleh masyarakat di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali.

Metode Pembahasan

Analisis eksistensi dan metode pembelajaran untuk dapat menguasai pembuatan produk seni rupa dan desain oleh masyarakat di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali sudah dibahas menggunakan metode kepustakaan, wawancara, observasi dan dokumentasi. Model analisisnya dilakukan secara deskriptif naratif, yang didukung oleh beberapa jenis pustaka relevan setelah dikaitkan dengan hasil wawancara dan obseravsi serta dokumentasi.

Pembahasan

Berdasarkan uraian pada bagian materi tulisan ini, maka materi pembahasan tulisan diuraikan sebagai berikut.

Eksistensi Produk Seni Rupa dan Desain

Sebagai warga masyarakat agraris yang lebih fokus untuk melakukan kegiatan pertanian atau perkebunan dan peternakan maupun yang lainnya, patut diapresiasi ketika mereka juga dapat menghasilkan produk seni rupa dan desain. Eksistensi produk seni rupa serta desain yang bisa dihasilkan oleh warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, perlu diketahui secara luas oleh masyarakat di luar dari kecamatan tersebut. Jenis produk seni rupa dan desain tersebut, sudah cukup dikenal oleh masyarakat tertentu yang khususnya sudah pernah berkunjung langsung ke daerah tersebut. Sebagian masyarakat lainnya, bisa mengetahui melalui informasi lisan dari mulut ke mulut. Oleh karena itu, perlu dilakukan perluasan publikasi agar eksistensi produk seni rupa dan desain hasil karya warga desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli lebih berpeluang menguasai pasar yang tersebar di luar Kecamatan Tembuku Ka-

bupaten Bangli. Eksistensi produk seni rupa dan desain ini perlu juga dimonitoring, agar dapat diketahui jenisnya yang masih tetap berkembang atau yang kemungkinan mengalami hambatan dalam menjaga keberlanjutannya karena sudah kurang menarik dilakukan. Berdasarkan fakta yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan obseravsi, wawancara serta dokumentasi di enam desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli dapat diketahui produk seni rupa dan desain yang masih eksis sampai saat ini. Produk seni rupa dan desain tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut.

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Kayu

Produk seni rupa dan desain berbahan kayu, yang merupakan hasil karya masyarakat di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali serta masih eksis sampai saat ini dapat dirinci sebagai berikut.

Topeng/Tapel

Jenis produk ini berupa topeng tua, topeng keras dan lainnya yang umumnya digunakan sebagai perlengkapan pertunjukan hiburan maupun pagelaran tarian sakral pada kegiatan upacara agama/adat serta sebagai media aksesoris di berbagai jenis area tempat manusia beraktivitas. Produk ini merupakan hasil karya Sang Gede Pardika, yang tinggal di Banjar Dinas Kebon Kangin Desa Peninjoan (Gambar 4).



Gambar 4. Topeng karya Sang Gede Pardika

Panil

Ada dua warga di di Banjar Dinas Kebon Kaja Peninjoan yang masih mengerjakan jenis produk seni rupa dan desain ini, yaitu I Wayan Mawan dan I Wayan Kormo (Gambar 5) yang berupa panil bermotif ukiran tradisional bali. Produk ini, umumnya digunakan sebagai elemen dekorasi pada bangunan bali seperti sanggah serta dinding rumah tinggal maupun unsur lainnya.



Gambar 5. Panil karya I Wayan Mawan (kiri) dan I Wayan Kormo (kanan).

Ukiran

Warga Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli yang mengerjakan produk seni rupa dan desain berupa ukiran ini, bertempat tinggal di Banjar Bebalang Desa Bebalang bernama I Wayan Juniawan yang didampingi tiga orang karyawannya bernama I Nengah Mudana dan I Ketut Lancar serta I Ketut Muliana (Gambar 6). Ada juga yang tinggal di Banjar Kebon Kaja Desa Peninjoan, yaitu: I Wayan Mawan dan Sang Putu Bagia (Gambar 7), I Dewa Nyoman Astika serta Sang Gede Dirga (Gambar 8).



Gambar 6. Ukiran karya I Wayan Juniawan dan karyawannya.



Gambar 7. Ukiran karya I Wayan Mawan (kiri) dan Sang Putu Bagia (kanan).



Gambar 8. Ukiran karya I Dewa Nyoman Astika (kiri) dan Sang Gede Dirga (kanan).

Sanggah

Produk seni rupa dan desain berupa sanggah (Gambar 9), dikerjakan oleh I Nyoman Merta yang bertempat tinggal di Banjar Undisan Kelod Desa Undisan. Dia disertai oleh saudara dan karyawannya yang berasal dari Kabupaten Karangasem. I Putu Sukadia yang tinggal di Banjar Tabuagan Desa Peninjoan serta I Wayan Sumerta di Desa Pekraman Metro Tingas Yangapi juga masih tetap mengerjakan produk jenis ini.

Jempana

Mangku Pasek Suardika yang rumahnya di Banjar Bambang Kelod Desa Bambang dan I Putu Dana Taya serta Kadek Ardika yang menetap di Banjar Tabuagan Desa

Peninjoan mengerjakan produk seni rupa berupa jempana, yang pada umumnya difungsikan sebagai perlengkapan upacara agama/adat yang disakralkan (Gambar 10). Modelnya ada yang *palih dadua* dan *teliga*, berukir, polos, *gedongan* (beratap) maupun *padma* (terbuka).



Gambar 9. Sanggah karya I Nyoman Merta (kiri), I Putu Sukadia (tengah) dan I Wayan Sumerta (kanan).



Gambar 10. Jempana karya Mangku Pasek Suardika (kiri), Putu Dana Taya (tengah) dan Kadek Ardika (kanan).

Dulang

Sebagai salah satu perlengkapan upacara agama/adat serta aktivitas sehari-hari, seperti: tempat sesajen, menyajikan buah ataupun kue dan lainnya, alas gebogan, menyuguhkan makanan pendeta, membaca lontar dan sebagainya (Andani, 2012). Produk ini dikerjakan oleh I Nyoman Sukayasa, yang menetap di Desa Pekraman Penaga Yangapi. Nyoman Sudana, yang menetap di Banjar Galiran Desa Jehem. Ni Wayan Mayun yang bertempat tinggal di Banjar Tegal Asah Desa Tembuku juga mengerjakan jenis produk seperti ini (Gambar 11). Menurut Andani (2012), Sang Biyang Areni yang tinggal di Banjar Tegal Asah Desa Tembuku, juga mengerjakan jenis produk ini (Gambar 12).



Gambar 11. Bahan dan dulang belum jadi (kiri) serta karya Ni Wayan Mayun (kanan).



Gambar 12. Dulang karya Sang Biyang Areni (Dok: Andani, 2012)

Mebel

Warga di Banjar Bubusuih Desa Yangapi bernama I Nengah Suadana, mengerjakan jenis produk seni rupa dan desain berupa mebel (Gambar 13). Bentuk produknya tradisional dan modern dengan bahan utamanya adalah kayu nangka, jati, kamper dan merbau yang dilengkapi dengan bahan lainnya yaitu bambu. Peralatan kerja berupa mesin pemotong, serut listrik, bor listrik, kampak, pahat dan palu kayu serta bahan finishingnya politur dan mowilek.



Gambar 13. Mebel karya I Nengah Suadana.

Kulkul

Sebagai jenis produk yang dibutuhkan oleh masyarakat, terutama untuk melengkapi jenis perlengkapan di setiap bale banjar. Bentuknya lonjong panjang berlobang, menggunakan bahan nangka, cempaka, waru dan lainnya serta difinishing dengan mowilek atau vernis. Produk jenis ini dikerjakan oleh Nyarikan Galang, yang tinggal di Desa Pekraman Tingas Yangapi (Gambar 14).



Gambar 14. Peralatan kerja dan karya Nyarikan Galang.

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Bambu

Selain produk seni rupa serta desain yang berbahan kayu dan masih eksis di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, adalah produk seni rupa dan desain berbahan bambu. Jenis produk ini, umumnya dianyam memakai iratan tipis ataupun batang berdiameter kecil. Produk yang masih eksis, jenisnya seperti yang diuraikan berikut ini.

Sokasi/Keben

Cukup banyak warga Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli yang mengerjakan produk jenis ini, seperti: I Nyoman Suwena dan Nyoman Turun di Banjar Dinas Dalem maupun I Dewa Made Alit di Banjar Dinas Kebon Kangin Desa Peninjoan; Ni Nyoman Wisnu di Banjar Undisan Kaja Desa Undisan; I Gusti Ayu Darmi (Gambar 15) dan Sang Byang Arini (Gambar 16) di Banjar Tegal Asah Desa Tembuku.



Gambar 15. Sokasi/Keben karya I Dewa Made Alit (kiri), Ni Nyoman Wisnu (tengah) dan I Gusti Ayu Darmi (kanan).



Gambar 16. Sokasi karya Sang Byang Arini (Dok: Andini, 2012).

Penarak

Produk seni rupa dan desain jenis penarak, masih dikerjakan oleh I Dewa Made Oka Astawa (Gambar 17) di Banjar Dinas Kebon Kangin Desa Peninjoan.



Gambar 17. Karya I Dewa Made Oka Astawa

Kepe dan Nampan

Sampai saat ini, produk jenis kepe dan nampan ini yang merupakan perlengkapan sehari-hari dan kegiatan keagamaan/adat masih dikerjakan oleh I Gede Sulendro serta keluarga di Banjar Dinas Kebon Kangin Desa Peninjoan serta I Wayan Karmen di Banjar Jhem Kaja Desa Jhem (Gambar 18). Produk seni rupa dan desain yang berupa kepe, tidak dibuat dari bahan iratan bambu yang dapat dianyam tetapi dari bahan potongan bambu pipih yang diikat dengan iratan rotan agar kuat.



Gambar 18. Produk karya I Gede Sulendro (kiri) dan I Wayan Karmen (kanan).

Sangkar burung

Kabupaten Bangli yang juga dikenal sebagai daerah penghasil bambu, yang oleh Sang Gede Jati di Desa peninjoan digunakan sebagai bahan untuk membuat produk seni rupa dan desain berupa sangkar burung (Gambar 19). Produk jenis ini sudah dikerjakan ketika masih duduk di SMA TP 45 Bangli (Girinatha, 2016), sehingga pihak sekolah selalu bisa memanfaatkannya dalam setiap pameran. Produknya ini tidak hanya dibeli oleh warga di Kabupaten Bangli saja karena banyak juga warga di Kabupaten Gianyar, Klungkung, Denpasar dan Tabanan yang membelinya.



Gambar 19. Model sangkar burung dokumentasi id.aliexpress.com (kiri) dan sangkar burung pack.blogspot.com (kanan).

Bedeg

Produk seni rupa dan desain yang umum juga dibuat oleh warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli adalah bedeg, tetapi dengan berbagai jenis variasinya sehingga masih tetap menjadi pilihan masyarakat. Produk jenis ini (Gambar 20), dihasilkan oleh I Wayan Ringin yang bertempat tinggal di Banjar Dinas Kebon Kangin Desa Peninjoan.



Gambar 20. Bedeg karya I Wayan Ringin

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Benang/Kain

Benang atau kain merupakan bahan yang dapat digunakan untuk membuat tekstil serta busana, yang juga mampu dikerjakan oleh warga di Kecamatan Tembuku. Jenis produk seni rupa dan desain yang masih tetap dikerjakan oleh warga tersebut sampai sekarang ini, dapat dirinci sebagai berikut.

Busana pengantin

Warga di Kecamatan Tembuku bernama I Nyoman Arsa dan I Made Sudiarta di Banjar Lokasari Desa Undisan, menghasilkan produk busana khusus pengantin untuk pria serta wanita. Selain busana pengantin (Gambar 21) itu, mereka juga mengerjakan aksesorisnya seperti: cincin, gelang, badong, kalung, subeng, anting bros, gelungan serta lainnya yang dibuat dari berbagai jenis bahan agar pengantin berbusana lengkap. Jenis busana ini, awalnya hanya disiapkan bagi masyarakat yang beragama Hindu saja tetapi tidak tertutup kemungkinan dapat juga dipakai untuk upacara pernikahan agama lain karena desainnya bersifat universal. I Made Sudiarta, ternyata juga bisa mengerjakan perlengkapan upacara agama/adat seperti odalan serta ngaben maupun menari.



Gambar 21. Produk busana karya I Nyoman Arsa (kiri) dan I Made Sudiarta (kanan).

Destar/udeng

Produk seni rupa dan desain ini, umumnya dimanfaatkan untuk menghiasi bagian kepala laki-laki, sesuai dengan jenis kegiatan yang diikuti seperti keagamaan/adat, seremoni tertentu dan lainnya. Warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli yang masih terus mengerjakan produk jenis ini adalah Tjok Gde Rai dan Tjok Dewi (Gambar 22), di Banjar Tambahan Tengah Desa Jehem. Pengerjaan produk jenis ini diawali dari adanya permintaan dari berbagai pihak yang ditemuinya saat mengajak anggota sanggarnya pentas di Hotel Bali Cliff Jimbaran Badung, karena selalu dilihat mengenakan produk ini sehingga menjadikan tampilannya selalu lebih menarik dan anggun serta berwibawa.



Gambar 22. Produk udeng dan proses kerjaa oleh Tjok Gde Rai dan Tjok Dewi.

Tenun ikat/Songket

Seorang warga yang menetap di Banjar Pembungan Desa Jhem Kecamatan Tembuku, bernama Men Ayu masih tekun mengerjakan produk seni rupa dan desain berupa tenun ikat menggunakan ATBM (alat tenun bukan mesin) seperti disajikan pada Gambar 23. Jenis produknya dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari, upacara agama/adat maupun seremoni tertentu serta lainnya yang tentu tergantung kepada pemiliknya.



Gambar 23. Proses kerja dan contoh produk tenun ikat (Dok: Astini, 2018).

Lukisan

Warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli yang bernama I Wayan Sumara dan I Nengah Subagia, yang sama-sama tinggal di Desa pekraman Umbalan Yangapi sampai saat ini masih eksis mengerjakan produk seni rupa dan desain berupa lukisan (Gambar 24). Lukisan yang dihasilkan bergaya realis dan lainnya, karena sangat tergantung dengan ide yang muncul atau yang diminta oleh pemesannya. Jenis cat yang digunakan membuat lukisan berupa acrylc dan yang lainnya (I Wayan Sumara), cat air (I Nengah Subagia) jika bahan lukisannya berupa kertas yang harus dilapisi clear gloss agar lebih awet.



Gambar 24. Produk lukisan karya I Wayan Sumara (kiri) dan I Nengah Subagia (kanan).

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Emas serta Perak

Warga di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, ada yang mampu mengerjakan produk seni rupa dan desain yang dibuat dari bahan emas dan perak. Pembuatan produk ini masih berlangsung sampai sekarang, dengan berbagai jenis produk sebagai berikut.

Cincin dan Gelang

Sampai saat ini, produk seni rupa dan desain yang dibuat dari emas serta perak berupa gelang maupun cincin masih tetap dikerjakan oleh I Wayan Suwirta di Banjar Bangbang Kelod Desa Bangbang dan I Made Sudiarta di Banjar Lokasari Desa Undisan serta Dewa Gede Alit di Banjar Dinas Kebon Kaja Desa Peninjoan (Gambar 25). Saat ini, I Wayan Suwirta lebih fokus untuk mengerjakan masternya saja.



Gambar 25. Karya master I Wayan Suwirta (kiri), I Made Sudiarta (tengah kiri), Dewa Gede Alit (tengah kanan) dan gelang koleksi foto Andani, 2011 (kanan).

Liontin

Produk seni rupa dan desain berjenis liontin, masih tetap dikerjakan oleh I Made Sarjana di Banjar Bangbang Kaja Desa Bangbang, Komang Muliawan di Banjar Bangbang Kelod Desa Bangbang serta Sang Gede Swanda di Banjar Kebon Kaja Desa Peninjoan (Gambar 26). Sebenarnya produk mereka bukan hanya liontin saja, karena ada jenis lain (cincin, anting, giwal, pendel maupun yang lainnya).



Gambar 26. Karya I Made Sarjana (kiri), Komang Muliawan (tengah) dan Sang Gede Swanda (kanan).

Bros

Produk seni rupa dan desain jenis bros ini (Gambar 27), sampai saat ini masih dikerjakan I Nyoman Arsa dan keluarganya serta I Made Sudiarta yang menetap di Banjar Lokasari Desa Undisan maupun I Dewa Gede Rauh Budiawan yang tinggal di Banjar Dinas Kebon Kaja Desa Peninjoan. Produk jenis lain yang juga masih tetap dikerjakan yaitu: gelungan, cincin, busana pengan-tin oleh I Nyoman Arsa dan keluarga; sangku, bunga cempaka, gelang, badong dan lainnya oleh I Made Sudiarta; cincin, wrangka keris atau gagang keris (danganan) bahkan juga teteken (tongkat) oleh I Dewa Gede Rauh Budiawan.



Gambar 27. Bros karya I Nyoman Arsa (kiri), I Made Sudiarta (tengah) dan I Dewa Gede Rauh Budiawan (kanan).

Sangku dan Bunga

Produk seni rupa dan desain jenis sangku serta bunga (Gambar 28), masih dikerjakan oleh I Made Sudiarta di Banjar Lokasari Desa Undisan yang dibantu oleh 4 karyawannya. Selain jenis produk ini, juga dihasilkan gelang dan badong serta yang umumnya dapat dikerjakan oleh seorang pande emas dan perak maupun yang dibutuhkan oleh masyarakat.



Gambar 28. Sangku dan bunga karya I Made Sudiarta (kiri) serta model desain bunga koleksi foto Andini, 2011 (kanan).

Gelungan dan Tusuk Konde

Warga yang berdomisili di Banjar Lokasari Desa Undisan bernama I Nyoman Arsa dan keluarga serta I Made Sudiarta maupun warga yang tinggal di Banjar Dinas Kebon Kaja Desa Peninjoan yaitu I Dewa Gede Rauh Budiawan, masih tetap mengerjakan produk seni rupa dan desain berupa gelungan serta tusuk konde (Gambar 29). Sebenarnya juga mereka mengerjakan cincin, wrenka keris (danganan), teteken bahkan jenis lainnya yang memang dibutuhkan oleh masyarakat. Gambar 30, model lain produk gelungan.



Gambar 29. Karya I Nyoman Arsa (kiri), I Made Sudiarta (tengah) dan I Dewa Gede Rauh Budiawan (kanan).



Gambar 30. Produk gelungan koleksi foto Andini (2012).

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Kaca

Kreativitas warga di Banjar Kalanganyar Desa Yangapi Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli, perlu diapresiasi karena berhasil menciptakan produk seni rupa dan desain yang dibuat dari bahan kaca. Produk ini sudah mampu diekspor ke Eropa dan Spanyol, karena unik sehingga sangat banyak diminati. Jenis produk ini dijabarkan sebagai berikut.

Gerabah mosaik

Produk seni rupa dan desain yang bahan utamanya adalah kaca, ditempatkan pada produk jenis kerajinan bernama gerabah seperti guci (Gambar 31), tempat lilin, piring tempat buah, hiasan dinding dan lainnya. Produk ini dihasilkan oleh Nengah Kita dan kakaknya yang bernama Wayan Locong (Bali Travelnews, 2017). Jenis karyanya tergantung pada model gerabah yang dapat dibelinya dari daerah Lombok, sedangkan kacanya di beli dari Kabupaten Gianyar karena cukup dekat dengan tempat tinggalnya di Kabupaten Bangli.



Gambar 31. Model gerabah mosaik (dok: BTN, 2017).

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Besi

Mayoritas daerah di berbagai provinsi dapat menghasilkan produk seni rupa dan desain yang dibuat dari bahan besi, demikian juga warga yang bertempat tinggal di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali. Jenis produk seni rupa dan desain yang sudah dihasilkannya, dapat dijabarkan sebagai berikut.

Alat potong

Produk berbagai jenis alat potong ini (sabit, cangkul, pisau besar dan kecil) dihasilkan oleh I Nyoman Suara yang tinggal di Banjar Dinas Kebon Kelod dan I Wayan Sujati di Banjar Dinas Kebon Kangin Desa Peninjoan serta I Wayan Rena yang menetap di Desa pekraman Penaga Yangapi (Gambar 32).



Gambar 32. Produk alat potong hasil karya I Wayan Rena.

Jenis Produk Seni Rupa dan Desain Berbahan Lainnya

Peluang untuk dapat berperan dalam menghasilkan produk seni rupa dan desain terbuka sangat lebar, karena produk tersebut harus melalui proses finishing lagi yang cenderung enggan dilakukan oleh pengerajinnya. Oleh karena itu, kesempatan tersebut diambil oleh beberapa warga untuk mengerjakan proses finishing produk sebagai berikut.

Produk finishing

Khusus untuk proses finishing produk keben/sokasi dikerjakan oleh Made Suniasa yang tinggal di Banjar Penida Desa Tembuku dan Ni Wayan Suryaningsih di Banjar Undisan Kelod Desa Undisan yang dibantu oleh 5 orang karyawan untuk kegiatan mengerjakan finishing sokasi, bingkai kaca, hiasan gantung, tempat kue dan lainnya (Gambar 33).



Gambar 33. Produk finishing karya Made Suniasa (kiri) dan Ni Wayan Suryaningsih (kanan).

Metode Pembelajaran Keterampilan Pembuatan Produk Seni Rupa dan Desain

Ketika mencermati kemampuan serta potensi masyarakat di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali, yang kegiatan utamanya bertani dan berkebun serta beternak tetapi ternyata juga mampu menghasilkan produk seni rupa dan desain yang membutuhkan keterampilan khusus maka pasti timbul pertanyaan bagaimana metode pembelajarannya? Jika berpegang pada pernyataan Jalaludin (2012), secara kodrati manusia memang merupakan makhluk yang memiliki berbagai sebutan seperti: pemikir (berakal), berperasaan peka, pekerja, petualang dan penilai. Apabila dikaitkannya dengan kehidupan sosial, maka manusia adalah makhluk yang selalu berniat memenuhi kebutuhan, pencari jati diri, adaptif bahkan transformatif. Sarwono (2013) menjelaskan, bahwa manusia harus juga dinilai sebagai totalitas yang unik serta mengandung semua aspek yang ada di dalam dirinya serta selalu berproses untuk menjadi diri sendiri. Oleh karena itu, setiap aktivitasnya selalu saja dilatarbelakangi oleh karakteristik individualnya yang sangat terutama dimotori oleh motivasi sebagai landasan berperilaku. Motivasi yang menyentuh aspek penting dalam karakteristik individualnya, dapat menimbulkan sesuatu dorongan yang berasal dari dalam dirinya sendiri untuk bersiap melakukan berbagai jenis aktivitas yang dapat memuaskan dirinya (ardana,

2019).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan di dalam diri manusia sebenarnya ada berbagai jenis dorongan yang pada saat tertentu menjadi pemicu lahirnya berbagai jenis tindakan yang dianggapnya harus dilakukannya. Tindakan yang dianggapnya paling konstruktif harus dilakukan sebagai makhluk pemikir dan berakal pastilah belajar tentang berbagai hal yang memang sejak bayi diajarkan secara alami. Konsep belajar dipikirkan sebagai proses pengembangan diri, yang dapat dilakukan secara mandiri atau bergantung kepada pihak lain yang dilaksanakan secara melembaga. Pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar seseorang secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia termasuk keterampilan yang diperlukan oleh dirinya maupun masyarakat bahkan negara. Selain itu, dinyatakan juga pendidikan di Indonesia dilakukan melalui tiga jalur yaitu: (1) formal yang dilaksanakan secara terstruktur serta berjenjang; (2) non formal sebagai pelengkap pendidikan formal; dan (3) informal yang dilaksanakan oleh keluarga serta lingkungan berbentuk kegiatan belajar mandiri. Jika berpegang pada ketentuan tersebut, maka dapat dinyatakan metode pembelajaran keterampilan pengerjaan produk seni rupa dan desain yang sudah dilaksanakan oleh masyarakat di enam desa Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali ini dapat digolongkan menjadi dua kategori yaitu: (1) belajar melalui pendidikan informal; dan (2) belajar melalui pendidikan formal.

Pembelajaran Melalui Pendidikan Informal

Pada USPN tersebut dinyatakan pendidikan informal yang dilakukan di lingkungan keluarga, cenderung diasosiasikan sebagai model pendidikan yang dilaksanakan di luar sistem persekolahan sehingga disebut sebagai pendidikan di luar sekolah. Jika berpedoman pada uraian itu, maka metode pembelajaran keterampilan pembuatan produk seni rupa dan desain warga di enam desa Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali dilakukan dengan model sebagai berikut.

Belajar sendiri (otodidak)

Berdasarkan hasil wawancara saat melaksanakan kegiatan observasi di enam desa Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli tersebut, diperoleh fakta yang menyatakan warga tersebut berhasil memiliki keterampilan mengerjakan produk seni rupa dan desain melalui belajar sendiri (otodidak) karena keluarga sudah membuat produk sejak lama. Oleh karena, setiap hari melihat keluarga sedang mengerjakan produk tersebut, sehingga muncul ketertarikan untuk

mengerjakan juga. Ada yang memulai ikut mengerjakan dari bagian yang paling mudah, tetapi ada juga yang sudah bisa mengerjakan sejak mulai dari bahan baku sampai jadi hanya dengan melihat saja.

Hal ini dinyatakan oleh warga yang bertempat tinggal di Desa Peninjoan yang bernama Sang Gede Pardika, I Dewa Made Oka Astawa, I Wayan Ringin, I Wayan Sujati di Banjar Dinas Kebon Kangin serta I Nyoman Suwena, Nyoman Turun di Banjar Dinas Dalem serta I Putu Sukadia, I Putu Dana Taya di Banjar Tabuagan juga Dewa Gede Alit di Banjar Dinas Kebon Kaja termasuk I Nyoman Suara di Banjar Dinas Kebon Kelod; I Wayan Juniawan di Banjar Bebalang Desa Bebalang; Mangku Pasek Suardika di Banjar Bambang Kelod dan I Made Sarjana di Banjar Bangbang Kaja Desa Bambang; I Nyoman Sukayasa, I Wayan Rena di Desa Pekraman Penaga dan Nyarikan Galang di Desa pekraman Tingas serta I Nengah Suardana di Banjar Bubusuih maupun I Nengah Subagia tinggal di Desa pekraman Umbalan Desa Yangapi; Nyoman Sudana di Banjar Galiran, I Wayan Karmen di Banjar Jehem Kaja, Tjok Gde Rai dan Tjok Dewi di Banjar Tambahan Tengah, Men Ayu di Banjar Pembungan Desa Jehem; Ni Wayan Mayun dan I Gusti Ayu Darmi di Banjar Tegal Asah serta Made Suniasa di Banjar Penida Desa Tembuku; Ni Nyoman Wisnu dan I Made Sudiarta di Banjar Undisan Kaja, Ni Wayan Suryaningsih di Banjar Undisan Kelod serta I Made Sudiarta di Banjar Lokasari Desa Undisan.

Belajar pada orang lain

Beberapa warga lainnya, ada yang menjelaskan awalnya hanya menjadi karyawan tetapi ada juga untuk belajar pada orang lain yang berada di sekitar desanya bahkan sampai ke luar dari wilayah kabupaten. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh penghasilan, pengalaman dan teknik pengerjaan yang lebih efisien sehingga bisa menghasilkan produk yang lebih berkualitas. Jenis keterampilan yang dipelajari dari pihak lain, biasanya yang berbahan kayu, bambu, emas dan perak dengan kerumitan pekerjaan yang tinggi.

Metode pembelajaran model ini, dilakukan oleh warga yang menetap di Desa Peninjoan seperti: I Wayan Mawan dan I Wayan Kormo serta Sang Gede Swanda maupun I Dewa Gede Rauh Budiawan di Banjar Kebon Kaja, I Dewa Nyoman Astika dan Sang Putu Bagia serta Sang Gede Dirga di Banjar Dinas Kebon Kaja, I Dewa Made Alit serta I Gede Sulendro dan keluarga di Banjar Dinas Kebon Kangin, Kadek Ardika di Banjar Tabuagan. Warga yang tinggal di Desa Bangbang yaitu: I Wayan Suwirta dan Komang Muliawan di Banjar Bangbang Kelod. Warga yang bertempat tinggal di Desa Undisan misalnya: I Nyoman Merta di Banjar Undisan Kelod, I Nyoman Arsa di Banjar Lokasari. Ada warga yang tinggal di Desa Pekraman Metro Tingas Yangapi, yaitu: I Wayan Sumerta.

Pembelajaran Melalui Pendidikan Formal

Sebagai model pendidikan yang terstruktur dan berjenjang mulai dari tingkatan SD, menengah, serta tinggi yang sifatnya melembaga serta harus dilakukan oleh sekolah. Pendidikan berjenjang dan berkesinambungan, berperan mempertahankan maupun mengembangkan tatanan sosial termasuk juga kontrol sosial melalui program atau kurikulum yang sudah disiapkan (Sisdiknas, 2003). Maka itu, metode pembelajaran keterampilan pembuatan produk seni rupa dan desain oleh masyarakat di enam desa Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali ada yang dilakukan pada jalur pendidikan formal seperti digambarkan di bawah ini.

Belajar di Sekolah Kejuruan Tingkat Menengah

Program pembelajaran ini dijalani, karena merasa menjadi lebih berhasil untuk bisa mengembangkan bakatnya daripada belajar sendiri dan pada orang lain. Faktor itu sangat mendorongnya untuk melakukannya, walaupun harus menjalaninya di luar dari wilayah desanya yaitu di SMK Batubulan. Warga yang melakukan ini, bertempat tinggal di Desa pekraman Umbalan Yangapi bernama I Wayan Sumara. Produk seni rupa yang sudah dihasilkannya berupa lukisan modern, yang sudah dijadikan sebagai sumber penghasilan padahal awalnya hanya merupakan kegiatan yang dilandasi oleh bakat serta hobinya untuk melukis saja.

Penutup

Berdasarkan uraian pada setiap deskripsi tentang polarisasi keberagaman produk seni rupa dan desain di Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli, dapat dijabarkan beberapa simpulan dan saran sebagai berikut.

Simpulan

Produk seni rupa dan desain di enam desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali, yang masih eksis sampai saat ini terdiri atas: topeng/tapel, panil, ukiran, sanggah, dulang, jempana, mebel, kulkul, sokasi atau keben, Kepe dan nampan, penarak, sangkar burung, bedeg, busana pengantin, destar/udeng, tenun ikat/songket, lukisan, cincin dan gelang, liontin, bros, sangku dan bunga, gelungan dan tusuk konde, gerabah mosaik, alat pemotong serta produk finishing.

Metode pembelajaran keterampilan pengerjaan peoduk seni rupa dan desain oleh warga di enam desa di Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Provinsi Bali, dilakukan dengan pola pembelajaran informal melalui proses otodidak dan belajar pada orang yang sudah diakui keterampilannya. Ada juga melalui pendidikan formal, pada sekolah kejuruan yang berlokasi di Desa Batubulan Kecamatan Sukawati Kabupaten Gianyar Provinsi Bali.

Saran

Perangkat banjar, desa, Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli diharapkan selalu melaksanakan pemutakhiran datanya mengenai eksistensi produk seni rupa dan desain di wilayahnya agar dapat dilaksanakan pembinaan maupun pengembangan keterampilan yang signifikan sehingga mencegah kejenuhan produksi termasuk pemasarannya. Melalui data yang mutakhir, dapat disusun program pengembangan potensi warganya di bidang seni rupa dan desain;

Pemkab Bangli sebagai pelaksana pemerintahan di wilayahnya, sangat wajib menyiapkan program pelestarian dan pembinaan serta pengembangan jenis keterampilan pengerjaan produk seni rupa dan desain melalui penyediaan anggaran untuk kegiatan magang dan latihan maupun beasiswa melanjutkan pendidikan formal di tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi.

Daftar Bacaan

- Andani, Made Sri. 2012. Bangli Tanah Kelahiranku: Dulang dari Tegal Asah. Available at URL: <https://nimadesriandani.wordpress.com>. Diakses: 5 Januari 2019.
- _____. 2012. Bangli Tanah Kelahiranku: Sokasi Bangli I. Available at: URL: <https://nimadesriandani.wordpress.com>. Diakses 9 Januari 2019.
- _____. 2012. Perhiasan Lapis Emas dari Undisan: Tembuku di Bangli II. Available at: URL: <https://nimadesriandani.wordpress.com>. Diakses 22 Februari 2019.
- _____. 2012. Sang Byang Areni: Kreativitas, Kemandirian dan Kesederhanaan Wanita Bali. Available at: URL: <https://nimadesriandani.wordpress.com>. Diakses 2 Maret 2019.
- Ardana, I Gusti Ngurah. 2019. Faktor Penggugah dan Variasi Produk Seni Rupa dan Desain di Kecamatan Susut Kabupaten Bangli Provinsi Bali. Denpasar: Website ISI Denpasar.
- Balikini. 2016. Kerajinan Sangkar Burung Sangat Menjanjikan, Usahanya Terbentur Modal. Available from URL: <http://www.balikini.net>. Diakses 1 April 2019.
- Bungin, H.M. Burhan. 2009. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana.
- BTN. 2017. Kerajinan Geramah Mosaik Bali, Bangli. Available from URL: <http://bali-travelnews.com>. Diakses: 25 Maret 2019.
- Denzin, Norman K. Dan Yvonna S. Lincoln. 2009. *Qualitative Research*. (terj.). Dariyatno, dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Geertz, Clifford. 1992. Tafsir Kebudayaan. (Pentri) Fransisco Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius.

- Gerya, I Wayan. 2008. Transformasi Kebudayaan Memasuki Abad XXI. Surabaya: Paramita.
- Girinatha, AA. Ngurah. 2016. Prospek Kerajinan Sangkar Burung di Tembuku. Available at URL: <https://www.posbali.id/>. Diakses: 30 maret 2019.
- Hall, C. S. dan Gardner, L. 1993. Teori Holistik (Organismik Fenomenologis). Yogyakarta: Kanisius.
- Hollingworth, L. *Gifted Children: Their Nature and Nature*, dalam Putra, S. R. 2013. Panduan Pendidikan Berbakat Siswa: Optimalisasi Minat dan Bakat Anak. Yogyakarta: Diva Press.
- Jalaludin. 2012. Psikologi Agama. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Junaidi, I. 2011. Mencetak Anak Unggul. Yogyakarta: CV. Andy Offset.
- Khasinah, S. 2013. Hakikat Manusia Menurut Pandangan Islam dan Barat. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Volume 13 Nomor 2: 296 – 317.
- Magetsari, Norhadi. 1996. *Local Genius* dalam Kehidupan Beragama dalam Kepribadian Kebudayaan Bangsa. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Markus, H.Z. dan Kitayama, S. 1991. Culture and Self: Implication for Cognition, Emotion and Motivation. *Psychological Review*: 98 (2) 224 – 253.
- Matsumoto, D. 2008. Pengantar Psikologi Lintas Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmah, N. 2012. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Teras.
- Rusita, Ary. 2016. Keben Bangli Bahan Bambu Sisit kecil-Kecil. Available at URL: <http://dulangebenbali.blogspot.com>. Diakses: 23 Maret 2019.
- Sarwono, S. W. 2013. Pengantar Psikologi Umum. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, I. 2017. Nama Kecamatan dan Desa yang Ada di Kabupaten Bangli Bali. <https://mynameis8.wordpress.com>. Akses: 15 Januari 2018.
- Yasa, I Made Antara. 2018. Kecamatan Tembuku dalam Angka 2018. BPS Kabupaten Bangli. <https://banglikab.bps.go.id/publication>.

Ucapan Terima Kasih

Kepada semua pihak yang telah turut berpartisipasi dalam realisasi tulisan ini sehingga berhasil diselesaikan dan diunggah pada website ISI Denpasar, dihaturkan ucapan Terima kasih yang sebesar-besarnya.

Mengkaji Bangunan Bali Modern Ayana Resort And Spa

I Wayan Oka Prisma Syahputra

Mahasiswa Prodi Desain Interior FSRD ISI Denpasar

Abstrak

Ayana Resort and Spa merupakan akomodasi pariwisata yang menyasar pasar menengah ke atas. Namun arsitektur dan interior Ayana Resort and Spa masih mengusung unsur tradisional Bali. Konsep dan bangunannya masih kental dengan budaya lokal dan banyak menggunakan material alam yang terdapat di daerah tersebut. Unsur-unsur budaya lokal tersebut dipadukan dengan trend masa kini, yang relevan dengan kemajuan teknologi. Unsur-unsur material dan dekorasinya masih sangat kental dengan budaya Bali. Secara keseluruhan, desain Ayana Resort and Spa menggunakan gaya Bali Modern.

Kata Kunci: Tradisional, Alam, Lokal, Bali modern.

Pendahuluan

Arsitektur tradisional Bali merupakan arsitektur vernakuler khas Bali sebagai hasil dari proses panjang masyarakat Bali dalam berinteraksi dan memahami lingkungan alam dan lingkungan sosial tempat mereka tinggal. Keadaan alam, iklim serta nilai spiritual Hindu menjadi faktor utama yang membentuk arsitektur tradisional Bali. Sehingga arsitektur tradisional Bali tidak saja menganut pakem seni, teknis dan rasa ruang namun didalamnya terkandung pula tatanan filosofi adat dan agama Hindu

Seiring perkembangan zaman, interaksi masyarakat dan kebudayaan Bali dengan dunia luar khususnya dunia Barat yang modern melahirkan arsitektur Bali kontemporer. Dunia desain interior yang terkait dengan arsitektur bak dua sisi mata uang pun ikut terpengaruh oleh munculnya langgam Bali kontemporer ini dengan timbulnya desain interior Bali kontemporer. Kemunculan arsitektur dan desain interior Bali kontemporer sebagai perpaduan arsitektur tradisional Bali dengan langgam arsitektur barat yang populer pada masanya dapat dirunut hingga ke periode awal perkembangan pariwisata di Bali pada paruh pertama abad ke-20.

Paruh kedua abad ke-20, terutama sejak dibukanya Bandara Internasional Ngurah Rai menjelang tahun 1970-an, Bali mulai mengalami perubahan besar-besaran yang dimotori oleh pariwisata. Bentang alam Bali terutama Bali selatan yang sebelumnya lebih banyak didominasi lahan hijau dan pedesaan, mulai diisi oleh hotel, restoran, artshop, pertokoan, dan hunian. Bentang alam kawasan bukit Jimbaran yang kering dan berbatu juga perlahan berubah dimulai dengan dibangunnya kawasan BTDC yang diisi setengah lusin resort kelas dunia pada lahan yang begitu masif. Seiring waktu berbagai hotel, resort, restoran dan villa mulai tumbuh di berbagai sudut kawasan bukit Jimbaran, mulai dari restoran kecil, hingga kawasan resort seluas puluhan hektar.

Arsitektur dan desain interior Bali Kontemporer menjadi pilihan utama dalam membangun sarana akomodasi pariwisata tersebut. Hal ini sejalan dengan sifat industri pariwisata itu sendiri yaitu berusaha menawarkan keunikan yang tidak ditemui di daerah lain sebagai nilai jual dan nilai lebih baik dalam hal pelayanan maupun hal-hal yang bersifat visual seperti tampilan arsitektur dan desain interior. Arsitektur tradisional Bali yang telah disesuaikan dengan langgam desain modern berpadu dengan tren dan teknologi kekinian melahirkan arsitektur dan interior Bali kontemporer yang unik dan estetik dengan tampilan visual yang elegan kental nuansa Bali namun tidak berlebihan. Tampilan khas ini terutama tampak pada bangunan hotel-hotel besar yang banyak dibangun di akhir era 1980-an dan awal 1990-an.

Ayana Resort and Spa merupakan salah satu hotel besar yang dibangun pada periode tersebut. Properti yang dimiliki oleh PT Karang Mas Sejahtera ini sebelumnya dioperasikan oleh jaringan hotel kelas atas, The Ritz Carlton

dengan nama The Ritz Carlton Bali Resort. Pada tahun 2009, hotel ini berubah nama menjadi Ayana Resort and Spa. Kini hotel ini berada di bawah manajemen Capella Hotel yang mengoperasikan berbagai hotel di berbagai kawasan di Amerika, Eropa dan Asia Pasifik.

Ayana Resort and Spa ini terletak di sudut kawasan Jimbaran yang banyak diisi oleh hotel-hotel besar dan mewah yang menyasar kalangan atas, di antaranya hotel Bali Intercontinental, Four Season Bali at Jimbaran, Karma Kandara, dan Kupu-Kupu Barong Jimbaran. Ayana Resort and Spa bisa dikatakan berdiri di ujung gugusan hotel-hotel kelas atas di Jimbaran ini. Masing-masing hotel kelas atas ini tentu berusaha menggaet pengunjung dengan berbagai keunikan yang dimiliki, baik pelayanan prima maupun arsitektur dan desain interior yang dibuat semenarik mungkin. Demikian juga halnya dengan Ayana Resort and Spa yang didesain sedemikian rupa untuk menarik pengunjung.

Memiliki arti ‘tempat berlindung para dewa’ dalam bahasa Sansekerta, Ayana Resort and Spa Bali merupakan tujuan wisata kelas dunia seluas 90 hektar di atas tebing bukit Jimbaran. Terletak 35 meter di atas Teluk Jimbaran, matahari terbenam dan pemandangan samudra Hindia dilengkapi pantai pasir putih dan fasilitas terintegrasi. Akomodasi di Ayana Resort and Spa terdiri dari 78 private pool villa dan 290 kamar hotel di tengah kebun tropis, dengan arsitektural Bali yang melebur dengan kemewahan modern dan layanan legendaris. Ada 15 restoran dan bar termasuk Rock Bar yang ikonik, 11 kolam renang, Aquatonic spa, spa on the rock dengan villa di tengah lautan, pantai privat yang eksklusif serta golf putting. Dengan luasnya area keseluruhan Ayana Resort and Spa, maka area yang akan dijadikan bahan studi kasus dalam karya tulis ini dibatasi pada bagian lobby utama, Damar Bar & Lounge serta Ayana Villa.

Pola Ruang Tradisional Bali

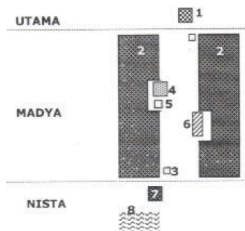
Pola ruang dalam arsitektur tradisional Bali seringkali menjadi acuan pada arsitektur maupun desain interior Bali kontemporer. Perkembangan pola ruang dalam arsitektur tradisional Bali sesuai dengan periodisasi arsitektur Bali yang terbagi menjadi 5 (lima), yaitu:

1. Periode Bali Mula
2. Periode Bali Aga
3. Periode Bali Madya atau Bali Pertengahan atau Bali Arya
4. Periode Bali Kolonial
5. Periode Bali Modern (Post-Kolonial)

Pada periode Bali Mula, pemukiman masyarakat Bali dipengaruhi oleh sumber air. Pada masa ini masyarakat Bali sebagian besar tinggal di pegunungan pada desa-desa yang mengikuti aliran air. Contohnya adalah desa-desa

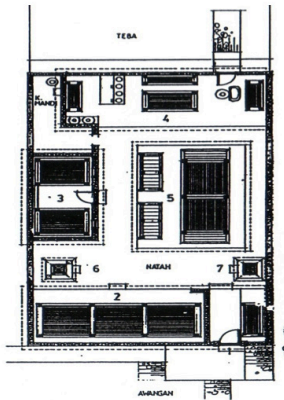
kuno yang mengelilingi Danau Batur, seperti Desa Trunyan yang didirikan di tepi Danau Batur.

Pada periode Bali Aga, pola pemukiman masyarakat menjadi lebih kompleks dengan masuknya pengaruh agama Hindu ke Bali. Penataan pola tata ruangnya menggunakan pola ruang Linier, dimana tata ruang ruang desa dibagi menjadi tiga, yaitu parahyangan atau area tempat suci yang terletak di hulu, area pemukiman penduduk yang terletak di tengah dan area kuburan yang terletak di area “teben”. Ciri utama dari pola ini adalah adanya jalan utama berbentuk linear sebagai ruang terbuka sekaligus sumbu utama desa. Area pemukiman mengikuti sumbu utama ini dengan pura di hulu sumbu dan kuburan di ujung sumbu. Pola tata ruang ini khususnya untuk mengakomodasi topografi area pedesaan Bali Aga yang umumnya terletak di daerah perbukitan atau pegunungan.



- KETERANGAN :**
- 1 = PURA DESA
 - 2 = PERUMAHAN
 - 4 = BALE BANJAR
 - 5 = WANTILAN
 - 6 = PASAR
 - 7 = PURA DALEM
 - 8 = KUBURAN DESA

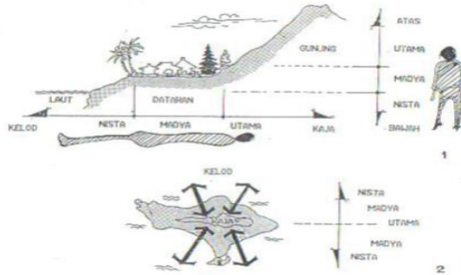
Contoh pola pemukiman Linear di desa Bali Aga di Desa Bug Bug, Karangasem.



- Keterangan :**
- 1. JALANAN AWANG
 - 2. BALE BUGA
 - 3. BALE METEN
 - 4. PAON
 - 5. BALE TENGAH
 - 6. SANGGAH KELOD
 - 7. SANGGAH KAJA

Contoh pola denah rumah di desa Bali Aga di desa Tenganan.

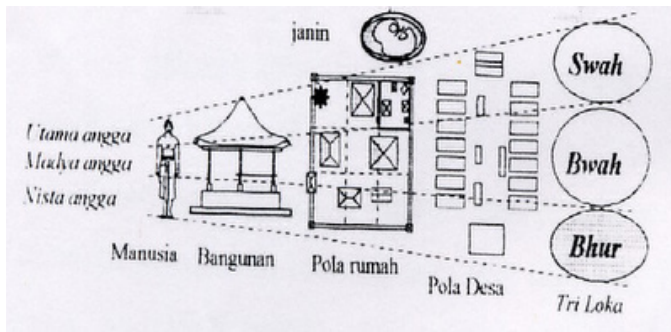
Pada periode Bali Madya pola ruang arsitektur tradisional Bali menjadi semakin kompleks. Prinsip pola ruang ulu teben yang sudah ada ada sebelumnya dipadukan dengan konsep Tri Angga, yaitu kesatuan tubuh yang terdiri atas kepala, badan dan kaki serta konsep Tri Mandala dengan 3 (tiga) pembagian area Utama, Madya, Nista menghasilkan pola ruang sanga mandala yang dipakai pada arsitektur tradisional Bali hingga saat ini.



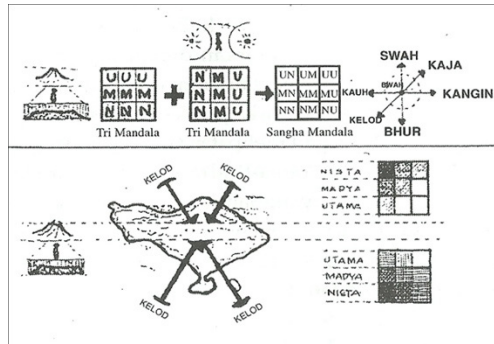
Gambar 2. Konsep Tri Angga pada Alam Lingkungan

Sumber: Meganada (1990) dan Anindya (1991)

Konsep Tri Angga pada Alam Lingkungan
 Sumber : Meganada (1990) dan Anindya (1991)



Konsep Tri Angga dalam perspektif bangunan, pola ruang, pola desa dan konsep Tri Loka



Konsep Sanga Mandala yaitu 9 (sembilan) area atau wilayah yang terbentuk dari persilangan sumbu bumi (utara selatan) dan sumbu ritual (timur barat), persilangan antara kiblat gunung laut dan kiblat matahari terbit dan tenggelam.

Pola ruang arsitektur tradisional Bali pada periode setelah Bali Madya cenderung tidak lagi mengalami perubahan. Periode Bali kolonial dan Bali modern lebih merupakan dinamika arsitektur Bali yang dipengaruhi oleh pengaruh arsitektur luar, sedangkan pola ruang cenderung masih mengacu pada pola ruang dari arsitektur Bali yang sudah ada sebelumnya.

Struktur Bangunan

Desain interior Bali kontemporer tentu tidak terpisahkan dari struktur arsitektural bangunan tempat ruang berada dan struktur bangunan Bali tradisional patut diperhatikan karena seringkali diadopsi dalam arsitektur Bali kontemporer. Struktur bangunan tradisional yang terdiri atas beberapa tipologi bangunan umumnya terbagi menjadi 3 (tiga) bagian sesuai konsep Tri Angga dari masa Bali Madya, yaitu atap sebagai kepala, saka dan dinding sebagai badan dan bebaturan sebagai kaki.

Bentuk dan struktur bangunan umumnya dibangun dengan pola-pola bebaturan yang sederhana. Bentuk segi empat dan persegi panjang adalah bentuk yang paling dominan digunakan sebagai bangunan induk rumah tinggalnya. Sebagian besar bentuk atap bangunannya menggunakan bentuk limasan dan beberapa menggunakan bentuk atap pelana seperti untuk bangunan *paon/* dapur. Material penutup atap umumnya menggunakan alang-alang dan ijuk pada bangunan suci.

Struktur badan bangunan tradisional Bali sebagian besar menggunakan tiang (*sesaka*) yang terbuat dari kayu, begitu juga halnya dengan struktur atap, yang dikombinasikan dengan bambu. Kayu yang digunakan memiliki kualifikasi atau jenis tertentu pada setiap jenis bangunan Bali. Seperti misalnya kayu cendana, *menengen*, *cempaka*, *kuanitan* dan *majegau*, dipergunakan pada

bangunan suci (Sanggah, Meraja atau Pura). Kayu *keterwel*, *teger*, *bendu*, *sentul*, *sukun*, *seseh* dan *timbul*, dipergunakan untuk bangunan bale pada rumah tinggal. Sedangkan untuk bangunan lumbung (*jineng*) dan dapur (*paon*) mempergunakan kayu *wangkal*, *kutat*, *blalu*, *sudep*, *seseh* dan *buhu*.

Fasilitas

Pada dasarnya bangunan tradisional Bali tidak banyak memiliki fasilitas, layaknya bangunan pada kebudayaan barat. Hal ini dikarenakan aktivitas masyarakat Bali pada umumnya dilakukan di atas bale-bale yang menempel pada bangunan ataupun di atas lantai dengan dialasi tikar pandan. Namun, dengan masuknya pengaruh budaya barat dan munculnya arsitektur dan desain interior Bali kontemporer, fasilitas bangunan Bali mulai disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang.

Data Kasus

Lay Out Ruang



Lay out seluruh area Ayana Resort & Spa



Lay out lobby utama dan Damar Restaurant



Lay Out Ayana Villa

Unsur Pembentuk Ruang

a) Lobby Utama



Akses masuk utama menuju Ayana Resort



Lorong menuju lobby utama



Tampak Lobby utama

Lantai pada lobby utama menggunakan marmer berwarna krem yang dipadukan dengan marmer berwarna putih dengan ukuran 60 x 60 cm. Lobby utama merupakan ruang terbuka sehingga tidak memiliki dinding kecuali bagian belakang dari area receptionist. Material penutup dinding pada area yang memiliki dinding dan pilar menggunakan batu Palimanan berwarna krem. Pada lorong menuju lobby, plafonnya merupakan plafon ekspose, sedangkan pada lobby utama menggunakan perpaduan antara plafon kayu dengan plafon ekspose yang ditutupi lukisan kamasan.

b) Damar Bar & Lounge



Lantai pada Damar Bar and Lounge marmer berwarna krem, sedangkan lantai pada lounge dengan 4 (empat) pilar menggunakan lantai parket. Karena merupakan bangunan terbuka, maka Damar Bar and Lounge tidak memiliki dinding, namun pada bangunan lounge yang terbesar, digunakan penyekat partisi kayu yang bertumpu pada dinding pemisah yang ditutup marmer putih. Plafon pada keseluruhan bangunan lounge menggunakan plafon ekspose.

c) Ayana Villa



Unsur Bali kontemporer pada dekorasi lobby tampak pada gantungan berbentuk barang yang digantung pada plafon ekspose, serta gantungan kayu berukir pada bagian belakang resepsionis. Aksen ekor barang pada dinding luar pintu utama yang menggambarkan budaya dan tradisi Bali yang kental dan sarat akan mitologi yang unik, serta aksen ukiran Bali pada pintu utama yang dikombinasikan dengan bahan dan gaya bangunan modern yang simpel dan menarik. Selain itu terdapat berbagai macam lukisan wayang Kamasan yang di pasang pada bagian plafon yang di gabungkan dengan beberapa ornamen alam, namun tidak lepas dari gaya bangunan yang modern, serta kesan Bali yang kental. Unsur dekorasi pada Damar Bar and Lounge, berupa gantungan naga kayu yang menggantung di plafon ekspose pada bangunan utamanya. Sedangkan pada Ayana Villa, unsur dekorasi berupa cermin besar dengan bingkai kaya ornamen Bali pada ruang tamu, kamar dan kamar mandi, serta berbagai karya seni yang ditempatkan di Ayana Villa.

Simpulan

Ayana Resort and Spa adalah termasuk akomodasi pariwisata dengan level yang tinggi atau dengan market menengah ke atas, namun Ayana Resort and Spa masih mengusung unsur tradisional. Dilihat dari konsep dan bangunannya masih kental dengan budaya lokal dan banyak masih yang menggunakan material alam yang terdapat di daerah tersebut. Unsur-unsur budaya lokal tersebut dipadukan dengan trend masa kini yang tentu relevan dengan kemajuan teknologi yang berkembang. Unsur-unsur material dan dekorasi masih sangat kental dengan budaya Bali. Jadi, Ayana Resort and Spa menggunakan gaya Bali Modern.

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Hotel Inna Grand Bali Beach

I Nyoman Yoga Trisna Putra

Mahasiswa Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

yogatrisna63.yt@gmail.com

Abstrak

Arsitektur merupakan salah satu unsur kebudayaan suatu daerah yang merupakan hasil karya cipta berbasis desain yang memiliki tujuan, fungsi dan makna tersendiri di setiap elemennya. Arsitektur hotel di Bali dari masa ke masa mengalami perkembangan serta perubahan sesuai dengan tradisi, ataupun trend ke kinian di masa tersebut dimana arsitektur hotel di Bali pada masa tertentu dapat dilihat dari beberapa hotel yang terkenal di Bali. Ada beberapa desain hotel yang masih menerapkan desain khas Bali sebagai upaya dalam pelestarian serta pengenalan identitas Bali dibidang desain pada arsitektur hotel, namun tetap mengikuti perkembangan zaman dengan menampilkan suatu desain yang minimalis dan modern serta penggunaan material pabrikasi. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk dapat mengkaji desain-desain yang berkembang di Bali baik desain arsitektur tradisional Bali maupun desain modern yang diterapkan pada Hotel Inna Grand Bali Beach. Penerapan desain Bali pada interior hotel Inna Grand Bali Beach tercermin pada penerapan wayang Kamasan, ornament, material alami serta struktur arsitektur tradisional Bali. Sedangkan penerapan desain modernnya tercermin pada penerapan desain yang minimalis, penggunaan material pabrikasi serta adanya aplikasi teknologi modern.

Kata Kunci : Tinjauan, Desain, Interior, Bali, Modern

Pendahuluan

Bali terkenal dengan pariwisatanya. Hampir di setiap aspek kehidupan masyarakat dan tatanan sosial Bali, unsur seni dan tradisi ini selalu melekat. Mulai dari upacara, perayaan keagamaan, sampai pakain-pakaian yang dikenakan. Semua aspek kehidupan bermasyarakat tersebut sangat kental dengan nuansa seni dan tradisi Bali. Selain hal tersebut Bali juga kental dengan ciri khas arsitekturnya yang berbeda dan punya unsur yang kuat. Hampir semua bangunan baik bangunan perumahan maupun penginapan/hotel bernuansa Bali memperlihatkan material yang kental dengan nuansa alami. Arsitektur merupakan salah satu unsur kebudayaan suatu daerah yang merupakan hasil karya cipta berbasis desain yang memiliki tujuan, fungsi dan makna tersendiri di setiap elemennya.

Arsitektur hotel di Bali dari masa ke masa mengalami perkembangan serta perubahan sesuai dengan tradisi, ataupun trend ke kinian. Namun sesuai dengan perkembangan zaman, arsitektur hotel di Bali baik pada interior maupun eksteriornya mengalami perubahan, baik secara fisik maupun karakter desainnya yang semakin modern. Ada beberapa desain hotel yang masih menerapkan desain khas Bali, sebagai upaya pelestarian serta pengenalan identitas Bali di bidang desain pada arsitektur hotel. Namun tetap mengikuti perkembangan zaman, dengan menampilkan suatu desain yang minimalis dan modern serta penggunaan material pabrikasi.

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk dapat mengkaji desain-desain yang berkembang di Bali. Objek kasus yang dipilih yaitu Hotel Inna Grand Bali Beach, di mana hotel ini merupakan hotel pertama di Bali.

Data Dan Pembahasan

Hotel Bali Beach dibangun bersama tiga hotel berbintang antara lain Hotel Indonesia (Jakarta), Tonichi Hotel Ambarrukmo (Yogyakarta), dan Tonichi Samudra Beach Hotel (Jawa Barat) untuk menuju sebuah visi pariwisata yang dirintis Presiden Sukarno untuk mengedepankan Indonesia di dunia pariwisata internasional. Hotel di bawah manajemen dan kepemilikan PT Hotel Indonesia Natour (Persero) tersebut adalah hotel terluas di Bali. Tertulis di sertifikat adalah 48 hektare, namun karena Jalan By Pass Ngurah Rai di depan hotel mengambil lahan milik hotel, maka pada kenyataan sekarang luas area Inna Grand Bali Beach “tinggal” 42 hektare.

Hotel ini diresmikan pada 1 November 1966 saat Bung Karno sedang dalam tahanan rumah di Wisma Yaso, Jakarta, sehingga peresmianya dilakukan Menteri Koordinator Ekonomi, Keuangan, dan Industri Sultan Hamengku Buwono IX. Menjadi ironi, sejak dikonsepsi Presiden Sukarno pada 1963, rampung pembangunannya pada 1966, hingga sang konseptor wafat pada 1970, dia belum pernah sekali pun menginap di Hotel Bali Beach.



Gambar 1. Lobby Inna Grand Bali Beach
Sumber : www.google.co.id

Tinjauan Desain Bali Modern

Desain Bali

Wayang Kamasan

Penerapan wayang Kamasan sebagai elemen bangunan merupakan salah satu cerminan penerapan desain Bali pada bangunan hotel Inna Grand Bali Beach, di mana wayang Kamasan diterapkan sebagai dinding massif yang membentang mengelilingi interior lobby hotel selain itu juga diterapkan pada dekorasi plafon.

Ornamen

Penerapan ornamen pada pola lantai sebagai desain Bali namun ditampilkan dengan teknik modern yaitu dengan menggunakan material teraso.

Pepalihan

Pepalihan merupakan konsep struktur elemen bangunan Bali yang biasanya terdiri dari tiga bagian yaitu kepala, badan dan kaki (Tri Angga), yang pada desain interior lobby hotel Inna Grand Bali Beach terlihat pada struktur pilar yang terdapat pada lobby tersebut.

Patung/Togog

Patung merupakan salah satu bagian dari desain Bali yang biasanya merupakan berwujud tokoh pewayangan, raksasa, hewan. Pada desain interior lobby hotel Inna Grand Bali Beach ini terlihat sebuah patung Rama dan Laksmana sebagai tokoh pewayangan dalam cerita Ramayana.

Material Alami

Penerapan material alami berupa kayu serta penerapan warna Bali.

Desain Modern

Minimalis

Minimalis merupakan suatu konsep desain yang simple dan fungsional. Dimana pada desain interior lobby hotel ini terlihat dari penerapan bentuk dan pola lantai serta warna sebagai cerminan penerapan konsep minimalis.

Material Pabrikasi

Penerapan material pabrikasi merupakan salah satu cerminan dari desain modern. Material pabrikasi tersebut diantaranya berupa keramik, teraso, besi, beton dan kaca sebagai material pendukung dari penerapan material alami.

Teknologi

Penerapan eskalator sebagai cerminan dari desain modern.

Simpulan

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa :

Penerapan desain Bali pada interior hotel Inna Grand Bali Beach tercermin pada penerapan wayang Kamasan, ornament, material alami serta struktur arsitektur tradisional Bali. Sedangkan penerapan desain modernnya tercermin pada penerapan desain yang minimalis, penggunaan material pabrikasi serta adanya aplikasi teknologi modern.

Daftar Pustaka

- Anonik, 2014, Arsitektur Bali, available@ : https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_Bali
- Baliinformation, 2011, Arsitektur Tradisional Bali, available@ : <http://Balikami.blogspot.co.id/2011/01/arsitektur-tradisional-Bali.html>
<http://efratainterior.com/filosofi-rumah-adat-Bali/>
- Anonik, 2017, Hotel Bali Beach Snaur, available@ : <https://sarasvati.co.id/news/travel/09/hotel-Bali-beach-sanur/>

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Jewelry Shop Angel To Angel

Catur Surya Mahendra

Mahasiswa Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

caturesya92@gmail.com

Abstrak

Bali terkenal dengan kearifan lokal dan karya seninya. Disebut Pulau Dewata yang memiliki berbagai keindahan. Banyak wisatawan lokal dan manca negara yang datang untuk melihat keindahan alam, ragam budaya, kuliner dan arsitekturnya. Setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri pada aksesorisnya, begitu juga di daerah Bali yang sudah di kenal dengan kerajinan, ukiran, dan kebudayaannya yang kental. Salah satu kerajinan aksesoris perak/ silver dari Jewelry Shop Angel to Angel yang terletak di daerah Celuk Sukawati, Gianyar. Angel to Angel sendiri menyuguhkan aksesoris perak berbagai varian, selain perak, logam mulia emas, juga terdapat di tempat ini. Selain service dan produk yang ditawarkan oleh Angel to Angle kepada konsumen, arsitektur bangunan dan desain interiornya yang juga memberi sebuah pengalaman baru pada konsumen yang datang, ornament-ornamen yang diterapkan merupakan hasil stilisasi ornament patra punggul yang menjadi ciri khas daerah Celuk Sukawati. Hiasan patung yang terdapat pada interior Angel to Angel kental dengan budaya tradisional Bali. Berkaca pada hal tersebutlah yang menjadikan Angel to Angel menarik untuk dikaji lebih dalam dari segi interiornya dengan menggunakan teori ikonografi. Teori ini menekankan kepada tema dan konsep pada Desain Interior. Konsep Ikonologi Erwin Panofsky merupakan hasil interpretasi ikonologi sebagai hasil akhir pencarian makna di Balik Desain Interior Angel to Angel.

Kata Kunci : Kerajinan perak, Konsep, Ikonologi, Makna

Pendahuluan

Aksesoris merupakan jenis kebutuhan tersier dari manusia yang akan jadi penting ketika kebutuhan primer dan sekundernya sudah terpenuhi. Setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri pada aksesorisnya, begitu juga di daerah Bali yang sudah di kenal dengan kerajinan, ukiran, dan kebudayaannya yang kental. Salah satunya kerajinan aksesoris perak/ silver dari Jewelry Shop Angel to Angel yang terletak di daerah Celuk Sukawati, Gianyar.

Angel to Angel sendiri menyuguhkan aksesoris perak berbagai varian, selain perak, logam mulia emas juga terdapat di tempat ini. Ciri khas budaya Bali tetap dipertahankan pada setiap desain aksesorisnya mengingat segmentasi pasar dari jewelry shop ini adalah wisatawan lokal dan mancanegara yang tertarik akan keberagaman budaya Bali. Konsumen juga bisa request desain aksesorisnya sendiri sesuai keinginannya dengan catatan berbahan perak. Pengerjaan oleh pengerajinnya langsung juga menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen yang ingin tahu proses pembuatannya.

Selain service dan produk yang ditawarkan oleh Angel to Angle kepada konsumen, arsitektur bangunan dan desain interiornya yang juga memberi sebuah pengalaman baru pada konsumen yang datang, ornament – ornament yang diterapkan merupakan hasil stilisasi ornament patra punggul yang menjadi ciri khas daerah Celuk Sukawati. Hiasan patung yang terdapat pada interior Angel to Angel kental dengan budaya tradisional Bali.

Berkaca pada hal tersebutlah yang menjadikan Angel to Angel menarik untuk dikaji lebih dalam dari segi interiornya baik desain arsitektur tradisional Bali maupun desain modern yang diterapkan pada Jewelry Shop Angel to Angel ini.

Data Dan Pembahasan

Jewelry Shop Angel to Angel merupakan salah satu art shop yang menjual hasil kerajinan emas dan perak yang terletak di daerah Celuk, Sukawati Gianyar – Bali. bila dibandingkan dengan usaha serupa disekitarnya, Angel to Angel terlihat lebih unggul dengan sentuhan desain pada bagian fasade bangunannya yang terlihat megah dan sangat menarik mata untuk memandang. Tidak hanya pada fasadnya saja, tempat ini juga sangat getol dan konsisten menampilkan desain terbaik hingga ke bagian dalam bangunannya (interior bangunan). Permainan warna putih dan cream memberi kesan luas, bersih dan elegant sehingga mampu membuat orang yang datang mengimpresasikan tempat ini merupakan tempat yang eksklusif di bidangnya.



Gambar 1. Interior Angel to Angel



Gambar 2. Fasade Bangunan

Tinjauan Desain Bali Dekorasi Tradisional Patung

Patung-patung penari Bali ini merupakan bagian dari bentuk kesenian tradisional. Pada bangunan Angel to Angel ini ditempatkan patung penari Bali di beberapa titik, yaitu pada *entrance* luar hingga ke dalam ruangnya, yang seolah menyambut dan mengajak konsumen untuk datang dan asuk kedalam bangunan.

Ukiran Bali

Ukiran Bali yang terdapat dalam bangunan ini seperti misalnya pepatraan. Jenis ragam hias ini berwujud gubahan-gubahan keindahan hiasan da-

lam patern-patern yang juga disebut patra. Ide dasar peparan banyak diambil dari bentuk-bentuk keindahan flora. Keindahan flora diambil sedemikian rupa sehingga jalur daun, bunga, putik dan ranting dibuat berulang-ulang. Masing-masing peparan memiliki identitas yang kuat dalam penampilannya, sehingga mudah diketahui, seperti Patra Punggel yang ide dasarnya diambil dari potongan tumbuh-tumbuhan menjalar, terutamanya ujung daun paku yang masih muda. Punggel berarti potongan. Di dalam desain Bangunan Angel to Angel ini diterapkan stilisasi patra punggel yang sudah di modifikasi ke bentuk yang lebih sederhana seperti yang diterapkan pada fasade bangunannya.

Material Tradisional

Material tradisional juga diterapkan dalam desain bangunan ini. Material-material tradisional tersebut berupa batu paras putih. Di dalam gedung hanya diterapkan di beberapa titik saja yaitu pada pintu masuk ruangan dan di beberapa patung tradisional.

Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

Dalam bangunan ini EPPR yang menerapkan desain tradisional adalah pada pintu utamanya. Pintu utama menggunakan pintu kuwadi dengan ukiran khas Bali.

Desain Modern

Material Pabrikasi

Penggunaan material pabrikasi juga diterapkan pada bangunan Angel to Angel ini seperti misalnya penggunaan gypsum pada plafond, kaca pada display dalam ruangnya, granite sebagai lantainya.

Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan terbilang minimalis karena cenderung geometris dan seimbang. Seperti pada fasadnya, pintu utama di apit oleh dinding sama besar dengan bentuk dasar persegi yang pada bagian atasnya ditambahkan orna-ment ukiran stilisasi dan patung ikonik. Pada bagian dalam ruang, juga tidak banyak bentuk organik yang diterapkan melainkan bentuk – bentuk geometris yang dimana merupakan salah satu ciri desain modern.

Lighting

Pencahayaan memiliki peran penting dalam membangkitkan suasana toko perhiasan. Dalam pengaturan lampu tersebut, upayakan lebih mengarahkan atau fokus ke lokasi tempat perhiasan dipajangkan. Hal ini bertujuan agar perhiasan lebih tampak cerah bersinar sehingga terkesan lebih mewah dan menarik. Permainan *lighting* di dalam desain bangunan ini jelas terlihat meng-

ingat peran cahaya pada tujuan bangunan ini yang sangat mendukung. Penerapan cahaya buatan ini seperti berupa lampu spotlight dan lampu downlight.

Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan, bahwa desain tradisional Bali dapat di kombinasikan dengan desain modern yang berkembang di zaman sekarang. Seperti misalnya pada bangunan Jewelry Shop Angel to Angel merupakan bangunan yang terbilang baru, namun kental dengan desain tradisionalnya berkat adanya akulturasi. Pada bangunan ini desain tradisional diterapkan pada objek-objek tertentu, seperti fasade, *entrance* bangunan, pintu masuk, patung, ornament, relief dan beberapa materialnya. Sedangkan desain modern diterapkan pada sebagian besar bangunannya mulai dari bentuk global bangunan, material utama, utilitas, dan elemen pembentuk ruangnya. Hasil akulturasi zaman ini menghasilkan sebuah desain yang megah dan menarik untuk dinikmati. Secara fungsi dengan penerapan desain tradisional dan modern ini mampu memberikan nilai lebih pada usaha ini bila dibandingkan dengan usaha serupa di sekitarnya.

Daftar Pustaka

- <http://spaceio.com/507/jewelry-store-design-ideas-tips/> Ling Ling Chendra. 2013. Simbol Katak dan Kodok. <http://web.budaya-tionghoa.net/index.php/item/3635-simbol-katak-dan-kodok>. Diakses pada 15 April 2018.
- Anakmadiun. 2011. Arti dan Makna 10 Simbol Hewan. <https://anakmadiun.wordpress.com/2011/02/13/arti-dan-makna-10-simbol-hewan/>. Diakses pada 15 April 2018.
- I Made Pande Artadi, S. Sn., M. Sn (2015) “Arsitektur Tradisional daerah Bali” Available from : http://repo.isi-dps.ac.id/137/1/Keketusan_dan_Kekarangan.pdf
- Shabrina Alfari (2016) “Batu Alam sebagai Bahan Bangunan” Available from : <https://www.arsitag.com/article/batu-alam-sebagai-bahan-bangunan>
- Mas Sugeng (2012) “Makhluk Mitologi Umat Hindu” Available from : <http://peutrang.blogspot.co.id/2014/01/inilah-9-makhluk-mitologi-umat-hindu.html>

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Pada Hotel Four Seasons Jimbaran, Bali

Namira Putri Hamid

Mahasiswa Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Arsitektur Tradisional Bali telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi dan budaya. Gaya arsitektur tradisional Bali kini berpadu dengan gaya modern sehingga dikenal dengan gaya Arsitektur Bali Modern. Gaya Arsitektur Bali Modern tetap mempertahankan konsep harmonisasi dan unsur-unsur khas tradisional Bali dengan menambahkan unsur modern didalamnya. Hotel Four Seasons Jimbaran merupakan salah satu bangunan yang menggunakan gaya Arsitektur Bali Modern sebagai desain arsitekturnya dengan memadukan desain modern pada interiornya.

Kata Kunci: Perubahan, Tradisional, Modern, Bali Modern

Pendahuluan

Arsitektur Bali memiliki ciri yang kuat, baik pada lanskap, tata bangunan, dan elemen bangunannya. Arsitektur Tradisional Bali telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi dan masyarakatnya. Gaya arsitektur ini dikenal dengan sebutan Arsitektur Bali Modern. Arsitektur Bali Modern merupakan perpaduan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern, di mana arsitek atau pembuat desain memanfaatkan bahan-bahan lokal untuk membangun bangunan, struktur, dan rumah-rumah, serta mencerminkan tradisi lokal.

Perkembangan Arsitektur Tradisional Bali menjadi Arsitektur Bali Modern tidak serta merta menghapus karakter intinya yang sampai saat ini masih diturunkan antar generasi ke generasi. Gaya ini menjadi pilihan yang diminati untuk diterapkan pada rumah tinggal, villa maupun hotel di Bali era ini, karena menggunakan alam secara optimal untuk menciptakan bangunan buatan dengan suasana santai dan tropis

Ciri khas tradisional Bali yang tetap diterapkan pada gaya arsitektur Bali Modern ialah konsep harmonisasi dengan alam, ukiran pada kayu dan batu, zonasi ruang dan tipologi bangunan, lanskap yang luas, dan pintu masuk (*angkul-angkul*). Bahan yang biasa digunakan pada bangunan Bali antara lain batu bata, kayu kelapa, jerami, bambu, kayu jati, dan batu alam. Salah satu bangunan yang menerapkan Gaya Arsitektur Bali Modern ialah Hotel Four Seasons Jimbaran Bali.

Aplikasi Gaya Arsitektur Bali Modern pada bagian Hotel Four Seasons



Atap berbentuk limasan, sesuai dengan Arsitektur Tradisional Bali. Unsur yang lebih modern tampak pada dihilangkannya Ornamen Bali yaitu *murda* dan *ikut celedu* pada bentuk atap sehingga tampak lebih *simple*.



Angkul-angkul adalah pintu masuk khas Gaya Tradisional Arsitektur Bali, yang bentuknya pada Hotel Four Seasons telah dibuat lebih modern dan simpel dengan mengurangi ornamen atau ukiran pada bagian pintu.



Hotel Four Seasons mengaplikasikan konsep keharmonisan dengan alam ditampilkan dengan batu alam sebagai lantai area kolam serta pemanfaatan pohon palem dan pohon jepun sebagai *point of interest*, dan sedikit tanaman di sekitarnya untuk menunjukkan kesan kesederhanaan.



Bale atau gazebo merupakan ruang terbuka yang digunakan sebagai tempat berkumpul. Ciri khas tradisional Bali yang dapat dilihat dari gazebo Hotel Four Seasons ini ialah materialnya yang masih menggunakan material tradisional, yaitu kayu, bambu dan alang-alang sebagai atapnya dengan mempertahankan konsep *Tri Angga* yaitu atap yang disimbolkan sebagai kepala, dinding atau ruangan yang disimbolkan sebagai badan, dan pondasi yang disimbolkan sebagai kaki bangunan. Jumlah *saka* atau tiang pada gazebo yang bervariasi yang mencirikan bahwa gaya arsitektur modern telah mempengaruhi desainnya.

Keseimbangan pembagian ruang diperoleh dari penerapan filosofi *Tri Angga* dengan tiga tingkatan, yaitu *utama*, *madya*, dan *nista*. Penerapan *Tri Angga* dalam konsep modern mengalami pergeseran menjadi ruang publik, semi publik, dan privat. Hotel Four Seasons menerapkannya dengan urutan yang sama. Halaman sebagai ruang publik, teras antara halaman dan kamar tidur sebagai area semi publik dengan kursi kayu panjang di kaki ranjang sebagai pembatas area semi publik, dan tempat tidur pada area pribadi.

Pada elemen pembentuk ruang dan elemen pelengkap pembentuk ruang seperti pintu menunjukkan ornamen khas tradisional Bali, yang dipadukan dengan fasilitas-fasilitas modern seperti pada bentuk lampu dan kursi yang mengadopsi gaya modern. Langit-langit pada interior Hotel Four Seasons menggunakan rangka kayu sebagai ciri khas Arsitektur Bali berpadu serasi dengan gaya modern *open-plan* dengan tetap memperlihatkan zonasi yang rapi



antara ruang tamu dan ruang tidur.

Ruang tidur dan ruang tamu dengan gaya Arsitektur Bali Modern ini menunjukkan struktur bangunan dengan arsitektur Bali. Filosofi Tri Loka mengandaikan rumah seperti tubuh manusia dengan kaki sebagai dasar yang kuat. Tiang-tiang struktural yang diekspos menjadi perlambang tulang-tulang manusia yang memperkokoh bangunan. Bagian kepala diwujudkan dengan bentuk langit-langit yang menempel ke atap dengan ekspos kaso dan reng sebagai kekuatan dan elemen estetika yang memperlihatkan keindahan dari kesederhanaan.

Penutup

Hotel Four Seasons Jimbaran Bali menerapkan gaya Arsitektur Bali Modern, dengan memadukan unsur-unsur tradisional Bali dengan unsur modern era ini. Gaya Arsitektur Bali Modern pada Hotel Four Seasons diterapkan pada elemen-elemen interiornya dengan menggunakan material alami dengan tujuan untuk tetap mempertahankan karakter dan nuansa khas Bali.

Referensi

- <http://architectaria.com/karakteristik-arsitektur-bali-sebuah-desain-arsitektur-yang-merefleksikan-konsep-tri-loka.html>
- <http://www.astudioarchitect.com/2011/12/6-foto-inspirasi-desain-gaya-bali.html>
- <http://bali.tribunnews.com/2018/02/15/filosofi-bangunan-tradisional-bali-simak-aspek-aspek-ini>

Kartun Kritik di Tahun Politik

I Wayan Nuriarta

Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

iwayannuriarta@gmail.com

Abstrak

Politik bermula dari istilah polis (kota) dalam tradisi Athena, yaitu tempat segala sesuatu diputuskan dengan nalar-permusyawaratan, bukan dengan jalan irasional-kekerasan. Aristoteles menggambarkan politik sebagai seni mulia mengelola republik demi kebijakan kolektif. Tahun 2019 disebut sebagai tahun politik, karena dilaksanakannya pemilihan legislatif dan eksekutif secara bersamaan pada 17 April 2019 di Indonesia. Kartun Jawa Pos Minggu, 7 April 2019 hadir sebagai kartun kritik di tahun politik. Kartun ini hadir dengan penggambaran rakyat yang sangsi terhadap kinerja calon legislatif (Caleg). Caleg divisualisasikan dengan bentuk bunglon memakai jas dan berdas. Sangsi atau keraguan masyarakat selanjutnya mengarah pada pesan untuk tidak memilih wakil rakyat yang hanya memberikan janji-janji tanpa bukti. Kartun ini adalah salah satu bentuk opini kartunis sebagai warga bangsa. Caleg yang tidak memiliki kinerja baik atau rekam jejak yang buruk seharusnya tidak dipilih sebagai wakil rakyat. Rakyat harus jeli melihat rekam jejak calon wakil rakyat. Rakyat sebagai pemilih diajak untuk lebih melek informasi terhadap caleg-caleg yang minim prestasi. Tentu harapan ini sejalan juga dengan keinginan masyarakat Indonesia untuk menghadirkan wakil-wakil rakyat yang dapat dipercaya menentukan kebijakan demi kepentingan bersama yaitu masyarakat yang adil dan makmur dalam kemajuan.

Kata Kunci: Politik, Kritik, Caleg, Bunglon, Adil-makmur

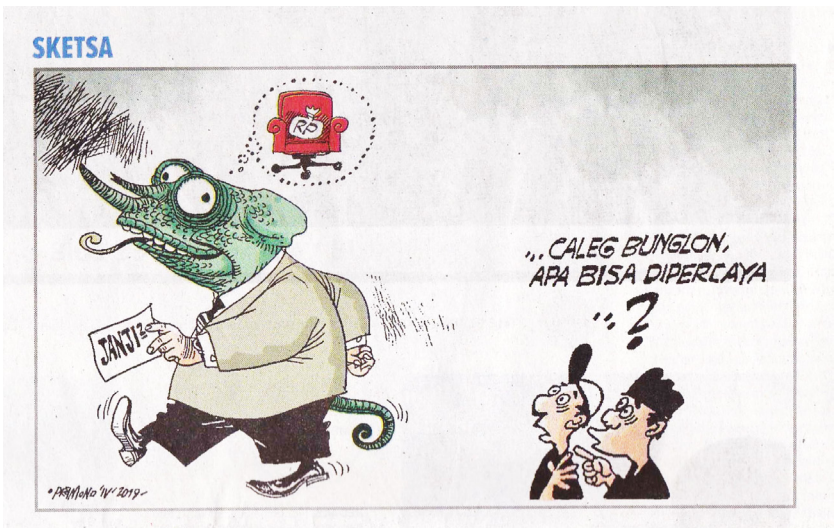
Pendahuluan

Gambar kartun merupakan sebuah karya rupa yang bersifat representasi atau simbolik. Kekuatan utama dari sebuah kartun terletak pada ide. Saat ini gambar-gambar kartun dengan sangat mudah bisa kita temui pada media massa cetak (Koran), karena setiap koran pasti memiliki rubrik kartunnya tersendiri. Bahkan setiap koran memiliki tokoh kartunnya masing-masing. Wijana dalam bukunya yang berjudul *Kartun*, menyebutkan bahwa kartun editorial (*editorial cartoon*) yang digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana sebuah Koran adalah kartun yang hadir selain bermuatan humor/lucu juga membawa ‘tugas’ menyampaikan kritik terhadap suatu peristiwa sosial, politik maupun isu-isu kekinian. Kartun ini juga bisa disebut sebagai kartun kritik. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik ataupun masalah-masalah aktual yang menjadi berita utama dari redaksi.

Politik bermula dari istilah polis (kota) dalam tradisi Athena, yaitu tempat segala sesuatu diputuskan dengan nalar-permusyawaratan, bukan dengan jalan irasional-kekerasan. Aristoteles menggambarkan politik sebagai seni mulia mengelola republik demi kebijakan kolektif. Tahun 2019 juga disebut sebagai tahun politik, karena dilaksanakannya pemilihan legislatif dan eksekutif secara bersamaan pada 17 April 2019 di Indonesia. Tahun politik adalah penamaan untuk masa ketika pemilihan pemimpin eksekutif-presiden dan wakil presiden serta anggota legislatif. Aktivitas politik tentu saja kemudian dilakukan oleh para politisi. Memasuki tahun politik, para politisi sibuk melakukan manuver politik seperti; mencari kader untuk menjadi calon presiden dan wakil presiden serta membuat daftar nama-nama calon legislatif yang akan duduk di Dewan Perwakilan Rakyat (DPR RI) ataupun Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD Daerah) tingkat I/Provinsi ataupun DPRD tingkat II/tingkat Kabupaten.

Dalam suasana perebutan suara untuk memenangkan partai ataupun kader-kader partai dalam pemilu, maka ada banyak kegiatan politik yang harus mereka lakukan seperti kampanye. Semua kader partai menyerukan hal yang sama yaitu membela rakyat, anti korupsi memastikan rakyat sejahtera dan banyak janji-janji lainnya jika kadernya terpilih sebagai presiden ataupun wakil rakyat. Menjelang pemilu, slogan-slogan tersebut bermunculan hadir di layar televisi maupun pada sepanduk dan baliho di pinggir jalan. Lawan-lawan politik satu partai juga tak jarang saling sindir, saling menjatuhkan yang bertujuan untuk merebut suara pemilih.

Koran Jawa Pos adalah salah satu media massa yang [selalu] menghadirkan kartun kritik terhadap situasi politik negeri ini, seperti misalnya kartun sketsa yang dimuat pada Minggu 7 April 2019. Pada halaman 5 terdapat kartun sketsa karya Pramono. Kartun ini hadir sebagai bentuk kritik terhadap politisi yang terdaftar sebagai Calon legislatif (Caleg).



(Kartun Koran Jawa Pos Minggu, 7 April 2019)

Pembahasan

Kartun Jawa Pos Minggu, 7 April 2019 hadir dengan menggunakan satu panel atau satu *frame*. Dengan memanfaatkan panel yang berukuran 10 cm x 17 cm, kartunis Pramo sedang “bercerita” tentang situasi politik 2019. Cerita yang dihadirkan adalah narasi untuk menyampaikan opini, karena kartun yang dihadirkan adalah sebuah kartun kritik atas persoalan di tahun politik.

Pramo sebagai kartunis menggambar wujud bunglon berwarna hijau pada bagian kiri bidang gambar. Dengan cara membaca (Indonesia) dari kiri ke kanan, atas ke bawah, maka gambar tokoh bunglon ini adalah visual pertama yang tampak. Kepala bunglon dibuat besar berwarna hijau, namun tokoh binatang bunglon digambarkan memakai pakaian jas berwarna hijau kecoklatan, memakai dasi hitam dengan celana dan sepatu hitam. Ekor binatang bunglon tetap kelihatan. Tokoh ini membawa selembar kertas yang berisi tulisan: *JANJI* yang dapat dibaca membawa janji-janji. Di atas kepala tokoh bunglon terdapat titik-titik membentuk lingkaran. Dalam bentuk lingkaran tersebut digambarkan kursi berwarna merah. Kursi yang digambarkan tampak sangat nyaman jika diduduki. Pada kursi diisi gambar kantong berisi huruf RP yang meunjukkan Rupiah, mata uang Indonesia.

Di sebelah kanan digambarkan dua tokoh yang seolah berbincang. Kedua tokoh itu tampak melihat tokoh bunglon dengan penuh keraguan. Tampak digambarkan tokoh paling kanan menunjuk ke arah tokoh bunglon

sebagai penegasan mereka sedang fokus melihat tokoh bunglon yang sedang menjadi caleg. Di atas kepala dua tokoh ini terdapat tulisan: „,CALEG BUNGLON, APA BISA DIPERCAYA,,,“?

Dengan menghubungkan tokoh-tokoh yang digambarkan, maka kartun satu panel ini dapat dibaca sedang berkisah tentang tokoh Bunglon yang ingin duduk nyaman di kursi kekuasaan sebagai wakil rakyat. Bunglon melakukan kampanye dengan tawaran berbagai janji-janji. Bunglon digunakan sebagai metafora tokoh Calon Legislatif (Caleg) 2019. Metafora ini digunakan untuk menyampaikan pesan pada pembaca bahwa bunglon sebagai salah satu calon legislatif adalah makhluk yang mudah berubah sesuai dengan tempat lingkungannya berada. Mampu mengubah warna kulit adalah senjata bunglon. Secara ilmu biologi, rahasia kemampuan mengubah warna kulit ternyata bukan terletak pada pigmen kulit melainkan pada nanokristal di kulitnya. Jadi, di bawah kulit terluar bunglon terdapat nanokristal spesial. Nanokristal ini memantulkan cahaya dan perubahan ruang antara kristal juga mengubah cahaya apa yang dipantulkan ke mata kita.

Bunglon merupakan salah satu hewan “eksotis” berbentuk kadal yang hidup di pohon. Sebagai makhluk yang pandai beradaptasi, mengelabui dan bersembunyi, bunglon pada kartun ini hadir dengan penuh strategi untuk mencari pendukung agar bisa terpilih sebagai anggota dewan yang terhormat. Bunglon sebagai Caleg sangat berharap akan bisa duduk di kursi DPR yang nyaman. Dengan menduduki kursi DPR, bunglon berpikir akan bisa mendapatkan uang yang banyak karena gaji besar dan mendapatkan banyak tunjangan. Kemewahan atas kursi kekuasaan yang ia miliki akan membawa kebahagiaan untuk dirinya sendiri. Semua tipu muslihat/ tipu daya akan digunakan caleg bunglon agar terpilih.

Bunglon menjadi gambaran visual tokoh caleg yang ingin menduduki kursi DPR. Tokoh yang memiliki sifat suka mengelabui ini juga berarti bahwa ada caleg yang selalu membawa jani-janji saja menemui rakyat pemilih. Hanya janji-janji kosong tanpa pernah bekerja untuk rakyat yang diwakilinya. Janji-janji selalu disampaikan saat menjelang pemilihan, namun semua janji akan dengan cepat terlupakan saat caleg sudah duduk di kursi empuk. Para caleg bunglon akan diam saja menikmati kemewahan, sering mangkir dari tugas dan tanggungjawab. Maka jadilah caleg bunglon adalah sosok yang penuh tipuan demi keuntungannya sendiri dan lupa pada tugasnya untuk memberikan kesejahteraan bagi rakyatnya.

Pada gambar di sebelah kanan dalam panel tampak dua tokoh dengan tubuh yang kurus sedang memandang caleg bunglon. Kedua tokoh tersebut dapat dibaca sebagai representasi rakyat kecil, yaitu rakyat yang memiliki hak suara untuk memilih caleg. Rakyat ini mempertanyakan kinerja caleg bunglon. Pada gambar secara visual menunjukkan rakyat ini melontarkan kata-kata

“,,,Caleg Bunglon, Apa Bisa Dipercaya,,,? Rakyat sangat sangsi akan kinerja caleg karena caleg bunglon diketahui memiliki niat yang tidak baik. Caleg bunglon ini hanya ingin kekuasaan, hanya berniat memperkaya diri saja.

Kartun kritik yang hadir di tahun politik ini tidak saja menyampaikan kritik terhadap para caleg yang memiliki sifat bunglon, namun juga memiliki saran, ajakan kepada seluruh rakyat agar tidak memilih caleg seperti itu. Caleg yang tidak memiliki kinerja baik atau rekam jejak yang buruk, seharusnya tidak dipilih sebagai wakil rakyat. Rakyat harus jeli melihat rekam jejak calon wakil rakyat. Rakyat diajak untuk lebih melek informasi terhadap wakil-wakil rakyat yang sedang menjadi caleg. Tentu harapan ini sejalan juga dengan keinginan masyarakat Indonesia untuk menghadirkan wakil-wakil rakyat yang dapat dipercaya menentukan kebijakan demi kepentingan bersama, yaitu masyarakat adil dan makmur dalam kemajuan.

Penutup

Kartun opini sebuah media massa sering disebut sebagai kartun kritik, karena kehadirannya tidak saja menghadirkan humor, tapi juga kritik atas persoalan yang sedang terjadi di tahun politik 2019. Kartun Koran Jawa Pos yang hadir pada Minggu, 7 April 2019 adalah sebuah kartun kritik yang hadir menjelang pemilihan calon legislatif pada Rabu, 17 April 2019. Kartun kritik yang hadir dengan penggambaran rakyat yang sangsi dengan kinerja caleg bunglon adalah salah satu bentuk opini masyarakat. Sangsi atau keraguan ini selanjutnya mengarah pada pesan untuk tidak memilih calon wakil rakyat yang hanya memberikan janji-janji tanpa bukti. Rakyat diharapkan datang ke Tempat Pemungutan Suara (TPS) untuk memilih wakil yang benar-benar memiliki kinerja baik, bukan memilih caleg bunglon, caleg yang selalu mengelabui masyarakat hanya untuk kepentingannya sendiri. Semoga wakil rakyat yang terpilih bukanlah caleg bunglon.

Kepustakaan

Nuriarta, I Wayan. 2017. *Bahasa Rupa Kartun Konpopilan Pada Koran Kompas Tahun 2016* (artikel pada Jurnal Segara Widya Vol. 5, 2017). Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.

Tari Legong, Keelokannya Tak Tertandingi

Kadek Suartaya

Abstrak

Legong adalah sebuah seni pertunjukan Bali yang seutuhnya merupakan rajutan estetika tari. Sebab tari yang diduga sudah muncul pada tahun 1811 ini hanya menjadikan cerita atau lakon dan tema sebagai bingkai saja. Pada intinya, seni pentas ini berkisah lewat raga tari yang abstrak dan ekspresif. Selain Legong Lasem, dikenal pula beberapa tema tari Legong seperti Legong Kuntul, Legong Kupu-kupu, Legong Jobog dan lebih dari sepuluh tari klasik Legong yang lainnya. Kini dikembangkan pula tari *palegongan*, seni pertunjukan yang memakai pola dan struktur inti tari Legong klasik.

Kata kunci: legong, estetika, tari

Legong atau juga lazim disebut Legong Keraton adalah nama yang tak asing dalam terminologi jagat seni pertunjukan. Penari ayu dengan tata busana anggun ornamental serta hiasan kepala nan gemerlap adalah gambaran khas tari ini. Sungging senyumnya, kerlingan matanya dan lagak tarinya, seakan tak habis-habisnya dijadikan tema lukisan, patung, fotografi, dan seni visual lainnya. Selain menghias buku-buku tentang Bali, kecermerlangan tari ini sering juga dipajang pada brosur dan katalog promotif di pesawat terbang. Legong memang telah mempesona pecinta seni mancanegara.

Diteliksik dari sejarahnya, diduga kuat tari yang luwes bersemangat ini lahir di Sukawati. Catatan-catatan semi sejarah setempat menginformasikan riwayat salah satu *masterpiece* tari Bali ini. *Babad Sukawati* misalnya menyodorkan kisah seorang raja Sukawati, Anak Agung Made Karna, pada akhir abad ke 19, yang bersemadi khusuk di sebuah taman yang sejuk di Ketewel, Sukawati. Dalam yoga semadinya itu ia melihat para bidadari menari gemulai.

Dari semadi beliau inilah konon diterjemahkan oleh para seniman kraton Sukawati menjadi karya seni topeng berparis cantik yang kemudian ditarikan oleh para penari gadis belia. Tari yang memakai topeng *canggem* ini—memakai dengan cara menggigit—hingga kini disakralkan di Pura Payogang Agung Ketewel. Masyarakat setempat dengan takzim menyebut Topeng Legong. Hingga kini belum jelas, sejak kapan tari legong yang tanpa topeng muncul dan berkembang. Ada yang menyebut melalui evolusi tari gandrung, sejenis tari pergaulan yang dibawakan para seniman pria.

Sukawati Sebagai Desa Legong

Pada tahun 1920-an, Sukawati begitu berbinar dengan tari legongnya. Para seniman seni pertunjukan datang dari penjuru Bali untuk belajar tari dan gamelan *palegongan*—komposisi khusus untuk mengiringi tari legong—pada Anak Agung Perit, Made Duaja, dan Dewa Blacing. Tercatat misalnya tokoh legong Badung, I Lotring, Ni Reneng pernah *nyantrik* di Sukawati. Namun sejak berpulangnya ketiga tokoh legong Sukawati tersebut, kemilau tari ini di Sukawati kian pudar. Memang, sekitar tahun 1950-an, di desa seni ini legong masih berusaha tegar. Tapi setelah itu, menyusul *trend* seni kebyar yang menyerang dari Bali Utara, tari legong sebagai *genre* seni pentas masyarakat Bali Selatan kian tenggelam. Sukawati sebagai pusat pengembangan legong pun kemudian hanya tinggal mewarisi nama saja. I Made Sanggra, 77 tahun, sastrawan Bali asal Sukawati dengan pilu menyebut bahwa “Legong berakar di Sukawati, berdaun di Saba (Blahbatuh), dan berbunga di Peliatan dan Ubud”.

Keberadaan tari legong di Peliatan dan Saba merupakan perkembangan kemudian dari masa keemasan legong di Sukawati. Seniman legong Peliatan I Lebah (almarhum) pada 1992 mengungkapkan bahwa dia sendirilah yang langsung belajar legong kepada trio empu legong Sukawati, Anak Agung

Perit, I Made Duaja, dan Dewa Blacing. Menurutnya, bersama seniman puri Peliatan, Anak Agung Mandra, ia mengembangkannya yang kemudian sempat ditampilkan keliling Eropa pada tahun 1930-an.

Dalam perkembangan si elok legong tidak hanya bersemi di seluruh Bali, namun sejak sekitar tahun 1970-an merambah Jakarta, Surabaya, Medan, bahkan hingga ke luar negeri seperti di Jepang, Amerika, dan di belahan jagat lainnya. Akan tetapi eksistensinya di Bali sendiri, ketika beragam pilihan seni dan hiburan meruyak ke rumah-rumah lewat televisi dan media audio-visual sejenisnya, legong semakin tergusur, seperti juga dialami kesenian Bali lainnya. Kendati demikian, respek dan mengakuan terhadap keadiluhungan tari ini masih ada. Minimal kini di Desa Sukawati sendiri, legong tetap dilestarikan dalam wujud patung beton di pintu masuk desa sebelah selatan dan dari arah utara. Atau setidaknya Pasar Seni Sukawati, dengan atusias menjajakan tari legong dalam wujud lukisan, baju kaos, relief kayu, patung, dan sebagainya.

Kerisauan yang mengemuka terhadap eksistensi legong sebenarnya merupakan refleksi kepedulian terhadap tari ini. Seniman Guruh Sukarno Putra beberapa tahun lalu sempat melampiaskan kecemasannya terhadap tari legong dengan mengungkapkan. “Legong sudah melompong. Legong kini hanya jadi semacam merek buat Bali. Padahal di Bali sendiri ia sudah agak sulit ditemui. Kalau cuma legong-legongan banyak.” Pernyataan menyengat Guruh itu diimbangnya dengan menggarap legong Untung Surapati yang sempat dipentaskannya di Jakarta dan Bali.

Palegongan Kembangan Legong

Para seniman Bali bukannya berpangku tangan terhadap olengnya legong. Mereka juga gelisah menggarap dan mengkondisikan tari ini. Pada tahun 1994 Yayasan Walter Spies Bali telah menggelar festival legong. Berbagai gaya ungkap legong dipertontonkan -yang dianggap mewakili styl-styl legong yang ada di Pulau Dewata. Desa Saba, Kabupaten Gianyar, hadir dengan Legong Candrakanta. Desa Binoh, Kabupaten Badung, tampil dengan Legong Kuntul. Desa Tista, Kabupaten Tabanan, menyuguhkan Legong Prebangsa. Desa Bedulu (Gianyar) mementaskan Legong Kupu-kupu Tarum. Dan ada juga wakil dari lembaga pendidikan formal kesenian. Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) menyuguhkan legong klasik Lasem dan legong kreasi Supraba Duta. STSI Denpasar mempertunjukkan legong klasik Legodbawa dan legong kreasi Abimanyu Gugur. Selain itu, Pesta Kesenian Bali (PKB) dalam paket festival Gong Kebyar-nya juga berusaha mengangkat gengsi legong dalam salah satu materi lomba tarinya.

Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar sebagai perguruan tinggi formal sudah menjadi kewajibannya melestarikan dan mengembangkan beragam

gaya legong yang ada di Bali. Serangkaian dengan pementasan seni *balih-bali-han* dalam kegiatan pengabdian masyarakat secara ngayah di penjuru Bali, para mahasiswa ISI sering menyuguhkan tari Legong.

Dulu, pementasan tari legong adalah tontonan yang karismatik. Setidaknya hingga tahun 1960-an, seni tari yang dapat mengangkat beragam tema cerita ini adalah suguhan estetis yang dinikmati penonton dengan sarat perhatian. Keseluruhan detail penampilan—dari jeriji kaki hingga ujung *gelungan*, dan keterampilan—dari *seledet* hingga *agem*, yang dihadirkan para penari legong dicermati masyarakat penuh rasa sayang. Pada masa jayanya, para penari legong adalah gadis-gadis terpilih yang disayangi oleh kaum bangsawan penguasa dan disanjung disertai getar-getar kebanggaan oleh masyarakat lingkungannya.

Begitu mempesonanya tari legong sebelum era kemerdekaan dan beberapa tahun setelahnya, memunculkan anggapan tari Bali identik hanya legong saja, khususnya bagi masyarakat di luar Bali. Bahkan dalam terminologi tari dunia, kesenian Bali yang paling sering disinggung adalah legong itu sendiri. Mungkin karena buku-buku tentang kebudayaan Bali yang banyak ditulis oleh para peneliti asing pada era tahun 1930-1960 tak lupa menuturkan keindahan legong. Begitu juga beberapa film tentang Bali yang dibuat pada periode kolonialisme itu kerap menyelipkan eksotisme dara-dara penari legong yang meliuk-liuk dengan dada terbuka.

Selain dijadikan gambar-gambar ilustrasi buku dan brosur pariwisata, legong pula laris dijadikan objek lukisan. Puluhan pelukis asing yang bertualang di Bali banyak menuangkan goresannya diatas kanvas dan media lainnya dengan acuan inspirasi tari legong. Adalah Ley Mayeur, pelukis asal Belgia yang begitu terkagum-kagum dengan tari legong. Ni Polok, seorang penari legong asal Kelandis, Denpasar, dibujuknya menjadi model lukisannya. Mayeur kemudian bukan hanya terpesona dengan tari legong, hatinya terpaut dengan kecantikan Polok untuk dijadikan istri.

Tari legong juga sempat mempesona Presiden Sukarno. Istana Tamaksiring adalah arena pestas kehormatan bagi para penari legong di era pemerintahannya. Presiden berdarah Bali yang dikenal sebagai pecinta seni tersebut sering memamerkan tari legong kepada tamu-tamu penting negara yang dijamu di istana yang bersebelahan dengan Pura Tirta Empul itu. Reneng, primadona legong saat itu begitu dipuji-puji oleh proklamator yang banyak memiliki lukisan bertema seni pertunjukan Bali itu. Begitu pula para penari legong Peliatan, Ubud, bahkan pernah diutus Bung Karno menunjukkan kebolehannya di luar negeri.

Legong Tak Tertandingi

Hingga kini, keindahan tari legong belum tertandingi. Sebagai sebuah

konsep artistik, legong yang fleksibel dengan guratan beragam tema dalam muatan estetika stilisasi bahasa tubuh, adalah sebuah mutiara yang tak akan henti menunjukkan kecemerlangannya. Aura *lokal genius* yang memancar dari tari ini mempunyai potensi menjalin komunikasi secara lintas budaya. Terbukti tidak sedikit orang-orang mancanegara yang kepincut dengan *masterpiece* tari Bali ini. Para pegiat seni tari dari berbagai belahan dunia tidak sedikit yang mempelajarinya. Bahkan beberapa diantara mereka--dengan konsep artistik legong--telah mencoba menciptakan tari legong tema baru. Sedangkan kita, pemilikinya di Bali kurang hirau padanya.

Daftar Pustaka

- Bandem, I Made & Fredrik Eugene deBoer. 2004. *Kaja dan Kelod: Tarian Bali dalam Transisi*. (Terjemahan : I Made Marlowe Makaradhwaja Bandem), Yogyakarta : Badan Penerbit Insitiut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) Yogyakarta.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2005. *Sosiologi Tari*. Yogyakarta: Pustaka.
- Yampolsky, Philip. 2006. *Perjalanan Kesenian Indonesia Sejak Kemerdekaan: Perubahan dalam Pelaksanaan, Isi, dan Profesi*. Jakarta : PT. Equinox Publishing Indonesia.

Desain Arsitektur Tradisional Bali Modern Pada Villa Tugu di Cangu Bali

Ni Putu Eka Yuniariantini

Mahasiswa Jurusan Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Arsitektur Bali tidak terlepas dari lontar asta kosala kosali yang memuat tentang aturan – aturan pembuatan rumah atau puri, tempat ibadah dll. Dalam asta kosala kosali disebutkan dalam pembuatan rumah harus mengikuti aturan – aturan anatomi tubuh pemilik rumah dengan dibantu sang undagi. Arsitektur bali sangat lekat dengan dengan unsur kebudayaan dan ajaran hindu. Filosofi yang terkandung dalam arsitektur bali diantaranya Tri Hita Karana, Tri Mandala, Sanga Mandala, Asta Kosala Kosali dan Arga Segara. Pada dasarnya semua konsep pada arsitektur tradisional bali mengacu pada kosmologi, alam, kebudayaan dan tentunya sisi ergonomis dari penghuninya. Fakta populernya arsitektur tradisional Bali tak lepas dari kekayaan filosofi dan unsur budaya yang melekat dan mengalami perkembangan menjadi Arsitektur Bali Modern, yang merupakan gabungan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern. Banyak rumah di Bali dan villa mewah menggunakan filosofi yang nyata dari arsitektur Bali.

Kata Kunci : Filosofi , Villa, arsitektur tradisional Bali dan modern

Pendahuluan

Indonesia terkenal akan kekayaan arsitektur Nusantara yang khas. Salah satunya adalah arsitektur tradisional Bali. Keunikan dan kekhasan arsitektur tradisional Bali sering digunakan sebagai studi, baik di dalam maupun luar negeri, serta memberikan *influence* pada beberapa aliran arsitektur modern masa kini. Populernya arsitektur tradisional Bali tak lepas dari kekayaan filosofi dan juga unsur budaya yang melekat. Keberadaan manuskrip Hindu bernama “Lontar Asta Kosala Kosali” yang memuat tentang arsitektur bangunan Bali. Disebutkan, bahwa aturan-aturan pembuatan sebuah rumah harus mengikuti aturan-aturan anatomi tubuh pemilik rumah dengan dibantu sang undagi.

Seiring dengan perkemabangan zaman, arsitektur Bali juga mengalami perkembangan. Berkembang gaya arsitektur Bali modern, yang merupakan gabungan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern. Gaya arsitektur vernakular di mana arsitek atau pembuat desain memanfaatkan bahan-bahan lokal untuk membangun bangunan, struktur, dan rumah-rumah, serta mencerminkan tradisi lokal. Bahan yang biasa digunakan di rumah-rumah dan bangunan Bali termasuk batu bata, kayu kelapa, jerami atap, bambu, kayu jati, batu alam. Banyak rumah di Bali dan vila mewah menggunakan filosofi yang nyata dari arsitektur Bali. Menggunakan alam secara optimal untuk menciptakan bangunan buatan dengan suasana santai dan tropis, rumah Bali dan villa Bali menyediakan hunian yang selaras dengan lingkungan. Seperti Villa Tugu yang terletak di Canggu, yang menerapkan unsur arsitektur Bali modern di dalamnya.

Data dan Pembahasan

Villa Tugu ini terletak di Canggu dekat dengan Pantai Echo, di utara pantai Seminyak, Kuta. Hotel terletak di tengah taman pribadi, dan memiliki kolam renang *outdoor* dengan pemandangan matahari terbenam yang indah dan 5 restoran. Villa ini mengusung tema arsitektur Bali modern, penggabungan antara gaya modern dengan tradisional yang dapat dilihat dari unsur – unsur bangunan berikut ini :

Atap

Pada bagian atap, digunakan bahan alami sesuai dengan gaya arsitektur tradisional Bali, yaitu berbahan ijuk dan alang-alang. Kemiringan atap berkisar antara 35° sampai 60°. Setiap atap tidak memiliki plafond, rangka, dan ruas-ruasnya disesuaikan dengan konsep tradisional Bali. Pada bagian atap, mengadopsi gaya modern dan ornamen Bali dihilangkan pada bentuk atap ini. Sehingga bentuk atap menjadi lebih simpel dibandingkan dengan gaya Bali tradisional.



Sumber: baliwww.com

Badan Bangunan

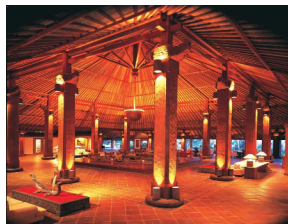
Pada badan bangunan dimasukkan unsur batu alam, seperti halnya arsitektur tradisional Bali, berupa batu paras, batu bata, dan batu karang. Ada juga penambahan bahan yang lebih modern, seperti cat dan batu Palimanan. Kesan tradisional juga diperlihatkan dengan tidak adanya penutup dinding, beberapa ruang-ruang dibiarkan terbuka tanpa sekat.



Sumber: baliwww.com

Pepalihan

Pepalihan atau bisa dikatakan profilan pada badan bangunan fungsinya untuk empercantik dan sebagai unsur bali yang menyimbolkan buana agung (makrokosmos), alam tengah dan mikrokosmos sesuai filosofi Tri Angga.



Sumber: baliwww.com

Ornamen

Unsur ornament diterapkan di beberapa bagian bangunan untuk menambikan gaya arsitektur Bali diantaranya pada bagaian kursi, pilar dan dinding. Untuk sisi adopsi gaya modern, ornamen dibuat pada beton cetak dan ornamen pada kayu diberi *finishing* cat.



Sumber :baliwww.com

Pilar / Saka,

Pilar atau saka merupakan simbol kaki yang kokoh. Biasanya terdiri dari kayu di atas dan batu di bagian bawahnya sebagai penopang kayu. Pada Villa Tugu, pilar saka menjadi poin utama yang menjadi ciri khas gaya arsitektur tradisional Bali hampir di semua ruang vila, mulai dari pintu masuk, ruang tamu, kamar dan restoran.



Sumber :baliwww.com

Lantai

Untuk semua ruang interior, diterapkan lantai tegel berwarna coklat yang menambah nuansa gaya Bali modern pada ruangan.

Simpulan

Berdasarkan penjabaran di atas Villa Tugu mengusung gaya arsitektur Bali modern. Vila ini masih menempatkan filosofi arsitektur Bali sebagai prioritas utama.

Ada beberapa filosofi Arsitektur Bali, namun salah satu yang kuat dalam vila ini adalah filosofi tri angka (kepala, badan, kaki). Kepala adalah atap bangunan, Badan adalah badan bangunan yang berupa dinding dan saka terakhir adalah kaki, yaitu penompang bangunan yang bisa disebut pondasi. *Perpaduan gaya tradisional dan gaya modern dapat dilihat dari bagian-bagian unsur bangunan. Letak ciri khas tradisionalnya tampak pada pilar/saka yang diterapkan di hampir semua ruangan. Sedangkan unsur modern terletak pada material yang digunakan pada lantai dan dinding*

Daftar Pustaka

- Kania, Dekuruma. 2014. *Fakta Menarik dari Arsitektur Bali*, available from: <http://www.dekoruma.com> [access, 30 Oktober 2018].
- Dwijaja. 2015. *Filosofi Arsitektur Bali*, available from: <http://www.agoradesign-bali.com>. [access, 30 Oktober 2018].

Candi Borobudur, Perpaduan Filosofi Buddha dengan Budaya Nusantara

I Gede Mugi Raharja

Dosen Prodi Desain Interior FSRD ISI Denpasar

Abstrak

Candi Borobudur adalah peninggalan Agama Buddha yang terbesar di Indonesia. Dibangun pada akhir abad ke-8 oleh keluarga Raja Syailendra. Sejak tahun 800 sampai 1700, Borobudur diselimuti kegelapan. Pada masa kolonial Inggris, Gubernur Jenderal Sir Thomas Stamford Raffles memerintahkan Cornelius untuk menyelidiki sebuah candi yang belum di kenal di dekat Magelang pada 1814. Bangunan Candi Borobudur baru bisa terlihat setelah Hartman, Residen Kedu pada 1834 melakukan pembersihan secara menyeluruh. Pada masa kolonial Belanda, di atas puncak stupa Borobudur yang saat itu belum utuh, sempat didirikan bangunan bambu sebagai tempat minum teh. Struktur bangunan Borobudur menggunakan konsep kosmologi Buddha dan konsep punden berundak dalam tradisi budaya Nusantara. Struktur denah Borobudur merupakan perpaduan bentuk bujur sangkar dan lingkaran. Kombinasi bentuk lingkaran dan bujur sangkar merupakan ungkapan pergulatan pergulatan hidup manusia dan semesta yang serba maya dan harus membebaskan diri kepada yang sejati. Stupa puncak Borobudur merupakan poros dari perputaran dunia, perputaran kehidupan (*samsara*) yang terbelenggu oleh keinginan dan bersifat semu. Untuk menghindari perputaran hidup, manusia harus mencapai kehidupan yang kekal, dalam ajaran Buddha disebut pembebasan diri dari reinkarnasi. Dalam implementasinya di Borobudur, dapat dilakukan dengan melakukan pradaksina. Pradaksina adalah berjalan mengelilingi Borobudur sambil merenungkan perjalanan hidup Sidhartha Gautama Buddha, dari tahap Kamadatu sampai Arupadatu, menuju kepada kesempurnaan. Berdasarkan keyakinan, pada pelataran Arupadatu di bawah stupa puncak, pradaksina dapat dilakukan dari arah timur berputar ke selatan, barat, utara dan kembali ke timur. Menurut keyakinan penduduk setempat, setelah melakukan pradaksina minimal tiga kali, konon segala doa akan terkabulkan.

Kata Kunci: Syailendra, Lingkaran-Bujursangkar, Samsara, Pradaksina, Kesempurnaan.

Pendahuluan

Pada 19 Mei 2019, pukul 04.11 WIB, umat Buddha di Indonesia merayakan Hari Raya Waisak ke 2563. Perayaan Waisak tingkat Nasional dipusatkan di Candi Borobudur, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Hari Raya Waisak merupakan hari raya besar umat Buddha untuk memperingati tiga peristiwa penting, yaitu hari kelahiran Pangeran Sidharta Gautama, Sidharta Gautama menjadi Buddha dan wafatnya Buddha Gautama. Tiga peristiwa penting ini dinamakan Tri Suci Waisak, berdasarkan Keputusan Konferensi Persaudaraan Buddhis Sedunia di Sri Lanka pada 1950.

Sejarah Singkat Agama Buddha

Agama Buddha berawal dari kisah Pangeran Sidharta dari keluarga Gautama, putra Raja Sudhodana di Kerajaan Kapilawastu yang berada di lereng Gunung Himalaya (India utara). Raja Sudhodana adalah keturunan suku bangsa Sakya. Pangeran Sidharta lahir di Taman Lumbini dekat Kota Kapilawastu pada 536 SM. Akan tetapi, tahun kelahiran yang pasti tidak pernah disepakati. Ilmuwan Barat biasanya menyebutkan kelahiran Pangeran Sidharta pada 560 SM (Smith, 2001: 107). Pada usia 29 tahun Pangeran Sidharta memutuskan meninggalkan Istana Kapilawastu dan hidup sebagai pertapa. Setelah menjalani kehidupan sebagai pertapa seperti seorang yogi yang berat, pada usia 35 tahun saat bulan bersinar terang (purnama sidhi) pada Mei (Waisak) l.k. 588 S.M di wilayah Gaya (Bodh Gaya), Pangeran Sidharta mencapai kesadaran hidup sempurna sebagai Buddha di bawah pohon Bodhi (*Ficus religiosa*). Ajaran Buddha diajarkan pertama kalinya di Taman Rusa, wilayah desa Sarnath. Setelah menjadi Buddha, Sidharta juga disebut Shakyamuni, yang berarti orang bijak dari bangsa Sakya. Buddha Gautama wafat (*parinibbana*) di Kusinara pada usia 80 tahun, diperkirakan pada 543 SM.

Penyebaran Agama Buddha

Beberapa abad setelah Buddha Gautama wafat, ajaran Buddha hanya dikenal di sekitar Kapilawastu saja. Agama Buddha akhirnya bisa menyebar ke seluruh dunia berkat jasa Raja Asoka (322 – 185 SM), putra Raja Bindhusara (272—232 SM), cucu Raja Candragupta (272—232 SM) keturunan bangsa Maurya. Raja Asoka menjadi pemeluk Buddha, setelah melakukan peperangan yang menelan banyak korban pada 262 SM. Penyebaran agama Buddha pada masa pemerintahan Asoka, meliputi daerah Balkan, Mesir, Asia Kecil dan India Selatan. Dengan perantaraan agama Buddha, kebudayaan India, khususnya di bidang kesuastastraan, dapat mempengaruhi kebudayaan dunia. Pemerintahan Raja Asoka merupakan zaman kejayaan agama Buddha dan kebudayaan India (Wirjosuparto, 1957: 54–55).

Pada abad ke-7, di Indonesia telah berkembang Agama Buddha di Kerajaan Sriwijaya, dengan peninggalan candi di Muara Takus (Yamin, 1956: 10—11). Pada abad ke-8 di Jawa Tengah telah berkembang Agama Buddha paham Mahayana, dengan dibangunnya Candi Kalasan oleh Raja Syailendra dibantu Raja Sanjaya yang beragama Hindu. Pada 842 dibangun Candi Borobudur oleh Raja Samaratungga di Bhumisambhara (Magelang, Jawa Tengah). Pada masa itu Borobudur disebut Kamulan, sebagai bangunan suci untuk memuliakan leluhur (Ardhana dan I B Suparta, 2002: 27, 30 dan 34). Pada abad ke-8 Masehi ajaran Buddha juga sudah sampai di Bali, dibuktikan dengan adanya peninggalan tulisan mantram Buddha di atas meterai tanah liat pada stupika-stupika tanah liat di Pejeng, Gianyar (Sutaba, 1990: 35). Selain itu, ditemukan juga arca Buddha dan relief candi tebing di Sungai Petanu, di selatan Goa Gajah, Desa Bedulu (Gianyar), yang diperkirakan sezaman dengan Tugu Blanjong di Sanur (Kempers, 1960: 43).

Bukti peninggalan Buddha terbesar di Indonesia adalah Candi Borobudur, yang dibangun pada akhir abad ke-8 oleh keluarga raja Wangsa Syailendra. Sedangkan peninggalan Buddha di Bali adalah berupa relief candi tebing di Sungai Petanu (Goa Gajah) dan candi segi delapan di Pura Pegulungan, Tampaksiring.

Candi Borobudur ditemukan

Sejak tahun 800 sampai 1700, Borobudur diselimuti kegelapan, tidak ada yang tahu. Sampai akhirnya pada saat Indonesia dijajah oleh Inggris, Gubernur Jenderal Sir Thomas Stamford Raffles memerintahkan Cornelius untuk menyelidiki sebuah candi yang belum di kenal di dekat Magelang pada 1814. Setelah dibersihkan dari rerimbunan semak belukar, tetap saja badan candi belum terlihat. Cornelius tidak berani membongkar tanah yang menimbun candi, karena takut nanti justru merusak keseluruhan bangunan.

Akhirnya pada 1834 bangunan Candi Borobudur bisa terlihat setelah Hartman, Residen Kedu saat itu melakukan pembersihan secara menyeluruh. Setelah itu Candi Borobudur mulai dikenal masyarakat luas. Pemandangan di desa Borobudur pun mulai menarik perhatian masyarakat. Akan tetapi, karena belum diketahui sebagai bangunan suci umat Buddha, pada masa kolonial Belanda, di atas puncak stupa Borobudur yang saat itu belum utuh, didirikan bangunan bambu sebagai tempat minum teh. Dari tempat ini memang pemandangan indah di sekitar Borobudur dapat dinikmati.



Gambar 1: Stupa Borobudur dalam keadaan rusak saat ditemukan pada 1814 (kiri). Puncak stupa yang belum utuh diberi bangunan bambu tempat minum teh pada 1870 (Sumber: Soekmono, 1991 dan Google/ Tropenmuseum).

Upaya pemotretan terhadap relief-relief di Borobudur kemudian mulai dilakukan pada 1845 oleh ahli potret Schaefer. Oleh karena hasil fotonya kurang bagus, maka dilakukanlah pendokumentasian dengan cara menggambar dengan tangan oleh F C Wilsen, seorang tentara yang berbakat menggambar. Kemudian naskah uraian tentang Borobudur ditulis oleh Brumund dan disempurnakan oleh Leemans menjadi monografi resmi pada 1873 (Soekmono, 1991: 12—17).

Kosmologi Buddha

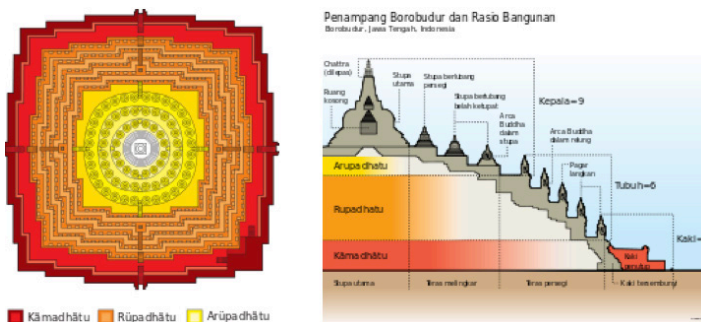
Dari relief-relief yang ada, Candi Borobudur yang dulunya tidak dikenal akhirnya diketahui sebagai Candi Buddha. Sebagai candi Buddha terbesar di Indonesia, arsitektur Borobudur menerapkan kosmologi Buddha dalam konsep filosofi arsitekturnya. Dengan bentuk arsitektural setengah bola, Candi Borobudur tersusun dari tiga tingkatan (mandala). Tingkat paling bawah disebut *Kamadhatu*, tingkat kedua *Rupadhatu* dan tingkat paling atas adalah *Arupadhatu*. Pada tingkat paling bawah tergambar relief-relief manusia yang dipenuhi oleh hawa nafsu. Di tingkat kedua tergambar, manusia yang mulai memerangi hawa nafsunya, tetapi masih terikat unsur keduniawian. Di tingkat kedua inilah banyak terdapat relief riwayat hidup Pangeran Sidharta, yang kemudian dikenal sebagai Buddha Gautama. Pada tingkat paling atas, sesuai dengan falsafah *Arupadhatu*, Borobudur tidak dihias lagi dengan relief-relief. Dalam konsep *Arupadhatu*, sudah tidak terikat lagi oleh bentuk dan unsur keduniawian. Sehingga stupa-stupa yang ada di tingkat atas bentuknya serba polos.

Dari struktur bangunannya, selain menggunakan konsep kosmologi Buddha, Candi Borobudur sebenarnya juga mengacu kepada kosmologi Nusantara yang berorientasi ke Gunung dan menerapkan pola bangunan punden

berundak. Punden berundak merupakan bangunan suci tempat pemujaan roh leluhur yang bentuknya beringkat-tingkat. Struktur teras berundak menurut Geldern (dalam Kusumawati, 1997: 149), merupakan tradisi yang berkem-

bang dari masa megalitik tua (500 SM). Pada zaman dahulu kala, orang-orang tidak membuat arsitektur untuk menikmati estetika atau keindahannya yang utama. Hal ini pula yang melandasi candi-candi di Jawa tengah tidak terlalu dipenuhi ragam hias. Akan tetapi lebih banyak ungkapan pelangsungan hidup secara kosmis. Pada kebudayaan Nusantara dunia dibagi menjadi tiga lapis (*tribuwana*), sehingga arsitektur pun harus merupakan perwujudan miniatur dari lapisan dari alam semesta (makrokosmos) tersebut. Kuil-kuil di Thailand maupun yang ada di Birma, juga sama prinsipnya dengan Candi Borobudur, berbentuk gunung dan meruncing ke atas (Mangun Wijaya, 1988: 123—131).

Struktur denah Borobudur merupakan perpaduan bentuk bujur sangkar dan lingkaran. Lingkaran dalam kebudayaan India adalah simbol kefaanaan zaman, yang tanpa awal dan akhir. Bujur sangkar adalah arah mata angin yang abstrak dan terimplementasikan pada bentuk mandala. Kombinasi bentuk lingkaran dan bujur sangkar di Borobudur, merupakan ungkapan pergulatan pergulatan hidup manusia dan semesta yang serba maya dan harus membebaskan diri kepada yang sejati. Stupa puncak Borobudur dimaksudkan sebagai poros dari perputaran dunia, perputaran kehidupan (*samsara*) yang terbelenggu oleh keinginan dan bersifat semu. Sehingga sering perputaran zaman atau perputaran kehidupan itu dilambangkan dengan roda (lingkaran). Untuk menghindari perputaran hidup, kita harus mencapai kehidupan yang kekal, yang dalam ajaran Buddha disebutkan sebagai pembebasan dari kehidupan yang terus-menerus ber-reinkarnasi tanpa ujung pangkal.



Gambar 2: Denah dan Potongan Candi Borobudur (Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Borobudur>)

Oleh karena itu, sejumlah stupa yang ditata secara melingkar di tingkat atas Borobudur juga dapat dikatakan sebagai simbol “cakra kehidupan” atau alam fana yang bersumber dari yang Esa, yakni Tuhan Yang Maha Esa. Maka dari itu, di Borobudur kita diajak berkeliling tahap demi tahap sambil merenungkan perjalanan hidup Sidartha Gautama Buddha. Perjalanan dimulai dari arah timur berputar ke selatan, barat, utara dan kembali ke timur (pradaksina), dari tahap Kamadatu sampai Arupadatu, menuju kepada kesempurnaan yang hening. Berdasarkan keyakinan, pada pelataran Arupadatu di bawah stupa puncak, pradaksina dapat dilakukan dari arah timur berputar ke selatan, barat, utara dan kembali ke timur. Menurut keyakinan penduduk setempat, setelah melakukan pradaksina minimal tiga kali, konon segala doa akan terkabulkan.



Gambar 3: Stupa-stupa dan sebuah arca Buddha di tingkat atas Borobudur yang sederhana (Dokumentasi Penulis, 2019)

Referensi

- Ardhana, I.B. Suparta. 2002. *Sejarah Perkembangan Agama Hindu di Indonesia*. Surabaya: Paramita.
- Kempers, AJ Bernet. 1960. *Bali Purbakala*. Jakarta: Ichtiar.
- Kusumawati, Ayu. 1997. “Unsur-Unsur Prasejarah pada Arca-Arca Pemujaan di Beberapa Pura di Bali: Kajian Data Arkeologi” (artikel dalam Ardika dan I Made Sutaba (ed.), 1997: hal. 149. *Dinamika Kebudayaan Bali*. Denpasar: Upada Sastra).
- Mangunwijaya, Y.B. 1988. *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: Gramedia.
- Soekmono. 1991. *Satu Abad Usaha Penyelamatan Candi Borobudur*. Yogyakarta: Kanisius.

- Sutaba, I Made. 1980. *Prasejarah Bali*. Denpasar: Yayasan Purbakala Bali.
- Smith, Houston. 2001. *Agama-Agama Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wirjosuparto, Sutjipto. 1955. *Sejarah Kebudayaan India*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yamin, Muhammad. 1956. *Lukisan Sedjarah*. Jakarta: Djambatan.

Interior Lobi Rumah Sakit yang Didesain Berdasarkan Kebijakan Sistem Pelayanan

I Gusti Ngurah Ardana dan A.A. Gede Ardana

Dosen PS. Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah Denpasar 80235
Bali Indonesia

ardanahome@yahoo.com.

Abstrak

Pada paper ini dibahas tentang hasil penelitian yang menggambarkan model interior lobi rumah sakit, yang didesain berdasarkan kebijakan sistem pelayanan sehingga memengaruhi interaksi antara karyawan dengan pengunjungnya. Pada dasarnya, pengunjung dan karyawan rumah sakit sama-sama ingin dapat berinteraksi secara terbuka. Pengunjung berharap dapat bertatap muka secara langsung, begitu juga dengan karyawan ingin merefleksikan sikap empati. Hanya saja, tidak semuanya dapat dipenuhi karena masih ada bagian yang harus dibatasi tetapi masih tetap mampu mengesankan sifat keterbukaan. Refleksi sikap empati merupakan bentuk pelayanan yang mencerminkan suasana hati yang sama, sehingga tumbuh sikap percaya pengunjung kepada rumah sakit untuk mengelola kesehatannya karena merasa diterima sebagai keluarga. Oleh karena itu, model desain interior yang dikembangkan pada lobi rumah sakit harusnya berpedoman pada sifat interaksi antara karyawan dan pengunjung yang membutuhkan suasana familiar bahkan sikap empati. Agar gambaran desain interior tersebut menjadi lebih faktual, maka disajikan salah satu model desain interior lobi rumah sakit swasta di Kota Denpasar yang memang sudah dikembangkan berdasarkan harapan pengunjung serta keinginan karyawan dan kebijakan manajemen rumah sakit. Berdasarkan fakta visual yang sudah diperoleh di lokasi penelitian, dapat disimpulkan bahwa zona aktivitas pada lobi rumah sakit ini dibagi menjadi dua bagian utama yaitu: (1) zona pelayanan untuk mengesankan sikap empati, didesain terbuka serta hanya dibatasi oleh meja kerja berukuran tinggi 70 Cm; dan (2) zona pelayanan untuk mencerminkan sifat familiar yang dipisahkan oleh kaca transparan serta meja berukuran tinggi 110 Cm karena ada transaksi keuangan dan pengelolaan obat-obatan.

Kata kunci: karyawan, pengunjung, interaksi terbuka dan empati.

Pendahuluan

Kondisi kesehatan masyarakat di suatu negara, merupakan salah satu indikator penentu kualitas hidup di negara tersebut. Faktor kesehatan masyarakat, perlu memperoleh perhatian khusus dan seksama agar dapat dikategorikan sebagai negara ideal. Maka pemerintah suatu negara, secara khusus menyiapkan kementerian yang memiliki tugas dan wewenang serta tanggungjawab terhadap kualitas kesehatan warganegaranya. Pola tanggungjawab pengelolaan kesehatan tersebut, dilakukan melalui pengadaan fasilitas kesehatan. Berbagai jenis fasilitas kesehatan disiapkan untuk menjaga kondisi kesehatan, agar segala jenis pengelolaan kesehatan dapat ditangani secara sempurna. Salah satu fasilitas kesehatan yang semakin banyak tumbuh adalah rumah sakit, yang merupakan milik pemerintah maupun swasta karena semakin banyaknya jumlah penduduk yang membutuhkan penanganan kondisi kesehatan. Rumah sakit sebagai bagian integral lembaga sosial serta kesehatan, berperan menyediakan pelayanan kepada masyarakat yang sifatnya paripurna dan berkaitan dengan upaya pencegahan maupun penyembuhan penyakit (WHO). Rumah sakit sangat berkewajiban memberikan pelayanan kesehatan bermutu dan terjangkau, dalam rangka meningkatkan derajat kualitas hidup masyarakat di lingkungannya.

Pola penyelenggaraan kegiatan rumah sakit, harus dilengkapi dengan kebijakan internal yang bersifat sebagai penjamin pengembangan diri agar dapat tetap eksis bahkan menjadi lembaga yang kredibel dan ideal sehingga selalu menjadi pilihan utama masyarakat dalam pengelolaan kesehatan yang terjangkau. Berdasarkan kebijakan internal tersebut, sifat sosial rumah sakit tetap menonjol tetapi tanpa mengabaikan prinsip profitabel yang harus diperoleh dalam rangka peningkatan mutu layanan yang wajib diberikannya. Oleh karena itu, setiap rumah sakit mengembangkan kebijakan sistem layanan yang spesifik agar dapat dijadikan indikator penumbuhan kepercayaan masyarakat sebagai institusi yang layak dipilih sebagai pengelola kesehatannya. Kebijakan sistem layanan ini, harus sudah dirasakan masyarakat saat pertama kali mereka berhadapan dengan penyelenggaraan kegiatan di rumah sakit tersebut. Ketika pada pandangan pertama telah tumbuh penilaian positif, maka kondisi selanjutnya harus mampu menumbuhkan penilaian lebih positif lagi melalui upaya penyediaan fasilitas dan pelayanan yang lebih prima. Jikalau pada pandangan pertama telah terjadi penilaian negatif, maka sikap ragu muncul dan menjadi penilaian yang fatal jika pada penyediaan fasilitas serta pelayanan berikutnya kurang sesuai dengan ekspektasi pengunjung.

Persepsi masyarakat terhadap penyelenggaraan sistem pelayanan yang dikembangkan rumah sakit pada pandangan pertama, dapat dicermati pada area publik yang disatukan dalam zona yang disebut dengan lobi sebagai tempat masyarakat memperoleh informasi dan melakukan pendaftaran

serta urusan administrasi (area penerimaan). Selain untuk kepentingan semua urusan tersebut, lobi dipakai juga sebagai tempat untuk menunggu bahkan dapat memenuhi kebutuhan konsumsi selama berurusan di dalam rumah sakit tersebut. Berdasarkan fakta tersebut, maka dapat dipastikan kondisi mental seseorang yang berurusan di rumah sakit sedang labil sehingga membutuhkan perlakuan lembut dan sikap familiar serta rasa empati terhadap kondisi kurang menyenangkan yang sedang dialaminya. Pada kondisi faktual seperti itu, seseorang menuntut diberikan perhatian khusus dan perlakuan yang memuaskan perasaan serta pikiran bahkan fisiknya. Pada kondisi demikian, pada diri seseorang telah tumbuh dengan sendirinya kebutuhan untuk dapat diterima oleh orang lain di sekitarnya dan dihormati serta dihargai maupun diakui karena memang sedang membutuhkan suasana hati yang tenang. Selalu muncul keinginan memperoleh perhatian khusus dan prima, agar seluruh proses urusannya berjalan lancar sehingga selesai dengan memuaskan semua pihak.

Berdasarkan prinsip interaksi antara pengunjung dan pihak rumah sakit yang diwakili oleh karyawan yang bertugas di lobi, maka desain interior lobi harus bergantung pada kebijakan sistem pelayanan yang sudah ditetapkan oleh manajemen rumah sakit. Desainer interior harus mampu menemukan unsur penentu penataan berbagai komponen yang harus terdapat di lobi, pada rumusan kebijakan sistem pelayanan yang mengatur interaksi antara pengunjung dengan karyawan rumah sakit. Aspek penting yang harus diutamakan, pembagian zona aktivitas yang direalisasikan melalui penempatan fasilitas tanpa tergantung pada model fasilitas yang digunakan. Aspek penting lain yang harus diperhitungkan, tersedia juga peluang bertatap muka langsung secara terbuka sesuai dengan karakteristik aktivitas yang harus dilakukan tanpa mengurangi persyaratan keamanan dan kerahasiaan rumah sakit. Tersedia juga fasilitas menunggu dalam jumlah besar, jalur menuju ruang lain yang memiliki kaitan langsung dan tidak langsung dengan lobi. Melalui model desain interior seperti itu, maka dapat direfleksikan kualitas penyesuaian diri pihak rumah sakit dengan berbagai kebutuhan dan tuntutan yang berkembang pada diri pengunjungnya. Kondisi tersebut menjadi salah satu indikator yang dominan, dalam menentukan terealisasinya kemajuan serta perkembangan yang menjadi harapan pihak rumah sakit. Sebagai institusi yang dituntut harus selalu tetap eksis, bahkan menjadi lembaga kesehatan yang handal dan menjadi pilihan utama masyarakat dalam mengelola kesehatan yang ideal tetapi terjangkau. Semua itu diperlukan sebagai upaya untuk mendapatkan pengakuan masyarakat yang berada di sekitarnya, melalui transformasi perilaku nyata yang terpola dan terprogram serta terungkap pada desain interior lobinya.

Materi dan Metode

Materi Pembahasan

Pembahasan tentang desain interior lobi rumah sakit yang didesain berdasarkan kebijakan sistem pelayanannya, terdiri atas aspek sebagai berikut: (1) eksistensi lobi sebagai wajah depan rumah sakit, yang merefleksikan karakteristik kesediannya untuk menerima pengunjung secara terbuka; (2) eksistensi lobi rumah sakit, yang harus mampu menggambarkan pola pelayanan yang familiar dan mengungkapkan sikap empati; dan (3) karakteristik desain interior lobi rumah sakit yang harus menyediakan akses terbuka yang langsung dan tidak langsung menuju berbagai ruangan lainnya.

Metode Pembahasan

Penelitian ini dilakukan melalui proses pengkajian pustaka, observasi langsung yang disertai juga dengan aktivitas dokumentasi pada salah satu rumah sakit swasta di Kota Denpasar. Data dan hasil dokumentasi direduksi agar diperoleh informasi yang paling layak untuk disajikan, dikategorisasi sesuai dengan pokok bahasan yang dilakukan dan dianalisis berdasarkan teori desain interior yang sudah dikumpulkan melalui proses studi kepustakaan.

Pembahasan

Rumah sakit merupakan lembaga yang bersifat sosial, yang siap melayani masyarakat dan memang membutuhkan pengelolaan kesehatan dengan memuaskan dan manusiawi. Rumah sakit juga harus merupakan lembaga yang profitabel, melalui pelayanan yang baik agar dapat memenuhi harapan pemegang saham untuk pengembangan rumah sakit yang semakin berkualitas bahkan profesional. Sebagai salah satu sarana kesehatan, maka rumah sakit merupakan fasilitas yang digunakan untuk mengelola kondisi kesehatan sehingga harus memiliki ruangan rawat jalan dan rawat inap maupun gawat darurat serta penunjang medik termasuk non medik bahkan harus memenuhi standar gedung atau bangunan rumah sakit (UU RI No. 23 Tahun 1992, Bab I Pasal 1 Butir 4; Permenkes RI No. 159.b/Men.Kes/Per/II/1988, Bab V Pasal 19). Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, maka rumah sakit wajib memiliki area publik yang menyediakan akses langsung dengan lingkungan luar rumah sakit seperti lobi dan poliklinik serta instalasi gawat darurat (IGD) maupun apotek.

Kondisi tersebut, dapat dicerminkan pada sistem pelayanan yang telah ditetapkan dan dapat diungkapkan pada desain interior lobinya. Sebagai area terdepan di rumah sakit, lobi yang bersifat publik adalah tempat bertemunya segala macam kepentingan dan pengunjung yang mengantarkan keluarga yang membutuhkan pertolongan kesehatan serta membutuhkan informasi maupun urusan pembayaran selain penerimaan obat. Area lobi berfungsi juga sebagai tempat menunggu, harus memiliki akses jalan menuju ruang instalasi

gawat darurat (IGD) dan toilet serta jalur sirkulasi horisontal menuju bagian dalam rumah sakit yang masih berada pada lantai yang sama maupun jalur sirkulasi vertikal berupa tangga bahkan elevator atau eskalator menuju lantai atas. Oleh karena itu, aktivitas di area lobi rumah sakit sangat ramai bahkan beragam jenisnya apalagi berhubungan langsung dengan lingkungan luar rumah sakit (Tugijono, 2007: 7).

Jika memperhatikan eksistensi rumah sakit yang menghadirkan dirinya di suatu lingkungan masyarakat tertentu, maka sangat logis menyediakan fasilitas lobi sebagai area depan untuk dapat menerima kehadiran pengunjung yang berharap berhadapan dengan wajah institusi yang familiar dan merefleksikan sikap empati. Oleh karena itu, lobi perlu menghadirkan wajah yang mampu membuat setiap orang yang bertemu dengannya merasa diterima secara tulus dan memiliki sikap empati yang mendalam. Lobi belum cukup jika sudah memenuhi syarat mudah ditemukan, terbuka, lapang, rapi, bersih, aman, nyaman, sehat, artistik, mengagumkan, menyenangkan, membanggakan dan entah apalagi yang dikehendaki masyarakat. Lobi harus juga menghadirkan kesan familiar, ramah, ikhlas, telaten, berjiwa besar, berlapang dada, profesional dan memaklumi bahkan empati. Kondisi lobi dapat menumbuhkan rasa hormat, sikap percaya dan yakin terhadap perlakuan yang diterima setiap pasien sehingga rumah sakit tersebut menjadi rujukan pengelolaan aspek kesehatan pada stadium apapun. Hanya dengan strategi begitu, rumah sakit dapat dianggap layak memperoleh pengganti pelayanan sosialnya dengan haknya untuk memperoleh keuntungan finansial. Hal ini menjadi unsur prasyarat tumbuh dan berkembangnya rumah sakit masa depan yang ideal, tempat bagi setiap orang untuk memperoleh perawatan kesehatan agar dapat sembuh dengan prima.

Pengunjung rumah sakit yang beraktivitas di area lobi terdiri atas: (1) pengunjung yang baru datang untuk memperoleh perawatan di IGD; (2) pengunjung yang baru datang untuk memperoleh perawatan di poliklinik; dan (3) pengunjung yang datang untuk mengajak pulang anggota keluarga yang sudah dinyatakan sehat. Pengunjung ini ada yang berurusan di bagian penerimaan (informasi, pendaftaran dan administrasi), di bagian loket poliklinik dokter spesialis, di bagian kasir maupun di bagian penerimaan obat. Berdasarkan kondisi tersebut, maka area bagian penerimaan dan IGD serta poliklinik maupun kasir bahkan penerimaan obat harus berada pada lantai satu lobi termasuk saling berhubungan yang jaraknya saling berdekatan. Mengingat kondisi tersebut, lobi harus berukuran luas karena wajib menyediakan area menunggu yang dilengkapi kursi dan luas area sirkulasi yang cukup nyaman serta aman dilintasi. Walaupun antara lobi dan IGD harus memiliki akses sirkulasi, tetapi harus memiliki pintu masuk utama yang berbeda untuk mencegah terjadinya benturan yang tidak perlu terjadi.



Gambar 1. Situasi interior di ruangan tunggu lobi



Gambar 2. Suasana penerimaan di meja informasi

Model desain interior lobi (Gambar 1) di salah satu rumah sakit swasta di Kota Denpasar ini, memperlihatkan penyediaan area tunggu yang luas karena jumlah kursi yang cukup banyak. Ruang tunggu ini berada di depan area penerimaan, loket poliklinik dokter spesialis, kasir sebagai tempat pembayaran dan pengambilan obat. Oleh karena itu, area tunggu pada lobi ini harus menyediakan fasilitas duduk pengunjung yang berurusan dengan staf rumah sakit di bagian penerimaan dan yang ada di bagian loket poliklinik dokter spesialis serta kasir maupun pengurusan obat. Area tunggu ini, juga dimanfaatkan oleh keluarga pasien yang memperoleh tindakan tertentu di ruan-

gan Unit Gawat Darurat (UGD) dan kerabat pasien yang sedang dirawat inap. Kategori pengguna area tunggu ini bervariasi, sehingga aktivitas yang terjadi sangat banyak tetapi masih tetap mampu memberikan pelayanan secara optimal. Pada area penerimaan (Gambar 2), ditata jenis meja berukuran tinggi 70 cm sehingga interaksi antara staf rumah sakit dengan pengunjung sangat terbuka. Mereka dapat bertatap muka secara langsung, sekaligus mengesankan sikap familiar karena terjadi kontak yang sifatnya informal. Pengunjung yang datang dengan hati yang sedang labil, ketika dapat bertatap muka langsung dan melihat sikap empati staf rumah sakit tentu mampu membuatnya merasa lebih nyaman. Secara langsung dapat menyampaikan isi hati dan pikirannya, mendengar langsung suara lembut dan melihat dengan jelas rona wajah staf penerimanya yang menampilkan perasaan empati sehingga menjadi faktor penenang jiwa yang dibutuhkan pada saat hati sedang gundah. Oleh karena itu, penerimaan secara terbuka ini dapat menggugah pengunjung agar tumbuh perasaan bahwa telah diterima sebagai keluarga sehingga perasaan yang labil dapat berubah menjadi stabil

Kebijakan penetapan sistem pelayanan terbuka pada area penerimaannya, merupakan strategi masa depan yang tidak tergantung pada rasa khawatir menghadapi persaingan harga karena dapat merugikan semua pihak. Sikap kompetitif yang harusnya dikembangkan adalah keunggulan sistem yang harus selalu berorientasi masa depan, terkini bahkan adaptif dengan tuntutan masyarakat yang tidak pernah stagnan apalagi kadaluarsa. Faktor penting yang digunakan sebagai pedoman untuk menentukan sistem layanan spesifik tersebut, pada area itu tidak disimpan dokumen yang menuntut keamanan tinggi sehingga sifat familiar dan bersahabat maupun empati menjadi lebih diutamakan. Lebih penting terjadinya proses tatap muka langsung yang bersifat informal, maka direfleksikan melalui pemilihan penggunaan meja yang tingginya 70 cm. Interaksi psikologis dapat berbeda jika dipilih meja dengan tinggi 110 cm, walaupun sama-sama terbuka tetapi kesan interaksinya menjadi lebih formal sehingga mengurangi kesan familiar bahkan empati staf rumah sakit tersebut. Karakter dekat dan terbukanya batas teritorial fisik, menyebabkan tumbuhnya perasaan yang sama sehingga sangat sesuai dengan kondisi psikologis pengunjung yang sedang mengalami tekanan dan berharap ada yang tulus memahaminya. Hal ini tidak disadari oleh banyak pihak, sehingga cenderung untuk diabaikan atau tergantung pada prinsip lama yang terus dipertahankan.



Gambar 3. Bagian interior pada meja kasir dan pengambilan obat



Gambar 4. Bagian pendaftaran poliklinikspesialis

Kebijakan sistem pelayanan pada area kasir dan penerimaan obat (Gambar 3), cukup berbeda karena pada bagian ini ada aspek keuangan dan keamanan pengelolaan obat yang dipertimbangkan sehingga dipilih menggunakan meja berukuran tinggi 110 cm. Agar suasananya tidak tampil terlalu berkesan rahasia dan tetap bersahabat, maka interaksi antara pengunjung dengan staf rumah sakit dibatasi oleh kaca transparan yang lebar. Proses tatap muka dan komunikasi langsung masih tetap dapat dilakukan, tetapi tidak secepat seperti di area penerimaan karena mengutamakan persyaratan yang memang berbeda. Desainer interior sangat paham dengan tuntutan manajemen rumah

sakit, yang telah menetapkan kebijakan sistem pelayanan seperti itu sehingga harus diimplementasikan pada model desain interior. Kolaborasi pemikiran dua pihak yang berbeda ini, dapat direalisasikan dengan baik karena peran desainer interior adalah melayani dan mendidik serta mencipta. Semua hal itu, dapat berdampak positif pada kondisi psikologis pengunjung rumah sakit ini. Perancang interior ini memang harus bergantung pada kepentingan pihak rumah sakit, karena mereka yang lebih paham dengan kebutuhannya. Perancang interior harus memiliki kapasitas untuk memahami kehendak dari pihak rumah sakitnya, sehingga tidak cukup hanya dibanggakan menjadi pihak yang kreatif tetapi lebih penting lagi adalah mampu merealisasikan pikiran pihak rumah sakit dalam desain interior yang berdaya guna tinggi. Tanpa memiliki sikap seperti itu, maka dapat dinyatakan seorang perancang interior menyisakan risiko negatif kepada pihak rumah sakit karena dampaknya hanya pada pihak rumah sakit saja. Desainer interior tidak terlibat lagi dengan risiko penggunaan (proses bionik) karyanya, karena merasa sudah menyelesaikan tanggungjawabnya melalui realisasi model desain interior tersebut. Oleh karena itu, pada setiap proses perancangan sudah seharusnya diperhitungkan kerugian yang dapat terjadi setelah desain interior difungsikan.

Tampilan model desain interior di bagian pendaftaran poliklinik dokter spesialis (Gambar 4), memisahkan interaksi antara staf rumah sakit dengan pengunjung karena area mengurus dokumen beraneka macam sehingga membutuhkan konsentrasi kerja yang tinggi. Pengunjung pada area ini juga padat, karena jumlah pengunjung yang berurusan dengan dokter spesialis dibatasi setiap hari hanya maksimal 35 pengunjung untuk setiap dokter. Area ini memang diposisikan agak berjauhan dengan area penerimaan termasuk juga dengan area kasir dan pengambilan obat, agar konsentrasi kepadatan jumlah pengunjung tidak terjadi pada area kasir dan penerimaan obat. Pengunjung yang berurusan langsung hanya di bagian poliklinik dokter spesialis ini, setelah dipanggil dan diberikan nomor antrean baru langsung menuju ruangan pemeriksaan dokter yang ada di bagian dalam rumah sakit. Aktivitas terakhir mereka adalah proses pembayaran di kasir serta pengambilan obat, harus menunggu di area tunggu sampai obat diberikan dan terkadang juga harus berurusan lagi ke bagian loket poliklinik dokter spesialis. Area untuk menunggu proses pembayaran dan pengambilan obat disatukan dengan area tunggu yang ada di hadapan area penerimaan, agar tidak perlu menyediakan area tunggu khusus selain ada kebijakan optimalisasi penggunaan ruangan yang tentu memerlukan biaya tambahan pemeliharaan. Apalagi lahan yang dimiliki rumah sakit ini agak terbatas, sehingga membutuhkan kebijakan skala prioritas yang tinggi.



Gambar 5. Jalur menuju lantai dua dan area lain di UGD dan area lantai dasar



Gambar 6. Jalur menuju ruang parkir di halaman depan

Gambar 5 menampilkan suasana lobi yang memisahkan area tunggu dengan area penerimaan dan kasir serta pengelolaan obat, karena dibutuhkankannya area untuk sirkulasi menuju lantai dua dan bagian dalam rumah sakit dengan berbagai jenis aktivitasnya serta menuju fasilitas toilet yang ada di dekat tangga menuju ke lantai dua. Area sirkulasi ini disediakan cukup lebar, mengingat adanya area duduk karena perlu menunggu dan aktivitas pada area penerimaan serta jumlah pengunjung yang lalu berjalang pada jalur sirkulasi tersebut cukup banyak. Penyediaan area sirkulasi yang juga cukup lebar, dimaksudkan untuk menjamin faktor keamanan dan kenyamanan maupun kele-

luasaan pengunjung beraktivitas agar merasa nikmat selama berada di rumah sakit tersebut. Jalur sirkulasi yang berada di depan area kasir dan pengelolaan obat (Gambar 6), disediakan untuk menuju ruang UGD karena pengunjung yang mengantar kerabatnya untuk memperoleh tindakan medik di UGD diharuskan berurusan juga di bagian pendaftaran pasien dan pembayaran pada area kasir serta harus mengurus obat yang diberikan pihak rumah sakit kepada pasiennya. Selama proses pengambilan tindakan medik berlangsung, maka pengunjung harus menunggu sambil duduk di kursi bagian area tunggu. Jalur sirkulasi di bagian ini, memiliki lebar lebih sempit dibandingkan dengan lebar jalur sirkulasi di depan area penerimaan karena jumlah individu yang berlalu lalang lebih sedikit. Hal ini juga dimaksudkan untuk memfasilitasi kebutuhan di ruang UGD, yang memang tidak menyiapkan area tunggu karena harus sesuai dengan prinsip optimalisasi pemanfaatan ruang pada lahan yang cukup terbatas.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat dirumuskan simpulan sebagai berikut.

Desain interior lobi rumah sakit ini, jika ditinjau dari kebijakan sistem pelayanan yang sudah ditetapkan oleh manajemen rumah sakit dapat dilihat pada zona aktivitas pelayanan yang mengesankan sikap empati. Hal ini dicerminkan oleh desain yang terbuka, sehingga karyawan dapat bertatap muka langsung dengan pengunjung karena hanya dibatasi oleh meja kerja yang berukuran tinggi 70 cm. Sedangkan zona pelayanan yang sudah merefleksikan sifat bersahabat, masih bisa saling bertatap muka tetapi dipisahkan oleh kaca transparan serta meja berukuran tinggi 110 cm karena ada urusan administrasi di poliklinik spesialis dan transaksi keuangan di kasir serta pengelolaan obat-obatan di area pengambilan obat.

Lobi yang sekaligus digunakan sebagai ruang tunggu bagi keluarga pasien yang berurusan di ruang UGD, sudah juga disediakan jalur akses menuju ruang UGD dan area parkir yang ada di halaman depan rumah sakit.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada berbagai pihak yang telah dengan tulus ikhlas membantu dapat terselenggaranya penelitian ini, sampai akhirnya dipublikasikan pada website ISI Denpasar.

Daftar Rujukan

- Afiqoh. (2005). *Perencanaan dan Perancangan Interior Rumah Sakit Bersalin di Surakarta*. Surakarta: UNS.
- Bubb, H. (2006). A Consideration of The Nature of Work and The Consequences for The Human-Oriented Design of Production and Products. *The Journal of People's Relationships with Equipment, Environments and Works Systems. Applied Ergonomic*. 37 - 4: 401 - 407.
- Ching, D.K.F. (1986). *Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ching, D.K.F. (2003). *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Devan, D.S. (1980). *Introduction to Interior Design*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Greenberg, C. (1984). *Mid-Century Modern: Furniture of the 1950s*. New York: Harmony Books.
- Hancock, J. And Chiara De Joseph. (1997). Time Saver Standard for Building Types. New York: McGraw Hill Book Company.
- Istijanto. (2005). *Riset Sumber Daya Manusia. Cara Praktis Mendeteksi Dimensi Kerja Karyawan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurtich, J. dan Eakin, G. (1993). *Interior Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Mangunwijaya, Y. B. (1992). *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Miller, R.L. and Earl S. Swensson. 2002. *Hospital and Healthcare Facility Design*. Singapore: KHL Printing.
- Neufert, E. (1987). *Data Arsitek*. Jakarta: Airlangga.
- Pheasant, S. (1987). *Ergonomics, Standard and Guidelines for Designers*. London: Royal Free Hospital School of Medicine.
- Pile, J.F. 1988. *Interior Design*. New York: Precentice Hall.
- Pratiknya, A. W. (2001). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 67 - 95.
- Ratnadi, H. (2003). *Perencanaan dan Perancangan Interior Rumah Sakit Umum di Surakarta*. Surakarta: UNS.
- Sastroasmoro, S., Ismail, S. (2002). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Edisi ke-2. Jakarta: Sagung Seto.
- Sherwood, L. (2001). *Human Physiology: From Cells to Systems*. West Virginia: A Division of International Thomson Publishing Inc.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Binsis*. Bandung: Alfabeta.
- Suptandar, P. (1982). *Interior Design*. Jakarta: Usakti.

Vink, P.; Ernst A. P. Koningsveld and Johan F. Molenbroek. (2006). *The Journal of People's Relationships with Equipment, Environment and Work Systems. Applied Ergonomic* 37-4: 537-546.

Kartun *Palemahan*

I Wayan Nuriarta

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar,

iwayannuriarta@gmail.com

Abstrak

Kartun merupakan karya visual yang representatif atau simbolik, dan *Palemahan* adalah konsep hubungan antara manusia dengan lingkungan (*Tri Hita Karana*). Kartun *Palemahan* pada pembahasan ini dimaksudkan pada karya kartun yang menunjukkan gambaran hubungan manusia dengan lingkungannya, hubungan manusia dengan alamnya. Konpopilan sebagai sebuah kartun yang hadir pada Koran Komapas Minggu 5 Mei 2019 menunjukkan bahwa kartun ini menggambarkan tokoh manusia bercapung yang membuang sampah sembarangan di laut. Dengan memanfaatkan tiga panel, kartun ini memberikan gambaran bahwa sampah plastik menjadi ancaman bersama dalam kehidupan. Ancaman tersebut dimulai dari banyaknya satwa yang mati karena telah memakan sampah plastik yang sudah membanjiri lautan. Kematian ikan paus, kura-kura hingga burung-burung telah lama kita dengar dan baca pada media massa. Penyebab kematiannya adalah sampah plastik. Kartun konpopilan ini memberikan kritik terhadap manusia yang sering membuang sampah sembarangan. Kritik tersebut juga menunjukkan bahwa siapapun yang dengan sembarangan merusak lingkungan, maka lingkungan akan membalasnya dengan cara serupa. Manusia yang ‘menyakiti’ lingkungan akan berdampak pada hal sebaliknya yaitu alam tidak akan memberikan kebahagiaan, namun justru alam akan menghadirkan bencana.

Kata Kunci: Kartun, Tri Hita Karana, Sampah Plastik, Lingkungan

Pendahuluan

Kartun Konpopilan yang hadir di Koran Kompas Minggu selalu menghadirkan tawa bagi pembacanya. Figur-figur yang dimunculkan adalah sosok manusia bercapung dengan berbagai satwa. Tiap-tiap panel selalu menghadirkan representasi manusia dengan binatang dan lingkungannya. Kartun ini hadir hanya dengan memanfaatkan teks visual atau gambar saja tanpa menggunakan kata-kata dalam menyampaikan pesan. Hadir dengan cara bertutur komik, kartun Konpopilan selalu membuat pembacanya tertawa meskipun tawa yang dihadirkan adalah tawa satire, mentertawakan diri sendiri karena kekeliruan.

Palemahan merupakan bagian dari ajaran Agama Hindu di Bali dalam *Tri Hita Karana*. *Tri* berarti tiga, *Hita* berarti Kebahagiaan, dan *Karana* berarti Penyebab, jadi *Tri Hita Karana* yang dimaksud adalah tiga penyebab kebahagiaan yang terdiri dari *Parhyangan*, *Pawongan* dan *Palemahan*. *Parhyangan* berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Tuhannya, *Pawongan* berarti hubungan manusia dengan manusia lainnya, sedangkan *Palemahan* berarti hubungan manusia dengan alam lingkungannya. Dengan adanya hubungan yang baik pada tiga hal tersebut, diyakini kebahagiaan akan bisa diraih dalam kehidupan.

Hadirnya Kartun Konpopilan pada 5 Mei 2019 menggambarkan hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Kartun ini menunjukkan adanya ketidakharmonisan antara manusia dengan lingkungannya. Ancaman sampah plastik bagi kehidupan sudah sejak lama kita ketahui. Sang kartunis Ade R. sedang mempersoalkan ketidakharmonisan antara manusia dengan lingkungannya sebagai masalah bersama dan menjadi peringatan akan bahaya dalam jangka panjang untuk kepentingan bersama. Kartun ini akan dibahas terkait dengan teks visual dan makna kartun dalam menyampaikan pesan pada pembaca.

Pembahasan

Gambar 1, kartun konpopilan hadir pada 5 Mei 2019 terdiri dari tiga panel. Panel pertama yang berukuran 3,5 cm x 4,8 cm menunjukkan seorang manusia bercapung sedang duduk di pinggir pantai. Manusia bercapung ini terlihat panik melihat situasi disekitarnya dengan memalingkan kepala kekiri dan kanan sambil melemparkan botol bekas minuman secara sembarangan ke laut. Sampah botol minuman tidak dibuang pada tempat sampah, namun dibuang secara sembarangan.

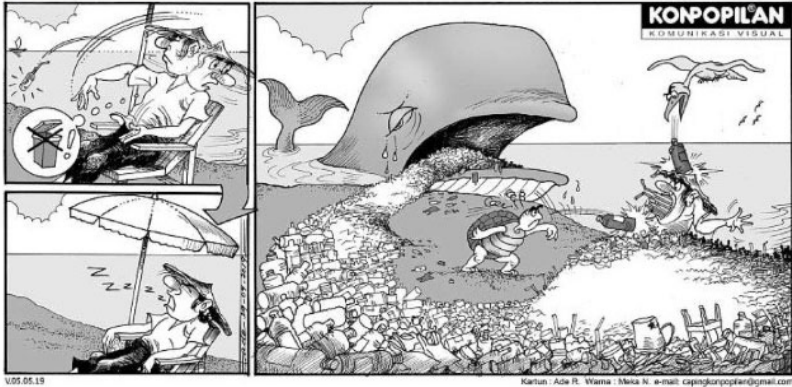
Panel kedua yang ditempatkan dibawah panel satu yang berukuran 3,6 cm x 4,8 cm digambarkan manusia bercapung ketiduran di kursi di bawah payung pantai. Manusia bercapung seolah tidak memiliki rasa bersalah karena telah membuang sampah sembarangan. Ia berpikir semuanya baik-baik saja, tidak ada masalah sehingga ia bisa menikmati suasana pantai sambil rebahan

di kursi. Ketidakpedulian tersebut juga digambarkan dengan tidurnya yang nyenyak di pinggir pantai. Ia tidak memperdulikan lingkungannya dengan sampah plastik yang ia buang.

Panel ketiga yang berukuran 7,3 cm x 10,5 cm menjadi panel terakhir yang menggambarkan manusia bercapung mengalami masalah besar, tidurnya yang nyenyak terganggu oleh musibah. Sebagian tubuh manusia bercapung tertimbun oleh begitu banyak sampah, ia seperti sedang terkena banjir sampah. Manusia bercapung begitu kaget melihat sampah-sampah tersebut begitu banyaknya datang menimbun dirinya. Sampah-sampah tersebut hadir dari muntahan ikan paus yang muncul dipinggir pantai. Ikan paus yang begitu besar tampak sorot matanya yang sedih serta kesakitan. Paus itu digambarkan menangis dengan hadirkan tiga bentuk air mata dibawah matanya. Paus tersebut kesakitan karena ia telah memakan banyak sampah di laut. Pantai kemudian menjadi begitu kotor karena sampah. Digambarkan pula tokoh kura-kura dan burung camar hadir di sana. Tokoh kura-kura juga merasa sangat terganggu oleh banyaknya sampah di laut. Kura-kura tahu bahwa banyaknya sampah di laut disebabkan karena ulah manusia bercapung yang sering membuang sampah sembarangan. Kura-kura tampak sangat kesal dengan manusia bercapung, kura-kurapun melemparkan botol yang mengenai perut manusia bercapung. Kekesalan tersebut juga ditunjukkan oleh burung camar. Camar juga mengetahui bahwa manusia bercapunglah dalang dari kerusakan lingkungan di pantai/laut. Camar juga tidak tinggal diam, sebuah botol dijatuhkan oleh camar dan mengenai manusia bercapung. Jika dilihat kembali adegan panel satu, maka pada panel ketiga ini tampak manusia bercapung mendapatkan karmanya. Karma tersebut adalah botol yang ia buang secara sembarangan ke laut akhirnya berbalik kembali mengenainya. Manusia bercapung juga mengalami sakit oleh karena sampah.

Kartun ini merupakan representasi dari situasi saat ini (**gambar2**). Sampah menjadi masalah bersama. Sampah-sampah yang telah banyak mengotori laut sangat berbahaya bagi ekosistem laut dan dampaknya sangat berbahaya juga bagi manusia. Representasi situasi saat ini bisa dilihat pada gambar 2.

Makna denotasi, kartun Konpopilan dengan tokoh sentral manusia bercapung dapat dimaknai bahwa manusia bercapung telah melakukan perbuatan membuang sampah sembarangan ke laut. Sikap abai menjaga kebersihan dengan membuang sampah sembarangan membuatnya tampak begitu egois. Menikmati laut dan duduk santai sambil tidur, manusia bercapung tidak memperhatikan lingkungan. Menurut konsep *Tri Hita Karana*, manusia bercapung sudah “melanggar” konsep *palemahan*. Ia tidak mampu menghargai lingkungan, sehingga tidak ada hubungan yang harmonis antara manusia dengan lingkungannya. Dampak sikap manusia bercapung adalah ia menerima bala-



Gambar 1. Kartun Konpopilan 5 Mei 2019
(sumber: Koran Kompas)

san dari tokoh kura-kura dan camar atas perbuatannya sendiri. Kura-kura dan camar melempari manusia bercapung dengan sampah botol. Paus yang terlihat sakit, memuntahkan banyak sampah yang membuat manusia bercapung terkena dampak banjir sampah.

Makna Konotasinya adalah banyaknya manusia yang kurang memperhatikan *Palemahan*. Manusia bercapung adalah representasi dari tingkah laku manusia yang abai terhadap lingkungan, membuang sampah sembarangan. Seperti pemberitaan berbagai media massa menunjukkan bahwa sampah terutama sampah plastik telah menjadi ancaman. Potret banyaknya sampah di lautan menunjukkan ancaman terhadap ekosistem laut mengalami kerusakan. Dampak dari rusaknya ekosistem ini pada akhirnya akan dirasakan langsung oleh manusia. Penyebabnya ditengarai oleh banyaknya manusia yang membuang sampah sembarangan dan memanfaatkan plastik yang terlalu tinggi.

Dengan bahasa ungkap gambar kartun, Konpopilan memberikan gambaran yang sederhana terhadap bahayanya sampah plastik bagi kehidupan. Bahaya tersebut dimulai dari banyaknya satwa yang mati karena telah memakan sampah plastik yang sudah membanjiri lautan. Kematian ikan paus, kura-kura hingga burung-burung telah lama kita ketahui. Penyebab kematiannya adalah sampah plastik. Kartun konpopilan ini memberikan kritik terhadap manusia yang sering membuang sampah secara sembarangan. Kritik tersebut juga menunjukkan bahwa siapapun yang dengan sembarangan merusak lingkungan, maka lingkungan akan membalasnya dengan cara serupa. Manusia yang ‘menyakiti’ lingkungan akan berdampak pada hal sebaliknya yaitu alam tidak akan memberikan kebahagiaan, namun justru alam akan menghadirkan bencana.



Gambar 2. Sampah-sampah di laut
(sumber: internet, unduh tgl. 3 Juni 2019, 10.38 Wita)

Kartun ini tidak saja berhenti pada pesan kritik yang disampaikan, namun juga memberikan unsur persuasi mengajak setiap pembaca/ manusia agar mampu menghargai lingkungan. Menghargai lingkungan dengan cara tidak membuang sampah sembarangan, menggunakan plastik secukupnya agar tidak menjadi sampah yang semakin menumpuk. Konsep *Tri Hita Karana* pada tataran *Palemahan* sangat ditekankan pada kartun ini. Menjalin hubungan yang baik pada lingkungan sekitar dengan tidak membuang sampah sembarangan adalah seruan untuk mewujudkan kebahagiaan. Dengan hubungan yang baik, tentunya kebahagiaan akan menjadi milik bersama.

Penutup

Konsep *Palemahan (Tri Hita Karana)* yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan lingkungannya sangat terasa pada kartun Konpopilan edisi 5 Mei 2019. Menggunakan cara bercerita komik strips, kartun ini hadir dengan tiga panel. Narasi dibangun oleh figur manusia bercapung, binatang paus, kura-kura dan burung camar. Tanpa menggunakan kata-kata, kartun Konpopilan memiliki kekuatan membangun cerita dan menyemapaikan pesan hanya dengan kehadiran visual.

Kartun yang menggambarkan manusia bercapung membuang sampah secara sembarangan di laut pada akhirnya mendapatkan hukuman oleh paus, kura-kura dan burung camar. Manusia bercapung yang merupakan representasi sikap manusia yang membuang sampah sembarangan diberikan peringatan oleh alam. Jika manusia merusak alam, maka alam juga akan menghadirkan bencana. Sebaliknya jika manusia menjaga alam dengan baik, maka alam akan memberikan 'kesenangan'. Kartun ini mengajak kita untuk terus menjaga lingkungan, agar konsep *palemahan* yaitu hubungan yang baik selalu terjalin antara manusia dengan lingkungannya.

Kepustakaan

Sibarani, Agustin. 2001. *Karikatur dan Politik*. Institut Studi Arus Informasi: Jakarta.

Website

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/analisis-teks-visual-kartun-oom-pasikom/>

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/kartun-konpopilan-pada-koran-kompas-kajian-bahasa-rupa/>

https://www.google.co.id/search?safe=strict&hl=id&authuser=0&tbm=isch&source=hp&biw=1280&bih=668&ei=TID0XKInD9f_rQGtiJWQDg&q=paus+makan+sampah+plastik&oq=paus+makan&gs_l=img.1.0.0j0i30j0i5i30j0i8i30i6.180.3465..5416...0.0..0.993.3356.1j5j3j6-2.....0....1..gws-wiz-img.....0.o8iq0oErsTY#imgcr=R3BQK-nad5yIHM:

Desain Parametrik Pada Arsitektur Dan Interior Dalam Revolusi Industri 4.0

I Putu Udiyana Wasista

Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar

udyanawasista85@gmail.com

Abstrak

Revolusi industri membawa perubahan pada teknologi desain dalam dunia arsitektur dan desain interior. Perkembangan *cyber physical system* sebagai salah satu poin dalam revolusi industri 4.0, membentuk sebuah sistem generatif dalam program komputer berbasis algoritma dalam mempermudah proses sintesa desain. Proses ini disebut dengan sistem parametrik. Sistem ini mensinergikan antara logika dan teknologi komputer dalam membentuk model desain. Sistem parametrik memberikan ruang dalam mengeksplorasi ide dalam proses desain, lengkap dengan kemampuan memperkirakan logika konstruktifnya. Hasilnya desainer mampu membuat bentuk plastis dan unik, serta lengkap dengan struktur yang memungkinkan dan logis.

Kata kunci : desain parametrik, revolusi industri 4.0, arsitektur, desain interior.

Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan teknologi industri menjadi berbasis *cyber system*. Perkembangan yang terjadi menuntut industri menerapkan empat kriteria revolusi industri 4.0 yaitu *cyber pyshical system*, *smart factory*, *internet of things*, dan *internet of service* (Kagermann dkk dalam Mario, 2015).

Dari keempat kriteria tersebut, *cyber pyshical system* dan *smart factory* berperan besar dalam dunia arsitektur dan desain interior. Proses *cyber pyshical system*, menggabungkan antara bentuk fisik dan virtual dalam proses industri. Sedangkan *smart factory* merupakan sebuah bentuk praktis penerapan proses *cyber pyshical system* tersebut, atau lebih sederhananya mirip seperti sebuah sistem eksekusi fisik yang terprogram secara virtual. Peran kedua sistem tersebut salah satunya membawa kemunculan sistem desain yang bernama parametrik, dalam dunia arsitektur dan desain interior.

Desain parametrik merupakan integrasi antara pengetahuan digital arsitektur dan kemampuan desain digital (Oxman, 2008). Desain parametrik adalah metode komputasi yang bisa bertindak sebagai metode generatif dan analitis selama proses desain (Dino, 2012). Desain parametrik memberikan peluang bagi desainer untuk menambah pengetahuan dan eksplorasi dalam bidang arsitektur dan desain interior.

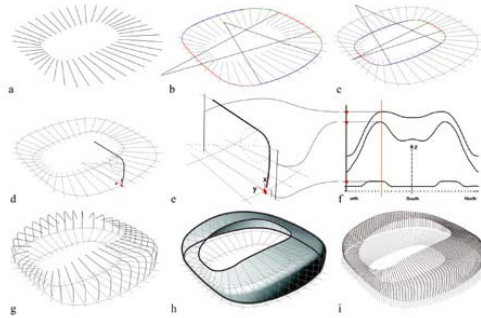
Tulisan ini akan membahas tentang desain parametrik sebagai bagian dari revolusi industri 4.0 dalam bidang arsitektur dan desain interior. Diharapkan nantinya tulisan ini mampu memberikan gambaran tentang desain parametrik dan dampaknya dalam dunia arsitektur serta desain interior.

Revolusi Industri 4.0 dan Desain Parametrik

Definisi revolusi industri 4.0 sangat beragam karena masih dalam tahap pengembangan. Namun menurut Kanselir Jerman, Angela Merkel (2014) berpendapat bahwa industri 4.0 adalah sebuah transformasi menyeluruh dalam industri melalui penggabungan internet dan digital ke dalam industri konvensional.

Perkembangan internet dan digital dalam proses industri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer. Teknik komputasi dan *embedding system* sebenarnya telah berkembang pada pertengahan abad ke-20. Ciri perkembangan industri pada masa itu adalah perkembangan pemodelan sistem (*system thinking*), sistem pendukung keputusan dan otomatisasi (Prasetyo dan Sutopo, 2017). Salah satu bentuk perkembangan pemodelan sistem dan otomatisasi dalam teknik komputasi desain, memunculkan teknik pemodelan baru dalam arsitektur dan desain interior yang disebut parametrik desain.

Parametrik desain merupakan bagian dari *Cyber Physical System* (CPS) yang merupakan salah satu konsep dalam revolusi industri 4.0. Konsep CPS menekankan pada kemudahan praktis penerapan digital pada aspek fisik.



Gambar 1. Proses Desain Stadion Aviva
Sumber : Dino, 2012

Menurut Prasetyo dan Sutopo (2017), keilmuan teknik telah berkembang untuk meningkatkan produksi dengan mempermudah integrasi antara manusia dan mesin. Desain parametrik merupakan salah satu bagian keilmuan teknik yang berkembang melalui eksplorasi program komputer, untuk mensinergikan proses desain menjadi lebih mudah. Desain parametrik memberikan peluang untuk mengembangkan ide dalam modeling fisik pada arsitektur dan desain interior ke dalam ranah baru keilmuan desain.

Parametrik desain berkembang dari otomatisasi sistem komputasi untuk memecahkan semua permasalahan dalam modeling fisik arsitektur dan desain interior. Melalui perkembangan teknologi, penggunaan komputer memungkinkan untuk mengeksplorasi area-area baru dalam industri arsitektur dan desain interior. Eksplorasi ini nantinya dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan revolusi industri 4.0 yang memaksimalkan integrasi digital dan proses fisik dalam industri demi mewujudkan daya saing global yang sangat dinamis, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai bidang.

Desain Parametrik pada Arsitektur dan Desain Interior

Kemunculan desain parametrik tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer, sebagai dasar perkembangan teknik desain dalam dasawarsa terakhir. Gero (1994) mengemukakan, bahwa terdapat dua area perkembangan dalam teknologi komputer dalam desain. Pertama untuk merepresentasikan dan memproduksi bentuk geometri serta topologi pada objek desain. Sementara yang kedua untuk merepresentasikan teknik komputer sebagai pendukung sintesis desain. Apabila kita tarik pemahaman terhadap poin pertama, teknik komputer dipandang sebagai alat pemrograman untuk meningkatkan efisiensi dalam teknik drafting. Sedangkan pemahaman yang kedua adalah teknik komputer dipandang sebagai sebuah cara dalam mengeksplorasi ide-ide desain.



Gambar 2. Stadion Aviva

Sumber : omctechnologies.com, diakses 12 Juni 2019

Menurut Dino (2012), setidaknya terdapat dua pengertian dalam kata desain. Pertama desain sebagai tindakan untuk membuat objek (desain sebagai aktivitas), sedangkan yang kedua adalah desain sebagai hasil dari aktivitas desain itu sendiri (desain sebagai artefak). Perbedaan tersebut menjadi titik utama dalam sistem generatif desain. Pada sistem generatif desain kita tidak melihat artefaknya, namun tahapan yang lebih tinggi yaitu mengkodekan artefak tersebut. Oleh karena itu, sistem generatif desain dapat dikatakan sebagai proses pembentukan di atas bentuk dalam prosedur desain (Leach,2009). Sistem generatif membutuhkan teknik komputing untuk memproses artefak tersebut. Sistem tersebut merupakan sistem generator yang memiliki “inteligensi”, untuk memproses kode sendiri dengan benar secara logika. Artinya seorang desainer menggunakan otonomi eksternal, yang berupa sistem generator komputing dengan inteligensi tertentu untuk membantunya melaksanakan pembuatan desain. Intelegensi tersebut dapat memproses beberapa kode perintah berupa depedensi parametrik, kendala, basis kasus, struktur genetik dan peraturan (Dino, 2012).

Sistem parametrik dipandang sebagai sebuah sistem generatif dalam proses desain. Sistem parametrik berbasis kode yang terbentuk melalui perhitungan algoritma. Menurut Cormen dalam Dino (2012), sistem algoritma dapat digunakan memecahkan persoalan modeling geometri pada sistem komputer dengan lebih luas dan leluasa. Sistem parametrik memberikan ruang untuk mengeksplorasi bentuk melalui logika algoritma dalam proses desain. Sehingga desain parametrik merupakan sub kategori dalam algoritmik desain, serta secara ketat harus mengikuti aturan konstruksi dalam sistem algoritma. Kode algoritmik dalam sistem komputing tersebut, akan tepat memperhitungkan kekuatan dan resiko konstruksi bangunan. Hal ini akan memudahkan desainer mengeksplorasi bentuk konstruktif dalam mendesain bangunan menjadi lebih leluasa dan logis.



Gambar 3. Chuan Kitchen

Sumber : archdaily.com, diakses pada 12 Juni 2019

Sistem parametrik memudahkan desainer untuk mengeksplorasi ruang dan konstruksi dalam proses desain. Desain parametrik memberikan ruang bagi para desainer untuk mendesain objek secara estetis tanpa khawatir akan kekuatan dan logika strukturnya. Lebih lanjut lagi, desain parametrik memberikan keuntungan dalam memudahkan mengolah pola geometris sebagai sebuah parameter dalam proses eskplorasi desain. Menurut Oxman dan Oxman (2010), parametrik desain secara geometrik asosiatif dapat mendukung pendekatan desain secara geometris dan tektonik sebagai salah satu bentuk evolusi desain. Seorang desainer dapat belajar memanipulasi bentuk geometris secara leluasa dan belajar lebih banyak alternatif dengan mengubah variabel dalam sebuah desain.

Desain parametrik menawarkan nilai keindahan baru pada desain bangunan. Bentuk plastis dan keindahan konstruksi dapat dibentuk dengan memaksimalkan kemampuan sistem generatif dalam sistem komputing. Berikut salah satu contoh proses dan hasil desain parametrik dalam arsitektur pada Stadion Aviva di Dublin hasil rancangan desainer Populous dan insinyur Buro Happold (Lihat Gambar 1).

Pada Stadion Aviva seperti pada gambar di atas, tampak di gambar 1 merupakan proses program struktur dengan komputer, sedangkan gambar 2 merupakan hasil akhir desain. Eksplorasi struktur menggunakan teknologi program lunak CAD, program tersebut berisi sistem generatif dalam menghitung logika bentuk dan kemungkinan penerapan struktur yang tepat.

Selain contoh tersebut, desain parametrik dapat diterapkan pada desain interior seperti contoh pada Chuan Kitchen karya grup arsitek Infinity

Mind berlokasi di Guangdong, China. Berikut gambar desain parametrik Chuan Kitchen tersebut (Gambar 3).

Desain interior pada restoran tersebut, menggunakan teknik desain parametrik. Proses desainnya menggunakan program lunak CAD, untuk menemukan bentuk plastis bergelombang. Setelah skema gambar desain tersebut selesai, anyaman bambu digunakan sebagai finishing akhirnya. Finishing anyaman bambu dibentuk sesuai dengan hasil dari proses desain parametrik yang telah dibuat.

Simpulan

Desain parametrik merupakan bagian dari penerapan *cyber physical system* yang merupakan salah satu poin dalam revolusi industri 4.0. Desain parametrik memberikan ruang pada desainer untuk mengeksplorasi teknik desain melalui sistem komputer. Desain parametrik memberikan pemecahan masalah melalui sistem generatif, yang dibentuk melalui perhitungan algoritma dalam proses sintesa desain. Hasilnya adalah kemungkinan dalam mengeksplorasi bentuk plastis dan unik yang sesuai dengan logika konstruktif.

Daftar Rujukan

- Dino, I. 2012. *Creative design exploration by parametric generative systems in architecture*. METU Journal of Faculty of Architecture, 29(1), pp.207-224.
- Drath, R. and Horch, A., 2014. *Industrie 4.0: Hit or hype?*[industry forum]. IEEE industrial electronics magazine, 8(2), pp.56-58.
- Gero, J. 1994. Preface, in J. Gero & E. Tyugu (eds.) *Formal Design Methods for CAD*. Elsevier: Amsterdam.
- Hermann, M., Pentek, T. and Otto, B. 2016. *January. Design principles for industrie 4.0 scenarios*. In 2016 49th Hawaii international conference on system sciences (HICSS) (pp. 3928-3937). IEEE.
- Merkel, A. (2014). *Speech by Federal Chancellor Angela Merkel to the OECD Conference*. https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkel-paris_en.html, Diakses pada 12 Juni 2019.
- Oxman, R. 2008. *Digital architecture as a challenge for design pedagogy: theory, knowledge, models and medium*. Journal Design Studies, 29(2), pp.99-120.
- Oxman, R., Oxman, R. .2010. *New Structuralism: Design, Engineering and Architectural Technologies*. Journal Architectural Design, 80:4; 14-23.
- Prasetyo, H. and Sutopo, W., 2017. *Perkembangan keilmuan teknik industri menuju era industri 4.0*. In Prosiding Seminar dan Konferensi Nasional IDEC.
- Prasetyo, H. and Sutopo, W., 2018. *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset*. J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri, 13(1), pp.17-26.
- Schumacher, P. 2009. *Parametricism: A new global style for architecture and urban design*. Journal Architectural Design, 79(4), pp.14-23.

Penerapan Warna Dalam Desain User Interface (UI) Aplikasi Seluler Bukaloka

Made Gana Hartadi

Mahasiswa Program Studi Seni Program Magister
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

gana.hartadi@gmail.com

Abstrak

Warna merupakan unsur yang sangat penting karena berperan sebagai penentu keberhasilan desain UI aplikasi seluler Bukaloka dalam berinteraksi dengan penggunanya. Warna harus diterapkan sesuai porsinya masing-masing berdasarkan teori warna desain UI agar berfungsi secara optimal. Tujuan penelitian adalah untuk menggambarkan dan menganalisis penerapan warna, serta memberikan saran untuk membenah desain UI. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa desain UI terdiri dari 11 jenis warna yang dikelompokkan ke dalam warna dominan, sub-ordinat, dan aksen. Warna-warna tersebut memiliki kelemahan dan ancaman yang lebih besar daripada kekuatan dan peluang. Kelemahan dan ancaman dapat diantisipasi melalui strategi WT (*weakness and threat*) yang berpedoman pada skema lingkaran warna.

Kata kunci: warna, desain UI, aplikasi seluler, Bukaloka

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membuat pola pikir masyarakat menjadi semakin kreatif dan inovatif. Berbagai permasalahan mulai diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga memunculkan pemikiran baru tentang *startup* digital. *Startup* digital adalah sebuah perusahaan rintisan yang tidak dapat dilepaskan dari unsur teknologi.

Bukaloka merupakan *startup* digital berbasis toko *online* dan *tour travel*. Bukaloka memberdayakan UMKM sektor industri kreatif dan pariwisata di seluruh Indonesia untuk menciptakan bisnis berbasis teknologi digital yang berkelanjutan di masa depan. Selain itu, Bukaloka juga memberikan kemudahan bagi konsumen dalam menikmati berbagai penawaran menarik, seperti berbelanja produk UMKM, menjelajahi keindahan Indonesia, dan lainnya (https://www.facebook.com/pg/csbukaloka/about/?ref=page_internal, diakses 8 Mei 2019). Berdiri pada tahun 2016, Bukaloka masih terus mengembangkan pola bisnis agar mampu membuat konsumen berinteraksi dengan nyaman, mudah, dan menimbulkan keberlanjutan dalam menikmati produknya. Produk yang ditawarkan Bukaloka kepada konsumen berupa medium komunikasi visual berbasis teknologi digital, yaitu aplikasi seluler.

Menurut ITU-T TechWatch Alert (dalam Tirtadarma, dkk., 2018: 185), aplikasi seluler (*mobile application*) merupakan sebuah piranti lunak tambahan yang terpasang pada alat yang bersifat *mobile*, mudah untuk dibawa dan ringkas. Aplikasi seluler tidak dapat dipisahkan dari komponen penyusunnya, yaitu *user experience* (UX) dan *user interface* (UI). Pengalaman setelah menggunakan jasa atau produk disebut *user experience* (UX). Sedangkan, tampilan visual yang dilihat oleh *user* ketika berinteraksi dengan aplikasi seluler disebut *user interface* (UI) (Tirtadarma, dkk, 2018: 184). Keberhasilan interaksi sebuah aplikasi dengan pengguna dipengaruhi oleh desain UI yang berperan sebagai wajah dari aplikasi tersebut. Desain UI merupakan medium komunikasi visual yang terdiri dari unsur desain, seperti ilustrasi, tipografi, *layout*, dan warna.

Warna merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan desain UI dalam berinteraksi dengan pengguna aplikasi. Hal tersebut disebabkan oleh peran warna yang sangat penting dalam membangun citra. Menurut Marina Yalanska (dalam Rustan, 2019: 54), warna berfungsi untuk memudahkan membaca informasi, menambah keindahan, memperjelas navigasi, meningkatkan interaksi, mempermudah pengenalan suatu *brand*, dan membuat pengunjung tertarik pada yang ditawarkan. Selain itu, warna sebagai unsur yang tidak mempengaruhi kecepatan *loading* pada aplikasi digital menjadi komponen penting yang dapat dimanfaatkan desainer untuk menarik perhatian pengguna aplikasi.

Warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka terdiri dari 11 jenis warna yang mempunyai peranan sesuai porsinya masing-masing. Salah satu

warna berperan sebagai pemersatu desain, serta beberapa warna lainnya membentuk variasi dan penekanan dalam desain. Porsi setiap warna memiliki kriteria yang harus dipenuhi agar warna dalam desain UI mampu diterapkan secara estetis. Warna yang estetis mampu membangun citra untuk menunjang keberhasilan desain UI dalam berinteraksi dengan pengguna aplikasi. Namun, desain UI aplikasi seluler Bukaloka memiliki penerapan warna yang keliru, sehingga warna tidak berfungsi secara optimal serta dapat menurunkan nilai estetika desain UI. Oleh karena itu, warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka sangat menarik untuk dianalisis agar dapat memberikan pengetahuan yang maksimal tentang penerapan warna tersebut.

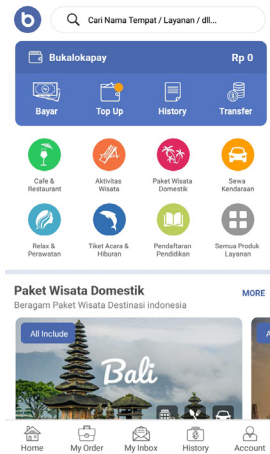
Berdasarkan kasus di atas maka karya tulis ini menggunakan metode deskriptif analitik. Metode ini dilakukan dengan mendeskripsikan secara lengkap warna yang menyusun desain UI pada aplikasi seluler Bukaloka, kemudian dilakukan analisis secara logis dan mendalam menggunakan teori warna dan metode SWOT. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman memberikan saran untuk pembenahan desain UI. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi untuk memperoleh gambaran umum perusahaan Bukaloka dan aplikasi selulernya. Selain itu, dilakukan pula dokumentasi untuk melengkapi data yang berkaitan dengan tampilan visual dari desain aplikasi seluler Bukaloka.

Data Dan Pembahasan

Data

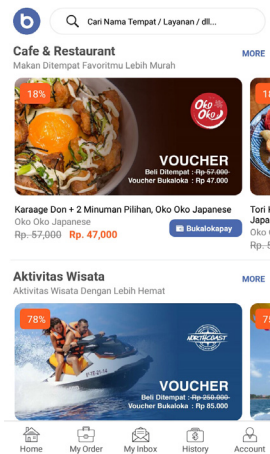
Desain UI aplikasi seluler Bukaloka terdiri dari halaman *Home*, *My Order*, *My Inbox*, *History*, dan *Account*. Analisis penerapan warna dibatasi pada halaman *Home* karena sangat menentukan kesan pertama sebuah aplikasi seluler kepada pengguna aplikasi.

Desain UI pada halaman *Home* terdiri dari 11 jenis warna, yaitu warna putih, hitam, abu-abu, biru keunguan, hijau, oranye, merah muda, kuning keorenan, biru kehijauan, biru, dan hijau kekuningan. Warna putih mendominasi desain UI sebagai *background*. Apabila diurutkan dari bagian atas, *header* menggunakan warna biru keunguan dan putih sebagai logo Bukaloka, serta warna hitam dan abu-abu membentuk kolom pencarian. Penerapan warna biru keunguan terlihat sangat jelas di bawah *header*, yaitu konten *Bukalokapay*. Pada konten tersebut, warna biru keunguan dikombinasikan dengan warna sejenis yang intensitasnya lebih cerah serta warna putih dan kuning keorenan. Selain itu, terlihat pula warna hijau di sebelah kiri bawah konten *Bukalokapay*, kemudian diikuti warna oranye, merah muda, dan kuning keorenan di sisi kanan. Barisan warna berikutnya adalah warna biru kehijauan, diikuti di sebelah kanan oleh warna biru, hijau kekuningan, dan abu-abu.



Gambar 1. Halaman *Home* desain UI aplikasi seluler Bukaloka
(Sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Warna biru keunguan juga diterapkan di sebelah kiri atas dalam ilustrasi foto sebagai penanda keunggulan konten. Warna hitam terlihat pada *headline* konten, yaitu “Paket Wisata Domestik”. Pada *headline* dan ilustrasi, terdapat *subheadline* berwarna abu-abu untuk menjelaskan secara singkat konten yang diwakilinya. Warna abu-abu juga terdapat pada *footer* yang berfungsi sebagai pemintas halaman, seperti *Home*, *My Order*, *My Inbox*, *History*, dan *Account*.



Gambar 2. Lanjutan halaman *Home* desain UI aplikasi seluler Bukaloka (Sumber:

Pada konten “Cafe & Restaurant”, terlihat penerapan warna oranye dalam ilustrasi foto dan *subheadline*. Warna tersebut berfungsi sebagai penanda potongan harga. Selain itu, terlihat pula warna biru keunguan pada bagian kanan bawah ilustrasi yang menandakan konten *Bukalokapay*, sebagai tawaran untuk memudahkan konsumen bertransaksi dalam aplikasi tersebut.

Pembahasan

Penerapan warna dalam desain UI dianalisis melalui metode SWOT dengan acuan teori warna pada desain *website*. Pada desain *website*, warna yang aman diterapkan memiliki intensitas tidak terlalu tinggi (cerah). Warna cerah dipakai untuk aksen dengan porsi yang sedikit. Selain itu, dapat pula menggunakan warna pastel, warna gelap, keabu-abuan, dan warna netral (Rustan, 2019: 55). Menurut Rustan (2019:55), tren desain *webiste* memiliki kesamaan dengan tren desain aplikasi seluler, sehingga teori warna pada desain *website* dapat digunakan sebagai acuan analisis penerapan warna dalam desain UI.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, warna dalam desain UI dapat dikelompokkan sesuai porsinya masing-masing agar terlihat lebih harmonis. Secara umum, warna dalam desain dikelompokkan menjadi tiga, yaitu warna dominan, sub-ordinat, dan aksen.

Warna Dominan

Warna dominan memiliki porsi terbesar yang berfungsi menyatukan seluruh desain, biasanya sebagai *background*. Pada umumnya, warna dominan menggunakan warna netral, *low saturation* yang keabu-abuan, ataupun warna pastel yang *high value* sehingga tidak mengganggu konten (Rustan, 2019: 36).



Gambar 3. Penerapan warna dominan
(Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Pada gambar di atas, terlihat penggunaan warna putih sebagai *background* yang mendominasi desain UI. Warna putih merupakan warna netral karena tidak berbenturan dengan warna lain dan cocok dikombinasikan dengan warna apapun. Warna netral memiliki beberapa keunggulan, seperti nyaman di mata, mempunyai efek menenangkan, mampu memberikan penekanan, dan menambah kesan kedalaman (*depth*) pada desain (Rustan, 2019: 125).

Warna Sub-Ordinat

Warna sub-ordinat menduduki porsi terbesar kedua yang berfungsi untuk menciptakan variasi, sehingga tidak monoton. Penerapan warna ini dianjurkan cukup kontras dengan warna dominan (Rustan, 2019: 36).



Gambar 4. Kumpulan warna sub-ordinat
(Sumber: dokumen pribadi)

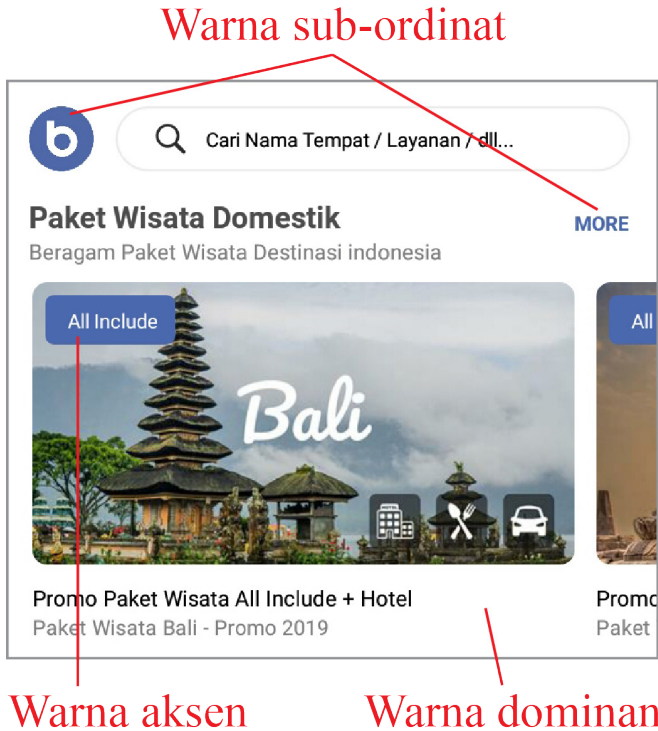
Warna sub-ordinat pada desain UI terdiri dari 9 jenis warna pastel, yaitu hijau, hijau kekuningan, kuning keorenan, oranye, merah muda, abu-abu, biru kehijauan, biru, dan biru keunguan. Warna pastel adalah kelompok warna terang atau muda yang banyak dicampur putih (Rustan, 2019: 25). Warna-warna tersebut terlihat cukup kontras dengan warna dominan. Pener-

apan terlalu banyak jenis warna dalam desain akan sulit dikombinasikan dan membuat desain terlihat terlalu ramai. Kombinasi 2 atau 3 jenis warna saja sudah cukup mampu memberikan variasi dalam desain (Rustan, 2019: 21).

2.3 Warna Aksen

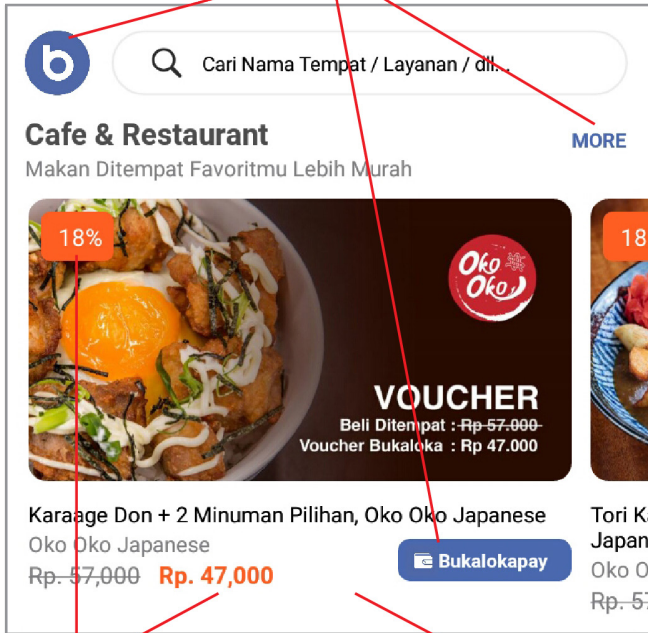
Warna aksen memiliki porsi terkecil yang berfungsi untuk memberikan penekanan dalam desain. Warna ini harus kontras dengan warna dominan dan sub-ordinat (Rustan, 2019: 36). Berdasarkan fungsinya, warna aksen pada desain UI terdiri dari warna oranye dan warna biru keunguan.

Penerapan warna aksen oranye terdapat pada penekanan diskon harga makanan. Warna tersebut terlihat kontras dengan warna dominan dan sub-ordinat. Namun, apabila dicermati pada pengelompokkan warna sub-ordinat di atas maka warna aksen ini memiliki intensitas warna yang sama dengan warna sub-ordinat oranye.



Gambar 5. Penerapan warna aksen oranye
(Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Warna sub-ordinat



Warna aksen

Warna dominan

Gambar 6. Penerapan warna aksen biru keunguan
(Sumber: pengolahan *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Selain itu, terdapat pula warna aksen biru keunguan yang berperan sebagai penekanan keunggulan dari konten “Paket Wisata Domestik”. Warna ini terlihat tidak kontras dengan warna sub-ordinat karena tergolong ke dalam jenis dan intensitas warna yang sama.

Berdasarkan pengelompokan warna di atas, dapat dilakukan analisis penerapan warna dalam desain UI melalui metode SWOT. Analisis SWOT adalah suatu analisis situasi dengan mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap kekuatan dan kelemahan suatu organisasi serta kesempatan dan ancaman dari lingkungan untuk merumuskan strategi organisasi (Nur’aini, 2019: 7).

Strength	Weakness	Opportunity	Threat
Warna putih (neutral) mampu menyatukan seluruh desain UI	Penerapan jenis warna sub-ordinat terlalu banyak	Lebih mudah membuat variasi desain	Kombinasi warna sub-ordinat dan aksentu menjadi sulit
Warna netral dapat dikombinasikan dengan warna apapun	Desain terlihat sangat ramai	Leluasa memilih warna yang tepat untuk warna sub-ordinat dan aksentu	Menurunnya nilai estetika dalam desain
Warna sub-ordinat dan aksentu terlihat kontras dengan warna dominan	Intensitas dan jenis warna aksentu sama dengan sub-ordinat	Desain menjadi tidak monoton	Pengguna aplikasi menjadi kesulitan untuk memahami informasi
	Ambiguitas dalam penekanan konten		Menurunkan interaksi antara aplikasi dengan penggunanya

Tabel 1. Analisis SWOT penerapan warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka (Sumber: dokumen pribadi)

Hasil analisis SWOT di atas mengungkapkan bahwa penerapan warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka memiliki kelemahan dan ancaman yang lebih besar daripada kekuatan dan peluang. Kelemahan dalam desain UI disebabkan oleh kekeliruan penerapan warna sub-ordinat dan warna aksentu, sehingga dapat menimbulkan ancaman yang serius bagi aplikasi seluler Bukaloka. Kelemahan dan ancaman tersebut dapat diantisipasi melalui strategi WT (*weakness and threat*). Strategi WT bersifat defensif (pencegahan) yang berusaha meminimalkan kekurangan dan menghindari ancaman (Nur'aini, 2019: 29).

Pencegahan yang dapat dilakukan adalah memilih ulang warna sub-ordinat berdasarkan skema lingkaran warna. Warna sub-ordinat menjadi acuan dalam strategi WT karena berperan menentukan variasi desain, termasuk penerapan warna aksentu. Pemilihan skema lingkaran warna dilakukan berdasarkan teori Rustan (2019: 21), bahwa kombinasi 2 atau 3 jenis warna sudah mampu memberikan variasi desain. Selain itu, skema lingkaran warna juga ditentukan oleh warna identitas Bukaloka yang kontras dengan warna dominan, yaitu biru keunguan. Jadi, warna identitas Bukaloka berperan sebagai warna sub-ordinat.



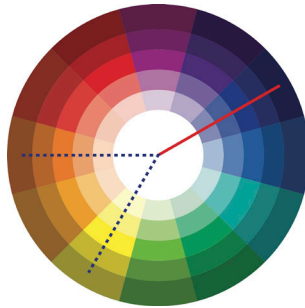
Gambar 7. Identitas warna biru keunguan Bukaloka
(Sumber: *screenshot* aplikasi seluler Bukaloka)

Warna biru keunguan Bukaloka dapat diterapkan ke dalam 4 variasi *Hue* (jenis warna) berdasarkan skema lingkaran warna analog, split komplementer, triad, dan partial tetrad. Pada skema di bawah ini, warna identitas Bukaloka ditampilkan dalam skema monokromatik (variasi gelap/terang) yang ditandai dengan garis berwarna merah.



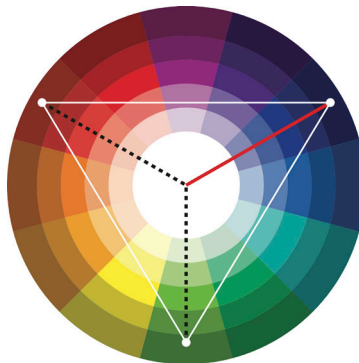
Gambar 8. Skema warna analog Bukaloka
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna analog Bukaloka terdiri dari 3 *Hue* yang diperoleh dari letak *Hue* saling bersebelahan pada lingkaran warna. Skema analog dapat diperoleh dengan mengambil 1 atau 2 *Hue* ke atas maupun ke bawah dari warna identitas Bukaloka. Skema ini memiliki warna yang cukup bervariasi, namun tingkat kontras pada *Hue* tidak cukup tinggi (Rustan, 2019: 14).



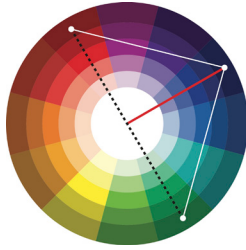
Gambar 9. Skema warna split komplementer Bukaloka
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna split komplementer diperoleh dengan mencari *Hue* yang tidak tepat berseberangan dengan warna identitas Bukaloka, melainkan terbelah dua ke sebelah kiri dan kanannya. Skema ini menghasilkan kombinasi warna yang cukup kontras, unik, dan harmonis, tetapi memerlukan kemampuan yang lebih untuk menjaga keseimbangan warnanya (Rustan, 2019: 16).



Gambar 10. Skema warna triad Bukaloka
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna triad diperoleh dengan membentuk segitiga sama sisi yang berpatokan pada identitas warna Bukaloka. Skema ini memiliki kontras cukup tinggi, serta keharmonisan dan keseimbangannya terjaga (Rustan, 2019: 17).



Gambar 11. Skema warna partial tetrad Bukaloka
(Sumber: dokumen pribadi)

Skema warna partial tetrad diperoleh dengan menghilangkan salah satu *Hue* pada skema tetrad yang memiliki bentuk persegi/bujur sangkar, sehingga menghasilkan susunan *Hue* berbentuk segitiga sama kaki. Skema ini memiliki sifat yang menyerupai skema tetrad, yaitu intensitas warna yang kuat, namun sangat sulit diselaraskan (Rustan, 2019: 18).

Simpulan

Desain UI aplikasi seluler Bukaloka terdiri dari 11 jenis warna, yaitu warna putih, hitam, abu-abu, biru keunguan, hijau, oranye, merah muda, kuning keorenan, biru kehijauan, biru, dan hijau kekuningan. Warna-warna tersebut dikelompokkan ke dalam warna dominan, sub-ordinat, dan aksen. Warna dominan menggunakan warna putih (netral) sebagai *background* desain. Warna sub-ordinat menciptakan variasi dalam desain yang terdiri dari 9 jenis warna pastel, yaitu hijau, hijau kekuningan, kuning keorenan, oranye, merah muda, abu-abu, biru kehijauan, biru, dan biru keunguan. Sedangkan, warna aksen sebagai penekanan dalam desain terdiri dari warna oranye dan biru keunguan. Analisis SWOT mengungkapkan bahwa penerapan warna dalam desain UI aplikasi seluler Bukaloka memiliki kelemahan dan ancaman yang lebih besar daripada kekuatan dan peluang. Kelemahan dan ancaman tersebut dapat diantisipasi melalui strategi WT (*weakness and threat*). Strategi WT melakukan pencegahan dengan memilih ulang warna sub-ordinat berdasarkan skema lingkaran warna, yaitu skema warna analog, split komplementer, triad, dan partial tetrad.

Daftar Sumber

- Facebook. (8 Mei 2019). About... https://www.facebook.com/pg/csbukaloka/about/?ref=page_internal
- Nur'aini, Fajar D.F. (2019). *The Guide Book of SWOT*, Yogyakarta: *Quadrant*.
- Rustan, Surianto. (2019). *Warna; Buku 1*, Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- _____. *Warni; Buku 2*, Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.

Tirtadarma, Edo, dkk. (2018). *Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban*. Diunduh 4 April 2019 dari <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/jsrr/article/view/4046>

Ruwatan Dalam Representasi Seni

I Nyoman Kariasa

Abstrak

Ruwatan merupakan warisan budaya leluhur yang diwariskan secara turun temurun yang berkembang sejak berabad-abad, sampai saat ini masih dipertahankan sebagai upaya solusi menghindari dari mala petaka dan mara bahaya. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui definisi ruwatan itu sendiri, dan makna ruwatan yang terkandung di dalamnya. Selain itu penelitian ini juga membahas secara deskriptif seni-seni yang apa saja yang digunakan sebagai sarana ruwatan. Dalam tulisan ini digunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, studi pustaka untuk mendapatkan informasi mengenai ruwatan. Tulisan ini berhasil menjawab tentang definisi ruwatan yakni di Jawa memiliki pengertian pelepasan, melepaskan dari energi negatif dalam diri manusia dan lingkungan. Sedangkan di Bali ruwatan berarti secara umum yaitu pemurnian kembali dari yang tidak seimbang menjadi seimbang dengan mengaitkan kepada ilmu astronomi Bali yang disebut dengan *wariga*. Seni-seni yang dipakai sebagai sarana ruwatan adalah tradisi ngelawang, dan pertunjukan wayang kulit sapuh leger. Adapun nilai yang terkandung di dalamnya adalah mengandung nilai pelestarian budaya dan nilai estetika.

Kata kunci ruwatan, kesenian, fungsi dan makna

Pendahuluan

Ruwatan, merupakan produk budaya Nusantara (terutama di Jawa dan Bali) yang sangat kental dengan dunia relegi atau kepercayaan, Di Jawa ruwat sudah ada sebelum masuknya agama Islam. Melihat dari tokoh-tokoh yang terdapat dalam ritual ruwatan seperti, Bethara Guru, Bethara Kala, Bethara Wisnu dan Bhetari Durga, dapat dipastikan bahwa hal tersebut berasal dari budaya Hindu yang berkembang sebelum. Masuknya Agama Islam yang diajarkan oleh para Walisongo menjadikan ritual ruwatan sebuah ajaran sinkretisme antara budaya Hindu-Budha dan Islam.

Ruwatan menurut masyarakat Jawa memiliki arti pelepasan, maksud untuk melakukan ruwatan adalah untuk membebaskan atau melepaskan energi negative dalam diri manusia yang tergolong *sukerta* maupun area atau wilayah tertentu. Anak *sukerta* oleh masyarakat Jawa diartikan sebagai anak yang lahir kurang menguntungkan dan melakukan pekerjaan yang kurang terpuji. Sehingga anak *sukerta* tersebut merupakan anak yang peka terhadap ancaman berbagai mara bahaya. Ancaman itu oleh masyarakat Jawa diperlambangkan sebagai putra Betara Guru yang kelahirannya tidak wajar, yaitu Betara Kala. Oleh sebab itu cerita *Murwakala* (cerita tentang kelahiran Betara Kala) dalam pertunjukan wayang kulit purwa sering dijadikan sarana ruwatan oleh Ki Dhalang. Keberadaan pertunjukan wayang dan Ki Dhalang dalam tradisi ruwatan di Jawa memiliki makna filosofis dan sejarah yang sangat panjang. Sampai saat ini, dalam kepercayaan Jawa orang yang sudah diruwat dipercaya terlepas dari segala sesuatu yang akan menimbulkan kesialan baginya. Dalam masyarakat Bali model ruwatan seperti ini masih dilakukan oleh Ki Dhalang untuk meruwat anak yang lahir di wuku wayang dalam primbon Bali.

Dalam masyarakat Bali ruwatan dalam pengertian umum berarti pengharmonisan kembali, penormalan kembali dari ketidak seimbangan menjadi seimbang. Ruwatan juga dikenal dengan istilah penglukatan/lukatan, pemarisuda. Dalam konsep Hindu sesuai konsep catur yuga, dunia berputar yang sering disebut *Cakra Gilingan*. Yaitu perputaran alam setiap saat, setiap detik, dalam dimensi tempat dan waktu tertentu. Berbagai ruwatan atau penormalisasian di Bali dilakukan dalam berbagai siklus, ditandai dengan melakukan upacara atau ritual yang disebut dengan *tawur*. *Tawur* merupakan salah satu unsur peruwatan yang bertujuan untuk menyeimbangkan kehidupan baik di alam besar (buwana agung/ alam semesta) maupun alam kecil (buwana alit/ manusia) Dalam dimensi kecil maupun besar, siklus penormalisasian dilakukan pada saat matahari terbit sampai matahari terbenam, siklus 210 hari, ada yang dalam siklus satu tahun, siklus 10 tahun, dan siklus 100 tahun. Tujuan dari pelaksanaan tawur tersebut adalah untuk memohon kepada tuhan dalam manifestasinya sebagai dewa-dewa penguasa planet, ketika terjadi ketidak seimbangan atau perubahan bentuk energi akibat dari pergerakan tata surya,

sering menimbulkan goncangan, baik yang di angkasa maupun di bumi tidak menimbulkan petaka. Maka Dibutuhkan ruwatan /dimohonkan kepada para dewa/ planet pemegang energy tersebut supaya tidak berdampak buruk terhadap Bumi tempat manusia hidup. Itulah secara umum bentuk-bentuk penormalisasi dari *Cakra Gilingan* memberikan posisi pada tempat-tempatnya, itu dilakukan oleh Tuhan dan manusia baik secara sadar atau tidak sadar dunia terus bergerak. Ketika komponen-komponen itu tidak seimbang maka dicarikan keseimbangan atau mereka mencari keseimbangannya sendiri, yang pada intinya menjadikan semua elemen-elemen tersebut *somya* (wawancara dengan Ida Pedanda Gede Putra dari Griya Kekeeran Blahbatuh-Gianyar pada hari minggu tanggal 19 Mei 2019).

Dalam ilmu Astronomi/perbintangan Bali yang disebut dengan *wariga*, di dalamnya terdapat sistem kalender *saka* yang dipakai dalam sistem kemasayarakat tradisional Bali. Adanya siklus perputaran waktu berdasarkan hari disebut dengan *wewaran* yang berjumlah sepuluh. Namun yang paling penting dari sepuluh *wewaran* tersebut adalah *Tri Wara (Pasah, beteng, kajeng)*, *Panca Wara (umanis, pahing, pon, wage, kliwon)*, dan *Sapta Wara (redite/minggu, soma/senin, anggara/selasa, budha/rabu, kamis/waraspati, sukra/jumat, caniscara/sabtu)*. Pertemuan dua antara hari-hari dari *sapta wara*, *pancawara*, dan *triwara* dalam masyarakat Hindu Bali dianggap hari yang sangat sakral. Pertemuan dua hari tersebut ditambah dengan *pawukon*, menjadikan hari tersebut sangat sakral. *Pawukon* yaitu system kalender dalam siklus 210 hari terbagi dalam 30 *wuku*, dan setiap *wuku* terdiri dari tujuh hari. Sebagai contoh hari raya Galungan yang dirayakan berdasarkan sistem pawukon. Hari Raya Galungan jatuh pada hari Budha Kliwon Dunggulan. Adapun pertemuan harinya adalah budha dari sapta wara, kliwon dari panca wara, dunggulan dari pawukon ke sebelas (11). Pada saat galungan dilaksanakan upacara yang pada intinya merayakan kemenangan Dharma (kebajikan) melawan Adarma (kebatilan). Dalam sistem penanggalan dan bulan di Bali, ketika memasuki sasih ke lima, masyarakat Bali percaya adanya *masan grubug*. Yang mana pada bulan-bulan tersebut dipercaya adanya kekuatan atau energy negative memasuki desa-desa. Oleh sebab itu pada pertemuan dua hari dari tri wara dengan panca wara yaitu kajeng dan kliwon penduduk Bali mengadakan acara ruwatan. Ruwatan itu dilakukan dalam skala kecil maupun besar. Salah satunya adalah dengan tradisi *Ngelawang Barong Sakral* dan *nangiang Sanghyang*.

Kesenian Sebagai Sarana Ruwatan.

Agama sebagai dasar filosofi kehidupan membutuhkan sarana dalam pengaplikasiannya. Seni sebagai salah satu aspek kehidupan dijadikan sarana untuk menyampaikan ajaran-ajaran agama, baik dalam bentuk narasi, maupun bentuk –bentuk kesenian. Sehingga dalam berbagai bentuk upaca-

ra agama di Bali selalu menampilkan atau menghadirkan kesenian. Seperti yang telah disampaikan di atas dalam tulisan ini, bahwa salah satu cara dalam melakukan ruwatan adalah dengan melakukan upacara. Di Bali jenis upacara dapat dibedakan menjadi lima jenis yang disebut dengan Panca Yadnya. Lima jenis upacara tersebut adalah : Upacara Dewa Yadnya, Bhuta Yadnya, Rsi Yadnya, Manusa Yadnya, dan Pitra Yadnya. Salah satu dasar filosofi menghadirkan kesenian dalam perayaan upacara adalah berdasarkan kepada lontar dari tutur Barong Swari dan Asala Mula Dalang.

Dalam cerita atau miltologi tersebut dikisahkan ketika Dewa Siwa meridukan istrinya Dewi Uma yang telah diusirnya dari Siwaloka karena melakukan kesalahan. Sehingga Dewi Uma turun ke Bumi menjadi penghuni kuburan dan bergelar Dewi Durga. Dewa Siwa menyusul turun ke dunia dengan berubah menjadi Kala Ludra. Pertemuan Dewi Durga dan Kala Ludra membuat dunia terguncang dan menimbulkan wabah penyakit di mana-mana. Keadaan tersebut mebuat para dewa penghuni kahyangan menjadi resah. Oleh sebab itu untuk mengembalikan Dewa Siwa dan Dewi Uma ke wujudnya semula, maka tiga dewa yaitu Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Iswara menciptakan kesenian yang disebut Barong Swari. Ketiga Dewa tersebut menjadi penari yakni, Dewa Brahma menjadi Topeng Merah, Betara Wisnu menjadi Telek, dan Dewa Iswara menjadi Barong. Para Dewata tersebut menari-nari diperempatan desa hingga para *bebutan* yang menebar ketakutan dan wabah penyakit menjadi takut dan bersembunyi ditempat yang tersembunyi. Selain itu untuk mengembalikan wujud Dewa Siwa atau juga disebut Betara Guru dan Dewi Uma ke wujud aslinya yang telah menjadi Kala Rudra dan Dewi Durga, Dewa Brahma menciptakan Dalang Kakung. Akibat terpesonanya Betara Guru dan Dewi Uma menonton pertunjukan wayang, maka kedua menjadi *Somya* / kembali kepada wujud asalnya. Berkat kelihaihan/kepintaran Ki Dalang Kakung, maka sewajarnya mengharapkannya yang namanya *Taksu* (keistimewaan secara gaib). Maka Betara Siwa memberikan anugrah kepada Ki Dalang untuk menjadi Mangku Dalang. Ki Mangku Dalang boleh melantumkan puja weda, meruwat/mensucikan orang yang salah wetu/kelahiran, boleh menggunakan sangku (tempat air suci = Tirta Dalang), memakai semayut, benang tukelan, memakai sesingel, dan uang kepeng/ uang bolong berjumlah 200 kepeng. Semuanya merupakan anugrah dari Betara Guru dan Betara Brahma serta para dewata lainnya. Kesimpulannya adalah bahwa dengan berkesenian akan mampu meruwat hal-hal yang bersifat negatif seperti kisah mitologi Barong Swari dan Dalang kakung. Berdasarkan kepada cerita dan mitologi tersebut, masyarakat Bali dalam melaksanakan upacara dalam tingkatan tertentu selalu menghadirkan kesenian baik sebagai bagian upacara maupun pelengkap upacara.

Ngelawang

Terkait dengan perhitungan bulan, pertemuan hari *pancawara* dan *triwara* dalam kalender Bali, menimbulkan hari-hari sakral. Hari-hari sakral tersebut mempengaruhi keseimbangan alam manusia dan alam besar. Diyakini energy-energi negative “bergentayangan” mempengaruhi fikiran manusia. oleh sebab itu manusia Bali mengadakan upacara-upacara pemujaan dalam berbagai bentuk. Salah satunya adalah tradisi Ngelawang. Ngelawang berasal dari kata lawang berarti pintu. Jadi ngelawang dalam kaitannya dengan seni dan upacara berarti mengadakan pementasan seni dari pintu ke pintu atau dari tempat ke tempat tertentu dalam lingkungan desa. Bentuk kesenian yang menjadi sarana *ngelawang* adalah Barong Sakral dan Tari Sanghyang. Barong merupakan binatang mitologi sebagai lambang kebaikan merupakan pralingga/stana Siwa. Dengan menghadirkan Barong di tempat-tempat tertentu, berarti juga telah melakukan ruwatan/ penormalisasian dari pengaruh energy negative.

Selain penormalisasian dengan menggunakan sarana *ngelawang* barong sakral, juga dikenal dengan upacara *nangiang sanghyang*. *Nangiang sanghyang* berarti mendirikan Sanghyang. Sanghyang dalam hal ini berarti menghadirkan roh-roh suci ke dunia *sekala*. Sanghyang merupakan produk budaya Bali kono pra-Hindu, merupakan tarian penolak bala dan mala petaka yang dilakukan oleh masyarakat untuk mengantisipasi malapetaka atau mengusir wabah yang melanda di sebuah desa. Tari sanghyang tergolong kedalam tari sakral yang menyertai upacara, merupakan wujud komunikasi spiritual dengan para roh roh suci untuk menetralsir atau meruwat *energy negative* supaya tidak mengganggu kehidupan manusia. Dalam pelaksanaannya masyarakat menyediakan medium atau penari sebagai stana roh-roh suci yang diharapkan turun memasuki badan sang penari melalui doa dan nyanyian. Ketika roh suci sudah memasuki badan penari, seketika itu penari menjadi kesurupan atau *trans*. Dalam keadaan *trans* itulah medium/penari menari sesuai dengan roh suci yang diharapkan turun. Kemudian penari diarak keliling desa dan pada tempat-tempat tertentu berhenti untuk “pentas”, meruwat area tersebut dengan menari dan memercikan air suci/tirta. Setelah selesai diarak keliling desa, penari kembali ke Pura untuk mengembalikan roh suci ke alam niskala yang disebut *ngeluwur*. Sementara medium atau penari kembali ke kesadaran semula. Masyarakat percaya model peruwatan semacam ini akan melindungi mereka dari mara bahaya dan mendapat berkah kesehatan. Adapun jenis-jenis sanghyang yang ditemukan di Bali antara lain ; Sanghyang Dedari, sanghyang legong, Sanghyang Jaran, Sanghyang Bojog, dan lain-lain.

Wayang Sapuh Leger.

Genre seni pertunjukan yang mengandung ruwatan adalah wayang

sapuh leger. Istilah sapuh leger berasal dari kata *sapuh* dan *leger*. *Sapuh* berarti menyapu, dalam hal ini berkonotasi membersihkan, sedangkan *leger* bersinonim dengan kata *leget* yang berarti kotor. Untuk mengungkapkan kata kotor secara spiritual/niskala sering disampaikan lewat kata *leteh*, sehingga *leger* juga berarti *leteh*. Jadi *Sapuh leger* secara harfiah berarti membersihkan atau penyucian dari keadaan *keletehan* atau kekotoran. Secara keseluruhan wayang *sapuh leger* adalah suatu drama ritual dengan sarana pertunjukan wayang kulit yang bertujuan untuk membersihkan atau penyucian diri seseorang akibat tercemar atau kotor secara rohani.

Dari kajian filosofis wayang sarat dengan perlambang atau makna simbolik mengenai kehidupan dunia melalui siratan lakon dan perwatakan tokoh-tokohnya. Sehingga pertunjukan wayang sering menyertai upacara panca yadnya. Setiap pelaksanaan upacara selain memakai symbol-symbol ketuhanan dan lantunan *panca gilha*, didalamnya juga sering mengupas makna-makna kehidupan. Itulah peran wayang sehingga diadatkan dan memiliki nilai sakral, maka ia termasuk wali (bagian upacara) yang diselenggarakan untuk upacara keagamaan manusia yadnya. Yaitu untuk upacara pembersihan atau penyucian anak yang lahir pada wuku wayang. Anak yang lahir pada wuku wayang dianggap sebagai mangsa Dewa Kala sesuai dengan cerita kelahiran Dewa Kala.

Disebutkan dalam cerita tersebut, Dewa Kala diberikan ijin oleh Dewa Siwa untuk memangsa anak yang lahir di wuku wayang. Hanya Ki Dhalanglah yang berhak untuk meruwat anak tersebut dan membebaskannya dari ancaman Dewa Kala. Wayang *Sapuh Leger* dan ritual ruwatan ini hanya boleh dilakukan oleh Dalang yang sudah disucikan (Ki Mangku Dhalang/ Sang Empu Leger) dan mampu memahami isi *lontar* Darma Pewayangan dan *lontar Sapuh Leger*. Selain itu seorang Dalang harus paham akan puja mantram sakralisasi diri dan sesajen-sesajen serta menguasai beberapa *derwastawa* yang ada hubungannya dengan pembuatan air suci (tirta pengelukan).

Lakon Dewa Kala mendapat kedudukan yang istimewa dalam kehidupan masyarakat Bali. Lakon tersebut termasuk mitos yang dipercaya dan diyakini oleh masyarakat. Selain itu mitos Dewa Kala memberikan arah dan tuntunan kepada masyarakat dan mengandung berbagai simbol dan berkaitan dengan hal-hal yang bersifat magis dan religius. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Claire Holt yang menyebutkan bahwa cerita dari siklus pra sejarah dari wayang kulit purwa sangat manjur untuk ritual penyucian, mencegah kejahatan yaitu upacara yang disebut dengan ruwatan. Dengan demikian upacara *sapuh leger* dan wayang merupakan perpaduan yang serasi antara materi dan sarana, antara isi dan wadah.

Makna Ruwatan

Setiap aktivitas yang dilakukan secara turun temurun tentu memiliki-

ki makna yang mendalam. Maksud dari makna ini adalah sebuah nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai atau kegunaan tersebut memasuki relung-relung hati setiap masyarakat pendukungnya. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam ruwatan yang menggunakan kesenian sebagai medianya adalah nilai pelestarian budaya dan nilai estetis. Upacara ruwatan telah tumbuh dan berkembang selama berabad-abad dan mengalami perubahan bentuk seperti saat ini merupakan sebuah ketahanan pelestarian. Ini menunjukkan bahwa warisan budaya leluhur tersebut memiliki fungsi yang penting dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Penyampaian pesan-pesan secara simbolik baik dengan upacara keagamaan maupun media seni seperti, barong, tari, karawitan dan seni rupa bertujuan agar nilai-nilai yang diungkapkan dapat terjaga kelestariannya. Nilai-nilai agama yang sangat menonjol dalam kehidupan masyarakat Bali menyebabkan seni pertunjukan Bali tersebut bersifat relius, magis, dan spiritual.

Penyelenggaraan seni dalam ritual agama selain sebagai bentuk pengabdian kepada leluhur, dan pengikat solidaritas komunitas di masyarakat, juga merupakan aktivitas artistik dengan sentuhan estetis tinggi. Dimana elemen-elemen estetika menyertai setiap gerak lakunya. Beardsley mengatakan ada dua tahap dalam mengevaluasi seni. Tahap pertama adalah teori sifat estetis umum/pokok yaitu *unity/keutuhan*, *Complexity* kerumitan atau keaneka ragaman dan intensitas kekuatan/kesungguhan. Ketiga sifat pokok estetika tersebut dijabarkan dalam tahap berikutnya yaitu estetika *Instrumental* yang menyangkut bentuk, wujud, struktur, harmoni, ritme, penonjolan, *balance*, bobot, ilusi dan lain-lain. Semua yang disebutkan di atas telah digarap dalam mewujudkan seni ritual ini, sehingga membangun ketertarikan bagi siapapun yang menikmatinya.

Simpulan

Ruwatan menurut masyarakat Jawa memiliki arti pelepasan, maksud untuk melakukan ruwatan adalah untuk membebaskan atau melepaskan energi negatif dalam diri manusia maupun area atau wilayah tertentu. Sedangkan di Bali ruwatan dalam pengertian umum berarti pengharmonisan kembali, penormalan kembali dari ketidakseimbangan menjadi seimbang.

Salah satu cara dalam melakukan ruwatan adalah dengan melakukan upacara. Di Bali jenis upacara dapat dibedakan menjadi lima jenis yang disebut dengan *Panca Yadnya*. Salah satu dasar filosofi menghadirkan kesenian dalam perayaan upacara adalah berdasarkan kepada lontar dari tutur Barong Swari dan Asala Mula Dalang. Adapun jenis-jenis kesenian dipakai sebagai sarana ruwatan antara lain ; Ngelawang Barong Sakral, Tari Sanghyang, dan Wayang Sapuh Leger.

Ruwatan dalam bentuk kesenian memiliki nilai-nilai yang luhur sehingga mampu bertahan dalam perubahan jaman. Adapun nilai-nilai yang terandung di dalamnya adalah nilai pelestarian budaya dan nilai estetika. Nilai-nilai agama yang sangat menonjol dalam kehidupan masyarakat Bali menyebabkan seni pertunjukan yang ditampilkan dalam upacara/ritual ruwatan tersebut bersifat relius, magis, dan spiritual.

Daftar Pustaka

- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Bunyi Gamelan Dalam Prosesi Ritual Hindu: Perspektif Filosofis-teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains*. Surabaya: Paramita.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2006. *Seni dalam Ritual Agama*. Yogyakarta: Pustaka.
- Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia* Alih Bahasa R.M. Sudarsono. Bandung : Arti.line
- Pamungkas, Ragil, 2008. *Tradisi Ruwatan*. Yogyakarta : Narasi
- Senen, I Wayan. 2015, *Bunyi-Bunyian Dalam Upacara Keagamaan Hindu di Bali*, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sudarsono, R.M. 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerjasama dengan Artiline atas bantuan Ford Foundation
- Wicaksana, I Dewa Ketut. 2007. *Wayang Sapuh Leger: Fungsi dan Maknanya dalam Masyarakat Bali*. Denpasar: PT. Offset BP Denpasar.

Kartun Timun Pada Koran Kompas

I Wayan Nuriarta

Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

iwayannuriarta@gmail.com

Abstrak

Kartun yang dimuat oleh Koran Kompas selalu memiliki unsur kritik tajam terhadap persoalan-persoalan negeri yang menjadi isu hangat di masyarakat. Kartun-kartunnya pun dapat dijadikan catatan-catatan visual terhadap perjalanan negeri ini. Sebut saja salah satunya adalah kartun Timun yang hadir pada 2 Juni 2019. Kartun Timun yang menghadirkan keluarga Timun terbaca sebagai keluarga yang demokratis untuk menyampaikan pendapat. Bapak dan Ibu Timun adalah pemimpin dan Timun sebagai anak adalah representasi rakyat kecil. Kartun ini hadir bertepatan dengan suasana bulan puasa menyambut hari raya Idul Fitri. Kartun ini juga dapat dibaca hadir setelah berakhirnya amuk massa tanggal 22 Mei 2019. Kartun Timun memberikan pesan agar segala bentuk kebencian, fitnah dan *hoax* harus segera dihilangkan. Pesan lainnya adalah mengajak pada elit politik beserta masyarakat umum untuk menghadirkan perdamaian, menjaga tali persaudaraan sebagai satu bangsa; Indonesia.

Kata Kunci: Kartun, Koran Kompas, Pemilu 2019, Indonesia

Pendahuluan

Media massa adalah sarana penyampaian informasi kepada publik. Berdasarkan bentuknya, media massa dikelompokkan menjadi dua yaitu media massa cetak dan media massa elektronik. Koran Kompas masuk dalam bentuk media massa cetak. Sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada publik, media ini memiliki rubrik kartun.

Kartun merupakan karya visual yang mengungkapkan opini kartunis ataupun opini redaksi yang biasa disebut sebagai kartun editorial. Kompas dikenal sebagai media massa yang kritis dalam mengungkapkan peristiwa. Hadir dengan jumlah oplah yang besar, media massa ini memiliki pembaca yang kritis. Sejalan dengan jumlah pembacanya yang banyak dan kritis, Kompas juga menghadirkan kartun-kartun yang kritis.

Kartun yang dimuat oleh Koran Kompas selalu memiliki unsur kritik tajam terhadap persoalan-persoalan negeri yang menjadi isu hangat di masyarakat. Kartun-kartunnya pun dapat dijadikan catatan-catatan visual terhadap perjalanan negeri ini. Sebut saja salah satu catatan negeri ini adalah dilaksanakannya pemilu serentak tahun 2019. Pemilu 17 April 2019 ini disebut-sebut sebagai pemilu paling rumit di dunia karena dalam satu hari dilakukan pemilihan preesiden dan wakil presiden, pemilihan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR RI), Dewan Perwakilan Daerah Tingkat Provinsi (DPRD Tk.I), Dewan Perwakilan Daerah Kabupaten (DPRD Tk.II) serta pemilihan Dewan Perwakilan Daerah (DPD RI) secara bersamaan. Secara umum pelaksanaan pemilu berjalan lancar meski terdapat catatan karena banyaknya petugas pelaksana pemilu yang meninggal dunia.

Komisi Pemilihan Umum (KPU) mengumumkan hasil pemilu pada 21 Mei 2019 dini hari. Hasil pemilu yang diumumkan tersebut menyatakan pasangan Joko Widodo – Ma'ruf Amin terpilih sebagai presiden dan wakil presiden dengan perolehan suara 55,5%, sedangkan penantanginya pasangan Prabowo Subianto dan Sandiaga Uno memperoleh suara 44,5%. Hasil rekapitulasi perolehan suara oleh KPU ini diprotes oleh kubu Prabowo Subianto. Tanggal 22 Mei 2019 terjadi unjuk rasa di depan kantor Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu). Awalnya aksi unjuk rasa berjalan tertib, namun akhirnya berujung pada amuk massa.

Kartun sebagai salah satu bentuk penyampaian pesan dengan gambar pada Koran Kompas pasca pengumuman hasil pemilu oleh KPU penting untuk dikaji untuk mengetahui opini masyarakat. Apa sebenarnya yang diharapkan masyarakat umum dan bagaimana tampilan visual kartunnya dihadirkan? Tulisan ini akan membahas kartun Kompas yang menghadirkan tokoh Timun edisi 2 Juni 2019. Kartun ini menghadirkan keluarga dalam menyampaikan opini.

Pembahasan

Koran Kompas Minggu pada rubrik kartun selalu menghadirkan keluarga Timun (Gambar 1). Timun beserta bapak dan ibunya selalu hadir dengan gaya bercerita komik strips. Dengan gambaran yang sederhana, perbincangan keluarga ini selalu menghadirkan tawa dan harapan. Tawa bagi pembaca karena terlihat lucu, dan harapan sebagai bentuk opini untuk mengajak siapa saja sadar dengan berbagai peristiwa yang sedang terjadi. Konteks percakapannya menunjukkan kekinian, konteks kebaruannya sangat jelas dari kalimat-kalimat yang dilontarkan.

Kartun Timun ini dibuat oleh kartunis Libra. Hadir menggunakan cara bercerita komik dengan memanfaatkan dua panel. Pada panel 1 digambarkan tiga tokoh yang masing-masing menunjukkan Bapak, Ibu dan Timun. Keluarga ini sedang berada di luar rumah. Ketiga tokoh terlihat sangat gembira. Bapak Timun berkata "*Lebaran Sudah Dekat. Saatnya Kita Bersih-bersih!!!*". Ibu Timun berkata "*Saatnya Menyiapkan Ketupat Lebaran !*", dan Timun juga berkata "*Saatnya Beli Baju Baru!!!*".

Pada panel 2 terjadi transisi panel dari aksi ke aksi. Transisi ini ditunjukkan oleh gerak masing-masing tokoh. Bapak Timun yang pada panel 1 menunjukkan gerak tangan ada di depan dada, namun pada panel 2 tangannya terlihat diangkat. Ibu Timun yang pada panel 1 tampak tangannya dibelakang, namun pada panel 2 tampak tangannya di depan dagunya, dan Timun yang pada panel 1 digambarkan wajahnya menatap Bapak dan Ibunya ke arah kanan kemudian pada panel 2 digambarkan Timun melihat ke kiri. Pada panel 2, masing-masing tokoh melanjutkan perkataannya. Bapak Timun berkata "*Saatnya Kita Buang Kebencian, Kita Kubur Hoax dan Fitnah!!!*". Ibu Timun berkata kembali dengan berucap "*Saatnya Bersilaturahmi Dengan Saudara, Tetangga!!!*". Timun sebagai pembicara terakhir pada cerita tersebut berkata "*Saatnya Damai Di Negeri Ini!!!*".

Sebagai bentuk representasi, keluarga Timun terbaca sebagai keluarga yang demokratis, karena setiap orang bebas untuk berbicara menyampaikan opininya. Bapak dan Ibu Timun adalah pemimpin dan Timun sebagai anaknya adalah representasi rakyat kecil. Kartun ini hadir bertepatan dengan suasana bulan puasa menyambut hari raya Idul Fitri. Kartun Timun ini juga dapat dibaca hadir setelah berakhirnya amuk massa tanggal 22 Mei 2019. Kartun ini hadir di antara pasca aksi amuk massa dan juga suasana puasa. Aksi amuk massa di depan kator Bawaslu jelas menunjukkan adanya rasa kecewa dan marah bagi para pelaku, sebaliknya bulan puasa adalah bulan yang penuh dengan pengendalian hawa nafsu termasuk rasa marah. Dua konteks ini hadir pada kartun Timun.

Secara eksplisit Bapak Timun sudah berkata bahwa Lebaran sudah dekat, maka saatnya untuk bersih-bersih. Kalimat ini dapat dimaknai bahwa



Gambar 1. Kartun Timun pada Koran Kompas, 2 Juni 2019
(sumber: scan Koran Kompas)

bersih-bersih yang dimaksudkan tentu bukan saja pakain yang bersih, rumah yang bersih, namun juga hati yang bersih untuk menyambut Idul Fitri. Hati yang bersih juga bisa dimaknai sebagai menghilangkan rasa benci, marah terhadap apapun dan juga terhadap siapapun. Hal ini dipertegas lagi dengan ucapannya pada panel 2 dengan kata-kata harus membuang kebencian dan menguburkan hoax dan fitnah. Bapak Timun menginginkan agar kita semua bisa merayakan hari raya dengan suasana suka cita, tanpa adanya perkelahian, tanpa adanya kekerasan, apalagi amuk masa yang menyebabkan banyak fasilitas publik yang rusak.

Ibu Timun juga menginginkan hal yang serupa. Ibu Timun menyampaikan saatnya menyiapkan ketupat Lebaran. Sebagai seorang Ibu, tentu ia merasa bertanggungjawab untuk mensejahterakan keluarganya dengan menyiapkan menu menyambut hari raya. Ia juga menyampaikan saatnya bersilaturahmi dengan saudara dan tetangga. Kalimat ini bisa dimaknai bahwa di bulan yang penuh berkah ini, layaknya semua saudara dan tetangga bisa rukun tanpa ada rasa benci. Semuanya mampu hadir menyambut hari raya dengan rasa suka cita sesama saudara dan keluarga (Indonesia). Silaturahmi ini juga mengandung pesan agar mereka yang memiliki perbedaan pendapat saat pemilihan umum, sekarang bisa kembali lagi rukun tanpa ada perdebatan panjang yang memunculkan kemarahan. Kita diingatkan bahwa kita semua adalah keluarga, saudara yang harus selalu hidup rukun.

Timun sebagai anak, pada panel 1 berkata saatnya beli baju baru dapat dimaknai memulai hari-hari yang lebih baik lagi dari sebelum-sebelumnya. Pada panel 2 ia menegaskan saatnya damai di negeri ini. Kalimat tersebut jelas mengkritik peristiwa amuk massa yang baru saja terjadi pada 22 Mei 2019. Amuk masa ini merugikan masyarakat umum. Pada berbagai media massa

atau Koran telah memberitakan bahwa peristiwa amuk massa 22 Mei tersebut menewaskan delapan orang dan ratusan lainnya luka-luka. Puluhan jurnalis juga diberitakan mengalami pemukulan saat bertugas. Penggunaan media sosial dibatasi, internet mengalami gangguan. Para pelaku usaha juga dilaporkan mengalami kerugian hingga mencapai triliunan rupiah karena tidak bisa beroperasi beberapa hari. Kerugian-kerugian yang lain adalah menimpa mereka yang bertugas di lapangan seperti kepolisian. Kepolisian Republik Indonesia harus bekerja keras memulihkan kepercayaan publik karena ada anggotanya dituding bertindak brutal. Di mata banyak orang, unjuk rasa memprotes hasil penghitungan suara oleh KPU, setelah terjadi amuk massa, substansi unjuk rasa kemudian menjadi tidak baik. Jelas peristiwa 22 Mei tersebut sangat jauh dari damai. Maka Timun menyerukan perdamaian pada semua masyarakat pembacanya.

Sejatinya kartun Timun yang menghadirkan keluarga ini menunjukkan representasi masyarakat yang mendambakan negeri yang damai. Ditambah pada bulan yang penuh berkah, masyarakat ingin merasakan kedamaian, kesejahteraan, keceriaan, bukan malah kemarahan. Harapan ini tentu ditujukan kepada semua lapisan masyarakat agar selalu menahan rasa marah, bisa menjaga negeri tetap aman dan damai. Elit politik pun diharapkan bisa jadi contoh yang mampu menghadirkan kedamaian dan saling silaturahmi pasca putusan KPU.

Penutup

Kartun Timun adalah kartun strips dengan menghadirkan sebuah keluarga kecil yang terdiri dari Bapak, Ibu dan Anak. Dengan memanfaatkan kata-kata pada balon kata, kartun ini menyampaikan kritik dan pesan kepada pembaca. Hadir dengan menggunakan dua panel, kartun pada edisi 2 Juni 2019 sedang menyampaikan sesegera mungkin harus melakukan bersih-bersih, membuang berbagai kebencian, sesegera mungkin menjalin silaturahmi dan menjadikan negeri ini aman. Harapan menghadirkan kedamaian di negeri ini adalah harapan rakyat Indonesia. Peristiwa 22 Mei yang menghadirkan amuk massa di Jakarta telah merugikan banyak orang. Peristiwa ini dilihat sebagai bentuk kemarahan dan kebencian yang harus segera diredam di bulan yang suci menyambut Idul Fitri. Jadi kartun ini memberikan pesan agar segala bentuk kebencian, fitnah dan hoax harus segera dihilangkan dan mengajak para elit politik beserta masyarakat umum untuk menghadirkan perdamaian, menjaga tali persaudaraan sebagai satu bangsa; Indonesia.

Kepustakaan

Vivian John (2008) *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta;Kencana

Website

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/kartun-konpopilan-pada-koran-kompas-ka-jian-bahasa-rupa/>

Peranan Seniman Akademik Dalam Melestarikan Kebudayaan

I Ketut Sudhana

Abstrak

Seniman Akademik mempunyai peranan yang sangat penting dalam menggali, membina serta melestarikan kesenian-kesenian daerah baik di masyarakat maupun di sekolah-sekolah. Hal itu penting dilakukan mengingat di jaman globalisasi ini agar kesenian daerah dapat berkembang dan lestari seiring perkembangan jaman.

Kata kunci : seniman akademik, balai banjar, gedung sekolah.

Dari Balai Banjar ke Gedung Sekolah

Untuk berbicara tentang pelestarian kebudayaan, Bali bisa dipakai sebagai model dalam khasanah kebudayaan nasional. Bila kesenian ditempatkan sebagai salah satu unsur kebudayaan, maka seniman memegang peranan penting di dalamnya, karena memiliki aset utama dalam menentukan wujud kesenian (berarti juga kebudayaan), baik di masa lalu, masa kini, maupun pada masa yang akan datang.

Secara tradisi seniman Bali dikenal sebagai sosok seniman alam, “*auto didak*”, dan seniman serba bisa. Untuk predikat seniman serba bisa, contohnya, tidak jarang dijumpai seorang *pragina* atau penari adalah juga seniman pengrajin, sangging/arsitektur, sastrawan dan kadang-kadang ahli memasak makanan tradisional. Keahlian dan ketrampilan mereka itu diperoleh dari penempaan bakat alamnya di tengah-tengah aktivitas *banjar adat* atau *banjar*, yang merupakan bagian dari kelompok aktivitas yang lebih besar, yaitu desa adat.

Dipandang dari segi aktivitas budaya, desa adat merupakan wadah dari anggota masyarakatnya dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat keagamaan, kerohanian, sosial, dan kultural. Kegiatan-kegiatan semacam itu sangat kental serta menjiwai anggota masyarakat, karena sebagian besar anggotanya yang beragama Hindu, secara sadar berkewajiban menjadi *pangemong* dan *pangempon* Kahyangan Tiga. Selanjutnya dikatakan, bahwa desa adat sebagai wadah utama untuk mengembangkan kebudayaan, yaitu mengembangkan perwujudan logika, etika, dan estetika, dan dengan perkataan lain, desa adat merupakan pusat kebudayaan (Bandem, 1997).

Kenyataan kita lihat, bahwa berbagai bentuk kekayaan kesenian dapat hidup lestari sampai sekarang. Salah satu penyebabnya adalah kesinambungan alih generasi melalui proses pendidikan dan pengajaran meskipun tidak berjalan secara mulus benar dan sempurna. Hal ini berjalan sejak beratus-ratus tahun yang lalu, sejak bermunculan bentuk-bentuk kesenian tersebut, serta sebelum terjamah oleh bentuk pendidikan modern melalui sistem persekolahan.

Sebagai contoh, orang dulu belajar kesenian dengan sistem *nyantrik*, yaitu seorang pelajar tinggal di rumah gurunya, ikut membantu pekerjaannya sambil mencari waktu-waktu luang untuk bertanya/berlatih pada gurunya. Di samping itu seseorang biasanya langsung berbaur dengan kelompok-kelompok *sekaa* kesenian yang ada di banjarnya, seperti *sekaa gong*, *sekaa kidung*, *sekaa pasantian* dan sebagainya untuk belajar langsung. Jadi, pendidikan kesenian tersebut berlangsung secara alami. Setelah dikenal pendidikan modern sejak zaman Belanda, dengan didirikannya sekolah-sekolah, maka pelajaran kesenian pun diberikan di sekolah-sekolah, khususnya dalam bentuk ekstra kurikuler. Lalu setelah Indonesia merdeka, pada dekade limapuluhan didirikan sekolah-sekolah kesenian di Jawa, seperti Konservatori Tari (KONRI), Sekolah

Menengah Musik dan Sekolah Menengah Seni Rupa di Yogyakarta. Menyusul kemudian di Bali didirikan Konservatori Karawitan (Kokar) pada 1960, Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) tahun 1967. Selain dari itu, berdiri pula Sekolah Seni Rupa Indonesia (SSRI).

Dengan didirikannya sekolah-sekolah dan perguruan tinggi seni tersebut, kehidupan kesenian semakin marak. Pada Oktober 1965 Universitas Udayana membuka Jurusan Seni Rupa di Fakultas Teknik, yang kemudian menjadi Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD Unud) pada 1983, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) PGRI Bali membuka jurusan Tari dan Seni Rupa, dan jurusan Seni Rupa dibuka pula di Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar. Berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2003 tanggal 26 Mei 2003, PSSRD Unud diintegrasikan dengan STSI Denpasar menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. PSSRD Unud dan Jurusan Seni Rupa STSI bergabung di Fakultas Seni Rupa dan Desain, sedangkan Jurusan Seni Tari, Karawitan dan Pedalangan bergabung di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

Dari perkembangan tersebut dapat dikatakan, bahwa tuntutan dunia modern mewajibkan untuk meluaskan pendidikan seni sampai pada pendidikan formal melalui sistem persekolahan dan perguruan tinggi, tanpa membandung pendidikan nonformal yang sampai saat ini masih berlangsung di lingkup desa adat, khususnya di banjar-banjar.

Seniman Akademik sebagai Pemikir dan Pembaharu

Pada suatu kesempatan, penulis mengadakan wawancara dengan Prof. Dr. I Made Bandem. Dijelaskan, bahwa pemerintah mengirim orang/mahasiswa/dosen ke luar negeri, khususnya di bidang kesenian adalah untuk belajar *ngomong*. Maksud yang tersirat di dalamnya adalah bahwa mereka yang ditugaskan belajar itu diharapkan untuk menjadi seniman intelektual, menjadi seniman sekaligus pemikir agar bisa berbicara di tingkat nasional dan internasional demi kemajuan kehidupan berkesenian itu sendiri.

Pernyataan itu tentu ada benarnya, sebab untuk hanya menjadikan diri terampil di bidang seni, cukup dengan *nyantrik*, kursus atau aktif dalam kegiatan sekaa-sekaa di banjar. Bakat alam dan intelektualisme hendaknya dipadukan, dan tempatnya yang ideal adalah menggodog para calon seniman itu di sekolah-sekolah atau perguruan-perguruan tinggi seni. Mereka diharapkan menjadi seniman plus, pemikir untuk menelurkan gagasan-gagasan kreatif di bidang seni. Dari mereka diharapkan adanya pembaharuan-pembaharuan/inovasi dalam ciptaan seni atau gubahan seni, sehingga perkembangan seni tidak mandeg, dapat memenuhi tuntutan zaman yang semakin kritis, beraneka ragam, dan mengglobal.

Di tingkat sekolah menengah, seperti yang telah disinggung di atas, pemerintah telah mendirikan sekolah-sekolah, seperti Konservatori Tari (KONRI), Konservatori Karawitan (KOKAR), Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR), Sekolah Menengah Musik (SMM) dan sebagainya. Dan yang terakhir, sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0490IU/1992 tentang Sekolah Menengah Kejuruan, dikukuhkan lagi tentang status sekolah-sekolah menengah kesenian, yang bertujuan antara lain:

1. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan/atau meluaskan pendidikan dasar.
2. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar.
3. Meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
4. Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional.

Untuk perguruan tinggi seni, tujuan pendidikannya tentu tidak jauh berbeda dari butir-butir tersebut di atas, malahan sangat strategis, sebab seorang sarjana seni memiliki peran dan tanggung jawab yang lebih besar dalam pelestarian dan pengembangan kebudayaan, termasuk kesenian.

Simpulan

Dari uraian yang singkat tersebut di atas dapat diajukan beberapa simpulan, sebagai berikut :

1. Seniman akademik adalah seniman yang merupakan produk / keluaran dari sekolah/perguruan tinggi seni, hingga menyandang predikat seniman plus.
2. Dalam kapasitasnya selaku seniman intelektual, perpaduan antara bakat alam dan intelektualismenya diharapkan mampu berperan sebagai dinamisator dan kreator seni, dalam menggairahkan serta meningkatkan mutu kesenian kita.
3. Seniman akademik secara teoritis adalah seniman profesional, yang karena berkiprah dan hidup dari berkesenian, sekaligus berperan ikut melestarikan kebudayaan.

Kepustakaan

Bandem, Prof. Dr. I Made, *Desa Adat Sebagai Pusat Kebudayaan Bali*. Makalah pada Lokakarya International Pelestarian Warisan Budaya Bali, Denpasar : 1997.

- Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Prop. Bali, *Sekilas Tentang Pembinaan Kesenian di Sekolah*. Denpasar : 1997.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0490/U/1992 Tentang Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: 1993.

Kontroversi Masyarakat Jawa Terhadap Keberadaan Tari Bedhaya Segoro Kidul Di Bali Sebuah Kritik Seni

Ni Ketut SANTI Sukma Melati

Mahasiwa Program Studi Seni Program Magister
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Tari Bedhaya merupakan tarian kebesaran yang hanya dipertunjukkan ketika penobatan serta upacara peringatan kenaikan tahta Sunan Surakarta. Budaya Islam ikut memengaruhi bentuk-bentuk tari yang berkembang sejak zaman Majapahit. Penari yang semula berjumlah 7 orang, kemudian dirubah Sunan Kalijaga menjadi 9 penari, disesuaikan dengan jumlah Wali Sanga. Oleh Sunan Pakubuwono I dinamakan Bedhaya Ketawang, termasuk jenis Tarian Jawa Bedhaya Suci dan Sakral. Di beberapa tempat, ada kepercayaan masyarakat, bahwa setiap Tari Bedhaya Ketawang dipertunjukkan, dipercaya Kangjeng Ratu Kidul akan hadir sebagai penari ke sepuluh. Dalam mitologi Jawa, sembilan penari Bedhaya Ketawang menggambarkan sembilan arah mata angin yang dikuasai oleh sembilan dewa, yang disebut dengan *Nawasanga*. Saat ini di Bali juga telah diciptakan tari Bedhaya Segoro Kidul oleh Senator Arya Wedakarna sebagai konseptor, dan I Gede Suta Bagas Karayana sebagai Koreografer. Inspirasinya dari Jawa yang menggunakan pemaknaan dan bentuk yang hampir serupa dengan tari Bedhaya yang ditarikan di Keraton. Penarinya delapan orang sebagai abdi (*dayang*) dan satu orang penari sebagai Ratu Pantai Laut Selatan. Bentuk koreografinya percampuran antara gerak tari Bali dan didominasi oleh gerak tari Jawa. Kostumnya bernuansa hijau dan menggunakan tatanan penggunaan busana tari Bedhaya di Jawa. Keberadaan tari Bedhaya Segoro Kidul di Bali memunculkan kontroversi, terutama dari kalangan masyarakat Jawa, yang sangat paham terhadap keberadaan konsep Bedhaya.

Kata Kunci: Penobatan, Tahta, Ratu Kidul, Nawasanga, Kontroversi.

Pendahuluan

Tari Bedhaya adalah sebuah tarian kebesaran yang hanya dipertunjukkan ketika penobatan serta *Tingalandalem Jumengan* Sunan Surakarta (upacara peringatan kenaikan tahta raja). Nama Bedhaya sendiri berasal dari kata *bedhaya* yang berarti penari wanita di istana. Semuanya diwujudkan dalam gerak-gerik tangan serta seluruh bagian tubuh, cara memegang *sampur* dan lain sebagainya. Semua kata-kata yang tercantum dalam *tembang* (lagu) yang mengiringi tarian, menunjukkan gambaran isi dari cerita tari diangkat pada sebuah tari Bedhaya.

Budaya Islam ikut mempengaruhi bentuk-bentuk tari yang berkembang sejak zaman Majapahit. Seperti penari yang semula berjumlah 7 orang, kemudian berubah menjadi 9 penari, disesuaikan dengan jumlah Wali Sanga. Ide Sunan Kalijaga tentang Bedhaya dengan 9 penari ini akhirnya sampai pada Mataram Islam, tepatnya sejak perjanjian Giyanti pada 1755 oleh Pangeran Purbaya, Tumenggung Alap-alap dan Ki Panjang Mas, maka disusunlah Bedhaya dengan penari berjumlah 9 orang. Hal ini kemudian dibawa ke Keraton Kasunanan Surakarta. Oleh Sunan Pakubuwono I dinamakan Bedhaya Ketawang, termasuk jenis Tarian Jawa Bedhaya Suci dan Sakral.



Contoh Tari Bedhaya di Kertan Yogyakarta

Di beberapa tempat menurut kepercayaan masyarakat, setiap Tari Bedhaya Ketawang ini dipertunjukkan, maka dipercaya Kangjeng Ratu Kidul akan hadir dalam upacara dan ikut menari sebagai penari ke sepuluh. Tari

Bedhaya Ketawang ini dibawakan oleh sembilan penari. Dalam mitologi Jawa, sembilan penari Bedhaya Ketawang menggambarkan sembilan arah mata angin yang dikuasai oleh sembilan dewa yang disebut dengan *Nawasanga*. Sebagai tarian sakral, ada beberapa syarat yang harus dimiliki oleh penarinya. Syarat utama adalah penarinya harus seorang gadis suci dan tidak sedang haid. Jika sedang haid, maka penari tetap diperbolehkan menari dengan syarat harus meminta izin kepada Kanjeng Ratu Kidul dengan dilakukannya *caos dhahar* di Panggung Sangga Buwana, Keraton Surakarta. Syarat selanjutnya yaitu suci secara batiniah. Hal ini dilakukan dengan cara berpuasa selama beberapa hari menjelang pertunjukan. Kesucian para penari benar-benar diperhatikan, karena konon kabarnya Kanjeng Ratu Kidul akan datang menghampiri para penari yang gerakannya masih salah pada saat latihan berlangsung.

Tari Bedhaya Di Bali

Tidak hanya di Jawa, saat ini Bali juga telah memiliki tari Bedhaya yang diciptakan pada 2016 oleh Senator Arya Wedakarna sebagai konseptor, dan I Gede Suta Bagas Karayana sebagai Koreografer. Karya ini mengambil inspirasi dari Jawa yang menggunakan pemaknaan dan bentuk yang hampir serupa dengan tari Bedhaya yang ditarikan di Keraton. Karya ini berjudul tari Bedhaya Segoro Kidul dengan menggunakan delapan orang penari sebagai abdi (dayang) dan satu orang penari sebagai Ratu Pantai Laut Selatan. Bentuk koreografi yang dihasilkan percampuran antara gerak tari Bali dan didominasi oleh gerak tari Jawa. Nuansa kostumnya pun bernuansa hijau dan menggunakan tatanan penggunaan busana tari Bedhaya di Jawa. Tari Bedhaya Segoro Kidul dipentaskan hanya tiga kali dalam setahun, yaitu pada bulan Agustus, November dan Desember, yang berlokasi di Istana Mancawarna Tampaksiring dan Pura Durga Kutri. Tari ini juga difungsikan sebagai tari persembahan kepada raja-raja yang hadir pada saat pementasan. Terlahirnya karya ini juga dimaksudkan untuk dijadikan maskot di Istana Mancawarna oleh bapak senator, dengan andil ingin menyamai tradisi kebudayaan Keraton Ngayogyakarta dan Kasunanan Surakarta. Kegemaran Senator Arya Wedakarna terhadap Ratu Pantai Laut Selatan menjadikan alasan dari konsep tari Segoro Kidul. Kesembilan penari ini juga menggunakan nama-nama layaknya penari di Keraton, dan sampai saat ini karya ini masih dipertahankan sesuai dengan peraturan dari pemilik.

Keberadaan tari Bedhaya Segoro Kidul di Bali memunculkan kontroversi di kalangan masyarakat. Terutama masyarakat Jawa yang sangat paham terhadap keberadaan konsep Bedhaya. Hal ini menyebabkan Bali beserta senimannya mendapat tuduhan yang sangat keras dari seniman Jawa. Karena banyaknya hal yang tidak sesuai dan konsep Bedhaya yang telah lama menjadi kebanggaan bagi masyarakat Jawa, khususnya Keraton Yogyakarta dan Kasu-

nanan Surakarta.



Contoh dari Tari Bedhaya Segoro Kidul di Bali

Pembahasan

Sembilan penari Bedhaya Ketawang memiliki nama dan fungsi masing-masing, Tiap penari tersebut memiliki simbol pemaknaan tersendiri untuk posisinya:

- Penari pertama disebut *Batak* yang disimbolkan sebagai pikiran dan jiwa.
- Penari ke dua disebut *Endhel Ajeg* yang disimbolkan sebagai keinginan hati atau nafsu.
- Penari ke tiga disebut *Endhel Weton* yang disimbolkan sebagai tungkai kanan.
- Penari ke empat disebut *Apit Ngarep* yang disimbolkan sebagai lengan kanan.
- Penari ke lima disebut *Apit Mburi* yang disimbolkan sebagai lengan kiri.
- Penari ke enam disebut *Apit Meneg* yang disimbolkan sebagai tungkai kiri.
- Penari ke tujuh disebut *Gulu* yang disimbolkan sebagai badan.
- Penari ke delapan disebut *Dhada* yang disimbolkan sebagai badan.
- Penari ke sembilan disebut *Buncit* yang disimbolkan sebagai organ seksual. Penari ke sembilan disini direpresentasikan sebagai konstelasi bintang-bintang yang merupakan simbol *tawang* atau langit.

Busana yang digunakan oleh para penari Bedhaya Ketawang adalah *dotot ageng* atau disebut juga *basahan*, yang biasanya digunakan oleh pengantin perempuan Jawa. Berbeda halnya dengan tari Bedhaya Segoro Kidul, pada karya ini, busana yang digunakan adalah kain batik yang telah di desain sedemikian rupa, dan menggunakan penutup badan berbentuk ankin. Aksesoris yang digunakan juga memiliki bentuk-bentuk yang menyerupai tari Jawa pada umumnya. Namun pada hiasan kepala, terdapat kekeliruan pada pemasangan dan penggunaan pada beberapa atribut, seperti penggunaan *crown* pada tari Bedhaya Segoro Kidul yang sejatinya pada tari Bedhaya aslinya tidak menggunakan hiasan tersebut. Tata letak *paes* pada tari Bedhaya Segoro Kidul juga tidak sesuai pada tempatnya. Hal ini disebabkan karena penata rias dan koreografer tidak sangat paham tentang keaslian dari tradisi di Jawa.

Jika dilihat dari segi koreografi dan pola gerak, pada tari Bedhaya di Yogyakarta maupun di Surakarta, sangat mengutamakan kualitas dari penari, serta nama-nama kesembilan penari memiliki makna tersendiri yang juga akan menentukan postur tubuh yang cocok sebagai penari Bedhaya. Syarat koreografi pada tari Bedhaya juga menjadi ciri khas dan sebuah pakem dari tari keraton, seperti adanya sebuah keharusan dihadapkannya pola lantai. Adapun konsep struktur di dalam tari *bedhaya* adalah terdiri dari *maju gending*, bagian isi, dan *mundur gending*. Serta bagian isi terdiri dari *rakit lajur*, *rakit tiga-tiga*, dan *rakit gelar* (Kustianti, 2018:2). Pada tari Bedhaya Segoro Kidul, hal tersebut tidak terlalu diperhatikan, dan pada pola lantai dan pola gerak tidak terdapat syarat seperti yang disebutkan di atas.

Hal di atas, menyebabkan banyaknya pendapat yang mengarah pada ketidakterimaan masyarakat pemilik terhadap keberadaan tari Bedhaya Segoro Kidul, yang mengatasnamakan kata tari Bedhaya pada karya tersebut. Mengingat tari *bedhaya* adalah tari Jawa yang sudah ada patokan baku dan telah memiliki konsep yang tegas, maka setiap penata tari *bedhaya* wajib mengikuti konsep tersebut, meskipun dalam hal gerak dan pola lantai pada *rakit gelar*, seorang penata tari bebas untuk mengembangkannya (Kustiyanti, 2018:3). Masyarakat pemilik tari *bedhaya* yang paham terhadap hal tersebut menjadikan kekeliruan yang terjadi pada tari Bedhaya Segoro Kidul sebagai alasan kuat untuk menghentikan dipentaskannya karya tersebut. Oleh karena masyarakat pemilik merasa adanya pemeriksaan terhadap seni dan budaya yang mereka miliki.

Jika diamati lebih mendalam, kontroversi ini akan berakhir, bahkan tidak akan pernah terjadi jika, penggunaan kata “Bedhaya” pada tari Bedhaya Segoro Kidul tidak dihadirkan. Oleh karena, makna Bedhaya adalah hanya untuk tarian Keraton sedangkan, karya tari yang diciptakan di Bali menyerupai tari *bedhaya*, tetapi tidak dipentaskan di Keraton itu disebut tari Bedhayan. Akan tetapi karya tari Bedhaya Segoro Kidul, jika dinilai dari segi

bentuk dan wujudnya, lebih mengarah ke tari kreasi baru yang imajinasinya terinspirasi dari warna tari Jawa. Sehingga, sebaiknya kata Bedhaya dihilangkan dari label karya tersebut, maka karya tersebut akan memiliki bobot dan nilai originalitas yang tinggi.

Simpulan

Tari Bedhaya merupakan tarian yang hanya ditarikan di Keraton. Sedangkan tari yang dipentaskan di luar keraton, tarian tersebut disebut tari Bedhayan. Padahal, kata Bedhaya merupakan hal yang diyakini kesakralannya oleh masyarakat pemilik.

Saran

Saran penulis kepada para kreator-kreator muda, agar memahami terlebih dahulu mengenai konsep dari karya yang akan direalisasikan. Agar mampu mempetakan antara karya yang bisa dikembangkan dan tidak. Penggunaan istilah dari budaya luar daerah juga diperhatikan sebab, akibat, serta dampak yang akan ditimbulkan, agar tidak menjadi sebuah bumerang bagi koreografer maupun konseptor. Sehingga karya-karya yang dihasilkan akan memiliki bobot yang tinggi, serta nilai originalitas yang tepat.

Daftar Referensi

- Hadi, Y. Sumandiyo. 2001. *PASANG SURUT TARI KLASIK YOGYAKARTA, Pembentukan-Perkembangan-Mobilitas*. Yogyakarta: CV. Media Pressindo. Yogyakarta.
- Kustiyanti, Diah dan Sulistyani. 2015. *Tari Nusantara (Jawa)-Buku Ajar*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kustiyanti, Diah dan Sulistyani. 2018. Laporan Penciptaan Hibah Penelitian dan Penciptaan Seni Tari Bedhaya Putri Cina “Bhatari Krodha”.
https://id.wikipedia.org/wiki/Bedaya_ketawang
<https://www.youtube.com/watch?v=m3ZQMxCmFoI>

***Upcycling* Kontainer, Sebuah Kritik Seni**

I Putu Gede Andy Pandy

Mahasiswa Program Studi Seni Magister Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Kontainer adalah peti atau kotak yang memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan International Organization for Standardization (ISO) sebagai alat atau perangkat pengangkutan barang. Banyaknya kontainer, baik yang masih layak difungsikan sebagai pelindung barang dalam pengangkutan ataupun yang sudah tidak sesuai dengan standar pelindung pengangkutan barang, dapat difungsikan sebagai bahan bangunan atau unsur pembentuk ruang. Material kontainer merupakan bahan bangunan ekologis, karena memenuhi kriteria sebagai alternatif penerapan material ekologis yang dapat digunakan sebagai bahan yang dapat digunakan kembali sebagai bahan bangunan dan sesuai dengan konsep yang ada pada kriteria *green building*. Pada tulisan ini dikritisi fungsi dan kreatifitas desain pada container, yang dikhususkan sebagai pembentuk ruang untuk menampung aktivitas perkantoran dengan berbagai macam perilaku kerja. Salah satunya adalah Kantor Vasaka yang memanfaatkan kontainer sebagai unsur pembentuk ruang. Dalam mengkritik fungsi dan kreatifitas desain bangunan kontainer ini, menggunakan metode eksploratif dan dianalisis dengan metode kualitatif. Unsur pembentuk ruang merupakan salah satu bagian dari desain interior. Unsur ini terdiri dari beberapa bagian yaitu lantai, dinding dan plafon. Pada Kantor Vasaka, unsur dinding dan plafon dilapisi dengan bahan peredam panas dan unsur lantai dilapisi dengan keramik. Penggunaan kontainer sebagai material Kantor Vasaka, secara umum telah mengaplikasikan konsep ekologis dengan baik, melalui beberapa kreatifitas dan strategi desain. Di antaranya penghijauan yang cukup luas, efisiensi energi, pencahayaan alami yang memadai, massa bangunan yang ramping, dan elemen *shading* sebagai peneduh. Kantor Vasaka ini berkontribusi dalam *green building* melalui penerapan bahan dan dimensi kontainer pada unsur pembentuk ruangnya. Simpulan dari tulisan ini adalah, bahwa kontainer memenuhi fungsi sebagai unsur pembentuk ruang kantor yang berkelanjutan dan dapat mengurangi efek global warming serta terwujudnya kelestarian alam demi generasi mendatang.

Kata Kunci: Ekologis, Kreatifitas, Dimensi, Pembentuk Ruang

Latar Belakang

Manusia hidup dalam ruang, baik ruang dalam, maupun ruang luar yang saling memengaruhi. Ruang dalam nyaman, karena ruang luar dan lingkungan nyaman, demikian pula sebaliknya. Perancangan bangunan bukan saja kreatifitas desainnya yang penting, tetapi perlu juga memikirkan aspek fungsi dan berkelanjutan. Artinya, tidak hanya memikirkan bagaimana bisa hidup nyaman hari, tanpa memikirkan bagaimana hidup nyaman untuk seterusnya. Penerapan bahan ekologis merupakan pemenuhan aspek pada konsep *green building* dan pemenuhan kebutuhan akan ruang pada aspek kreatifitas desainnya.

Kontainer dapat digunakan sebagai bahan yang dapat digunakan kembali sebagai bahan bangunan. Kontainer memiliki modul yang sama dan presisi, mudah di rangkai, jumlahnya banyak dan harga yang murah, dapat menjadi inovasi baru sebagai ruang (Kramadibrata, 2002: 280). Kontainer merupakan suatu bentuk kemasan satuan muatan terbaru yang menyerupai kotak besar. Diperkenalkan sejak awal 1960 dan memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan International Organization for Standardization (ISO), dan dapat digunakan sebagai alat atau perangkat pengangkutan barang. Pada umumnya kontainer terbuat dari bahan-bahan seperti, baja, tembaga (antikarat), aluminium, dan polywood atau FRP (*fiber lass reinforced plastics*). Memiliki pintu yang dapat terkunci, dan tiap sisi-sisi dipasang suatu “piting sudut dan kunci putar”, sehingga antara satu kontainer dengan kontainer lainnya dapat dengan mudah disatukan atau dilepaskan. Keberadaannya yang melimpah dan mudah di bongkar pasang, menjadikannya material berkelanjutan dan hemat energy, serta merupakan material *recycle*. Sebagai tipe bangunan hijau, bangunan dari kontainer memiliki potensi besar dalam efisiensi konstruksi, ekonomi, mobilitas, dan keberlanjutan. Sebagai produk transportasi, kontainer memiliki ukuran standar dan kekuatan struktural yang tinggi, sehingga sangat cocok untuk konstruksi standar. Pada umumnya kontainer terbuat dari bahan-bahan seperti, baja, tembaga (antikarat), aluminium, dan polywood atau FRP (*fiber lass reinforced plastics*).

Bangunan dari kontainer juga sangat adaptif dengan geografi di mana-pun penempatannya. Di daerah dingin dengan beragam pemandangan, seperti salju, es, danau, hutan, padang rumput, lahan basah, lahan pertanian, daerah panas dan sebagainya. Kontainer memiliki karakteristik dapat dipindahkan dan nyaman untuk dirakit atau dibongkar. Tidak hanya dapat digunakan untuk membangun rumah mobil untuk berbagai kondisi alam, tetapi juga dapat diterapkan di fasilitas layanan musiman dan tempat penampungan.

Terdapat empat tipe kritik seni, yaitu kritik jurnalistik (*journalistic criticism*), kritik populer (*popular criticism*), kritik pedagogic (*pedagogical criticism*), dan kritik akademik (*scholarly criticism*). Pemahaman terhadap keempat tipe kritik

seni dapat mengantar nalar kita untuk menentukan pola pikir dalam melakukan kritik seni. Dengan menerapkan tipe kritik akademik, penulis mengambil contoh bangunan kontainer yang ada pada kantor Vasaka di Tohpati Denpasar, yang merupakan kantor *marketing* dari perumahan eksklusif di kawasan tersebut. Kontainer yang dipakai adalah kontainer bekas, yang di *upcycling* menjadi sebuah bangunan kantor. Dikritisi pada aspek fungsi dan kreatifitas desain kontainer yang difungsikan sebagai pembentuk ruang, sehingga dapat digunakan sebagai wadah ruang untuk menampung aktivitas, khususnya aktivitas perkantoran dengan berbagai macam perilaku kerja.

Unsur – Unsur Unity, Kreatifitas dan Teknik Perwujudan Karya

Karya *upcycling* desain interior kontainer yang di kritisi ini adalah kantor *marketing* PT. Waskita Karya, dengan nama kantor Vasaka, yang beralamat di Jalan W.R. Supratman perbatasan Denpasar – Gianyar, Bali.



Gambar 1. Peta Lokasi Kantor VASAKA

Bangunan Kantor Vasaka ini menerapkan bahan kontainer atau kontainer berbentuk kotak berongga, sehingga ruang dalamnya bisa difungsikan sebagai wadah penampung aktivitas. Untuk aktivitas bekerja, dimensi kontainer pada kantor ini dapat menampung aktivitas tersebut. Bisa dilihat dari perbandingan ukuran kontainer dengan standar minimal, sesuai dengan buku standar dimensi manusia. Ukuran panjang berkisar 6 meter dan 12 meter, serta lebar kontainer berkisar 2,4 meter, dapat disesuaikan dengan standar ukuran dan luasan aktivitas minimal bekerja, serta ukuran standar fasilitas dalam bekerja. Bisa dilihat sebagai berikut pada gambar – gambar berikut ini :

The common types of ISO shipping containers are:


- 20' GP (standard type)
- 40' GP (standard type)
- 20' HC (meaning High Cube. It is 1 foot taller than a standard 20' GP)
- 40' HC (meaning High Cube. It is 1 foot taller than a standard 40' GP)
- Open top (not commonly used for construction)
- Open side (not commonly used for construction)
- Freezer, or Refrigerated (not recommended for ISBU home construction)

	LxWxH	LxWxH	Weight
20 GP	20-0 x 8-0 x 8-6 External	19.4 x 7-8 x 7-10 Internal	6,460 lbs
40 GP	40-0 x 8-0 x 8-6 External	39.6 x 7-8 x 7-10 Internal	8,300 lbs.
40 HC	40-0 x 8-0 x 9-6 External	39.6 x 7-8 x 7-10 Internal	8,600 lbs.

20 HC units are manufactured but not commonly available unless ordered direct from the factory .

Gambar 2. Ukuran Standar Kontainer

40' HQ Shipping Container



Summary:
This is an HQ or sometimes called HC meaning High Cube and is 12" taller than the standard GP shipping container. That is the only difference.
Other names for an ISO shipping container are, ISBU, Inter-modal shipping container, cargo container, C-Blox, and conex box.

	Dimensions	Metric Standard	US Standard
External	Length	12.192	40'
	Width	2.438	8'
	Height	2.896	9'-6"
Internal	Length	12.032	39' - 5 45/64"
	Width	2.352	7' - 8 19/32"
	Height	2.698	8' - 10 7/32"
Door Opening		2.340	7' - 8 1/8"
		2.585	8' - 5 49/64"
Cubic Capacity		CU Meters	CU Feet
		76.4	2.700
		KG	LBS
Maximum Gross Weight		32,500	67,200
Tare Weight		4,850	5,600
Maximum Load		28,700	61,600

Gambar 3. Ukuran Standar Kontainer 40 Feet High Qube



Foto 1. Bangunan Kontainer Kantor Vasaka dari arah jalan.



Foto 2. Bangunan Kontainer Kantor Vasaka Pintu Masuk)

Kantor Vasaka yang didirikan sejak 2018 memiliki ruang teras depan, teras belakang, teras atas, ruang tamu, toilet dan ruang kerja *marketing*, dari perusahaan perumahan Vasaka di Jalan WR. Supratman Denpasar, dekat dengan perbatasan Gianyar dan Denpasar. Berdasarkan pengamatan, bangunan kantor ini menerapkan bahan-bahan ekologis, terutama pada penerapan kontainer bekas pakai dan dilapisi tanaman, serta kayu bekas. Aspek *unity* konsep dan desainnya dipadu secara vertikal, berfungsi sebagai peredam panas dari luar ruangan. Orientasi bangunan Barat dan Timur, juga diredam dengan taman, serta teras yang dilengkapi tanaman rambat.

Unsur pembentuk ruangnya adalah struktur wadah ruang kegiatan, diidentifikasi sebagai lantai, dinding, dan langit-langit atau plafon yang menjadi satu kesatuan struktur. Unsur pembentuk ruang dan perancangan unsur utilitas, diterapkan pada ruang kantor Vasaka. Lantai ruang Kantor Vasaka menggunakan bahan *blockboard* setebal 3cm, yang dilapisi dengan keramik tekstur kayu 10 x 60, dan di bagian lainnya dilapisi karpet. Pada dinding bagian dalam, diisi insulator atau bahan peredam panas dari *glasswool* dan dilapisi dengan triplek *teakwood* 3mm berwarna jati. Pada bagian dinding terdapat ventilasi jendela, serta pintu kaca, dengan frame kusen aluminium. Oleh karena penggunaan material kaca pada dinding kaca, dapat memberikan keleluasaan pandangan, baik dari dalam ke luar, maupun dari luar ke dalam.

Pada dinding luar kontainer Kantor Vasaka dilapisi kayu-kayu bekas yang dipasang secara vertikal dan horizontal, dengan jarak tempel dari dinding 5 cm. Dinding bagian dalam dilapisi peredam sebagai isolator dari bahan *glasswool*, yang difinishing dengan triplek melamin dan pasangan kayu bekas secara vertical-horizontal.



Foto 3. Bahan Lantai pada ruang display



Foto 4. Ruang Tamu Kantor Vasaka di Tohpati Denpasar

Dinding kontainer ini, selain masih memanfaatkan dinding asli kontainer berupa plat besi berkontur garis vertikal yang dilapisi peredam pada bagian dalamnya, juga menerapkan material kaca pada bukaan jendela yang berdimensi besar, sebagai ventilasi yang baik, dan pemenuhan pencahayaan alami. Dinding bermaterial kaca juga dapat menghemat penggunaan energi listrik pada pencahayaan, sehingga penggunaan energy dapat berkurang. Kaca juga material yang dapat didaur ulang secara penuh dan memberikan manfaat pada lingkungan yang sangat besar seperti berkontribusi terhadap mitigasi perubahan iklim.



Foto 5. Areal Main Gate Kantor, Bukaan Jendela besar serta pintu utama untuk pencahayaan alami

Plafon yang pada umumnya menggunakan material gypsum atau kalsi-board, tetapi di kantor ini menggunakan material kayu, yang dipasang sejajar bergaris, yang sama dengan bagian dinding, baik pelapis maupun bahan peredamnya.

Utilitas pencahayaan alami dari material kaca pada dinding, dapat memberikan keleluasaan masuknya sinar matahari secara baik (arah Utara dan Selatan), dan juga pandangan yang baik dari dalam ke luar, maupun dari luar ke dalam. Desain bukaan ruang dan ventilasi ini membuat ruang dalam sangat terang dan nyaman, sehingga penerapan penerangan buatan bisa diminimalisir dan efisien dalam energi listrik.



Foto 6. Areal Teras atas beratap Solarlite



Foto 7. Bukaan Jendela besar dengan Horisontal Blind dari Kain pada areal Ruang Tamu dan Ruang Display

Demikian juga halnya pada penghawaan di ruang kerja Kantor Vasaka yang dilengkapi isolator berbahan busa pada dinding, dan dilapisi triplek teakwood. Penghawaan juga menggunakan AC Split berkapasitas 1,5Pk, pada setiap ruang berukuran 3 x 2,4m. Meskipun saat observasi AC belum dihidupkan, ruangnya cukup sejuk dan nyaman. Terdapat juga AC *standing* berkapasitas 2,5Pk, yang khusus di tempat pada sudut ruang tamu, dan hanya dihidupkan pada saat cuaca sangat panas.

Pola garis-garis yang diterakan pada unsur pembentuk ruang, unsur pelengkap pembentuk ruang dan unsur utilitasnya, mengandung nilai kesatuan yang baik, sehingga konsep *Unity of Design* bisa dilihat pada desain bangunan kontainer ini.

Teknik perwujudan karya pada bangunan kontainer kantor ini, menurut arsiteknya yang tidak mau disebut namanya, merupakan sebuah karya tim yang tergabung pada PT. Waskita Karya. Sebagai karya temporer dan cepat, pada proses perancangannya disesuaikan kebutuhannya. Dengan konsep wadah “sementara”, dipilihlah kontainer sebagai bahan pembentuk ruang, karena cepat perakitanannya, sehingga kebutuhan kantor *marketing* bisa diwujudkan dengan cepat dan murah.

Material kontainer yang dipilih adalah kontainer bekas pakai dengan kondisi 80%. Kontainer ini diangkut dengan truk trailer ke lokasi dan *difitting* dengan truk crane. Setelah proses pemasangan tersebut, dilanjutkan dengan proses pemotongan pintu, jendela dan bukaan ruang. Proses *coating* anti karat dilanjutkan dengan finishing cat pada bagian luar kontainer sebelum dilapisi unsur dekorasi vertikal dari kayu bekas, dan unsur peredam pada bagian dalam dindingnya. Proses selanjutnya adalah instalasi listrik dan instal pintu jendela dari bahan aluminium. Proses di akhiri dengan penataan interior dan taman.

Penutup

Mengkritisasi aspek fungsi dan kreatifitas kontainer sebagai unsur pembentuk ruang kantor Vasaka. Dapat dilihat pada unsur lantai yang menerapkan lapisan keramik pada blockboardnya, dinding triplek teakwood yang disisipi peredam glaswooll pada dinding dan plafonnya . juga pada unsur utilitasnya dengan paduan garis vertical horizontal yang selaras dengan bentuk kontainer tersebut. Aspek fungsi dapat juga dicermati pada pemikiran “rumah hijau” atau ekologis, perubahan dapat dimulai dari saat mendesain bangunan, bagaimana membangun, bagaimana pengoperasiannya dan bagaimana pemeliharaannya, seperti yang terlihat pada proses perwujudan karya desain container kantor ini.

Kontainer adalah elemen bertipe kotak dengan karakter sederhana dan kinerja kekuatan tinggi, sehingga lebih mudah bagi para desainer untuk merancang desain adaptif dengan logika sederhana melalui berbagai kombinasi unit, seperti gaya berdampingan, gaya konvergen, gaya unit, gaya ditumpuk, gaya campuran dan sebagainya. Bangunan dan desain interior yang menerapkan kontainer sebagai unsur pembentuk ruangnya sangat layak dipertimbangkan .

Daftar Pustaka

- Heinz Frick, Bambang Suskiyatno. 2007, Dasar – dasar Arsitektur Ekologis, Penerbit Kanisius.
- Kramadibrata Soedjono, 2002, Perencanaan Pelabuhan, Penerbit ITB, Bandung
- Nanang Ganda Prawira, 2002. “Kritik Seni Dalam Pendidikan Seni Rupa Dan Desain”. Dalam jurnal Seni Rupa dan Desain Vol.2 No.5 September 2002
- Pamudji Suptandar, 1999. Desain Interior, Jakarta. Djambatan

Kritik Seni Pada Bentuk Bangunan Pura Langgar Bunutin Bangli

A A Istri Novyani Nirmaladewi

Mahasiswa Program Pascasarjana Magister Seni
Insitut Seni Indonesia Denpasar

novyanirmaladewi@gmail.com

Abstrak

Keberadaan dan kedatangan umat Islam yang berasal dari berbagai daerah Indonesia di Bali cukup beragam. Orang Islam tersebar dimana-mana, berbaur, bersatu dan bertoleransi serta beralkulturasi. Penelitian Pusat Arkeologi Nasional sejak 1980 sudah terfokus terhadap peninggalan Islam di Bali seperti makam-makan tua, masjid-masjid tua, naskah-naskah tua, pemukiman Islam, Pusat Kerajaan di Bali, pembauran kebudayaan dan kekerabatan serta lainnya, menunjukkan suatu akulturasi yang baik dan damai. Bentuk akulturasi yang masih terjalin hingga saat ini bisa dilihat melalui perkembangan arsitektur Pura di Bali. Salah satunya adalah Pura Langgar Bunutin. Pura Langgar Bunutin berada di Desa Bunutin, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Pura Langgar Bunutin merupakan salah satu objek Pura di Bangli yang memiliki arsitektur khas dengan percampuran dua budaya Hindu dan Islam. Mengenai sejarah Pura Langgar Bunutin, ada kaitannya dengan sebuah nama Langgar yang mempunyai kemiripan dengan dengan sebuah langgar atau musholla, tempat sembahyang umat muslim. Hal ini menjadi tonggak keterkaitan kebudayaan Islam yang masuk ke wilayah Bali sehingga sedikit banyak mampu mempengaruhi gaya arsitektur dan pernak -pernik pura ini.

Kata kunci: Pura Langgar, Islam, Musholla, Gaya arsitektur.

Pendahuluan

Bali merupakan salah satu daerah yang menjadi sasaran ekspansi dari kerajaan-kerajaan Jawa Kuno. Bali sendiri mulai dikuasai sejak Periode Klasik Muda, oleh kerajaan yang berpusat di Jawa Timur. Sejak masuknya kerajaan Jawa di Bali, pengaruh kebudayaan Jawa pun mulai berkembang dan memberi dampak pada kehidupan masyarakat Bali, terutama pada bidang arsitekturalnya. Maka dari itu, perkembangan Arsitektur tradisional Bali sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur Jawa Kuno.

Arsitektur tradisional Bali merupakan sebuah tata ruang yang mewadahi kehidupan masyarakat Bali yang sudah berlangsung sejak lama. Hal ini bersifat turun temurun dengan berbagai macam aturan-aturan yang diwarisi sejak zaman dahulu hingga sekarang. Arsitektur Bali memiliki gaya *vernacular*, yakni sebuah arsitektur yang di desain menggunakan bahan-bahan lokal dalam pembangunan dan struktur, serta mencerminkan sebuah tradisi lokal. Hal ini dapat terlihat pada pemilihan material yang biasa digunakan pada rumah-rumah tradisional maupun di Pura, seperti kayu kelapa, bambu, atap jerami, bebatuan dan batu bata. Arsitektur Bali memiliki karakteristik menggunakan budaya kuno dan kesenian pada setiap elemen desainnya.

Arsitektur tradisional Bali tidak bisa terlepas pada keberadaan manuskrip Hindu yakni “Lontar Asta Kosala Kosali”, yang memuat tentang aturan-aturan pembuatan sebuah rumah dan pembuatan tempat ibadah atau pura. Pada Asta Kosala Kosali disebutkan bahwa aturan-aturan pembuatan sebuah rumah maupun pura, harus mengikuti anatomi tubuh sang pemilik, dibantu oleh undagi atau orang suci yang memiliki kewenangan dalam pembangunannya. Filosofi dari desain arsitektur Bali berlandaskan agama Hindu. Organisasi ruang dan hubungan sosial yang bersifat komunal.

Walaupun pada beberapa bagian arsitektur tradisional Bali memiliki unsur-unsur Jawa Kuno, namun Bali tetap memiliki ciri khasnya tersendiri. Hal ini dapat dilihat pada perkembangan Pura umat Hindu. Bangunan Pura memiliki kedudukan yang amat penting, karena adanya kegiatan keagamaan yang turut mendampingi kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. Arsitektur tradisional Bali khususnya bangunan Pura, merupakan karya arsitektur sebagai wadah aktivitas masyarakat Bali. Hal itu terlihat pada tata bentuk, tata ruang, teknik bangunan dan material yang tidak lepas hubungannya dengan filsafat, adat istiadat, agama Hindu, kepercayaan, sosial ekonomi dan ragam hias yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya dengan pola-pola tertentu (Wiryani, 1986: 131).

Pembahasan

Masuknya Islam di Pulau Bali dalam buku “Islam di Bali”, Wirawan (1977: 10) menjelaskan, bahwa untuk mendapatkan gambaran yang lebih

lengkap dan menyeluruh tentang masuknya Islam di Bali sejak permulaan masuk sampai mengalami perkembangan, tidak lepas dari perkembangan Islam di Kepulauan Nusantara, meskipun terjadi perbedaan-perbedaan dalam pengembangannya. Sebagaimana diketahui, bahwa Islam telah berkembang di Nusantara seperti di Aceh, Pasai, Sriwijaya, Banten, Jawa, Kalimantan, Ternate, Tidore, Gowa, Tallo, Makasar, Bone, Soping, Bajo, dll.

Keberadaan dan kedatangan umat Islam yang berasal dari berbagai daerah Indonesia di Bali cukup beragam. Orang Islam tersebar dimana-mana, berbaur, bersatu dan bertoleransi serta beralkulturasi. Penelitian Pusat Arkeologi Nasional sejak 1980 sudah terfokus terhadap peninggalan Islam di Bali, seperti makam-makam tua, masjid-masjid tua, naskah-naskah tua, pemukiman Islam, Pusat Kerajaan di Bali, pembauran kebudayaan dan kekerabatan serta lainnya, menunjukkan suatu akulturasi yang baik dan damai.

Tidak mengherankan jika para ahli sejarah menilai pulau Bali sebagai museum hidup. Kehidupan kultural dan religi masyarakat Bali yang berjiwa Hindu sudah mendarah daging, sehingga melahirkan bentuk akulturasi yang melebur dan terpola dengan baik (Soedarsono, 1972).

Bentuk akulturasi yang masih terjalin hingga saat ini bisa dilihat melalui perkembangan arsitektur Pura di Bali. Salah satunya adalah Pura Langgar Bunutin. Prinsip kesatuan dalam arsitektur Pura Langgar berkaitan dengan sosial budaya masyarakat, sehingga mempengaruhi estetis bangunan Pura Langgar Bunutin, bentuknya diperkuat oleh unsur-unsur warna-warna lokal khas Bali.



Gambar 1 Pura Langgar Bunutin
Sumber: Data Pribadi, 2019

Pura Langgar Bunutin berada di Desa Bunutin, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Pura Langgar Bunutin merupakan salah satu objek Pura di Bangli yang memiliki arsitektur khas dengan percampuran dua budaya Hindu dan Islam. Mengenai sejarah Pura Langgar Bunutin, ada kaitannya dengan sebuah nama Langgar yang mempunyai kemiripan dengan dengan sebuah langgar atau tempat sembahyang umat muslim (Maryam, 2012 : 166). Hal ini menjadi tonggak keterkaitan kebudayaan Islam yang masuk ke wilayah Bali, sehingga sedikit banyak mampu memengaruhi gaya arsitektur dan pernak-pernik pura ini.

Dalam konsep religi, bangunan dari Pura Langgar berbentuk persegi dan berundak dua seperti bangunan Langgar. Langgar sendiri merupakan bangunan yang biasa disebut musholla, fungsinya sebagai tempat beribadah bagi umat Islam. Namun secara fungsional, Pura Langgar ini tetap digunakan masyarakat Hindu untuk beribadah. Hanya saja, pakem dalam pembuatan Langgar pada Pura Langgar patut dikaji secara menyeluruh. Secara umum, sebuah bangunan Bali sudah memiliki pakem tertentu dalam pembuatannya. Pembuatan sebuah bangunan suci atau bangunan Bali biasanya mengacu pada konsep Tri Angga maupun Asta Kosala Kosali.

Pura sendiri bagi umat Hindu menurut pendapat Anak Agung Oka Netra adalah sebagai sarana untuk memuja Ida Sang Hyang Widhi Wasa beserta seluruh manifestasinya dan juga sebagai tempat memuja roh suci leluhur dengan berbagai macam tingkatannya. Sedangkan secara khusus fungsi tempat suci merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas umat manusia, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Secara individu ini berfungsi untuk mengkomunikasikan Sang Hyang Atma yang ada pada diri manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa sebagai sumbernya (Netra, 1997 : 87).

Bentuk Pura Langgar Bunutin terkait dari segi magis terlihat melalui pakem-pakem yang dimiliki. Bentuk Pura Langgar Bunutin memiliki bentuk persegi yang memiliki 2 undak, 4 pintu dan memiliki 2 tingkat. Adanya 2 undak dan 2 atap melambangkan syariat dan tarekat Islam. Syariat sendiri berarti hukum yang mengatur tata kehidupan dan peribadatan umat Islam. Dan tarekat adalah jalan menuju Tuhan. Nilai-nilai magis tersebut muncul melalui orientasi ke hal-hal yang bersifat roh-roh atau dewa yang dibuat manusia yang bersifat manipulatif. Nilai-nilai magis tersebut muncul melalui orientasi ke hal-hal yang bersifat roh-roh atau dewa yang dibuat manusia yang bersifat manipulatif.

Rancangan arsitektural Pura Langgar Bunutin, tentu saja tidak menggunakan landasan panduan rancang bangun Arsitektur Tradisional Bali, sebagaimana yang lazim dilakukan pada masyarakat Hindu Bali. Umat Hindu dalam membangun arsitektur pemujaan didasarkan pada panduan rancang bangun tradisional. Panduan Arsitektur Tradisional Bali ini termuat dalam

bentuk lontar di antaranya lontar Asta Kosala Kosali, Dewa Tattwa, Kusumadewa, Ithi Prakerti, Padmabhuwana, Anda Bhuwana, dan lain-lain. Landasan-landasan bangunan tradisional ini juga sangat terkait dengan ajaran etika dan moralitas kehinduan.

Penutup

Dapat kita simpulkan, bahwa bentuk Pura Langgar Bunutin memiliki bentuk yang tidak menyesuaikan dengan pakem-pakem yang telah ditentukan dalam arsitektur tradisional Bali. Hal tersebut dapat dilihat melalui bentuk bangunan Pura Langgar yang cenderung mengikuti bentuk bangunan Langgar. Hal tersebut jelas tidak mengacu pada landasan-landasan bangunan tradisional yang sangat terkait dengan ajaran etika dan moralitas kehinduan.

Daftar Pustaka

- Maryam, Siti. 2012. *Damai Dalam Budaya*. Jakarta: Badan Litbang & Diklat kementerian Agama RI.
- Netra, Anak Agung Gde Oka. 1997. *Tuntutan Dasar Agama Hindu*. Cetakan pertama, 8, Jakarta: Hanoman Sakti.
- Wirawan, Anak Agung. 1996. *Islam di Bali*. Jakarta. Yayasan Festival Jakarta.
- Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin. 2008. *Arsitektur Bangunan Suci Hindu Berdasarkan Asta Kosala-Kosali*. Denpasar: CV. Bali Media Adhikarsa dan Udayana University Press.

Praktik Kitsch Dalam Perkembangan Wastra Songket Bali

Ni Putu Elsy Andriani Delfina

Mahasiswa Program Studi Seni Magister Program Pascasarjan
Institut Seni Indonesia Denpasar

elsye.andriani@yahoo.com

Abstrak

Wastra Songket Bali adalah wastra tradisional yang diwariskan oleh para leluhur, sehingga memiliki nilai-nilai filosofi di dalamnya. Sejak awal proses pemintalan benang dengan cara tradisional hingga ditenun, semua dilakukan menggunakan alat tradisional yang disebut *cag-cag*. Namun, seiring kemajuan teknologi informasi, terjadi perubahann yang cukup signifikan pada wastra songket Bali. Pada era revolusi industri saat ini, inovasi terus terjadi dalam segala hal khususnya bidang fesyen. Khususnya pada wastra songket Bali, proses produksinya dilakukan menggunakan mesin dengan teknik *print* dan bordir, sehingga berpengaruh pada berbagai aspek seperti nilai filosofi, tradisi, dan penurunan nilai estetika dari wastra tersebut. Fenomena seni ini tidak terlepas dari kemajuan zaman yang menuntut segala hal dilakukan dan dikerjakan dengan teknologi massal, sehingga dapat bersaing secara global. Dalam dunia global berkembang beberapa idiom-idiom estetika postmodern salah satunya yaitu *kitsch*. Praktik *kitsch* dianggap sebagai seni palsu dan seni bernilai rendah (*bad taste*), dikarenakan keotentikan dan orisinalitas dari suatu karya mengalami penurunan. Hal itulah yang terjadi pada wastra Songket Bali saat ini. Songket Bali yang dulunya memiliki nilai tinggi sebagai karya *handmade* adiluhung, kini menjadi karya massal, tidak mengandung nilai tradisi dan filosofi didalamnya, sehingga dapat disebut sebagai karya seni rendah. Pada artikel ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kepustakaan dan dokumentasi. Dampak positif songket Bali produksi massal, mampu bersaing dalam industri fesyen. Dampak negatifnya, terjadinya perubahan nilai tinggi dari karya seni menjadi karya bernilai rendah, sehingga songket Bali kehilangan originalitasnya.

Kata kunci: Kitsch, Songket Bali, Globalisasi, Revolusi industri

Pendahuluan

Wastra adalah sehelai kain yang dikerjakan secara tradisional, baik runtunan penenunan maupun runtunan pembuatan ragam hiasnya, dan biasanya digunakan sehubungan dengan keperluan adat. Salah satu wastra yang terkenal dalam dunia *fesyen* adalah wastra songket Bali. Wastra Bali sebagai hasil dan aktivitas budaya yang dalam sistem sosial masyarakat tradisional memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai aktivitas ataupun upacara tradisional. Oleh karena itu wastra Bali mampu menunjukkan jati dirinya sebagai lokal genius, karena memiliki ciri khas tampilan motif, warna dan teknik penenunannya. Terlebih lagi kain ini memiliki unsur visual sebagai simbol yang membawa arti tertentu, berdasarkan adat dan kepercayaan masyarakatnya.

Songket Bali merupakan salah satu kesenian yang berasal dari tradisi menenun, yang menjadi pekerjaan perempuan pada zaman dahulu. Kesenian mengacu pada nilai keindahan (estetika) yang berasal dari ekspresi hasrat manusia akan keindahan yang dinikmati dengan mata ataupun telinga. Sebagai makhluk sosial manusia mempunyai cita rasa tinggi, sehingga menghasilkan berbagai corak kesenian, mulai dari yang sederhana hingga kesenian yang memiliki kompleksitas tinggi. Kesenian menenun dalam bentuk wastra merupakan salah satu contoh kesenian yang memiliki kaitan erat dengan pelaksanaan ritual keagamaan umat Hindu di Bali.

Songket Bali adalah salah satu wujud keunggulan kebudayaan tenun tradisional Bali yang dapat dibanggakan. Songket Bali memiliki nilai keindahan (estetika) dari bentuk motifnya dan memiliki filosofi yang mendalam, hal ini dilatarbelakangi oleh seni budaya Bali yang tidak dapat terlepas dari filsafat agama Hindu. Setiap bentuk motif pada songket Bali memiliki kisah dengan didukung oleh nilai-nilai filosofi di dalamnya. Hal ini menjadi ciri utama songket Bali bila dibandingkan dengan wastra tenun songket Nusantara lainnya. Oleh karena keunikan dan nilai keindahan yang ada pada songket Bali itulah, yang membuat kain ini sangat menarik perhatian di dunia *fesyen* Indonesia maupun mancanegara. Para desainer berlomba-lomba untuk mendapatkan songket Bali sebagai bahan untuk perancangan busana.

Perpaduan antara sistem pengetahuan dan teknologi yang digunakan membawa kehidupan manusia pada jenjang evolusi seperti apa yang terjadi hingga saat ini. Hal itulah yang membuat songket Bali mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam dunia mode. Songket Bali yang mulanya hanya sehelai kain yang dikerjakan dengan telaten, menyatukan setiap helaian benang dengan proses yang cukup panjang dan dikerjakan dengan alat tenun tradisional, kini menjadi kain atau wastra Nusantara Indonesia yang terkenal hingga ke mancanegara. Jika dilihat melalui sudut pandang kreativitas, saat ini pada semua bidang seni dituntut menggunakan kemajuan teknologi. Namun hal ini membawa dampak negatif yang seketika merubah estetika, fungsi tra-

disi, dan nilai filosofi pada karya seni songket Bali. Fenomena seni ini menjadi begitu kompleks ketika membicarakan tentang segala sesuatu yang bersifat tradisional dicampur-adukan dengan modernisasi.

Fenomena tersebut cukup menjadi bahan perbincangan yang hangat dalam dunia fesyen. Tidak hanya songket Bali, wastra Indonesia seperti batik juga menjadi sasaran pada era globalisasi saat ini. Terjadi perubahan besar terhadap nilai-nilai kain tradisional, khususnya songket Bali. Perubahan proses produksi wastra songket Bali yang dikerjakan secara tradisional oleh masyarakat pedesaan, saat ini diambil alih oleh kemajuan teknologi dalam industri fesyen, yaitu menggunakan mesin bordir dan *printing*. Songket Bali yang pengerjaannya begitu rumit dengan detail setiap helaian benang untuk menghasilkan bentuk motif, menjadi ciri khas dari songket Bali. Namun saat ini, songket Bali yang dibuat dengan waktu singkat dan detail yang tidak rumit, dapat menjadi barang massal yang *trend* di kalangan masyarakat Bali. Hal ini tentu menuai pro dan kontra jika dilihat melalui kaca mata seni. Bagaimanapun suatu karya seni tradisional memiliki nilai-nilai filosofi yang berkaitan dengan agama dan tradisi.

Pembahasan

Sebagaimana yang diungkapkan Piliang (2003: 207-209), idiom-idiom estetik yang dominan menjadi warna dalam seni *postmodern* antara lain, *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofernia. Penjelajahan itu tidak saja dapat mengungkapkan bagaimana sebenarnya idiom-idiom estetik tersebut pada suatu karya seni, tetapi sekaligus relatif menjadi kategorisasi karya itu sebagai bagian atau penanda seni *postmodern*.



Gambar 1: Kain Songket Bali
Sumber: Dokumen Pribadi, 2019

Dewasa ini, industri modern berskala produksi massif mulai melirik potensi kain tenun Songket Bali. Motif yang terkesan etnik serta memiliki warna menarik kini diminati oleh pecinta kain tradisional lokal hingga mancanegara. Sehingga dalam era revolusi industri saat ini, menjadi peluang bagi pabrik tekstil skala besar untuk berlomba-lomba membuat inovasi kain songket Bali, dalam bentuk kain *printing* dan bordir. Hal ini serupa juga terjadi pada kain batik yang dibuat secara *print* yang muncul dari produsen Tiongkok. Fenomena ini cukup menarik perhatian bagi pemerhati *fesyen* karena metode *print* dan bordir pada kain songket Bali dinilai bukan sebagai warisan budaya bangsa.

Songket Bali pada zaman dulu merupakan kain tradisional yang memiliki nilai-nilai tradisi dan filosofi dari awal proses pembuatannya sampai kain songket Bali itu digunakan oleh masyarakat, sebagai pelengkap proses ritual. Namun saat ini, perubahan yang terjadi pada kain songket Bali mulai dari teknik pembuatannya yang berdampak terhadap faktor ekonomi, nilai budaya, tradisi, dan nilai estetika pada songket Bali yang menurun. Kain songket Bali yang dikerjakan dengan teknik *print* dan border, tidak dapat disebut sebagai kain tenun songket, sebab tidak ada proses menenun yang sama seperti dilakukan oleh penenun tradisional asli. Mulai dari memintal benang, pencelupan warna benang, hingga penggunaan alat manual atau tradisional yang menghasilkan karya berupa *handmade* yang patut dihargai karena semua proses yang dilakukan dari awal menggunakan tangan.

Fenomena yang terjadi pada songket Bali dari kacamata postmodern, juga bisa disebut dengan *kitsch*. *Kitsch* yang sebagai istilah berakar dari bahasa Jerman *verkitschen* (membuat murah) dan *kitschen* yang berarti secara literal “memungut sampah dari jalan”, juga didefinisikan dalam *The Concise Oxford Dictionary of Literary Term* sebagai “segala jenis seni palsu (*pseudo-art*) yang murahan dan tanpa selera” sering ditafsirkan sebagai sampah artistik atau selera rendahan (*bad taste*) (Piliang 2003: 217 dan Kutha Ratna, 2007: 387-388).

Kenyataan saat ini sejalan dengan teori di atas, bahwa kain *print* dan bordir dengan motif songket Bali menjadi trend di kalangan masyarakat Bali. Pabrik tekstil besar biasanya mengadopsi motif-motif songket Bali dengan membuat *softcopy* dan mencetaknya pada selembar kain. Sesuai dengan definisi *kitsch* menurut Baudrillard dan Eco tersebut, menurut Piliang (2003:218), menyiratkan miskinnya orisinalitas, keotentikan, kreativitas, dan kriteria estetika *kitsch*. Selain itu warna yang digunakan pun adalah warna-warna sintesis, sehingga hasilnya berupa warna-warna terang dan mencolok. Dari motifnya pun terlihat sangat presisi. Jika dibandingkan dengan kain songket Bali yang dikerjakan secara tradisional tentu berbeda, antara corak dapat memiliki perbedaan jarak dan ukuran yang berbeda-beda dan detail yang lebih jelas. Hal ini tentu sangat berpengaruh pada nilai estetika pada kain songket Bali, bagi masyarakat Bali keindahan dari kain songket Bali dianggap mulai kehilangan



Gambar 2 Kain print motif Songket Bali. Sumber: Dokumen Pribadi, 2019



Gambar 3 Kain Songket Bali teknik bordir. Sumber: Dokumen Pribadi, 2019

taksu.

Dijelaskan bahwa *kitsch* sangat bergantung pada keberadaan gaya pada suatu seni yang bernilai tinggi. *Kitsch* juga disebut sebuah bentuk representasi palsu. Produksi *kitsch* lebih didasarkan pada semangat reproduksi, adaptasi, simulasi. Sehingga produksi *kitsch* didasari semangat memasarkan seni tinggi, membawa seni tinggi dari menara gading elit ke hadapan massa melalui produksi massal. *Kitsch* mengadaptasi satu medium ke medium lain atau satu tipe seni ke tipe lainnya. Hal inilah yang terjadi pada songket Bali. Pengadopsian motif songket Bali dilakukan ke metode *print* dan bordir membuat songket Bali yang merupakan seni bernilai tinggi berubah menjadi seni yang murahan. Pengadopsian yang dilakukan tidak berdasakan kreativitas, namun dilakukan hanya semata-mata mengejar nilai ekonomi. Oleh karena itu pula, Eco men-cap *kitsch* sebagai satu bentuk penyimpangan dari medium yang sebenarnya (Piliang, 2003: 219). Perubahan yang terjadi pada songket Bali tidak hanya sebatas tuntutan pasar, melainkan semua proses pembuatan kain songket Bali dengan teknik *print* dan bordir dikerjakan di luar Bali. Hal ini menjadi begitu rumit ketika karya seni tradisional Bali yang merupakan warisan yang harus dilestarikan oleh masyarakat Bali, kini dikerjakan di luar Bali dengan produksi massal dan dijual kembali di Bali dan dibeli oleh masyarakat Bali. Fenomena ini semakin menjelaskan, bahwa *kitsch* bertolak belakang dari seni yang bernilai tinggi yang mengutamakan nilai-nilai kebaruan, inovasi, dan kreativitas.

Seperti yang dijelaskan di atas, bahwa songket Bali dengan teknik *print* dan bordir saat ini menjadi salah satu produk yang paling laku di pasar fesyen. Dengan proses produksi massal kain *print* tersebut mampu menjadi produk fesyen yang dapat dijangkau oleh semua kalangan masyarakat dengan harga yang jauh lebih murah dibandingkan dengan songket Bali asli, yang dikerjakan secara tradisional dengan mesin tenun. Hal itu sejalan dengan *kitsch* yang

berarti miskin akan nilai-nilai, dan mempunyai mata rantai yang kuat dengan nilai keuntungan maksimum secara ekonomis, karena mengimbu ke seluruh kelas dan lapisan masyarakat, sementara seni tinggi terbatas pada kelompok elit.

Melalui ulasan di atas, seharusnya masyarakat Bali cerdas terhadap permasalahan-permasalahan seni yang berkaitan dengan warisan luhur wastra tradisional, salah satunya songket Bali. Sebaiknya masyarakat dapat membatasi keinginan semata-mata untuk mengikuti *trend* dan peka terhadap perubahan yang terjadi pada songket Bali, sehingga dapat berdampak pada berkurangnya nilai estetis dan nilai originalitas pada songket Bali itu sendiri.

Dampak positif perekonomian bagi industri fesyen di Bali mengalami kenaikan, karena masyarakat saat ini mengikuti *trend* di pasaran. Melalui gaya hidup yang berkembang saat ini, songket Bali dengan teknik *print* dan bordir sudah menguasai pasar dalam industri fesyen. Oleh karena mampu bersaing di pasar global didukung teknologi mesin, membuat produksi kain songket Bali *print* dan bordir dapat diproduksi secara massal, sehingga pergerakan ekonomi dalam bidang industri fashion berkembang pesat. Pada suatu titik masyarakat akan menerima pengaruh tersebut, kemudian mengalami perubahan gaya hidup bahkan pandangan hidup. Pengaruh ini di pihak lain, dapat mengancam eksistensi berbagai warisan adat, kebiasaan, nilai, identitas, dan simbol-simbol yang berasal dari budaya lokal (Piliang, 2008: 247). Jika dikaitkan dengan globalisasi, maka fenomena inovasi pada kain songket Bali dapat dikatakan sebagai salah satu dampak dari globalisasi. Dampak negatif dialami oleh usaha kecil menengah (UKM) yang sudah sejak lama menekuni pekerjaan sebagai penenun tradisional. Sejak bermunculan kain *print* dan border, songket Bali permintaan dari pasaran menjadi lesu. Hal ini dikarenakan harga songket Bali *print* jauh lebih murah dibandingkan kain songket Bali asli yang dikerjakan secara tradisional. Jika hal ini terus terjadi, para pengrajin tenun dan UKM di Bali akan mati karena dikalahkan oleh arus globalisasi.

Nilai budaya dan tradisi adalah salah satu hal yang sangat disayangkan oleh pengaruh dari revolusi industri 4.0 saat ini. Pada era ini, batasan antara tradisi dan teknologi nyaris tidak terlihat. Ciri khas yang membuat kain songket Bali memiliki nilai estetis terlihat pada bentuk motif yang terbentuk oleh helaian benang yang ditenun dan dihias beragam warna. Secara umum, motif-motif yang dibuat pada kain songket Bali terinspirasi oleh bentuk-bentuk dari alam semesta beserta isinya, seperti motif kerawis, kangkung, kalarau, boma, dll. Dalam setiap motif pada kain songket Bali memiliki filosofi nilai-nilai estetis.

Penutup

Perpaduan antara sistem pengetahuan dan teknologi yang digunakan, membawa kehidupan manusia pada jenjang evolusi seperti apa yang terjadi hingga saat ini. Hal itulah yang membuat songket Bali mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam dunia mode. Songket Bali yang mulanya hanya sehelai kain yang dikerjakan dengan telaten, menyatukan setiap helaian benang dengan proses yang cukup panjang dan dikerjakan dengan alat tenun tradisional, kini menjadi kain atau wastra Nusantara Indonesia yang sudah terkenal hingga ke mancanegara. Jika dilihat melalui sudut pandang kreativitas saat ini dalam bidang seni, semua dituntut menggunakan kemajuan teknologi. Kain songket Bali saat ini sudah memasuki pada tahap produksi massal menggunakan teknologi *print* dan bordir. Sehingga berdampak pada nilai originalitas suatu karya seni tradisional yang dulunya bernilai tinggi. Namun saat ini, karena pengaruh era *postmodern* mengakibatkan dampak yang cukup signifikan pada songket Bali. UKM yang sejak dulu berkecimpung sebagai penenun, kini merasa cukup terancam keberadaannya jika kain songket Bali dibiarkan mengarah ke produksi massal, dengan teknologi *print* dan bordir. Hal itu menyebabkan kain Songket Bali produksi massal dapat dikatakan sebagai *kitsch*, karena miskin originalitas dan kreativitas, sehingga karya seni yang awalnya bernilai tinggi kini menjadi bernilai rendah, karena kehilangan karakteristik.

Dari fenomena yang terjadi pada songket Bali, maka menghadirkan dampak positif dan negatif. Dampak positif pada perekonomian dalam bidang industri fesyen di Bali mengalami kemajuan pesat, karena masyarakat saat ini mengikuti *trend* di pasaran. Melalui gaya hidup yang berkembang saat ini, songket Bali dengan teknik *print* dan bordir dapat menguasai pasar industri fesyen, sehingga mampu bersaing di pasar global, dan menggerakkan ekonomi dalam bidang industri fesyen. Dampak negatif dialami oleh usaha kecil menengah (UKM) yang sudah sejak lama menekuni pekerjaan sebagai penenun tradisional. Sejak bermunculan kain *print* dan bordir songket Bali, permintaan pasar menjadi lesu dan motif-motif songket Bali akan mengalami kepunahan.

Daftar Sumber

- Piliang, Yasraf Amir. 2010. Dunia yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan. Yogyakarta: Jalasutra.
- Richards, Greg, Julie Wilson. 2007. Tourism, Creativity, and Development. London : Routledge

Perkembangan Desain Kain Tenun Gotia dalam Industri Fashion Era Globalisasi

I Wayan Dedy Prayatna

Mahasiswa Program Studi Seni Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

edyprayatna28@gmail.com

Abstrak

Dewasa ini di masyarakat Bali, sangat terpengaruhi arus modernisasi maupun globalisasi dengan fenomena revolusi industri 4.0 yang di akibatkan oleh pariwisata. Globalisasi di Bali berkaitan erat dengan pariwisata, kemajuan pariwisata dapat memberikan benefit pada kebudayaan Bali itu sendiri, positif maupun negatif yang harus dijalankan oleh masyarakat. Kain Gotia merupakan salah satu kain sakral, yang di ciptakan ratusan tahun oleh warga desa sejak dahulu dimana sekarang terjadinya perkembangan dalam desain fashion perkembangan dari warna dan ukuran motif yang di hasilkan yang mengalami pergeseran nilai bentuk dan makna baru. sehingga terciptanya karya kain tenun Gotia dengan bentuk motif dan warna baru, Kain Gotia yang berkembang dari segi warna dan ukuran saat ini sesungguhnya bukanlah kain yang 'sukla' (suci) karena tidak melalui proses upacara atau ritual keagamaan. Sehingga tetap dapat dikembangkan lagi, sepanjang masih menjaga pakem keeksistensian kain Gotia sendiri yang kental akan nilai filosofis. Fashion sebagai sarana komunikasi non verbal, tidak serta merta mengesplotasi kain sakral hanya karena melihat keunikan motif kain tersebut. Melainkan bagaimana fashion menjadi sebuah sarana untuk menyampaikan pesan melalui kreativitas mengekspresikan kekayaan wastra nusantara tanpa menghilangkan atau merendahkan nilai sakral maupun filosofi dari wastra bebal tersebut.

Kata Kunci : Globalisasi, Kain Gotia, Perkembangan, Pariwisata

Latar Belakang

Dewasa ini di masyarakat Bali, sangat terpengaruhi arus modernisasi maupun globalisasi dengan fenomena revolusi industri 4.0 yang diakibatkan oleh pariwisata. Menurut Picard (1990 dan 1993) dalam Anom Mayun, Globalisasi di Bali berkaitan erat dengan pariwisata, Picard melihat bahwa kemajuan pariwisata dapat memberikan benefit pada kebudayaan Bali itu sendiri, kemajuan pariwisata Bali memberikan dampak positif dan negatif. Dampaknya pada saat sekarang ini adalah terjadinya perkembangan secara ekstensif terhadap semua objek seni di Bali dimulai dari tari, patung, seni lukis, kain tenun dan seterusnya.

Perkembangan adalah perubahan yang progresif dan kotinyu (berkesinambungan) (Syamsu Yusuf LN, 2006). Perkembangan berarti menjadi banyak, maupun bertambah sempurna (G. Setya Nugraha, 2013:312). Perkembangan ragam hias, motif, dan warna, yaitu adanya perubahan yang menunjukkan adanya penambahan dan menjadi lebih sempurna secara kontinyu (berkesinambungan) pada ragam hias, motif, dan warna. Dalam hal ini bisa mengacu pada perubahan dan pencampuran motif atau kain yang tidak konvensional yang diakibatkan oleh penggunaan bahan dan alat itu sendiri. Ini bisa mengacu pada gaya pencampuran dengan cara baru. Kain Tenun Gothia merupakan salah satu kain tenun yang mengalami kemajuan dan perkembangan dalam dunia fashion hal tersebut tidak bisa lepas dari keperluan ekonomi pasar masyarakat yang dipengaruhi pengaruh arus modernisasi dan globalisasi

Kain tenun gotia merupakan salah satu kain tradisional di Desa Adat Tenganan Pageringsingan dan juga salah satu kain sakral yang digunakan setiap pelaksanaan upacara di desa adat tenganan baik digunakan untuk sapat, anteng/selendang dan juga kalung, kain tenun Gotia diciptakan ratusan tahun oleh warga desa sejak dahulu. Kain Gotia memiliki estetika khusus, dan keunikan tersendiri sebagai karya tekstil. Keunikan dari kain gotia, Khas motif khusus yaitu motif persegi empat dan persegi panjang yang timbul akibat penggabungan antara garis horizontal dan vertikal dengan struktur 2.1.2.1, dengan warna hitam dan putih, Proses yang sangat panjang mulai dari kapas dan benang yang ditenun menggunakan alat tenun tradisional tenganan yaitu Cag - cag hingga menjadi selembar kain. Masyarakat di Desa Tenganan menggunakan Kain Gotia hanya pada upacara keagamaan saja dalam kehidupan sehari-hari masyarakat tidak menggunakan kain tersebut dikarenakan kepercayaan terhadap simbol dan makna dari kain tersebut. Namun kini, kain tenun gotia telah mengalami kemajuan dan perkembangan sejak 4 tahun belakangan ini.

Kemajuan dan perkembangan terjadi pada warna. Timbulnya warna baru yang pada awalnya menggunakan warna dasar putih dengan motif garis hitam, warna dapat didefinisikan secara objektif sebagai sifat cahaya yang di-



Gambar 1: Masyarakat Desa Adat Tenganan Pageringsingan Memakai Kain Gotia Sebagai Anteng dalam Upacara Adat
Sumber : Dokumentasi, Dedy Prayatna 2019

pancarkan, atau secara subjektif sebagai bagian dari pengalaman indra pengelihatan. Secara Objektif/fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik (Sanyoto, 2010:11). sehingga terciptanya karya kain tenun Gotia dengan bentuk motif, tekstur yang di akibatkan oleh penggunaan bahan yang berbeda dan warna-warna yang baru. Hal tersebut tidak bisa lepas dari peminat dan pecinta atau pendukungnya yang selalu kreatif melakukan inovasi, mencari dan menciptakan desain yang sesuai dengan selera pasar atau konsumennya. Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat pelebaran atau pergeseran fungsi dan penerapan kain poleng khususnya pada bidang fashion ditinjau dari segi estetika, etika maupun logika.

Pembahasan

Desa Tenganan Pegringsingan merupakan salah satu desa di Bali yang terkenal dengan keanekaragaman dari hasil tenun yang di miliki. Beberapa diantaranya adalah kain *gedogan*, kain *gotia*, kain *celagi manis*, kain *idup panak* dan lain-lain. Setiap kain tradisional di Desa Tenganan memiliki perbedaan mulai dari material, motif, fungsi hingga makna. Kain tenun gotia merupakan salah satu kain tradisional di Desa Adat Tenganan Pageringsingan. Yang di percaya oleh masyarakat memiliki makna dan filosofi khusus.

Bapak Nyoman Sadra dalam wawancara pada 15 April 2019 menjelaskan:

Kain Tenun Gotia tergolong dalam Wastra Wali atau Kain Bebali (Kain Bali) sebagai kain sakral yang sangat sederhana baik dalam penampilan maupun pembuatannya. dan juga salah satu kain sakral yang digunakan setiap pelaksanaan upacara di desa adat tenganan oleh Teruna, Dehe dan Desa digunakan untuk saput, anteng/selendang dan juga kalung. dalam proses penggunaannya kain Gotia harus menyatukan dua lembar kain Gotia. kain tenun Gotia di ciptakan ratusan tahun oleh warga desa sejak dahulu, namun, Hingga saat ini tidak ada catatan tertulis secara resmi mengenai asal mula tenun Gotia di desa Tenganan Pegringsingan.

Kain Bebali biasanya berwarna polos, bergaris, atau kotak-kotak aneka warna dan digunakan pada upacara agama (Bandem,1996:7). Kain Gotia memiliki estetika khusus, dan keunikan tersendiri sebagai karya tekstil. keunikan dari kain gotia, Khas motif khusus yaitu motif persegi empat dan persegi panjang yang timbul akibat penggabungan antara garis berwarna hitam dengan arah horizontal dan vertikal dengan struktur 2.1.2.1 dengan di dasari warna putih,



Gambar 2 : Kain Tenun Gotia
Sumber : Dokumentasi Dedy Prayatna, 2019

Proses pembuatan yang sangat panjang mulai dari kapas dan benang yang ditenun menggunakan alat tenun tradisional tenganan yaitu Cag – cag. Masyarakat di Desa Tenganan Menggunakan Kain Gotia hanya pada upacara keagamaan saja dalam kehidupan sehari hari masyarakat tidak meng-

gunakan kain tersebut dikarenakan kepercayaan terhadap symbol dan makna yang terdapat pada motif dan warna kain Gotia tersebut. Sehingga kain gotia memiliki kualitas, nilai estetika dan makna khusus di dalamnya. Kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu tradisi atau pola umum. Kehadiran warna juga memberikan tanda tanda tertentu yang sudah merupakan suatu kebiasaan umum misalkan tanda merah, kuning, hijau lampu jalan. (Dharsono, 2007:40). Di Desa Adat Tenganan warna sering kali di kaitkan sebagai lambang atau symbol. penggunaan pewarnaan alami, seperti darah binatang, getah pohon, kulit kayu, daun-daunan merupakan salah ciri dari karya seni di desa adat Tenganan Pageringsingan. Pada umumnya, desa adat Tenganan memiliki tiga warna dasar, yaitu putih (atau putih tulang) yang menggambarkan angin, hitam yang menggambarkan air, dan merah yang menggambarkan api. Sesuai dengan penggambaran karakter dewa Brahma, Wisnu, dan Siwa. Pada masyarakat Hindu Bali tiga warna tersebut disebut juga sebagai warna tridatu. Warna tridatu dianggap sebagai warna sakral karena merupakan simbol dari dewa Brahma, Wisnu, dan Siwa, sehingga dalam setiap upacara ritual selalu digunakan untuk warna berbagai media, seperti kain poleng merah-putih-hitam atau benang tridatu.

Kain tenun gotia memiliki warna dasar putih dan motif garis vertikal dan horizontal berwarna hitam.

Bapak Nyoman Sadra dalam wawancara pada 15 April 2019 menjelaskan:

Warna hitam dan putih dalam kain gotia bias saja dapat di representasikan sebagai keseimbangan alam atau rwa bineda. Rwa Bineda sebagai cerminan adanya dikotonomi dualitas kehidupan yang saling mengisi sebagai contoh kebagikan dan keburukan.

Perkembangan Kain Tenun Gotia tidak bisa lepas dari keperluan ekonomi pasar masyarakat yang dipengaruhi pengaruh arus modernisasi dan globalisasi. peminat dan pecinta juga tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan kemajuan kain tenun gotia, pendukungnya yang selalu kreatif melakukan inovasi, mencari dan menciptakan desain yang sesuai dengan selera pasar atau konsumennya Perkembangan warna tenun Gotia di desa Tenganan Pagersingsingan mengalami perubahan baik berupa pencampuran warna, Warna tenun Gotia juga mengalami penambahan jumlah warna .



Gambar 3: Kain Tenun Gotia dengan berbagai varian warna dan menggunakan pewarna kimia Sumber : Dokumentasi Dedy Prayatna, 2019

Kain tenun Gotia sebagai kain bertuah yang disakralkan karena keterkaitan fungsinya sebagai sarana pelengkap upacara keagamaan. Dilihat secara logika, selama kain Gotia tersebut tidak menggunakan warna putih hitam dan melalui proses upacara atau ritual keagamaan ataupun digunakan sebagai upacara keagamaan, maka kain Gotia tersebut tidak dianggap 'sukla' (suci). Sehingga kain Gotia dengan warna yang lain tetap bias di kembangkan sesuai keutuhan pasaran, yang kemudian memberi nilai tambah pada kain tersebut karena mengangkat lokal genius budaya setempat. Melalui fashion sebagai sarana komunikasi nonverbal, memperkenalkan produk budaya berupa kain tradisional dalam eksistensi perkembangan zaman. Dilihat secara etika, perkembangan kain gotia hanya terjadi pada ukuran dan warna. Masyarakat memperkenalkan tidak dengan menonjolkan ekspresi sakral dari kain gotia tetapi tidak juga menunjukkan unsur kekinian yang terlalu berlebihan sehingga tetap menjaga pakem keeksistensian kain Gotia sendiri sebagai kain yang tetap berunsur sakral dan memiliki nilai filosofi tinggi dan perkembangannya tersebut juga tidak boleh digunakan dalam upacara keagamaan.

Penutup

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa keberadaan kain tenun Gotia sebagai kain bebali yang memiliki nilai-nilai filosofis dan dipandang memiliki nilai sakral, kini telah mengalami perkembangan dari segi warna dan ukuran yang bervariasi. Kain Gotia yang berkembang dari segi warna dan ukuran saat ini sesungguhnya bukanlah kain yang 'sukla' (suci) karena tidak melalui proses upacara atau ritual keagamaan. Sehingga tetap dapat

dikembangkan lagi, sepanjang masih menjaga pakem keeksistensian kain Go-tia sendiri yang kental akan nilai filosofis. Fashion sebagai sarana komunikasi non verbal, tidak serta merta mengesplotasi kain sakral hanya karena melihat keunikan motif kain tersebut. Melainkan bagaimana fashion menjadi sebuah sarana untuk menyampaikan pesan melalui kreativitas mengekspresikan kekayaan wastra nusantara tanpa menghilangkan atau merendahkan nilai sakral maupun filosofi dari wastra bebalı tersebut.

Daftar Rujukan

- Anom Mayun, Ngr. 2015. *Komodifikasi Kain Tenun songket Bali Di Tengah Perkembangan Industri Kreatif Feshin*.
- Bandem, I Made. 1996. *Wastra Bali, Makna Simbolis Kain Bali*. Denpasar : Hartanto Art Books.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains
- Nugraha, G. Seya. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia Praktis*. Surabaya: Sulita Jaya.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdı. 2010. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Yusuf, Syamsu LN. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Narasumber

Nama : I Nyoman Sadra.
Umur : 63Thn.
Alamat : Desa Adat Tenganan Pageringsingan.
Pekerjaan : Akupunturis (Kepala Desa Adat Tenganan Pageringsingan Thn.1995)

Penerapan Unsur Desain Pada Busana *Ready-To-Wear* Perempuan *Plus Size* Brand *Pofeleve*

Ayu Krisna Gayatri Sari Dewi

Mahasiswa S2 Institut Seni Indonesia Denpasar

krisnagayatridewi@gmail.com

Abstrak

Busana *ready to wear* Brand *Pofeleve* dalam rancangannya mengandung nilai estetika dilihat dari unsur desain yang meliputi warna, garis, tekstur, dan bentuk. Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Penggunaan garis yang tepat pada busana *ready-to-wear* dapat mempengaruhi look pada sebuah busana. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan pengelihatan) maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan). Bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang memiliki area dan bidang dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Pada *fashion* bentuk dilihat dari siluet busana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan interpretatif. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan penerapan unsur desain dan interpretasi dari penulis yang dilihat dari warna, garis, tekstur, dan bentuk dengan demikian diharapkan mampu menunjukkan kepada para konsumen atau perempuan *plus size* agar dapat memilih busana yang sesuai dengan bentuk tubuh mereka.

Kata kunci: Warna, Garis, Tekstur, Bentuk, Pofeleve

Pendahuluan

Fashion menjadi masalah nomor satu bagi perempuan plus size, karena fashion memiliki fungsi sebagai ekspresi individualistik, aspek komunikatif, menciptakan citra diri dan sebagai bagian dari lifestyle atau gaya hidup. Saat ini dunia fashion di Indonesia menggambarkan gaya hidup masyarakat yang modern, mengikuti tren dan fashionable. Pada akhirnya banyak perempuan plus size mengalami kesulitan mencari busana yang sesuai dengan ukuran tubuhnya dan nyaman, karena masih sedikitnya fashion *brand* yang mewadahi kebutuhan fashion busana untuk perempuan plus size.

Sedikitnya fashion brand yang mewadahi kebutuhan fashion busana ready-to-wear untuk perempuan plus size, menjadi peluang bisnis yang sangat besar. Salah satu fashion brand yang merespon peluang bisnis tersebut adalah brand Pofeleve. Pofeleve didirikan oleh Poppy Hanadi, Fe Utomo, Hellen Belina, Holy Veronica. Pofeleve memproduksi busana ready-to-wear dengan gaya casual, busana yang nyaman digunakan sehari-hari ini terdapat ciri khas pada unsur bentuk dan tekstur yang diterapkan. Dalam perancangan busana plus size terdapat unsur desain. Penerapan yang tepat sangat berpengaruh bagi tujuan perancangan sebuah busana. Unsur desain itu antara lain warna, garis, tekstur, dan bentuk.

Warna merupakan salah satu unsur desain yang paling menonjol, karena dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, kebudayaan dan citra yang berbeda-beda (Chodijah, 2011:16). Pemilihan warna yang tepat dapat memberikan nilai yang estetik bagi pengguna, khususnya perempuan *plus size*. Kumpulan dari titik yang berdekatan dalam satu lintasan akan membentuk garis. Garis sebagai bentuk mengandung arti yang lebih dari pada titik, karena dengan bentuknya sendiri garis menimbulkan kesan tertentu pada sang pengamat (Djelantik, 1999:2). Penggunaan garis yang tepat pada busana ready-to-wear dapat mempengaruhi look pada sebuah busana. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara dilihat atau diraba (Safwan, 2015). Tekstur dapat memengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan pengelihatannya), maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan). Pemilihan bahan pakaian yang teksturnya tidak sesuai dengan bentuk badan dapat merugikan pengguna, karena permukaan bahan mempunyai efek terhadap tubuh. Bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa bentuk yang memiliki area dan bidang dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka akan terbentuk bidang tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (Safwan, 2015). Dalam membuat desain, tidak hanya berlandaskan ide, tetapi juga harus mempunyai konsep rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami. Pada busana, konsep rancangan bentuk dasar ini dituangkan ke dalam

bentuk pola rancangan, sehingga akan mudah diwujudkan ke bentuk pakaian yang sebenarnya. Dalam fashion unsur bentuk terlihat pada siluet pakaian. Siluet yang terbentuk pada busana *ready-to-wear* dapat memengaruhi look pada sebuah busana.

Dalam menyampaikan pesan atau informasi, target audience memiliki persepsi yang berbeda – beda memandang sebuah desain. Kehadiran kritikus dalam dunia *fashion* sangat penting, karena kritikus dapat membantu target audience dalam memberikan informasi tentang penerapan unsur – unsur desain yang dapat memengaruhi bentuk tubuh. Dengan demikian, unsur desain dalam sebuah busana *plus size* menjadi objek menarik untuk diteliti.

Data Dan Pembahasan

Pada dasarnya *fashion plus size* dikembangkan untuk menimbulkan kembali rasa percaya diri bagi wanita yang memiliki ukuran tubuh lebih besar, dengan menyediakan busana *plus size* dengan model yang lebih beragam. Dalam penulisan ini dikaji pengaruh yang ditimbulkan dari unsur warna, garis, tekstur, dan bentuk yang diterapkan pada busana *plus size* produk *brand Pofeleve*.

Unsur Warna Pada Busana Plus Size Produk Brand Pofeleve

Warna adalah salah satu elemen visual seni rupa dan desain yang sangat penting. Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber cahaya matahari atau sumber cahaya lainya (Darmaprawira, 2002: 2223). Warna merupakan salah satu unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, kebudayaan dan citra yang berbeda-beda.

Warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati. Sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah spectrum tertentu yang terdapat di dalam cahaya yang sempurna berwarna putih (Nugroho, 2008;2). Ilmu tentang warna seringkali juga disebut *chromatics*. Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1493) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci. Teori warna mulai mendapat perhatian serius setelah dikembangkan oleh Sir Isaac Newton yang juga ahli fisika, melalui tulisannya *Optick* pada 1704.

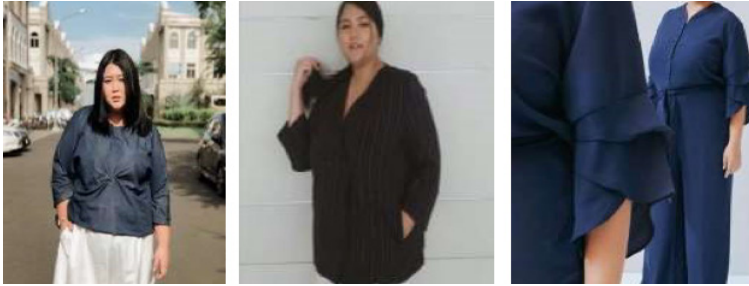
Menurut Sanyoto, dalam seni rupa dan desain, warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu:

1. **Hue** – Pembagianwarnaberdasarkannama-namawarna, seperti: merah, biru, kuning dan seterusnya.
2. **Value** – Terang – gelapnyawarna.
3. **Intensity** – Tingkat kemurnian atau kejernihnataukejernihnawarna Berdasarkan **hue**, warna dipilah menjadi empat golongan, yaitu: o Warna primer yang terdiri dari merah, kuning, dan biru.

4. Warna sekunder, merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang (1:1), menghasilkan warna oranye (merah + kuning), hijau (kuning + biru), dan ungu (biru + merah).
5. Warna intermediat, merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna yang terdiri dari : warna kuning – oranye (*deep yellow*), merah – oranye (*red/vermillion*), merah – ungu (*purple*), biru – violet (*indigo*), biru – hijau (*sea green*), dan kuning – hijau(*moon green*).
6. Warna tersier, merupakan warna hasil percampuran dua warna sekunder yang terdiri dari :warna coklat kuning, coklat merah, coklat biru.
7. Warna kuartar, merupakan warna hasil percampuran dua warna tersier yang terdiri dari :warna coklat jingga, coklat hijau, dan coklat ungu. (2011 : 24-27)

Kemudian, warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya, dan lain-lain (Nugroho, 2008;35). Dalam dunia mode, warna merupakan pigmen yang telah diciptakan ahli kimia dan kemudian seniman yang membuatnya menjadi spektrum warna. Setelah spectrum warna tercipta, sudah menjadi tugas desainer untuk menganalisa bagaimana warna tersebut dapat memberikan efek ketika digabungkan dengan siluet, motif, tekstur dan detail. Dampak pada pelanggan dan respon mereka adalah hal yang harus diprediksi, karena faktor dinamis dari budaya, psikologi, fisiologi dan bahasa. Psikologi warna biasanya menjadi sulit karena tidak terprediksinya suatu individual dengan asosiasi warna. Hal ini disebabkan karena beberapa orang tidak cocok menggunakan warna tertentu, karen usia, warna rambut, warna kulit, ukuran tubuh, dll. Pada produk busana plus size Brand Pofeleve warna menjadi unsur penting yang mempengaruhi look pada pengguna produk brand Pofeleve.

Warna pada produk busana plus size brand Pofeleve mengadopsi warna *elegant* dan *romantic* pada fashion. Warna elegant pada fashion meliputi warna gelap seperti warna black, navy, dan charcoal grey, warna gelap dipilih karena warna gelap menimbulkan kesan langsing pada penggunanya. Selain warna gelap produk busana plus size brand Pofeleve cukup berani menggunakan warna terang yang merupakan warna romantic pada fashion yang digunakan seperti peach, merah, baby blue, golden cream, dan glacier grey. Warna terang dalam menimbulkan kesan pada tubuh memang berbanding terbalik dengan warna gelap, namun pada produk busana plus size brand Pofeleve yang berani menggunakan warna terang ini diimbangi oleh garis yang muncul pada busana.



Gambar1. Warna elegant produk busana ready-to-wear plus size brand Pofeleve
(Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)

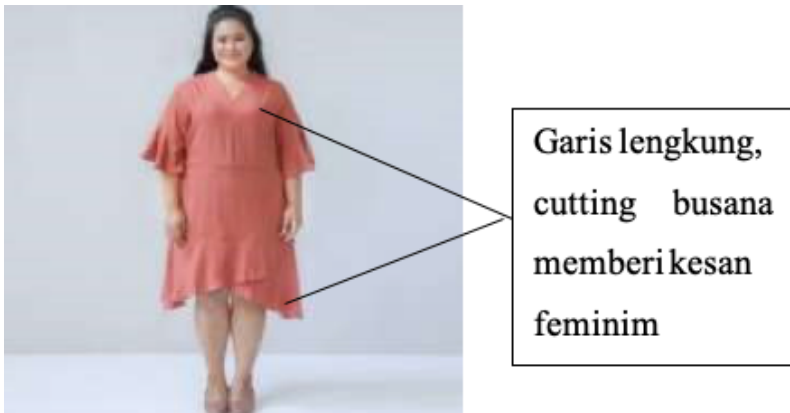


Gambar 2. Warna romantic produk busana plus size brand Pofeleve
(Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)

Unsur Garis Pada Busana Plus Size Produk Brand Pofeleve

Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek ciptaannya. Kumpulan dari titik yang berdekatan dalam satu lintasan akan membentuk garis. Garis sebagai bentuk mengandung arti yang lebih dari pada titik, karena dengan bentuknya sendiri garis menimbulkan kesan tertentu pada sang pengamat (Djelantik, 1999 : 22). Garis merupakan unsur yang paling tua dan sering digunakan oleh manusia. Unsur garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda lain. Ada dua jenis garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dengan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek, garis ini menimbulkan kesan tegas, kaku, monoton. Garis lengkung adalah garis yang jarak antara ujung dengan pangkalnya mengambil jarak yang panjang, garis ini menimbulkan kesan lemah lembut, luwes, dinamis.

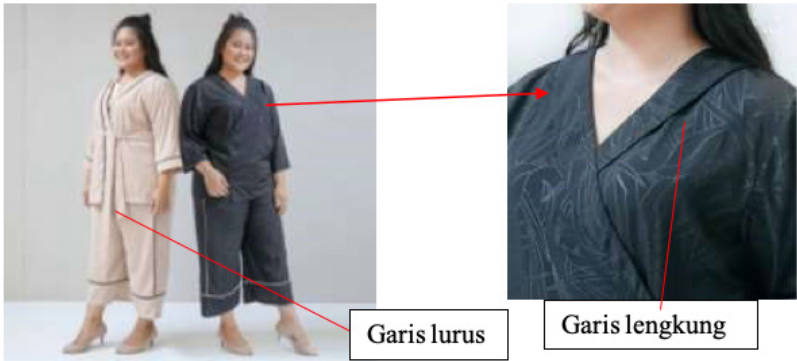
Garis pada fashion sangat mempengaruhi look pada sebuah busana. Garis yang diterapkan pada busana plus size produk brand Pofeleve meliputi garis lurus yang menimbulkan kesan tegas pada pakaian, garis lurus yang diterapkan pada bagian tengah atau cutting pembentuk dasar busana memperlihatkan body shape menjadi lebih langsing serta garis vertikal yang terlihat pada motif kain. Namun, untuk mengimbangi kesan yang ditimbulkan pada penerapan garis kaku maka brand Pofeleve mengimbangi dengan adanya garis lengkung yang terlihat pada cutting pakaian dan motif. Garis lengkung yang diterapkan memberikan kesan feminim dan casual yang merupakan ciri khas dari brand Pofeleve.



Gambar3. Produk busana plus size ready to wear brand Pofeleve
(Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)



Gambar4. Produk busana plus size ready to wear brand Pofeleve
(Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)



Gambar5. Produk busana plus size ready to wear brand Pofeleve
 (Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)

Unsur Tekstur Pada Busana Plus Size Produk Brand Pofeleve

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara dilihat atau diraba (Safwan, 2015). Tekstur dapat memengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan penglihatan) maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan).

Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada sifat permukaan benda atau bahan., tetapi juga menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan bahan, baik secara visual (berdasarkan penglihatan maupun secara sensasional kesan terhadap perasaan)

Berdasarkan visualnya, bahan pakaian dapat dsb :

1. kusam dan berkilau
2. tembus pandang dan tidak tembus pandang
3. jarang dan rapat
4. polos da bermotif

Berdasarkan sentuhan kulit dan ujung jari, bahan pakaian dapat dsb :
 bahan tebal dan tipis

1. lembut, halus, dan kaku
2. licin dan kasar
3. bergelombang, berbulu, dan rata

Tekstur akan memberi kesan dan pengaruh tertentu terhadap bentuk badan dsb :

1. bahan yang teksturnya berkilau memberi kesan gemuk
2. bahan yang teksturnya lemas dan kusam memberi kesan tambah langsing
3. bahan yang teksturnya tebal, kaku, dan kasar, memberi kesan tam-

bah gemuk

4. bahan yang polos memberi kesan lebih langsing dari pada bahan yang bercorak

Pemilihan bahan pakaian yang teksturnya tidak sesuai dengan bentuk badan dapat merugikan pengguna karena permukaan bahan mempunyai efek terhadap tubuh. Produk busana plus size brand Pofeleve memilih kain katun sebagai bahan pakaian yang diproduksi. Berdasarkan visualnya kain katun termasuk kain yang kusam, polos, tipis namun tidak tembus pandang memiliki serat rata dan halus serta tekstur kain yang lemas dan kusam sehingga memberi kesan lebih langsing.

Kain katun memiliki sifat-sifat menguntungkan adalah sifat yang kuat dalam keadaan basah bertambah 25%, dapat menyerap air (higroskopis), tahan panas setrika tinggi, dan tahan obat-obat kelantang. Disamping sifatnya yang menguntungkan diatas terdapat sifat yang kurang menguntungkan yaitu katun tidak tahan terhadap asam mineral dan asam organik, katun kurang kenyal yang menyebabkan mudah kusut, dan katun dapat susut saat dicuci, kain katun harus disimpan dalam keadaan kering atau di tempat yang tidak lembab (Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira (2008:157).



Gambar 6. Produk busana plus size ready to wear brand Pofeleve
(Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)

Unsur Bentuk Pada Busana Plus Size Produk Brand Pofeleve

Bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang memiliki area dan bidang dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka akan terbentuk bidang tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi

(Safwan, 2015). Istilah bentuk dalam bahasa Indonesia dapat berarti “bangun” (shape) atau bentuk plastis (form). Setiap benda mempunyai ban-

gun dan bentuk plastis. Bangun adalah bentuk benda yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebutkan sifatnya yang bulat, segitiga, persegi atau tak beraturan. Bentuk yang dikenal ada 2 macam, yaitu bentuk geometris dan bentuk organis. Dalam unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi 4, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, bentuk bentuk geometris ini banyak diterapkan pada pakaian.

Dalam membuat desain, tidak hanya berlandaskan ide, tetapi juga harus mempunyai konsep rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami. Pada busana konsep rancangan bentuk dasar ini dituangkan kedalam bentuk pola rancangan, sehingga akan mudah diwujudkan ke bentuk pakaian yang sebenarnya. Dalam fashion unsur bentuk terlihat pada siluet pakaian, produk plus size Pofeleve menerapkan siluet Y dan H pada produk busananya.

Siluet Y

Bentuk luar pakaian yang berbentuk Y pada bagian bahu lebar dan pada bagian bawah lurus dan mengecil.



Gambar 7. Siluet Y produk busana plus size ready to wear brand Pofeleve (Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)

Siluet H

Bentuk luar pakaian yang berbentuk lurus atau berbentuk tube, adalah bentuk pakaian yang tidak memperlihatkan bentuk pinggang. Pada bagian pinggang berisi tali guna sebagai belt untuk memperlihatkan batas pinggang.



Gambar 8. Siluet H produk busana plus size ready to wear brand Pofeleve
(Sumber: <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>)

Siluet yang diterapkan pada koleksi busana *ready to wear* produk *brand* Pofeleve menerapkan siluet Y dan H yang pada dasarnya siluet ini membentuk tubuh dengan aksent kerut, tali, atau garis pada bagian pinggang ini diterapkan agar busana tersebut dapat memperlihatkan proporsi ukuran badan batasan antara atas dan bawah tubuh menjadi kunci dari desain busana agar badan tidak terlihat melebar.

Penutup

Berdasarkan pembahasan diatas, penerapan unsur desain berpengaruh penting dalam sebuah rancangan busana guna melihat fungsi yang ditujukan dari rancangan busana plus size. Koleksi busana *ready to wear* Pofeleve hadir dengan penerapan warna dan garis yang lebih berani dan menerapkan penggunaan bahan dengan tekstur dan bentuk yang aman atau netral bagi pengguna.

Warna pada produk busana plus size brand Pofeleve mengadopsi warna *elegant* dan *romantic* pada fashion. Warna gelap sangat disarankan dalam penerapan busana plus size berbanding terbalik dengan penggunaan warna terang. Desain Pofeleve dengan warna terang cukup berani dan masih aman digunakan karena diimbangi dengan cutting atau potongan pola yang tepat. Garis yang diterapkan pada busana plus size produk brand Pofeleve meliputi garis lurus yang menimbulkan kesan tegas pada pakaian, garis lurus yang diterapkan pada bagian tengah atau cutting pembentuk dasar busana memperlihatkan bentuk badan menjadi lebih langsing serta garis vertikal yang terlihat pada motif kain. Garis lengkung yang diterapkan memberikan kesan femininitas

dan casual yang merupakan ciri khas dari brand Pofeleve. Berdasarkan visualnya kain katun termasuk kain yang kusam, polos, tipis namun tidak tembus pandang memiliki serat rata dan halus serta tekstur kain yang lemas dan kusam sehingga memberi kesan lebih langsing. Produk plus size Pofeleve menerapkan siluet Y dan H pada produk busananya. Pembentukan batasan pada pinggang penting bagi busana plus size agar pengguna terlihat lebih langsing karena adanya bagian yang mengecil atau membentuk tubuh.

Dalam koleksi busana *ready to wear brand* Pofeleve mengambil dua *look* yang berbeda sehingga belum terlihat identitas lain selain busana untuk perempuan *plus size* yang terlihat dari ukuran bukan identitas produk yang terlihat dari unsur desainnya. Namun untuk koleksi dari brand ini masih aman untuk digunakan para perempuan plus size karena desain dengan warna yang cukup berani diimbangi juga dengan penerapan bahan dan bentuknya.

Sumber Pustaka

- Chodijah & Moh. Alim Zaman. 2011. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : AL-FABETA
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira, 2008, *Tata Busana* Jilid 1,2 dan 3, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Safwan, 2015, *Landasan Teori Desain*, Bab II, Bandung : Universitas Kristen Maranatha
- Dr.Yekti Mumpuni dan Ari Wulandari. 2010. *Cara Jitu Mengatasi Kegemukan*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Yusmerita, 2007, *Desain Mode*, Universitas Negri Padang.

Sumber Lainnya

- <https://www.instagram.com/pofeleve/?hl=id>
- <http://www.bigsize.co.id/cara-dan-tipsberbusana-ala-wanita-gemuk-agarterlihatmempesona/#.html> Agustus 2016

Kemesraan Legong Dengan Semara Pagulingan

Dr. Kadek Suartaya, S.SKar., M.Si

Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Legong dan Semara Pagulingan rupanya bersua dan bersinergi dalam pengayoman dan kawalan ketat selera tinggi kaum bangsawan pada akhir era kerajaan Bali. Pada masa itu setiap istana memiliki gamelan Semara Pagulingan lengkap dengan penabuhnya. Semara Pagulingan *laras pelog* tujuh nada (*saih pitu*) memiliki repertoar *gending-gending* lepas (sajian instrumental) yang sarat bobot musikal dengan berbagai variasi jelajah modulasinya. Legong dengan karakteristik estetika olah tari serta kompleksitas koreografinya yang dapat bertutur beragam tema adalah mutiara yang bila diasah akan kian berkilau. Tetapi, seni karawitan dan salah satu tari Bali yang indah ini, belakangan tergerus binarnya.

Kata kunci: Semara Pagulingan, tari Legong, adi luhung

Pendahuluan

Atmosfir Pulau Dewata tak pernah sepi dari alunan suara gamelan. Kini hampir setiap desa, *banjar*, sanggar, sekolah, bahkan perseorang memiliki gamelan. Umumnya jenis gamelan yang lazim diakrabi oleh masyarakat Bali sejak setengah abad terakhir ini adalah Gong Kebyar, ensambel yang menguak dari Bali Utara pada tahun awal abad ke-20. Sedangkan lebih dari 20 jenis gamelan lainnya, khususnya gamelan yang tergolong tua, terenggok dalam kesepian. Kemana angin membawa suara merdu gamelan Semara Pagulingan?

Dulu, sebelum zaman kemerdekaan, tari Legong dengan orkestra pengiringnya gamelan Semara Pagulingan adalah genre seni karawitan terhormat yang turut melegitimasi kebesaran sebuah kerajaan. Seperti namanya, ensambel ini konon dilantunkan ketika sang raja sedang bermesraan di peraduan dengan istri (istri)-nya. Oleh karena itu, hampir setiap *puri* penguasa pada zaman itu memiliki barungan gamelan ini, baik Semara Pagulingan *saih pitu* maupun yang bernada lima.

Si cantik Legong dan Si tampan Semara Pagulingan ibarat sepasang kekasih yang sudah lama putus cinta. Legong sebagai sebuah tari cemerlang Bali sudah amat jarang bercumbu di pangkuan kemesraan Semara Pagulingan--ensambel gamelan Bali yang bertutur manis dan merdu. Tari Legong kini lebih intim dengan sumeringah Gong Kebyar, sementara gamelan Semara Pagulingan sekarang merintih dalam gulana kesendiriannya.

Legong dan Semara Pagulingan adalah seni pertunjukan prestisius pada era kerajaan Bali tempo dulu. Legong yang kini lazim disebut Legong Keraton itu adalah seni pentas kesayangan seisi keraton dan menjadi kebanggaan masyarakat kebanyakan. Semara Pagulingan yang kini eksistensinya kian kritis, pada zaman keemasan feodalisme diapresiasi dengan penuh asyik-masyuk oleh kaum bangsawan dan masyarakat luas, baik sebagai alunan sejuk musik instrumental maupun sebagai stimulasi estetik tari Legong.

Semara Pagulingan dan Legong

Belum jelas tentang kapan berinteraksinya Legong dengan Semara Pagulingan. Cikal bakal keberadaan Legong diduga bersemai di wilayah kerajaan Timbul, nama tua Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar. Catatan babad lokal setempat menyebutkan Legong sudah hadir di sana pada awal abad ke-19. Kenyataannya, hingga tahun 1930-an Sukawati memang dikenal sebagai pusat pengembangan Legong yang banyak didatangi oleh para seniman tari dan tabuh dari penjuru Bali. Reneng (Badung), Lotring (Kuta), Lebah (Peliatan), dan beberapa tokoh legong lainnya tercatat pernah *nyantrik* pada maestro legong setempat, Anak Agung Rai Perit, I Made Duaja, dan I Dewa Blacing.

Legong dan Semara Pagulingan rupanya bersua dan bersinergi dalam pengayoman dan kawalan ketat selera tinggi kaum bangsawan masa itu. Pada masa itu setiap istana memiliki gamelan Semara Pagulingan lengkap dengan penabuhnya. Dua lontar tua tentang gamelan Bali, *Aji Gurnita* dan *Prakempa*, menyinggung cukup signifikan tentang gamelan Semara Pagulingan dengan sebutan *Semara Aturu*. Mungkin itulah pasalnya gamelan ini dikaitkan keberadaannya sebagai musik rekreatif untuk menyertai saat-saat raja sedang memadu asmara di paruduannya.

Selain memakai gamelan Semara Pagulingan *laras pelog* tujuh nada, Legong kemudian tak kalah kenesnya diiringi dengan Palegongan—barungan gamelan turunan Semar Pagulingan—bersuara renyah menawan. Sayang ketika demam Gong Kebyar menggedor, gamelan Semara Pagulingan terjungkir dan gamelan Palegongan sempoyongan. Trend Gong Kebyar sejak mulai digulirkan semangat kompetisi pada tahun 1930-an, mendepak Semara Pagulingan dan gamelan Palegongan sebagai pengiring utama tari Legong. Legong “berselingkuh” dengan Gong Kebyar. Legong menjadi umum diiringi Gong Kebyar--menguak pada tahun 1915--hingga kini.

Sungguh tragis nasib gamelan Semara Pagulingan dan Palegongan. Gelora berkebyar ria menampik senyum manis dan membungkam suara merdu kedua gamelan tersebut. Masyarakat atau *sekaa-sekaa* pemilik gamelan Semara Pagulingan dan Palegongan cenderung begitu emosional dibawa arus deras gebyar Kebyar. Vandalisme kolektif pun merebak di mana-mana. Banyak gamelan Semara Pagulingan dan Palegongan dilebur menjadi Gong Kebyar. Sungguh tak ada rintangan dan halangan, semua bablas.

Kini, jika Gong Kebyar hampir dapat dijumpai di setiap *banjar* atau desa di Bali, gamelan Semara Pagulingan dan Palegongan dapat dihitung dengan jari. Itupun banyak dalam kondisi yang kurang terawat. Lebih memperhatikan lagi, masyarakat pewarisnya, banyak yang tak peduli. Di satu dua tempat, hanya karena tradisi atau karena difungsikan dalam konteks ritual keagamaan, gamelan ini ditabuh ala kadarnya. Selebihnya ia diteronggok lunglai dalam gudang persembunyiannya nan sunyi.

Semara Pagulingan Lesu

Gamelan Semara Pagulingan plus tari Legong-nya sebenarnya adalah seni pertunjukan unggulan Bali dengan jati dirinya yang begitu tangguh. Nuansa klasik yang mengkristal pada seni karawitan dan tari ini merupakan karunia yang patut digali dan dibinarkan. Semara Pagulingan *laras pelog* tujuh nada (*saih pitu*) memiliki repertoar *gending-gending* lepas (sajian instrumental) yang sarat bobot musikal dengan berbagai variasi jelajah modulasinya. Legong dengan karakteristik estetika olah tari serta kompleksitas koreografinya yang

dapat bertutur beragam tema adalah mutiara yang bila diasah akan kian berkilau.

Sayang, kemilau Legong dengan gamelan Semara Pagulingan-nya kian buram. Kantong-kantong pelestarian dan pembinaan tari Legong kehilangan nafas. Berpulanginya empu legong seperti Reneng (Badung), Raka Saba (Blahbatuh), Lebah (Peliatan), ikut pula melemahkan denyut alamiah kesenian ini. Sangat disayangkan, Sukawati yang di masa lalu menjadi pusat pengembangan Legong terpenting di Bali, kini sama sekali tak menyisakan jejak-jejak kejayaannya.

Adalah Pesta Kesenian Bali (PKB) memberi peluang dan kehormatan cukup besar bagi eksistensi tari Legong dan gamelan Semara Pagulingan. Legong dilejitkan menjadi materi sajian tari (kreasi *palegongan*) dalam lomba Gong Kebyar. Semara Pagulingan, di sisi lain, didaulat menjadi media iringan sendratari atau melenggang sendirian berinstrumentalia. Kapan Legong-Smarpagulingan diusung secara khusus sebagai sebuah genre seni pentas dalam implemmentasi semacam lomba Gong Kebyar se-Bali?

Gong Kebyar dengan tari-tarian *kebyar*-nya telah bergulir cukup meng-gairahkan. Gong Kebyar sebagai sebuah ekspresi seni masyarakat Bali masa kini telah memberi kontribusi yang signifikan bagi jagat kesenian. Gong Kebyar dengan tradisi lombanya di forum PKB telah berkiprah mengawal dan mengangkat prestasi dan prestise para senimannya dan sekaligus juga sanggar, *banjar*, desa, bahkan mungkin juga reputasi seorang bupati atau walikota. Gong Kebyar nan gegap dan riuh itu kini mungkin perlu diselingi dengan kontemplasi sejuk Semara Pagulingan.

Memang, penyebaran Semara Pagulingan di Bali tidak seluas Gong Kebyar. Dari yang kini masih tersisa itu sebagian dapat ditemui di selingkung Bali Selatan. Tetapi jika kita berkomitmen ingin menyelamatkan dan memberdayakan suatu nilai seni dan budaya yang kita pandang sangat berharga, upaya revitalisasi konstruktif sekecil apa pun akan memiliki makna. Mungkin dimulai dulu dengan kompetisi Legong Semara Pagulingan se-Bali Selatan sebelum mengangankan bertemunya utusan-utusan Legong Smara Pagulingan se-Bali di gelanggang PKB. Lalulintas pelaku seni dan budaya orang Bali masa kini yang interaktif, disertai semangat lomba, memungkinkan naik gengsin-nya Legong Semara Pagulingan di tengah masyarakat Bali. Dengan demikian, Bali tak hanya berbinar dengan gebyar Gong Kebyar dan puspa warna tari *kebyar*-nya tapi juga memancarkan sublimasi kasih dengan Legong Semara Pagulingan-nya.

Kemesraan Legong dengan Semara Pagulingan

Memang, kini gamelan Semara Pagulingan seakan terpinggir oleh gemuruhnya gamelan Kebyar. Namun demikian di beberapa tempat gamelan ini

masih disayangi dengan penuh kasih. Di lembaga pendidikan formal kesenian seperti ISI Denpasar keduanya dirawat dan dilentarkan keberadaannya selain juga banyak dijadikan media ungkap kreativitas seni masa kini. Ujian akhir para mahasiswa jurusan karawitan lembaga itu misalnya, sering melirik kedua gamelan ini, baik digarap sebagai musik konser maupun untuk mengiringi tari. Gamelan Samara Pagulingan khususnya tak jarang didaulat jadi media iringan sendratari kolosal besutan ISI di arena Pesta Kesenian Bali (PKB).

Pucuk dicinta ulam tiba, PKB tahun ini mempertemukan seni adi luhung Samara Pagulingan dengan tari legong. Pesta Kesenian Bali XLI Tahun 2019, yang telah berlangsung pada bulan Juni-Juli lalu, Samara Pagulingan dan tari Legong digelar dalam satu paket. Pagelaran gamelan samara pagulingan yang disertai dengan dua tari legong dipentaskan dalam bentuk parade antar kabupaten/kota se-Bali. Setiap sekaa grup / utusan kabupaten/kota wajib menampilkan dua tabuh serta mengiringi dua sajian tari legong. Dua tabuh yang harus ditampilkan adalah, satu tabuh klasik yang menjadi ciri khas gamelan samara pagulingan desa atau daerah dan satu tabuh pengembangan/kreasi. Demikian pula tari legong yang diketengahkan adalah satu tari legong klasik dan satu lagi adalah tari legong pengembangan/palegongan.

Kita, para pecinta kesenian Bali tentu berharap, melalui parade ini akan dapat menyimak warna lokal dan identitas gamelan samara pagulingan dengan suguhan tari legong dari masing-masing kabupaten/kota. Akan tetapi tidak semua daerah tingkat dua tersebut mengirimkan dutanya. Salah satu alasan absennya partisipasi mereka adalah karena kendala dana, padahal potensi kesenian ini yang ada di setiap kabupaten/kota sedang menunjukkan geliat kebangkitannya. Empat daerah tingkat dua yang mengutus *sekaa* samara pagulingannya adalah Kabupaten Gianyar, Badung, Denpasar, dan Buleleng. Kabupaten Buleleng yang tak begitu banyak memiliki gamelan samara pagulingan tampil dengan penuh rasa percaya diri. Buleleng mebarung dengan Kabupaten Badung dan Gianyar bersanding dengan utusan Kota Denpasar.

Parade samara pagulingan di arena PKB perlu terus digelar mengingat pertunjukannya sangat diminati masyarakat penonton. Untuk itu, pada tahun-tahun ke depan, kita/penonton sangat berharap masing-masing kabupaten/kota akan bersemangat mengirimkan dutanya. Jika memungkinkan dana untuk parade samara pagulingan patut/perlu diberi prioritas. Tabuh kreasi yang ditampilkan masing-masing kabupaten/kota telah menunjukkan semangat untuk mengembangkan gamelan samara pagulingan. Akan tetapi kreasi yang diperlukan untuk gamelan renyah manis ini adalah komposisi musik yang tetap menunjukkan identitas keklasikannya dengan warna pembaharuan yang menyegarkan serta dapat ditampilkan secara fleksibel dalam peristiwa-peristiwa budaya keagamaan Hindu. Untuk materi tari klasik, kiranya lebih menarik dan bervariasi menyuguhkan tema tari yang berbeda. Penyajian legong klasik

wajib Legong Kuntir bagi setiap duta tampak menjenuhkan, lebih-lebih dalam parade itu bagi sajian tari yang mendapat kesempatan tampil giliran kedua.

Daftar Pustaka

- Bandem, I Made, *et-al.* 1975. *Panitalaning Pegambuhan*. Proyek Percetakan/Penerbitan Naskah-Naskah Seni Budaya dan Pembelian Benda-Benda Seni Budaya.
- Bandem, I Made, 1985. *Ensiklopedi Gambelan Bali*. Proyek Penggalan, Pembiayaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisionil dan Kesenian Baru Pemerintah Daerah Tingkat I Bali.
- Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, Vol. 6 No. 1 September 2007. Denpasar : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar
- Dibia, I Wayan dan Rucina Ballinger. 2004. *Balinese Dance, Drama, and Music: A Guide to the Performing Arts of Bali*. Singapore : Periplus.
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) Yogyakarta.

Deskripsi dan Analisis Karakter Jatayu

Putu Angga Pratama

Mahasiswa Prodi Tari FSP ISI Denpasar

Abstrak

Jatayu adalah seekor burung yang bisa berbicara seperti manusia. Jatayu adalah putra ketiga Rsi Brisawa yang berarti masih keturunan langsung Dewi Brahmaistri, putri Batara Brahma. Ia mempunyai tiga saudara kandung yang bernama Garuda Harna, Garuda Brahman, dan Sempati. Jatayu bersahabat karib dengan Prabu Dasarata raja Ayodya. Mereka bersahabat sejak kecil karena kakek Prabu Dasarata yaitu Batara Kandikota bersahabat karib dengan Rsi Briwawa. Ketika Sita menjerit-jerit karena dibawa kabur oleh Rawana, Jatayu yang sedang berada di dahan sebuah pohon mendengarnya. Ia melihat ke atas, dan tampak Rahwana terbang membawa Sita, putri Prabu Janaka. Jatayu yang bersahabat dengan Raja Dasarata, merasa bertanggung jawab terhadap Sita yang merupakan istri putera sahabatnya, Sri Rama. Dengan jiwa ksatria meluap-luap dan berada di pihak yang benar, Jatayu tidak gentar untuk melawan Rawana. Ia menyerang Rahwana dengan segenap tenaganya. Namun Jatayu sudah renta. Ketika ia sedang berusaha menyelamatkan Sita dari Rahwana, sayapnya ditebas dengan pedang. Jatayu bernasib naas. Tubuhnya terjatuh ke tanah dan darahnya bercucuran. Karya tulis ini menggunakan metode kualitatif. Data primer dan sekunder didapat dengan mencari buku terkait dengan Ramayana maupun karakter tokoh Jatayu. Tujuan penulis mengangkat tokoh ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana karakteristik tokoh Jatayu. Dari hasil penelitian penulis mendapatkan karakteristik tokoh Jatayu adalah seekor burung yang mempunyai karakter yang baik dan penolong. Sifat tersebut terlihat pada saat ia menolong Dewi Sita dari cengkaman Rahwana.

Kata kunci: Burung, Menjerit-jerit, Menyerang, Ditebas, Penolong

Pendahuluan

Bagi pecinta seni pertunjukkan wayang tentunya sudah tidak asing lagi dengan cerita Ramayana. Cerita Ramayanan dalam seni pertunjukkan wayang selalu ditampilkan karena memang kisah ini adalah kisah legenda. Selain itu, banyak sekali pesan moral dan filosofi yang disampaikan dalam kisah Ramayana. Ramayana (dari bahasa Sanskerta: , Rāmāyaṇa; yang berasal dari kata Rāma dan Ayaṇa yang berarti “Perjalanan Rama”) adalah sebuah cerita/kisah kepahlawanan dari India yang digubah oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki dari cerita Dewi Sita.

Ketika Sita menjerit-jerit karena dibawa kabur oleh Rawana, Jatayu yang sedang berada di dahan sebuah pohon mendengarnya. Ia melihat ke atas, dan tampak Rahwana terbang membawa Sita, puteri Prabu Janaka. Jatayu yang bersahabat dengan Raja Dasarata, merasa bertanggung jawab terhadap Sita yang merupakan istri putera sahabatnya, Sri Rama. Dengan jiwa ksatria meluap-luap dan berada di pihak yang benar, Jatayu tidak gentar untuk melawan Rawana. Ia menyerang Rahwana dengan segenap tenaganya. Namun Jatayu sudah renta. Ketika ia sedang berusaha menyelamatkan Sita dari Rahwana, sayapnya ditebas dengan pedang. Jatayu bernasib naas. Tubuhnya terjatuh ke tanah dan darahnya bercucuran

Ketika Sang Rama dan Lakshmana sedang menelusuri hutan untuk mencari Dewi Sita, tampak oleh mereka darah berceceran. Setelah dicari asalnya, mereka menemukan seekor burung tanpa sayap sedang sekarat. Burung tersebut mengaku bernama Jatayu, yang berusaha menolong Dewi Sita karena diculik Rahwana. Namun usahanya tidak berhasil sehingga Dewi Sita dibawa kabur ke Alengka. Jatayu memberi tahu hal tersebut kepada Rama dan Laksmana. Kemudian Rama dan Laksmana menyempurnakan Jatayu dengan percikan air amerta. Karena percikan itu diberikan oleh orang yang mempunyai jiwa yang suci, maka arwah Jatayu sempurna terbang ke nirwana.

Di dalam tugas ini penulis akan memaparkan bagaimana karakter Jatayu dalam sebuah seni pertunjukan tari. Seni pertunjukan yang saya ambil adalah pementasan Sendratari Ramayana oleh para dosen Institut Seni Denpasar di Gedung Natya Mandala. Dalam pemaparan tugas ini saya mengangkat tokoh Jatayu. Metode yang penulis gunakan untuk mendapatkan informasi, dengan cara mencari buku dan wawancara. Tujuan dan manfaat dari karya tulis ini adalah memberikan informasi kepada pembaca tentang karakteristik tokoh Jatayu, dan manfaatnya agar pembaca lebih mengetahui karakteristik tokoh Jatayu.

Pembahasan Karakter Jatayu

Jatayu adalah seekor burung yang bisa berbicara seperti manusia. Jatayu adalah putra ketiga Rsi Brisawa yang berarti masih keturunan langsung

Dewi Brahmaistri, putri Batara Brahma. Ia mempunyai tiga sodara kandung yang bernama Garuda Harna, Garuda Brahman, dan Sempati. Jatayu bersahabat karib dengan Prabu Dasarata, Raja Ayodya. Mereka bersahabat sejak kecil karena kakek Prabu Dasarata yaitu Batara Kandikota bersahabat karib dengan Rsi Briwawa.

Jatayu adalah tokoh protagonis dari wiracarita Ramayana dan ia merupakan burung yang besar seperti raksasa. Jatayu adalah keponakan Garuda. Jatayu adalah putra Arun seorang kusir kereta Dewa Surya. Pada dasarnya, Jatayu adalah seekor burung garuda raksasa yang dapat berbicara dan bijaksana, berikut adalah ciri-ciri Jatayu :

1. Dapat berbicara
2. Memiliki pelatuk yang bergigi untuk mematuk musuhnya.
3. Bersayap kokoh untuk menghalau musuh yang menyerangnya.
4. Karakter Jatayu dalam kisah Ramayana adalah sebagai berikut :
5. Burung yang mengajarkan kebaikan.
6. Pemberani
7. Suka membela kebenaran
8. Tidak mudah menyerah.
9. Setia kepada tuannya.
10. Jatayu Dalam Seni Pertunjukan Tari

Pertunjukan merupakan suatu tontonan atau hiburan yang menampilkan sebuah hasil karya. Baik itu karya tari maupun yang lainnya. Salah satu pertunjukan yang berkaitan dengan tokoh Jatayu adalah petunjukan Sendratari Ramyana. Sendratari ini dibawakan atau ditarikan oleh para dosen Institut Seni Indonesia Denpasar yang bertempat di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Dalam sendratari ini tokoh Jatayu keluar pada adegan setelah Rama dan Laksmana mengetahui bahwa Dewi Sita telah hilang. Tokoh Jatayu keluar (ngelembur) dengan menunjukkan kegagahannya sebagai seekor burung. Berikut adalah foto tokoh Jatayu dalam cerita Ramyana :



(Gambar 1: Dokumen Pribadi)

Dari hasil analisa dari gambar di atas Jatayu berada dengan posisi ngepak sayap kiri dengan posisi agem kanan. Tata busana dan properti yang dipergunakan Jatayu yaitu :

1. Gelungan
2. Tapel
3. Badong
4. Angkep pala
5. Semayut
6. Awir
7. Baju
8. Celana
9. Stewel
10. Sayap (Properti)

Iringan yang digunakan pada sendratari Ramayana yaitu Gong Kebyar. *Gamelan gong kebyar* merupakan tipe atau jenis musik gamelan paling umum yang ada dan paling sering dipentaskan di Bali. Secara fisik *Gong Kebyar* adalah penyederhanaan dari *Gong Gede* dengan pengurangan peranan atau pengurangan beberapa buah instrumennya. Kata *kebyar* secara harfiah bermakna cepat, tiba-tiba, dan keras; merefleksikan jenis musik gamelan gong kebyar yang sangat dinamis, keras, dan memiliki tempo yang cepat. Gamelan gong kebyar memiliki lima nada dasar yang disebut *laras pelog* yaitu: *nding, ndong, ndeng, ndung,* dan *ndang*. Umumnya dalam pentas Gong Kebyar, terdapat 10-13 jenis instrumen yang digunakan dan masing-masing terdiri dari beberapa buah instrumen. Jumlah instrumen yang digunakan juga bervariasi, bergantung kelompok atau *sekaa* dari Gong Kebyar yang tampil. Instrumen yang digunakan tersebut adalah *Gangsa, Jegogan, Jublag, Reyong, Terompong,* gendang besar, *Ceng ceng, Kajar, Gong besar, Kemong, Babende,* suling bambu, dan rebab.

Pada bagian jatayu *ngelembur* iringannya sama seperti keluarnya tokoh burung dalam tari Legong Keraton Lasem, sampai ke bagian pesiat antara Prabu Lasem dengan seekor burung tersebut sama dengan adegan pada saat Jatayu melihat Dewi Sita yang diuculik oleh Rahwana kemudian ia berusaha menolongnya namun sayap Jatayu ditebas oleh Rahwana, sehingga Jatayu Jatuh ke tanah.

Simpulan

Jatayu adalah tokoh protagonis dari wiracarita Ramayana, putra Aruna dan keponakan Garuda. Ia merupakan saudara Sempati. Ia adalah seekor burung yang melihat bagaimana Dewi Sita diculik oleh Rawana. Ia berusaha melawan tetapi kalah bertarung dan akhirnya mati. Tetapi ketika belum mati dan masih sekarat masih bisa melaporkan kepada Rama bahwa Dewi Sita

istrinya, diculik.

Jatayu adalah tokoh protagonis dari wiracarita Ramayana, putra Aruna dan keponakan Garuda. Ia merupakan saudara Sempati. Ia adalah seekor burung yang melihat bagaimana Dewi Sita diculik oleh Rawana. Ia berusaha melawan tetapi kalah bertarung dan akhirnya mati. Tetapi ketika belum mati dan masih sekarat masih bisa melaporkan kepada Sri Rama bahwa Dewi Sita istrinya, diculik.

Dalam seni pertunjukan tari, Jatayu menggunakan kostum seperti tari baris namun hanya gelungan, baju, celana yang berbeda. Sisanya sama. Iringan yang dipergunakan yaitu iringan gong kebyar.

Daftar Pustaka

Suwandono, Dhanisworo BA dan Mujiyono SH. 1991. *Ensiklopedi Wayang Purwa I*. Jakarta. : Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan Kesenian Dit.Jen. Kebudayaan Departemen P & K.
https://id.wikipedia.org/wiki/Gamelan_gong_kebyar
<https://jagad.id/wayang-jathayu/>

Karakterisasi Tokoh Walunateng Dirah dalam Cerita Calonarang

Ni Putu Leslyani

Prodi Tari FSP Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Tokoh Walunateng Dirah adalah salah satu pelaku utama yang terdapat dalam cerita atau lakon Calonarang. Tokoh Walunateng Dirah sering disebut juga dengan nama Rangda Ing Dirah atau Reratuning Leak, dan lebih dikenal dalam seni pertunjukan dengan sebutan Matah Gede. Calonarang termasuk tarian ritual magis yang terkenal di Bali, karena berkaitan dengan ilmu sihir, ilmu hitam, ilmu putih, atau dikenal dengan nama pangiwa/pangleakan. Secara garis besarnya cerita semi-sejarah yang berasal dari abad ke IX ini mengisahkan perbuatan si janda sakti dan guru ilmu hitam dari Dirah bernama Calonarang atau Walunateng Dirah (janda raja dari Dirah) yang menyebabkan jatuhnya banyak korban jiwa manusia yang tidak berdosa (Dibia, 2007:1). Mendengar dari mulut ke mulut tokoh Walunateng Dirah ini memiliki dua sifat, yaitu antagonis dan protagonis. Untuk memenuhi tugas ini penulis menggunakan metode kualitatif. Data primer didapat dengan melakukan wawancara, data sekunder didapat dengan mencari buku terkait dengan Calonarang maupun karakter tokoh Walunateng Dirah. Tujuan penulis mengangkat tokoh ini adalah untuk mendeskripsikan sekaligus memahami langsung tokoh Walunateng Dirah. Hasil dari observasi ini menunjukkan bahwa tokoh Walunateng Dirah memiliki kesaktian dan sifat yang dapat ia gunakan sesuai situasi dan kondisi tertentu, selain itu cerita Calonarang juga dapat digunakan sebagai sumber dasar penciptaan seni di Bali.

Kata Kunci: Matah Gede, Semi-sejarah, Ilmu hitam, Antagonis-Protagonis.

Latar Belakang

Calonarang adalah sebuah kisah yang tidak asing lagi bagi masyarakat Bali dan Jawa. Di kedua wilayah ini, Calonarang menjadi sumber lakon dari berbagai jenis pertunjukkan baik tradisional maupun moderen. Kisah Calonarang dikarang pada tahun Caka 1462 atau 1540 masehi. Terdapat sebuah situs Calonarang, yang merupakan peninggalan di era kerajaan Kediri. Situs ini, bertempat di Dusun Butuh, Desa Sukorejo, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri (Pramoedya, 2015:8).

Dilihat dari arti kata Rangda Ing Dirah dalam bahasa Indonesia berarti janda dari Girah. Dalam kutipan lontar Calonarang disebutkan ada kata “*hana pwa randa lingen, umungwingkanang Girah, Calwan Arang pengaran ika*” yang mana berarti tersebutlah ada seorang janda yang bertempat tinggal di Girah, Calon Arang namanya.

Rangda atau Calon Arang sering juga disebut dengan nama Ni Walunateng Dirah yang artinya sama sebagai janda dari Dirah/Girah. Ni Calon Arang dikisahkan juga memiliki anak yang sangat cantik bernama Ni Dyah Ratna Mangali.

Akan tetapi, walaupun Ni Dyah Ratna Mangali berparas cantik jelita namun tidak ada seorang pun yang berani melamarnya. Hal ini disebabkan karena diketahui bahwa Ni Calon Arang dikenal memiliki kekuatan hitam (leak).

Merasa anaknya tidak laku karena tidak ada satupun yang berani melamarnya, maka muncullah amarah Ni Calon Arang dan memutuskan untuk pergi ke kuburan yang bernama Setra Gandhamayu. Dalam perjalanannya ke Setra Gandhamayu, Ni Calonarang diiringi oleh murid-muridnya yang bernama Ni Rarung, Wreksirsa, Mahisawandana, Lendya, Lendi, Lendi, Guyang dan Gandi.

Di Setra Gandhamayu Ni Calon Arang dan semua muridnya menari-nari dengan melakukan ritual memohon kehadiran Dewi Durga yang menguasai setra (kuburan). Permohonannya adalah untuk memperoleh kekuatan dan juga menubar penyakit di daerah Girah.

Pada prosesi persembahan kepada Dewi Durga yang bergelar Sang Hyang Bhairawi, Calon Arang dan muridnya menggunakan mayat yang diambilnya di kuburan. Sementara Ni Calon Arang sendiri melakukan prosesi bertapa dengan memakai perhiasan Raja Bhusana (busana kebesaran). Setelah lengkap dengan busana kebesarannya kemudian menghadaplah kepada Dewi Durga, dengan ketekunannya dalam melakukan pemujaan di setra Gandhamayu maka ia dan murid-muridnya dianugerahi kekuatan serta mampu untuk menebar segala macam penyakit di kerajaan Kediri.

Kekuatan anugerah yang didapatnya dari Dewi Durga ini menguatkan Ni Calon Arang menjadi “Reratuning Pengiwa-iwa” rajanya para penekun

ilmu kiwa/kiri leak. Ni Calon Arang memiliki berbagai kesaktian pengleyakan yang tiada mampu untuk menandinginya.

Secara garis besar, cerita ini mengisahkan perjalanan hidup janda sakti yang merupakan guru ilmu hitam dari Dirah bernama Calonarang atau Walunateng Dirah. Calonarang terlahir tidak dalam wujud bayi manusia tetapi berwujud seekor babi, karena ketekunannya saat bertapa di *Pura Kahyangan* (pura kuburan), Calonarang berubah menjadi manusia dan memperoleh kesaktian dari Bhatari Durga berganti nama menjadi Tanting Mas, atas petunjuk dari Bhatari Durga Tanting Mas diperintahkan ke Dirah. Tanting Mas kemudian menjadi permaisuri dan memiliki anak perempuan berparas cantik yang bernama Ratna Manggali. Ketika itu Ratna Manggali merengek, maka sang ibu memerintahkan supaya ia ke tempat ayahnya yang sedang melakukan pertemuan, sementara sang ayah menyuruhnya ke tempat ibunya. Demikian seterusnya sehingga sang ibu marah lalu memandang tajam suaminya. Ketika itu pula suaminya meninggal di tempat pertemuan. Tanting Mas yang selanjutnya telah menjadi janda kemudian bernama Walunateng Dirah (Kardji, 2007: 13).

Dalam buku yang berjudul *Cerita Calon Arang* karya Pramoedya Ananta Toer, buku *Calonarang* karya I Made Suarsa, dan *Ilmu Hitam Dari Bali* karya I Wayan Kardji menjelaskan bagaimana awal kelahiran calonarang berwujud seekor babi hingga menjadi seorang janda dari Dirah. Setelah wafatnya sang raja Dirah, Tanting Mas atau yang dikenal masyarakat sebagai Calonarang menjadi seorang pendeta pada Candi Dewi Durga. Beliau memiliki beberapa murid yang handal yaitu Weksirsa, Mahisa, Lendesi, Larung, Gandi, dan Guyung. Mereka semua pun merupakan pengikut setia dari Calon Arang, selain itu mereka juga membantu untuk menyebarkan ilmu hitam keseluruh negeri Dirah. Serta membantu Calon Arang untuk membunuh masyarakat yang berani menghina Calon Arang.

Pertunjukan Calonarang biasanya hanya mengangkat cerita Caloarang sudah menjadi seorang janda tidak sepenuhnya menceritakan bagaimana karakter dan kehidupannya sebelum menjadi seorang janda. Dari hal ini banyak orang yang tidak mengetahui bagaimana awal kelahirannya yang berwujud seekor babi hingga kini ia menjadi seorang janda yang sakti. Di antara episode-episode dari cerita Calonarang yang paling umum dipentaskan di Bali adalah: “Tanting Mas dan Cupu Mas”, “Ni Madusegara”, “Pembatalan Perkawinan Ratna Manggali”, “Pertikaian Patih Madri Melawan Rarung”, “Bahula Duta”, dan “Pembakaran Pohon Beringin”.

Melihat hal tersebut ada beberapa hal yang ingin dipaparkan oleh penulis antara lain adalah karakterisasi tokoh Walunateng Dirah, Lakon yang sering dibawakan dalam seni pertunjukan dan bentuk tari dari tokoh Walunateng Dirah.

Pembahasan

Tokoh Walunateng Dirah adalah tokoh yang paling dikenal oleh masyarakat dalam cerita Calonarang yang sering disebut dengan Matah Gede. Tokoh Matah Gede dapat diartikan dengan manusia setengah *leak*. Tokoh ini lebih dikenal dengan karakter yang keras dan memiliki sifat antagonis, akan tetapi setelah diteliti ternyata tokoh Walunateng Dirah sesungguhnya adalah tokoh yang berkarakter keibuan dan memiliki sifat protagonis yang sangat sayang terhadap anaknya, Ratna Manggali. Walunateng Dirah tidak selamanya memiliki sifat antagonis, sewaktu-waktu jika diusik atau difitnah sehingga amarahnya memuncak, pada saat itulah kesaktiannya dapat ia dipergunakan. Jika dikaitkan dengan karya tari Bali, khususnya tari kreasi baru dapat digarap karakter dari Walunateng Dirah itu sendiri dengan gerak atau tata rias yang cantik atau anggun, akan tetapi dapat digambarkan dengan kesaktiannya yang dapat berubah-ubah menjadi apapun, antara lain: babi, burung dan monyet.

Dalam cerita Calonarang ada beberapa lakon/*lampahan* yang terdapat di dalamnya. Lakon berarti kisah, peristiwa atau dinamika perjalanan para dewa, binatang, seseorang masyarakat dan lain-lainnya. Lakon yang paling terkenal dan sering dipentaskan adalah lakon yang berjudul Tangting Mas dan Cupu Mas. Sinopsis dari lakon ini adalah usaha keras putra-putri Prabu Padelegan, yang lahir berwujud babi, untuk melebur dirinya akhirnya dikabulkan Dewata. Melalui tapa semadi yang bertahun-tahun, keduanya mendapat anugrah dari Dewa Siwa dan Dewi Durga. Selain merubah wujud babi betina menjadi manusia (Tangting Mas), Batari Durga juga menganugrahinya kesaktian ilmu hitam (pangiwa). Batara Siwa menganugrahi babi jantan (Cupu Mas) kesaktian ilmu putih (panengen). Dalam perjalanan pulang ke Padelegan keduanya sempat bertikai karena tidak saling mengenal setelah berubah wujud menjadi manusia. Batara Shiva turun melerainya sambil mengingatkan bahwa mereka adalah dua bersaudara. Merasa diri mereka telah dibuang dari Padelegan, akhirnya memutuskan untuk membangun istana bari di Dirah.

Pesan lakon ini adalah kesaktian dan kemuliaan akan dapat membuat seseorang lupa diri namun hubungan darah akan tetap mengikat persaudaraan mereka. Dari sekian banyaknya lakon memiliki pesan yang ingin disampaikan yang baik dijadikan contoh di kehidupan manusia bermasyarakat.

Adapun beberapa unsur pendukung dari tokoh Walunateng Dirah antara lain, adalah casting, gerak, iringan, tata rias wajah, tata rias busana, struktur dan tempat pementasan.

Dalam tari Bali, casting yang tepat untuk membawakan karakter dari tokoh Walunateng Dirah adalah seorang pria/wanita yang memiliki tubuh yang sedikit berisi dan mata yang besar. Selain itu juga harus siap mental dan mampu membawakan karakter yang bersifat magis tersebut.

Gerak yang digunakan dalam karakter tokoh ini adalah gerak *teterongan*. Gerak teterongan ini adalah gerak bermain dengan condong dan gerak berhias yang dilakukan sambil membawa properti tongkat kayu. Selain dengan gerakan, tokoh ini juga menggunakan seni suara dalam pertunjukannya yang disebut dengan *ucap-ucap* atau kata-kata yang dilantunkan dengan Bahasa kawi. *Ucap-ucap* ini dilantunkan seperti *dalang* pada atau *arja* dalam seni pertunjukan pada umumnya.

Iringan yang digunakan dalam cerita Calonarang ini adalah Gambelan Semara Pagulingan, Bebarongan, maupun Gong Kebyar. Di jaman modern ini, sebagai pengiring jalannya tarian ini biasanya menggunakan gambelan dengan Pupuh Semerandana ditambah dengan keyboard, gitar, dan jembe. Di sela-sela pertunjukan terdengar sound effect yang dimainkan dengan keyboard, sehingga akan terdengar suara yang menyeramkan.

Dari segi pentas Tarian Calonarang, biasanya di pentaskan dekat dengan kuburan yaitu Pura Dalem dan arena pentas selalu dilengkapi dengan sebuah Balai tinggi atau disebut dengan Trajangan.

Struktur pertunjukan Tari Calonarang Klasik seperti yang ada di daerah Singapadu, Sukawati, Batubulan mencakup 3 bagian yaitu pembukaan (*pategak*), sajian tari dan drama (*paigelan*) dan penutup (*panyuwud*).

Tata rias wajah yang digunakan pada tokoh Walunateng Dirah menggunakan tata rias wajah karakter yang terlihat seperti orang tua yang sedikit menakutkan. Tata rias tersebut diantaranya menggunakan eyeshadow kuning, merah dan biru; pidih; acrylic putih, lipstick merah dan alis buatan yang berwarna putih kecoklatan.

Adapun busana yang dipakai oleh Ni Calon Arang yakni Raja Bhusana (busana kebesaran), diambil dari organ tubuh mayat yang diambil di kuburan, diantaranya dahinya dihias dengan hati, rambutnya dan mukanya diminyaki dengan darah, di bahu dan gelang tangannya dihiasi dengan paru-paru, usus besar dan usus halus yang panjang digunakan sebagai selempang, tutud dipakai sebagai anting-anting, kekurub menggunakan jejaring manusia. Dalam seni pertunjukan, tata busana yang digunakan adalah kain putih/kain kasa yang bergambar rerajahan, petitis, benang tridatu, baju tridatu yang menyerupai baju *celuluk*, *badong*, gelang kana, kamen poleng, kain rembang, saput, rambut menyerupai rambut rangda, lamak besar, bunga sumpang dan kuku (Gambar 1 dan 2).

Melihat dari tata rias dan busana yang dikenakan memiliki beberapa makna, diantaranya kain putih atau tata rias bagian kepala yang mirip seperti tata rias dewi Kunti yang berarti memiliki sifat keibuan. Kuku yang digunakan menggambarkan seseorang yang ahli dalam ilmu hitam. Properti tongkat yang digunakan menandakan bahwa seseorang yang telah berumur tua.

Melihat dari tokoh Walunateng Dirah ini dapat ditransformasikan ke dalam seni pertunjukan tari lainnya, seperti tari kreasi. Ada beberapa contoh tari yang menggunakan cerita Calonarang atau mengangkat tentang karakterisasi tokoh ini, antara lain karya dari salah satu dosen ISI Denpasar yakni Ida Ayu Wayan Arya Satyani dalam karya S2nya yang berjudul “Jirah”, karya dari siswa SMKN 5 lulus tahun 2015 yaitu Komang Ayu Pramesti dan Junia Pradana berjudul “Pejahin Dirah” dan karya S1 dari Sri Wiriyanti angkatan 2015 Prodi Tari ISI Denpasar berjudul “Ngiwa”.



Gambar 1 dan 2

Tata rias wajah dan busana tokoh Walunateng Dirah

Simpulan

Tokoh Walunateng Dirah adalah salah satu pelaku utama yang terdapat dalam cerita atau lakon Calonarang yang termasuk tokoh tari ritual magis yang terkenal di Bali, karena berkaitan dengan ilmu sihir, ilmu hitam, ilmu putih, atau dikenal dengan nama pangiwa/pangleakan. Tokoh Walunateng Dirah adalah tokoh yang paling dikenal oleh masyarakat dalam cerita Calonarang yang sering disebut dengan Matah Gede. Tokoh Matah Gede dapat diartikan dengan manusia setengah *leak*. Tokoh ini lebih dikenal dengan karakter yang keras dan memiliki sifat antagonis, akan tetapi setelah diteliti ternyata tokoh Walunateng Dirah sesungguhnya adalah tokoh yang berkarakter keibuan dan memiliki sifat protagonis yang sangat sayang terhadap anaknya, namun sewaktu-waktu dapat berubah sifat menjadi antagonis jika amarahnya memuncak. Cerita Calonarang memiliki beberapa lakon/*lampahan* yaitu “Tanting Mas dan Cupu Mas”, “Ni Madusegara”, “Pembatalan Perkawinan Ratna Manggali”,

“Pertikaian Patih Madri Melawan Rarung”, “Bahula Duta”, dan “Pembakaran Pohon Beringin” yang didalamnya memiliki pesan tersendiri yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan bermasyarakat. Melihat karakterisasi dari tokoh Walunateng Dirah dapat dijadikan sumber dasar penciptaan dalam seni pertunjukan maupun seni rupa desain.

Daftar Pustaka

- Dibia, I Wayan. 2007. Lampahan (Kumpulan Lakon-Lakon Seni Pertunjukan Bali). Denpasar: Institut Seni Indonesia.
- Kardji, I Wayan. 2007. Ilmu Hitam dari Bali. Denpasar: CV. Bali Media Adhikarsa.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. Tata dan Teknik Pentas. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suarsa, I Made. 2015. Calonarang. Denpasar: Paramita.
- Toer, Pramoedya Ananta. 2003. Cerita Calon Arang. Jakarta: Lentera Dipantara.

Analisis Gerak dan Karakter Dewi Trijata Dalam Buku “Ramayana” Karangan Wawan Susetya dan Sendratari Ramayana Ciptaan Wayan Beratha

Ni Komang Ananda Gayatri

Mahasiswa Prodi Tari Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denasar

Abstract

The figure of Trijata in the Ramayana story is Arya's eldest daughter Wibisana who is none other than Rahwana's younger sister. Trijata is the daughter of Wibisana and Dewi Triwati. Dewi Trijata is described as a very beautiful woman who is loyal, generous, kind, patient and always full of manners. Trijata always listens and serves the Goddess in earnest. Because she is also a woman, she understands well what Dewi Shinta feels about her pain, sadness and longing for her husband. At that time Rahwana was holding Dewi Shinta and forced Dewi Shinta to marry her, but this was prevented by Trijata. Finally Rahwana angrily condemned Dewi Trijata so that her class married an old monkey. The curse became a reality, after the war Alengka ended she was married by Kapi Jembawan who was an old ape of Subali and Sugriwa caregivers. In the version of the Ramayana ballet, Dewi Trijata falls in love with Hanoman and eventually lives together. This article was written as a fulfillment of one of the tasks in Motion and Character Analysis courses and can also be used as a reference for other students who want to find data about Dewi Trijata. the method used for data collection in this article is with literature and documentation

Keywords: Beautiful, Shinta, Sadness, Monkey, Hanoman

Pendahuluan

Ada banyak versi dari epos tertua di dunia ini. di setiap daerah yang ada di dunia khususnya di Indonesia pun memiliki versi yang berbeda-beda. Adanya kegiatan salin menyalin yang menyebabkan adanya banyak versi. Seperti salah satu contohnya adalah buku “Ramayana” yang ditulis oleh Wawan Susetya. Dalam bukunya diceritakan berbagai tokoh utama maupun pendukungnya dengan jelas. Penulis mencoba menganalisis sifat dan karakter Dewi Trijata pada buku ini dan dikaitkan dengan Sendratari Ramayana ciptaan Alm. Wayan Beratha.

Latar Belakang Dewi Trijata



Gambar 1. Dewi Trijata

(<http://kunta-wijaya.blogspot.com/2013/10/kisah-dewi-trijata.html>)

Berdasarkan buku cerita karangan Wawan Susetya (2008) yang berjudul ‘Ramayana’, tokoh Trijata merupakan putri sulung Arya Wibisana yang tidak lain adalah adik Rahwana. Dalam cerita pewayangan juga menyebutkan Trijata merupakan anak dari Wibisana dan Dewi Triwati. Dewi Trijata juga disebutkan di Sundara Kanda dan Yudha Kanda, yakni kanda kelima dan keenam pada kitab Ramayana yang merupakan itihasa Veda. Dewi Trijata memiliki seorang adik kandung yang bernama Dentawilukrama Dengan acuan buku “Ramayana” karya Wawan Susetya, Dewi Trijata berperan aktif menghibur Dewi Shinta di Kerajaan Alengka. Ia juga dipercaya oleh Rahwana untuk menjaga Dewi Shinta. Mengingat bahwa Trijata lahir di kerajaan Alengka yang notabenehnya adalah kerajaan raksasa. Ia digambarkan sebagai

perempuan yang sangat cantik berwatak setia, murah hati, baik budi, sabar dan selalu penuh dengan sopan santun.

Kisah Dewi Trijata

Dalam buku Wawan Susetya, dikisahkan Dewi Trijata diberi tugas oleh Rahwana untuk menemani Dewi Shinta di taman Angsoka Negara Alengka. Selama menemani Dewi Shinta, Trijata selalu mendengarkan dan melayani Sang Dewi dengan sungguh-sungguh. Karena ia juga seorang wanita, maka ia paham betul apa yang dirasakan oleh Dewi Shinta mengenai kepedihan, kesedihan dan kerinduannya terhadap suaminya. Ia bahkan rela menjadi tameng penghalang diantara Dewi Sita dan Rahwana ketika pamannya itu sedang marah karena Dewi Sita terus-menerus menolak ajakannya untuk memadu kasih. Saking marahnya, Rahwana meluncurkan kutukan pada Dewi Trijata bahwa di masa depan ia akan menikah dengan seekor kera tua. Betapa sedihnya Dewi Trijata setelah Rahwana melontarkan kutukan pada dirinya seperti itu.

Selain mengenai kutukan, kisah cinta Dewi Trijata bisa dibilang cukup menyedihkan. Kisah cintanya diawali dengan seringnya ia mendengarkan cerita-cerita Dewi Sita tentang kesaktian suaminya Rama, dan kesetiaan dan ketangguhan Laksmana, adik Rama. Dewi Trijata tertarik dengan cerita-cerita Dewi Sita mengenai Laksmana, dan ketertarikan itu berbuah menjadi cinta meskipun ia belum pernah bertemu ataupun mengenal Laksmana secara langsung. Kesempatan untuk bertemu langsung dengan Laksmana datang ketika Dewi Sita meminta tolong pada Dewi Trijata untuk memeriksa kebenaran mengenai berita kematian Rama dan Laksmana yang tersebar di Alengka.

Dewi Trijata menyanggupi permintaan Dewi Sita dan berangkat menuju perkemahan milik pasukan Rama. Setiba di perkemahan, Dewi Trijata bertemu langsung dengan Laksmana dan benar-benar jatuh cinta. Namun, sangat disayangkan Laksmana harus menolak Dewi Trijata karena ia telah bersumpah tidak akan menyentuh wanita. Dewi Trijata yang sangat kecewa memutuskan untuk kembali ke Alengka. Namun, di tengah perjalanan ia bertemu dengan Jembawan yang jatuh cinta pada Dewi Trijata. Jembawan sejatinya adalah manusia setengah kera yang merupakan pengasuh dan pengikut Hanoman. Jembawan sadar dirinya sudah tua dan tidak sesuai dengan perempuan secantik Dewi Trijata, sehingga ia meminta kepada Dewata untuk mengubah penampilannya menjadi mirip dengan Laksmana. Dewi Trijata yang saat itu sedang dirundung kekecewaan hebat terhadap Laksmana, langsung terpicik pada Kapi Jembawan.

Kejadian mengenai adanya Laksmana palsu terdengar oleh Rama sehingga ia mengutus Laksmana adiknya yang asli untuk menyelesaikan masalah tersebut. Singkat cerita, Laksmana asli berhasil menang atas pertarungan den-

gan Jembawan dan wujud aslinya pun terkuak. Sri Rama yang mengetahui hal itu akhirnya menikahkan Jembawan dengan Dewi Trijata, selain karena Jembawan sangat berjasa dalam perang melawan Alengka, ia juga sungguh-sungguh mencintai Dewi Trijata. Dewi Trijata tersadar bahwa kutukan yang ia dapat dari Rahwana benar-benar terjadi, sehingga meskipun ia tidak benar-benar mencintai Jembawan (karena cintanya pada Laksmana) ia rela menikah dengan Jembawan, yang melahirkan seorang putri jelita bernama Jembawati. Jembawati ini nantinya akan menikah dengan Prabu Kresna, Raja Dwarawati.

Dalam bukunya juga dikisahkan Hanoman yang hendak mendatangi Dewi Shinta di Taman Angsoka terpana melihat kecantikan Dewi Trijata hingga tanpa ia sadari ia mengeluarkan kama yang akhirnya menjadi anak laki-laki bernama Trigangga yang diasuh oleh selir dari Rahwana, di mana nantinya Trigangga membantu Rama dalam perang melawan Alengka. Akan tetapi, dalam versi sendratari Ramayana, Dewi Trijata jatuh cinta pada Hanoman dan pada akhirnya hidup bersama-sama.

Analisis Sifat dan Karakter Dewi Trijata

Berdasarkan kisah yang diceritakan di atas, Dewi Trijata memang digambarkan sebagai seorang putri yang cantik dan sopan. Ia menerima Dewi Shinta dengan tangan terbuka dan ia memang menjadi satu-satunya teman bagi Dewi Shinta untuk berkeluh kesah. Walaupun ia lahir dan tinggal di kerajaan yang dipimpin oleh seorang yang berperilaku buruk, namun ia tidak berperilaku sama. Ia bagaikan bunga teratai pada air keruh. Walaupun lingkungan sekitarnya buruk ia tidak terpengaruh sama sekali. Mungkin karena ia adalah anak Wibisana yang dalam cerita tersebut berwatak bijaksana. Sehingga ia dari kecil dididik untuk bertabiat baik. kecantikan Dewi Trijata menurun dari ibunya yakni Dewi Triwati.

Dewi Trijata juga berhati lapang dada dan menerima apapun yang sudah menjadi takdirnya untuk menikahi monyet tua, dalam hal ini Kapi Jembawan. Karena ini sudah takdirnya maka ia menjalaninya dengan lapang dada. Dan pada akhirnya pula ia memiliki putri yang cantik.

Karakter Dewi Trijata dapat terlihat jelas pada bagaimana ia memperlakukan Dewi Shinta di taman Angsoka. Ia berhati lembut dan patuh akan perkataan kakak ipar.

Analisis Gerak Karakter Dewi Trijata

Dalam Sendratari Ramayana, Dewi Trijata bersama para dayangya mencoba menghibur Dewi Shinta yang sedang sedih. Dengan gerakan lembut dan lemah gemulai Dewi Trijata *ngelembar* dan diikuti oleh dayang-dayannya. Setelah itu ia mencoba menghibur Dewi Shinta dengan mempercantik dir-

inya, menghiasi rambutnya dengan bunga dan lain sebagainya. Lalu datang Rahwana yang ingin merayu Dewi Shinta. Ia diusir oleh Rahwana karena dianggap mengganggu dan ia patuh perintah pamannya. Walau dengan berat hati ia meninggalkan Dewi Shinta disana. Tak lama percakapan Rahwana dengan Dewi Shinta memanas. Rahwana yang hilang kesabaran malah ingin membuah Dewi Shinta namun hal ini dihadang oleh Dewi Trijata. Pedang yang hampir menghunus Dewi Shinta ditangkis oleh Dewi Trijata. Ia berkata pada Rahwana bahwa ia yang akan membujuk Dewi Shinta untuk menikahnya, lalu ia menyuruh Rahwan untuk beristirahat di dalam istana sembari ia membujuk sang Dewi. Rahwana pun percaya akan perkataan keponakannya tersebut.



Gambar 2. Tokoh Dewi Trijata dalam Sendratari Ramayana (dok. Pribadi)

Dari gerakan koreografinya, tokoh ini sangat jelas berwatak lembut dan protagonis. Kostumnya juga digambarkan bahwa ia bersifat anggun, lembut dan dewasa. Terlihat karena tokoh ini menggunakan baju lengan pendek untuk menutupi bagian dada penari. Serta gelungan yang digunakan mencerminkan keagungan dan kewibawaan yang ia miliki.

Simpulan

Berdasarkan keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Dewi Trijata digambarkan jarang merasa bahagia karena ia hidup di negara yang berrisikan raksaksa-raksasa berwatak menyeramkan. Meskipun demikian ia dapat memilih jalan hidupnya menjadi seseorang yang baik hati, lembut, dewasa dalam menyikapi masalah dan pemberani.

Daftar Pustaka

- Hadari Nawawi. 1991. *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : UGM Press.
- Hayati, A dan Winarno. 1990. *Latihan Apresiasi Sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh
- Kamarudin. 1972. *Pengantar Metodologi Riset*. Bandung : Angkasa.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kamus Istilah Anhtropologi*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jakarta : Depdikbud.
- Nisa, Hairun. 2017. *Pengertian Tokoh dan Penokohan Menurut Para Ahli* <https://tekooneko.com/pengertian-tokoh/>. Diakses pada tanggal 20 Juli 2019
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susetya, Wawan. 2008. *Ramayana*. Yogyakarta: Narasi
- Wandasari, Pratiwi. 2013. *Kisah Dewi Trijata*. (online) (<http://kunta-wijaya.blogspot.com/2013/10/kisah-dewi-trijata.html>). Diakses pada tanggal 25 Juli 2019).

Desain Arsitektur Tradisional Bali Modern Pada Villa Tugu di Canggu Bali

Ni Putu Eka Yuniariantini

Mahasiswa Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Arsitektur Bali tidak terlepas dari lontar asta kosala kosali yang memuat tentang aturan – aturan pembuatan rumah atau puri, tempat ibadah dll. Dalam asta kosala kosali disebutkan dalam pembuatan rumah harus mengikuti aturan – aturan anatomi tubuh pemilik rumah dengan dibantu sang undagi. Arsitektur bali sangat lekat dengan dengan unsur kebudayaan dan ajaran hindu. Filosofi yang terkandung dalam arsitektur bali diantaranya Tri Hita Karana, Tri Mandala, Sanga Mandala, Asta Kosala Kosali dan Arga Segara. Pada dasarnya semua konsep pada arsitektur tradisional bali mengacu pada kosmologi, alam, kebudayaan dan tentunya sisi ergonomis dari penghuninya. Fakta populernya arsitektur tradisional Bali tak lepas dari kekayaan filosofi dan unsur budaya yang melekat dan mengalami perkembangan menjadi Arsitektur Bali Modern, yang merupakan gabungan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern. Banyak rumah di Bali dan villa mewah menggunakan filosofi yang nyata dari arsitektur Bali.

Kata Kunci : Filosofi , Villa, arsitektur tradisional Bali dan modern

Pendahuluan

Indonesia terkenal akan kekayaan arsitektur Nusantara yang khas. Salah satunya adalah arsitektur tradisional Bali. Keunikan dan kekhasan arsitektur tradisional Bali sering digunakan sebagai studi, baik di dalam maupun luar negeri, serta memberikan *influence* pada beberapa aliran arsitektur modern masa kini. Populernya arsitektur tradisional Bali tak lepas dari kekayaan filosofi dan juga unsur budaya yang melekat. Keberadaan manuskrip Hindu bernama “Lontar Asta Kosala Kosali” yang memuat tentang arsitektur bangunan Bali. Disebutkan, bahwa aturan-aturan pembuatan sebuah rumah harus mengikuti aturan-aturan anatomi tubuh pemilik rumah dengan dibantu sang undagi.

Seiring dengan perkemabangan zaman, arsitektur Bali juga mengalami perkembangan. Berkembang gaya arsitektur Bali modern, yang merupakan gabungan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern. Gaya arsitektur vernakular di mana arsitek atau pembuat desain memanfaatkan bahan-bahan lokal untuk membangun bangunan, struktur, dan rumah-rumah, serta mencerminkan tradisi lokal. Bahan yang biasa digunakan di rumah-rumah dan bangunan Bali termasuk batu bata, kayu kelapa, jerami atap, bambu, kayu jati, batu alam. Banyak rumah di Bali dan vila mewah menggunakan filosofi yang nyata dari arsitektur Bali. Menggunakan alam secara optimal untuk menciptakan bangunan buatan dengan suasana santai dan tropis, rumah Bali dan villa Bali menyediakan hunian yang selaras dengan lingkungan. Seperti Villa Tugu yang terletak di Canggu, yang menerapkan unsur arsitektur Bali modern di dalamnya.

Data dan Pembahasan

Villa Tugu ini terletak di Canggu dekat dengan Pantai Echo, di utara pantai Seminyak, Kuta. Hotel terletak di tengah taman pribadi, dan memiliki kolam renang *outdoor* dengan pemandangan matahari terbenam yang indah dan 5 restoran. Villa ini mengusung tema arsitektur Bali modern, penggabungan antara gaya modern dengan tradisional yang dapat dilihat dari unsur – unsur bangunan berikut ini :

Atap

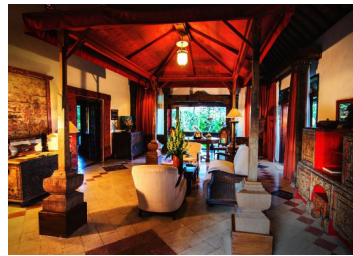
Pada bagian atap, digunakan bahan alami sesuai dengan gaya arsitektur tradisional Bali, yaitu berbahan ijuk dan alang-alang. Kemiringan atap berkisar antara 35° sampai 60°. Setiap atap tidak memiliki plafond, rangka, dan ruasnya disesuaikan dengan konsep tradisional Bali. Pada bagian atap, mengadopsi gaya modern dan ornamen Bali dihilangkan pada bentuk atap ini. Sehingga bentuk atap menjadi lebih simpel dibandingkan dengan gaya Bali tradisional.



Sumber: baliwww.com

Badan Bangunan

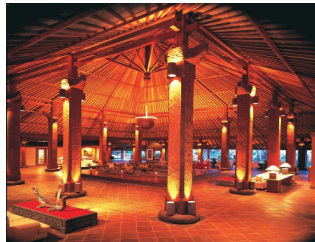
Pada badan bangunan dimasukkan unsur batu alam, seperti halnya arsitektur tradisional Bali, berupa batu paras, batu bata, dan batu karang. Ada juga penambahan bahan yang lebih modern, seperti cat dan batu Palimanan. Kesan tradisional juga diperlihatkan dengan tidak adanya penutup dinding, beberapa ruang-ruang dibiarkan terbuka tanpa sekat.



Sumber: baliwww.com

Pepalihan

Pepalihan atau bisa dikatakan profilan pada badan bangunan fungsinya untuk empercantik dan sebagai unsur bali yang menyimbolkan buana agung (makrokosmos), alam tengah dan mikrokosmos sesuai filosofi Tri Angga.



Sumber: baliwww.com

Ornamen

Unsur ornament diterapkan di beberapa bagian bangunan untuk menambikan gaya arsitektur Bali diantaranya pada bagaian kursi, pilar dan dinding. Untuk sisi adopsi gaya modern, ornamen dibuat pada beton cetak dan ornament pada kayu diberi *finishing* cat.



Sumber :baliwww.com

Pilar / Saka,

Pilar atau saka merupakan simbol kaki yang kokoh. Biasanya terdiri dari kayu di atas dan batu di bagian bawahnya sebagai penopang kayu. Pada Villa Tugu, pilar saka menjadi poin utama yang menjadi ciri khas gaya arsitektur tradisional Bali hampir di semua ruang vila, mulai dari pintu masuk, ruang tamu, kamar dan restoran.



Sumber :baliwww.com

Lantai

Untuk semua ruang interior, diterapkan lantai tegel berwarna coklat yang menambah nuansa gaya Bali modern pada ruangan.

Simpulan

Berdasarkan penjabaran di atas Villa Tugu mengusung gaya arsitektur Bali modern. Vila ini masih menempatkan filosofi arsitektur Bali sebagai prioritas utama. Ada beberapa filosofi Arsitektur Bali, namun salah satu yang kuat dalam vila ini adalah filosofi tri angka (kepala, badan, kaki). Kepala adalah atap bangunan, Badan adalah badan bangunan yang berupa dinding dan saka terakhir adalah kaki, yaitu penompang bangunan yang bisa disebut pondasi. Perpaduan gaya tradisional dan gaya modern dapat dilihat dari bagian-bagian unsur bangunan. Letak ciri khas tradisionalnya tampak pada pilar/saka yang diterapkan di hampir semua ruangan. Sedangkan unsur modern terletak pada material yang digunakan pada lantai dan dinding.

Daftar Pustaka

- Kania, Dekuruma. 2014. Fakta Menarik dari Arsitektur Bali, available from: <http://www.dekoruma.com> [access, 30 Oktober 2018].
- Dwija. 2015. Filosofi Arsitektur Bali, available from: [http:// www.agoradesign-bali.com](http://www.agoradesign-bali.com). [access, 30 Oktober 2018].

***Smart Factory* Pada Industri Furnitur Di Era Revolusi 4.0**

I Putu Udiyana Wasista

Jurusan Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

udiyawanawasista85@gmail.com

Abstrak

Smart factory merupakan salah satu aplikasi dari kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0. Industri yang berkembang pada era revolusi 4.0, banyak menggunakan sistem digital terintegrasi untuk memudahkan komunikasi dengan konsumen, menghemat biaya produksi hingga pengiriman. Sistem *smart factory* mampu mengurangi emisi industri, sehingga ramah lingkungan sekaligus mampu mengurangi penggunaan material yang sia-sia. Kecepatan mengolah data dari konsumen hingga tahap produksi dan pengiriman, menjadi poin utama sistem ini. Melalui prediksi sistem digital berupa *software*, didapat kebutuhan dan keinginan konsumen yang diolah menjadi furnitur yang sesuai. Hal ini menyebabkan tidak ada material terbuang dan menjanjikan umur penggunaan produk yang lama.

Kata kunci : smart factory, revolusi industri 4.0, industri furnitur, industri ramah lingkungan

Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 membawa kemajuan dalam sistem digital yang terintegrasi dalam tiap aspek kehidupan manusia. Sistem digital terintegrasi terdiri dari *Cyber Physical System* dan *Internet of Things*. Sistem ini memudahkan individu untuk mengakses segala informasi dari seluruh dunia, memudahkan akses finansial, bahkan produksi. Dalam bidang industrial, kemajuan sistem ini diintegrasikan dengan *Artificial Intelligent* (kecerdasan buatan) untuk memudahkan komunikasi dengan klien, memudahkan *quality control*, hingga memastikan pengiriman produk dengan sangat baik.

Rangkaian keseluruhan sistem industri tersebut, dari pembayaran *on-line*, pengerjaan oleh kecerdasan buatan, hingga pengiriman produk, disebut dengan sistem *smart factory*. Sistem ini memberikan keuntungan bagi produsen dari segi biaya dan diklaim mampu mengurangi polusi lingkungan. Adanya smart factory diklaim mampu mengurangi dampak polusi industri terhadap lingkungan hidup, karena berbasis teknologi digital terintegrasi tersebut.

Faktor lingkungan menjadi perhatian penting dalam revolusi industri 4.0, dikarenakan seluruh negara di dunia sepakat untuk mewacanakan industri ramah lingkungan seperti yang dikutip dari Prisecaru (2006). Wacana ini muncul sebagai respon dari polusi yang dihasilkan oleh industri besar di seluruh dunia. Apabila polusi terus dibiarkan, maka lingkungan tidak akan tersisa bagi anak cucu di masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, smart factory dirancang untuk ramah lingkungan dan meminimalisasi dampak industri terhadap lingkungan hidup.

Melalui hal tersebut, tulisan ini akan membahas *smart factory* dikhususkan pada industri furnitur, sebagai bagian dari salah satu industri dalam bidang desain interior. Pada era revolusi 4.0, perkembangan furnitur terintegrasi dengan teknologi digital sesuai dengan aktivitas manusia. Adanya sistem elektronik menggunakan teknologi digital terintegrasi yang disematkan pada furnitur, menjadi alasan untuk mengangkat furnitur sebagai objek pembahasan. Furnitur yang diproduksi di era revolusi 4.0, dirancang sangat sesuai dengan keinginan dan kebiasaan konsumen. Nantinya dari kesesuaian kebutuhan dan keinginan tersebut, terwujud furnitur yang memiliki usia guna lama dan meminimalisasi biaya produksi, sehingga berdampak pada proses industri furnitur berkelanjutan dan ramah lingkungan.

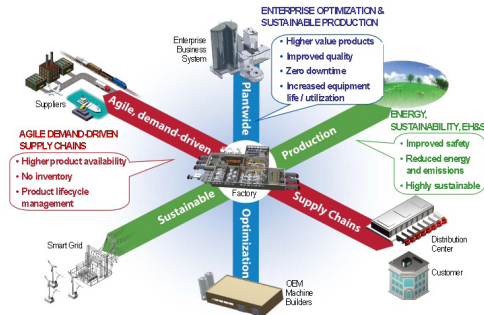
Pembahasan

Dipandang dari segi produksi ramah lingkungan pada era revolusi 4.0, terdapat kemajuan dalam bidang industri melalui konsep *smart factory*. Istilah *smart factory* dikutip dalam Pfizer Ibm Summit tahun 2011 dapat diartikan sebagai integrasi antara keinginan konsumen dengan seluruh proses produksi yang prediktif dan preventif, dengan meminimalisir penggunaan energi, peng-

gunaan material, memaksimalkan umur produk, keamanan, kesehatan sekaligus mampu bersaing secara ekonomi. Sistem smart factory berbasis teknologi IT sebagai pokok sistemnya. Secara garis besarnya, teknologi IT mengkomunikasikan manusia dan mesin, untuk kemudian membentuk sistem kerja cerdas dan terhubung secara digital. Contohnya dalam proses produksi, aliran pekerjaan dapat dikontrol secara kuantitas dan tergantung dari data pemesanan serta dapat dimonitor secara *real time*.

Jenis produk furnitur yang dipesan oleh konsumen selama revolusi industri 4.0 adalah produk massal dengan keragaman produk yang rendah dan juga produk *lot size 1* (pemesanan produk yang sedikit namun memberi keuntungan besar pada perusahaan). Untuk mengoptimalkan permintaan yang cepat, rantai produksi haruslah terintegrasi menyeluruh. Informasi yang masuk baik dari konsumen, supplier material dan kebutuhan pasar, diolah secara terus menerus untuk mengoptimalkan efisiensi produksi dan prediksi pasar di masa depan. Berdasarkan hal tersebut, data menjadi kunci untuk pengembangan teknologi *smart factory* dan meningkatkan persaingan.

Melalui prediksi yang tepat terhadap keinginan konsumen, produsen dapat melakukan langkah preventif untuk menciptakan produk yang tepat dengan kebutuhan dan keinginan konsumen tersebut. Sistem ini memberikan peluang untuk meminimalisir penggunaan energi dalam proses produksi. Hasilnya adalah sistem produksi yang lebih ramah lingkungan dan mampu menciptakan produk yang memiliki usia lebih panjang. *Smart factory* berusaha membangun sistem yang lebih ramah lingkungan sejalan dengan misi revolusi industri 4.0, untuk melestarikan lingkungan. Untuk memudahkan pemahaman *smart factory*, berikut diagram *smart factory* dari Pfizer Ibm Summit tahun 2011. Diagram ini memberikan sebuah gambaran tentang semua aspek yang telah disebutkan di atas seperti permintaan konsumen, optimalisasi produk, rantai suplai produk telah terintegrasi satu sama lain dan berjalan sebagai satu sistem yang utuh.

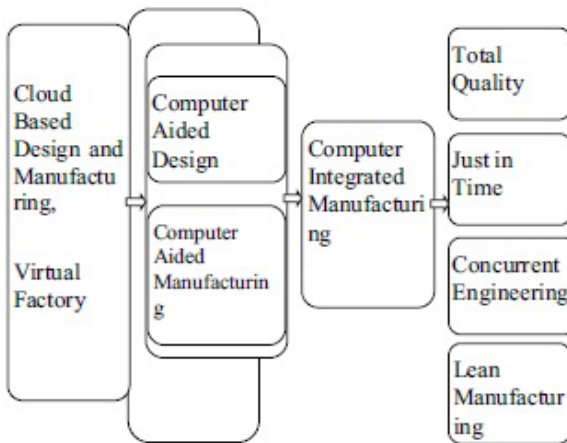


Gambar 1. *Smart Factory System* (Sumber : Pfizer Ibm Summit, 2011)

Sistem *smart factory* tersebut diterapkan pula pada industri furnitur, contohnya dalam integrasi antara produksi dan data konsumen dalam menciptakan furnitur *custom* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Menurut Wang (2017), sistem manufaktur dalam industri furnitur menggunakan sistem berbasis IT dimulai dari sistem pembayaran online hingga sistem produksi. Dalam proses produksi furnitur terdapat aplikasi *smart factory* sebagai berikut :

1. *Intelligent Factory*

Sistem ini menggunakan *Cloud Based Design and Manufacturing* untuk menciptakan *Virtual Factory*. Tahap ini berbasis dokumen data dari konsumen yang diolah melalui sistem cerdas komputing. Melalui data konsumen, sistem cerdas komputing akan mengolah data untuk menciptakan gambaran furnitur yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Setelah data diolah, gambaran tersebut akan dilanjutkan ke proses berikutnya yaitu tahap pengerjaan. Tahapan ini masih dalam tahap konsep antara keinginan konsumen dan bentuk furnitur yang diinginkan. Keuntungan sistem ini adalah menghasilkan *quality control* yang baik, kecepatan dan ketepatan waktu produksi sesuai dengan keinginan konsumen. Berikut diagram tahapan *Intelligent Factory* tersebut.



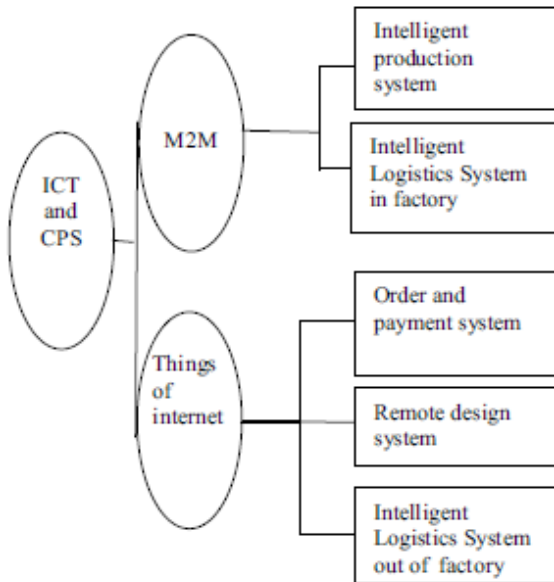
Gambar 2. *Intelligent Factory* (Sumber : Wang, 2017)

2. Jaringan Sistem Cerdas ICT dan CPS

Sistem cerdas dalam pengaturan jaringan produksi furnitur, menggunakan *Information Communication Technology* (ICT) dan *Cyber Physical System* (CPS). Keseluruhan sistem ini dibagi menjadi dua, yaitu sistem transmisi informasi industri furnitur *custom* yang disebut M2M (*man and machine*) dan sistem *Internet of Things* yang meliputi pengolahan data dari konsumen seperti pemba-

garan *online*, order, *feedback online*, hingga pengiriman serta urusan logistik diolah menggunakan sistem ini.

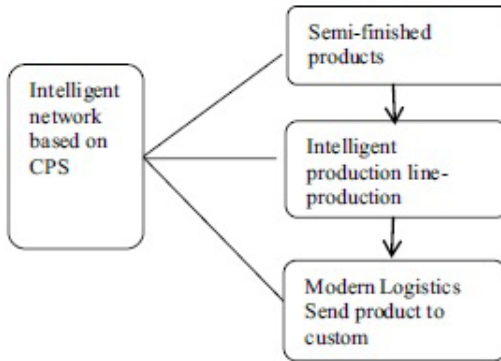
Pengerjaan produksi pada sistem ini tidak lagi menggunakan sistem sabuk konveyor berjalan, namun sudah menggunakan sistem yang otonom, fleksibel, namun terintegrasi dengan kecerdasan buatan. Sistem ini terintegrasi secara menyeluruh untuk menghemat biaya manufaktur dan meminimalisir biaya dalam pembuatan *mock-up* desain furnitur. Selain itu dalam sistem jaringan cerdas tersebut, mampu meminimalisasi biaya untuk gaji pekerja. Sebagian besar pekerjaan telah diambil alih oleh robot dengan kecerdasan buatan, sehingga hanya dibutuhkan beberapa orang untuk mengawasi dan *maintenance*. Pengawasan sepenuhnya dilakukan menggunakan sistem ICT yang bahkan dapat diawasi melalui perangkat *smartphone* sekalipun. Apabila terdapat pembatalan pesanan atau perubahan desain, dapat dengan segera dilakukan perubahan pada sistem produksi yang masih berjalan. Proses pada tahap ini mampu menekan penggunaan energi dan pembuangan emisi secara efisien, sehingga ramah lingkungan. Energi yang digunakan sudah mulai menggunakan energi bersih dan sumber energi terbarukan. Untuk memperjelas uraian tersebut, berikut ini skema sistem ICT dan CPS.



Gambar 3. Skema jaringan utama ICT dan CPS (Sumber : Wang, 2017)

3. Sistem Operasi

Melalui *Internet of Things* (IoT) dan *Cyber Physical System* (CPS), produk semi-finishing dikirim ke pabrik untuk diproduksi sesuai dengan jumlah pesanan. Selanjutnya produk yang telah jadi, diantarkan kepada konsumen melalui sistem modern, seperti pelacakan lokasi konsumen dengan GPS dan *bar code* untuk mengecek penerimaan. Berikut skema sistem operasi produksi furnitur dari IoT dan CPS hingga dikirim kepada konsumen.



Gambar 4. Sistem operasi dari IoT dan CPS hingga produksi dan pengiriman
(Sumber : Wang, 2017)

Dari pemaparan di atas, sistem *smart factory* dalam industri furnitur telah berbasis teknologi dalam revolusi industri 4.0. Teknologi tersebut antara lain *Cyber Physical System*, *Internet of Things*, *Man and Machine* serta pengiriman logistik modern. Sistem ini terintegrasi dengan tujuan untuk memangkas waktu, biaya produksi, penggunaan material, dan memaksimalkan fungsi guna serta umur produk. Sistem produksi yang menggunakan sabuk konveyor berjalan, digantikan oleh sistem yang fleksibel dan terintegrasi. Hal ini mampu mengurangi penggunaan energi, khususnya energi yang sifatnya menggunakan bahan bakar resin. Produk furnitur yang dihasilkan telah dibuat secara matang, melalui informasi klien yang didapat dengan sistem IoT dan CPS. Informasi klien diolah untuk kemudian dibuat bentuk modeling dan semi-finishing menggunakan komputer yang sesuai dengan keinginan klien. Adanya sistem ini mengurangi penggunaan material dan limbah produksi dalam pembuatan *mock-up* seperti yang dilakukan pada proses konvensional. Keinginan konsumen yang kadang berubah dapat diantisipasi dengan cepat melalui sistem ini. Selanjutnya pengerjaan produk semi-finishing tersebut dilanjutkan dengan sistem cerdas untuk mengontrol kualitas agar tepat sesuai dengan keinginan konsumen.

Feedback yang diberikan konsumen diolah kembali ke dalam sistem software yang terpadu dengan data yang telah ada untuk digunakan memprediksi dan peningkatan kualitas produksi furnitur di masa depan.

Simpulan

Sistem *smart factory*, merupakan integrasi antara manusia, mesin, dan teknologi komunikasi serta informasi yang canggih. Sistem cerdas mengetahui sistem produksi dan prediksi perkembangan produk di masa depan, untuk secara aktif mendukung produksi yang efisien dan ramah lingkungan. Caranya dengan membuat furnitur yang tepat sesuai dengan data kebutuhan dan aktivitas konsumen yang tersimpan dalam sistem digital, sehingga tidak ada bahan terbuang dan energi yang tersia-siakan.

Daftar Rujukan

- Prisecaru, P., 2016. *Challenges of the Fourth Industrial Revolution*. Knowledge Horizons. Economics, 8(1), p.57.
- Wang, L., He, J. and Xu, S., 2017. *The application of industry 4.0 in customized furniture manufacturing industry*. In *Matec web of conferences* (Vol. 100, p. 03022). EDP Sciences
- Packard, V. and McKibben, B., 1963. *The waste makers*. Harmondsworth: Penguin books.
- Pfizer IBM Summit November 9th. 2011. *Implementing 21st Century Smart Manufacturing*. *Smart Manufacturing Leadership Coalition* (SMLC).
https://www.2020spaces.com/wpcontent/uploads/2017/09/manufacturing_white_paper_industry_4.pdf (diakses 12 September 2019)

Analisis Karakter Tokoh Drupadi Dalam Cerita Mahabharata

Ni Nyoman Manik Fajarwati

Mahasiswa Prodi Tari FSP ISI Denpasar

Abstrak

Dewi Drupadi merupakan salah satu tokoh perempuan yang ada di dalam cerita Mahabharata. Dewi Drupadi merupakan simbol wanita yang setia, serta tahan banting terhadap semua jenis penderitaan, walau sebenarnya dia puteri raja. Ia seorang putri cantik jelita, luhur budinya, bijaksana, sabar dan teliti serta setia. Ia merupakan istri dari kelima putra pandu yaitu Pandawa. Dalam kitab *Mahabharata* versi India dan dalam tradisi pewayangan di Bali, Dewi Drupadi bersuamikan lima orang, yaitu Panca Pandawa. Pernikahan tersebut terjadi setelah para Pandawa mengunjungi Kerajaan Panchala dan mengikuti sayembara di sana. Secara garis besar didalam cerita Mahabharata Dewi Drupadi menjadi taruhan dalam permainan dadu yang dibuat oleh Duryudana dengan Yudistira. Dalam taruhan ini Drupadi dipermalukan di depan Korawa dan Pandawa, ia ditelanjangi oleh Dursasana adik dari Duryudana. Untuk memenuhi tugas ini penulis menggunakan metode kualitatif. Data primer didapat dengan melakukan wawancara, data sekunder didapat dengan mencari buku terkaitan dengan cerita Mahabharata. Tujuan penulis mengangkat tokoh ini adalah untuk mendeskripsikan sekaligus memahami langsung tokoh dari Drupadi.

Kata kunci : Tokoh perempuan, Setia, Istri Pandawa, Dipermalukan.dsc

Latar Belakang

Drupadi adalah anak yang lahir dari hasil Putrakama Yadnya yaitu ritual memohon anak dalam wiracarita Mahabharata. Diceritakan setelah Drupada dipermalukan oleh Drona, dia pergi ke dalam hutan untuk merencanakan balas dendam. Lalu dia memutuskan untuk mempunyai putra yang akan membunuh Drona, dan seorang putri yang akan menikah dengan Arjuna. Dibantu oleh resi Jaya dan Upajaya, Drupada melaksanakan *Putrakama Yadnya* dengan sarana api suci. Drupadi lahir dari api suci tersebut.

Dalam kitab *Mahabharata* versi India dan dalam tradisi pewayangan di Bali, Dewi Drupadi bersuamikan lima orang, yaitu Panca Pandawa. Pernikahan tersebut terjadi setelah para Pandawa mengunjungi Kerajaan Panchala dan mengikuti sayembara di sana. Sayembara tersebut diikuti oleh para kesatria terkemuka di seluruh penjuru daratan Bharatawarsha (India Kuno), seperti misalnya Karna dan Salya. Para Pandawa berkumpul bersama para kesatria lain di arena, namun mereka tidak berpakaian selayaknya seorang kesatria, melainkan menyamar sebagai brahmana. Di tengah-tengah arena ditempatkan sebuah sasaran yang harus dipanah dengan tepat oleh para peserta dan yang berhasil melakukannya akan menjadi suami Dewi Drupadi.

Para peserta pun mencoba untuk memanah sasaran di arena, namun satu per satu gagal. Karna berhasil melakukannya, namun Drupadi menolaknya dengan alasan bahwa ia tidak mau menikah dengan putera seorang kusir. Karna pun kecewa dan perasaannya sangat kesal. Setelah Karna ditolak, Arjuna tampil ke muka dan mencoba memanah sasaran dengan tepat. Panah yang dilepaskannya mampu mengenai sasaran dengan tepat, dan sesuai dengan persyaratan, maka Dewi Drupadi berhak menjadi miliknya. Namun para peserta lainnya menggerutu karena seorang brahmana mengikuti sayembara sedangkan para peserta ingin agar sayembara tersebut hanya diikuti oleh golongan kesatria. Karena adanya keluhan tersebut maka keributan tak dapat dihindari lagi. Arjuna dan Bima bertarung dengan kesatria yang melawannya sedangkan Yudistira, Nakula, dan Sadewa pulang menjaga Dewi Kunti, ibu mereka. Kresna yang turut hadir dalam sayembara tersebut tahu siapa sebenarnya para brahmana yang telah mendapatkan Drupadi dan ia berkata kepada para peserta bahwa sudah selayaknya para brahmana tersebut mendapatkan Drupadi sebab mereka telah berhasil memenangkan sayembara dengan baik.

Setelah keributan usai, Arjuna dan Bima pulang ke rumahnya dengan membawa serta Dewi Drupadi. Sesampainya di rumah didapatinya ibu mereka sedang berdoa sambil memikirkan keadaan kedua anaknya yang sedang bertarung di arena sayembara. Arjuna dan Bima datang menghadap dan mengatakan bahwa mereka sudah pulang serta membawa hasil meminta-minta. Dewi Kunti menyuruh agar mereka membagi rata apa yang mereka peroleh. Namun Dewi Kunti terkejut ketika tahu bahwa putera-puteranya tidak hanya

membawa hasil meminta-minta saja, namun juga seorang wanita. Dewi Kunti tidak mau berdusta maka Drupadi pun menjadi istri Panca Pandawa.

Pembahasan

Dewi drupadi merupakan puteri sulung Prabu Drupada, raja negara Pancala dengan permaisuri Dewi Gandawati. Drupadi mempunyai dua orang adik kandung bernama Dewi Srikandi dan Drestadyumna. Dewi Drupadi berkulit hitam dan berwajah cantik, luhur budinya, bijaksana, sabar teliti dan setia.

Sesudah dewasa ayahnya melaukan sayembara untuk mencarikan jodoh buatnya. Ada dua versus sayembara. Yang pertama yaitu versus Mahabaratha, dalam sayembara ini diumumkan, barang siapa bisa mementang Gendewa Pusaka, yakni busur panah punya kerajaan Pancala, akan dinikahkan dengan Dewi Drupadi. Dalam sayembara ini, sesungguhnya Basukarna sukses mementangkan Gendewa Pustaka, namun sebelum saat Karna memakai untuk memanah tujuan yang ditetapkan, Dewi Drupadi berucap, bahwa dia tidak bisa menikah dengan orang yang bukan keturunan dari bangsawan. Mendekar perkataan itu dengan wajah memerah Basukarna segera keluar dari istana. Arjunalah yang pada akhirnya memenangkan sayembara ini.

Versus yang kedua yaitu versus yang umum yang dipergelarkan dalam pewayangan. Sayembara ini mengatakan bahwasanya barang siapa bisa menaklukan Patih Gandamana maka dia memiliki hak memboyong Dewi Drupadi. Pada akhirnya yang sukses memenangkan sayembara ini yaitu Bima. Bima turun gelanggang serta sukses menaklukan Patih Gandamana. Mendekati waktu ajalnya, Patih Gandamana mewariskan aji wungkul Bener serta Bandung Bandawasa pada Bima. Saat itu Bima turut dalam sayembara mewakili kakaknya, Puntadewa. Menurut versus mahabaratha, Dewi Drupadi pada akhirnya menjadi istri kelima Pandawa, namun lantaran hal semacam ini tidak umum menurut budaya Nusantara, Drupadi hanya menikah dengan Puntadewa. Dewi Drupadi yang disebut titisan Dewi Srigati ini senantiasa turut dalam beragam duka serta derita beberapa Pandawa. Dari pernikahannya dengan Puntadewa, dewi Drupadi memiliki seorang anak bernama Pancawala.

Dewi Drupadi merupakan simbol wanita yang setia serta tahan banting terhadap semua jenis penderitaan, walau sebenarnya dia puteri raja. Dewi Drupadi sempat melakukan hidup sebagai pengelana dengan keluar masuk rimba. Mereka hanya hidup dari pemberian orang, lantaran pada saat itu beberapa pandawa tengah melakukan hidup brahmana, sesudah momen Bale sigala-gala. Dewi Drupadi baru bisa hidup lumrah layaknya seorang permaisuri saat pandawa usai membangun kerajaan Amarta. Tetapi kewajaran itu tidak berjalan lama, lantaran pandawa harus kalah dalam permainan judi dadu yang disebabkan siasat licik dari patih sangkuni.



Akan tetapi, selain beberapa watak baiknya, Drupadi juga memiliki karakter yang kurang baik yaitu berlidah tajam. Tak hanya sempat menyinggung perasaan Basukarna dengan menyampaikan tak sudi menikah dengan orang yang bukan kelompok bangsawan, dia juga menghina Prabu Duryudana yang disebutkan sebagai anak orang buta. Lantaran kelakuannya drupadi seperti itu, maka saat Pandawa kalah dalam permainan dadu, Adipati Karana melampiaskan dendamnya dengan memanas-manasi Dursasana supaya menelanjangi Drupadi, sedangkan Prabu Duryudana tertawa senang melihat Drupadi dipermalukan dihadapan beberapa Pandawa. Drupadi diseret Dursasana dengan menarik rambutnya. Lalu dihadapan orang banyak Dursasana menarik kain yang dikenakan Drupadi, tetapi dengan cara yang gaib tiba-tiba senantiasa nampak kain baru menyelimuti badannya. Itu seluruhnya karena pertolongan Batara Darma, Dursasana yang berkali-kali menarik kain drupadi akhirnya jatuh kelelahan dan tidak berhasil menelanjangi Drupadi. Saat itu Drupadi bersumpah tidak akan lagi menyanggul rambutnya sebelum dikeramas dengan darah Dursasana. Sumpah drupadi pada akhirnya terwujud dalam Baratayuda, Bima telah membunuh Dursasana serta merobek dada lawannya itu lalu menghirup darahnya. Kemudian bima membawa darah dursasana untuk diberikan pada Drupada untuk mengeramasi rambutnya.

Adapun beberapa unsur pendukung dari tokoh Dewi Drupadi antara lain adalah gerak, iringan, tata rias wajah dan tata rias busana, dan tempat pementasan.

Gerak dalam tari tokoh Drupadi menggambarkan sesosok dewi yang cantik, anggun dan setia, namun ketika kemarahannya datang, Drupadi bagaikan dewi api yang murka.

Iringan dalam tokoh dewi Drupadi ini biasanya menggunakan gong gede yang dimainkan dalam sendratari di Bali.

Tata rias wajah dan tata rias busana yang digunakan dalam tokoh Drupadi di Bali yaitu:



Tata rias wajah menggunakan make up tari bali yang menggunakan eye shadow warna kuning biru dan merah, lipstick merah dan cundang. Tata busana yang digunakan yaitu, gelungan pada kepala, ampok-ampok, badong, gelang kana, baju ligan pendek berwarna merah muda, angkin yang bagian dada berwarna orange, dan kamben berwarna merah muda, property yang dibawa dalam tokoh dewi Drupadi yaitu sebuah kayonan.

Tempat pementasan dalam tokoh dewi Drupadi ini dapat dijumpai pada sendratari Mahabharata.

Simpulan

Dewi Drupadi merupakan putri sulung Prabu Drupada, raja negara Pancala dengan permaisuri Dewi Gandawati salah satu tokoh perempuan yang ada didalam cerita Mahabharata. Dewi Drupadi merupakan simbol wanita yang setia serta tahan banting terhadap semua jenis penderitaan, walau sebenarnya dia putri raja. Ia seorang putri cantik jelita, luhur budinya, bijaksana, sabar dan teliti serta setia. Drupadi adalah anak yang lahir dari hasil Putrakama Yadnya yaitu ritual memohon anak dalam wiracarita Mahabharata. Ia merupakan istri dari kelima putra Pandu yaitu Pandawa.

Daftar Pustaka

Suwandono, Dhanisworo BA dan Mujiyono SH, 1991, Ensik;opedi Wayang Purwal, Jakarta, : proyek pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan Kesenian Dit Jen Kebudayaan Departemen P & K.
https://id.wikipedia.org/wiki/Gamelan_gong_kebyar

Analisis Gerak Dan Karakter Mantri Buduh Dalam Arja

Pande Ketut Ayu Windasari, I Ketut Sariada

Program Studi Tari
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar

windaayu977@yahoo.co.id

Abstrak

Tulisan ini mengkaji atau menganalisis tentang gerak dan karakter dari Tokoh Mantri Buduh dan perbandingan karakter dengan Tokoh Mantri Manis. Selain untuk memenuhi tugas dari salah satu mata kuliah, penulis juga bertujuan untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang Arja Dan Mantri Buduh. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dengan Menstro Tari Arja dan menggunakan buku dari I Wayan Dibia yang berjudul Arja Anyar sebagai referensi. Kajian ini dapat bermanfaat sebagai sumber data dan informasi mengenai Arja dan Tokoh Mantri Buduh.

Pendahuluan

Arja adalah kesenian tradisionalnya Bali yang memiliki kehidupan yang dinamis. Sebagai kesenian rakyat, keberadaan Arja pada masa lampau tidak sama dengan keberadaannya sekarang. Pada pertengahan tahun 1980-an, Arja perlahan-lahan kehilangan vitalitasnya dan popularitasnya. Tahun 2004 Prof Dibia mencoba memunculkan Arja Anyar sebagai Arja dengan beberapa pembaharuan. (Dibia, 2017).

Dari beberapa tokoh penulis tertarik dengan tokoh Mantri Buduh yang memiliki watak keras / berpenampilan eksentrik, yang sering disebut dengan putra keras, bersifat kurang jujur, suka melakukan tindakan kekerasan, egois, sok kuasa dan sering melanggar nilai-nilai estetika, moral & etika. Tokoh Mantri Buduh memiliki perbedaan dengan Mantri Manis yaitu raja / pangeran berwatak halus, cerdas, berahlak mulia, religius, serta memegang teguh nilai-nilai etika.

Selain untuk memenuhi tugas dari salah satu mata kuliah, penulis juga bertujuan untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang Arja Dan Mantri. Adapun permasalahan yang dibahas ialah (1) karakter dari Mantri Buduh (2) perbedaan antara Mantri Buduh dan Mantri Manis. Penulis tertarik dengan tokoh Mantri Buduh dikarenakan karakter tokoh tersebut sangat unik dan penulis juga ingin mengetahui lebih dalam lagi tentang Tari Arja yang dimana merupakan salah satu Tari Tradisional Bali.

Pembahasan

Sejarah Singkat Tentang Tari Arja

Tari Arja merupakan Dramatari yang memadukan beberapa seni seperti musik, tari dan drama yang didominasi oleh vokal. Tari ini merupakan turunan dari Dramatari Gambuh. Tidak diketahui pasti tentang asal-mula maupun kemunculan Tari Arja di Bali, namun diperkirakan Tari Arja sudah muncul di Bali sekitar dekade ketiga dari abad XIX, yaitu sekitar tahun 1825, pada zaman pemerintahan I Dewa Agung Gede Kusmba di Klungkung (Dibia, 2017:14).

Menurut narasumber Tari Arja pada zaman dulu terdapat Arja Pengangon dibangun di Banjar Kebon Singapadu. Tari Arja tersebut ditarikan sambil bertani dan menggunakan topi payung yang biasanya digunakan oleh petani sebagai alat musiknya dan suling dari batang padi. Tari tersebut sangatlah sederhana dan menggunakan tembak macepas saling sindir. Setelah itu munculah Tari Arja yang lainnya seperti Arja Doyong yang menggunakan sistem *ngelawang* (menari ke desa-desa).

Setelah itu muncul Tari Arja yang semua pemerannya laki-laki, kemudian karena ingin menambah peminat penonton mulailah tokoh Arja yang diperankan oleh campuran laki-laki dan perempuan. Tari Arja pada umum-

nya menggunakan cerita panji. Adapun tokoh-tokoh yang dibawakan ialah *Condong, Galuh, Limbur, Desak Rai, Liku, Penasar, Mantri Manis, Penasar Buduh, Mantra Buduh, Patih*. Tari Arja selain difungsikan sebagai hiburan, juga memiliki pesan moral dan unsure estetika yang sangat kuat. Pada saat ini Tari Arja kebanyakan menggunakan cerita pendek yang hanya menggunakan beberapa tokoh dengan cerita yang singkat.

Pada pertengahan tahun 1980-an Tari Arja sempat kehilangan vitalitas dan popularitasnya dikarenakan kemunculan *Drama gong*, namun Tari Arja masih diminati oleh masyarakat setempat. Dikarenakan hal tersebut, Prof. Dibia pada tahun 2004 memunculkan Arja Anyar dengan tujuan dapat menarik minat masyarakat setempat dan kecintaannya terhadap Tari Arja.

Sekilas Tentang Tokoh Mantri Buduh

Menurut narasumber Mantri Buduh (Raja Gila) bukan berarti Rajanya gila seperti namanya namun, Mantri Buduh yang dimaksud ialah gambaran dari Raja yang sombong, angkuh, dan keras. Dalam Tari Arja Mantri Buduh merupakan salah satu tokoh terpenting. Tokoh ini biasanya di damping dengan *Penasar Buduh* dan *Wijil* sebagai abdi dari Mantri Buduh. Mantri Buduh memiliki watak keras / berpenampilan eksentrik, yang sering disebut dengan putra keras, bersifat kurang jujur, suka melakukan tindakan kekerasan, egois, sok kuasa dan sering melanggar nilai – nilai estetika, moral & etika. Peranan Mantri Buduh dapat mencairkan suasana, dikarenakan terdapat lelucon yang di bawakan oleh Mantri maupun abadinya.

Karakterisasi Mantra Buduh

Sebagaimana yang sudah dijelaskan Mantri Buduh memiliki watak keras maka, karakter yang ditampilkan oleh Mantri Buduh ialah Karakter Putra Keras. Tokoh ini juga didukung dengan gerakan mata, tangan, kostum, vocal dan musik iringan yang mendukung karakter dari tokoh tersebut. Tokoh ini tidak selalu menjadi peran jahat, tergantung dengan lakon yang dibawakan. Tokoh ini menggunakan *pupuh durma* yang mencirikan karakter keras dari Mantri Buduh. Aksen yang digunakan juga sedikit tegas mencirikan karakter dari Mantri Buduh.

Unsur Pendukung

Gerak Dari Mantri Buduh :

Gerak dari tari ini agak keras mencirikan karakter dari tokoh. Agem yang digunakan juga agak tinggi seperti agem Putra Keras. Gerakan Tari dari Tokoh ini sangat sederhana seperti *mungkah lawang, nabdab gelung, cegut, nyeleog, tanjek, ngeseh, angsel* dan *nyledet*. Gerak tari ini menggunakan kombinasi hitungan dengan tembang yang dibawakan dalam setiap gerakannya. Gerakan dari to-

koh ini sangat menentukan ekspresi dari tokoh ini.

Kostum Dari Mantri Buduh :

Warna dari kostum Mantri Buduh dominan Warna ungu yang menggambarkan perbedaan karakter dan memperkuat karakter dari tokoh tersebut.

Adapun kostum yang digunakan yaitu :

1. Celana putih
2. Baju putih
3. Kancut putih
4. Kadut
5. Pending
6. Awir
7. Badong
8. Gelang kana
9. Stewel
10. Gelungan
11. Rumbing
12. Keris

Tata rias yang digunakan dalam tarian ini ialah Tari Bali pada umumnya namun sedikit tipis. Menurut narasumber Tatarias yang digunakan harus tipis karena dapat mendukung ekspresi dari penari.

Perbedaan Mantri Buduh dan Mantri Manis

Menurut nama sudah Nampak jelas perbedaan dari kedua tokoh tersebut. Jika Mantri Buduh berwatak keras, Maka Mantri Manis berwatak lembut dan baik. Jika diibaratkan seperti tokoh antagonis dan protagonist. Mantri Manis ialah Raja atau Pangeran berwatak alus, yang disebut Putra Halus/manis, cerdas, berakhlak mulia, religious, serta memegang teguh nilai-nilai etika. Jika dilihat dari segi gerakannya tari ini menggunakan gerak-gerak yang hampir mirip dengan Mantri Buduh namun, agem yang digunakan lebih rendah.

Dari karakter yang di bawakan Mantri Manis lebih lembut dan halus berbeda dengan Mantri Buduh yang menggunakan karakter keras. Dari vocal juga lebih lembut kebalikan dari tokoh Mantri Buduh. Dari Musik iringan, tembang dan kostum juga berbeda. Tokoh Mantri Manis biasanya menggunakan tutur/tembang yang lebih halus dan tidak menggunakan bahasa formal dalam berdrama. Dari segi kostum perbedaannya hanya pada warna dan gelungan yang digunakan. Warna pada tokoh ini yaitu warna hijau yang memperkuat karakter lembut dari tokoh.

Foto Tokoh Mantri Buduh



(Dok. Artawa)

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, khusus dalam menjawab permasalahan karakter dari Mantri Buduh dan perbedaan antara Mantri Buduh dan Mantri Manis. Mantri Buduh yang dimaksud adalah Raja yang sombong, angkuh dan keras sebagaimana yang sudah dijelaskan. Mantri Buduh memiliki karakter Putra Keras, tokoh ini tidak selalu menjadi peran jahat, tergantung dengan lakon yang dibawakan, gerakan Mantri Buduh juga agak keras agem yang digunakan juga tinggi seperti putra keras. Sedangkan Mantri Manis berwatak lembut dan halus yang disebut Putra Halus. Gerakannya hampir mirip dengan Mantri Buduh namun, agem yang digunakan lebih rendah. Dari music iringan dan kostum juga berbeda dari Mantri Buduh, Mantri Manis biasanya menggunakan tembang yang lebih halus dan tidak menggunakan bahasa formal.

Informan

Nama : Ni Nyoman Candri; Alamat : Singapadu; Profesi: Maestro Tari Arja

Daftar Pustaka

Dibia, I Wayan. 2017. Arja Anyar: Seni Tradisi Yang Dibaruka Denpasar : Cakra Press
Akira, Made. 2019. Arja Klasik Siung Wanara Bagian ke-1/3 (PKB2019, Parade Arja Duta Kab. Gianyar)
<https://youtu.be/1K0znEJskGQ>

Analisis Karakter Tokoh Bisma

Melisa Florence Schillevoort

Mahasiswa Prodi Tari FSP ISI Denpasar

Abstrak

Tokoh Bisma adalah salah satu tokoh dalam wiracerita Mahabharata, putra dari Prabu Santanu dan Dewi Gangga. Ia juga merupakan kakek dari Pandawa maupun Korawa. Semasa muda ia bernama Dewabrata, tetapi diganti nama menjadi Bisma semenjak bersumpah bahwa ia tidak akan menikah seumur hidup. Bisma ahli dalam segala modus peperangan dan sangat disegani oleh Pandwa dan Korawa. Perang besar Baratayuda juga diakibatkan oleh karakternya. Sebagai seorang ksatria Brahmana yang sakti mandraguna, Bisma menjadi salah seorang mahasenapati yang memimpin peperangan paling lama dibandingkan tokoh senapati Korawa yang lainnya. Bisma sebagai seorang maharesi yang bijaksana, selalu hormat terhadap oarangtua, pejabat dan bersifat rukun terhadap sesama termasuk ibu tirinya, maupun keturunan musuhnya. Bisma merupakan tokoh pahlawan yang menjadi senapati *ambigues* artinya tokoh yang mendua, secara batin membantu Pandawa dan secara lahirnya membantu Kurawa. Menurut dari isi cerita Mahabharata, ia gugur di dalam sebuah pertempuran besar di Kuruksetra oleh panah daysat yang dilepaskan oleh Srikandi dengan bantuan Arjuna. Dalam kitab Bhismaparwa dikisahkan bahwa ia tidak meninggal seketika, ia sempat hidup beberapa hari dan menyaksikan kehancuran para Korawa. Bisma menghembuskan nafas terakhirnya saat garis balik matahari berada di utara. Prinsip hidupnya yang tegas, selalu menepati janji dan sangat setia terhadap sumpahnya menjadikan Bisma menjadi seorang *maharesi wara* yang tetap dikenang selamanya.

Kata Kunci: Dewabrata, Mahasenapati, Ambigus, Gugur, Dikenang

Karakter Bisma

Bisma adalah satu tokoh utama dalam wiracerita Mahabharata, putra dari Prabu Santanu dan Dewi Gangga. Nama *Bhishma* dalam bahasa Sanskerta berarti “mengerikan” atau “mengundang ketakutan”, karena ia amat disegani musuh-musuhnya dan keberaniannya ditakuti oleh para kesatria pada masanya. Dewabrata berarti “disukai para dewa”. Nama Dewabrata diganti menjadi Bisma semenjak ia melakukan bhishan-pratigya, yaitu sumpah untuk membujang selamanya dan tidak akan mewarisi tahta ayahnya. Maka dari itu, *bhishma* dapat pula berarti “yang sumpahnya dahsyat”, karena ia bersumpah untuk hidup membujang selamanya dan tidak mewarisi takhta kerajaannya, untuk mencegah terjadinya perselisihan antara keturunannya dengan keturunan Satyawati, ibu tirinya. Ia juga merupakan kakek dari Pandawa maupun Korawa. Semasa muda ia bernama Dewabrata, tetapi berganti nama menjadi Bisma semenjak bersumpah bahwa ia tidak akan menikah seumur hidup. Bisma ahli dalam segala modus peperangan dan sangat disegani oleh Pandawa dan Korawa.

Dalam kelahiran Bisma, menurut kitab Adiparwa, Bisma merupakan reinkarnasi dari salah satu Delapan Wasu yang bernama Prabasa. Karena Prabasa dan para Wasu lainnya berusaha mencuri sapi milik Resi Wasista, maka mereka dikutuk agar terlahir sebagai anak manusia. Dalam perjalanan menuju Bumi, mereka bertemu dengan Dewi Gangga yang juga dikutuk untuk turun ke dunia sebagai istri putra Raja Pratipa, yaitu Santanu. Kemudian, Para Wasu membuat kesepakatan dengan sang dewi bahwa mereka akan menjelma sebagai delapan putra Prabu Santanu dan dilahirkan oleh Dewi Gangga.

Dalam Adiparwa diceritakan bahwa Prabu Santanu menikah dengan Dewi Gangga, setelah menyetujui syarat bahwa sang prabu tidak akan melarang istrinya apabila melakukan sesuatu yang mengejutkannya. Tak lama setelah menikah, sang dewi melahirkan, tetapi ia segera menenggelamkan anaknya ke sungai Gangga. Sesuai perjanjian, Santanu tidak melarang perbuatan tersebut. Setelah tujuh kali melakukan perbuatan yang sama, anak kedelapan berhasil selamat karena tindakan Dewi Gangga dicegah oleh Santanu yang kesabarannya telah habis. Setelah didesak, Dewi Gangga pun menjelaskan bahwa anak-anak yang dilahirkannya adalah reinkarnasi Delapan Wasu yang dikutuk karena berusaha mencuri sapi milik Resi Wasista. Untuk meringankan penderitaan yang harus mereka tanggung di dunia manusia, sang dewi hanya membiarkan mereka hidup sementara. Namun, anak yang kedelapan yang kemudian diberi nama Dewabrata merupakan Wasu yang paling bertanggung jawab atas usaha pencurian sapi tersebut. Maka dari itu, sang dewi pun membiarkannya hidup lebih lama dibandingkan Wasu lainnya. Pada akhirnya, Dewi Gangga pun meninggalkan Santanu dengan membawa anak kedelapan tersebut, karena Santanu telah melanggar janjinya.

Bisma adalah anak Prabu Santanu, Raja Astina dengan Dewi Gangga alias Dewi Jahnawi (dalam versi Jawa). Waktu kecil bernama Raden Dewabrata yang berarti keturunan Bharata yang luhur. Ia juga mempunyai nama lain Ganggadata. Dia adalah salah satu tokoh wayang yang tidak menikah yang disebut dengan istilah Brahmacarin. Berkediaman di pertapaan Talkanda. Bisma dalam tokoh perwayangan digambarkan seorang yang sakti, di mana sebenarnya ia berhak atas tahta Astina akan tetapi karena keinginan yang luhur dari dirinya demi menghindari perpecahan dalam negara Astina ia rela tidak menjadi raja. Resi Bisma sangat sakti mandraguna dan banyak yang bertekuk lutut kepadanya. Ia mengikuti sayembara untuk mendapatkan putri bagi Raja Hastina dan memboyong 3 Dewi. Salah satu putri yang dimenangkannya adalah Dewi Amba dan Dewi Amba ternyata mencintai Bisma. Bisma tidak bisa menerima cinta Dewi Amba karena dia hanya wakil untuk mendapatkan Dewi Amba. Namun Dewi Amba tetap berkeras hanya mau menikah dengan Bisma. Bisma pun menakut-nakuti Dewi Amba dengan senjata saktinya yang justru tidak sengaja membunuh Dewi Amba. Dewi Amba yang sedang sekarat dipeluk oleh Bisma sambil menyatakan bahwa sesungguhnya dirinya juga mencintai Dewi Amba. Setelah roh Dewi Amba keluar dari jasadnya kemudian mengatakan bahwa dia akan menjemput Bisma suatu saat agar bisa bersama di alam lain dan Bisma pun menyangupinya. Diceritakan roh Dewi Amba menitis kepada Srikandi yang akan membunuh Bisma dalam perang Bharatayuddha. Dikisahkan, saat ia lahir, ibunya moksa ke alam baka meninggalkan Dewabrata yang masih bayi. Ayahnya prabu Santanu kemudian mencari wanita yang bersedia menyusui Dewabrata hingga ke negara Wirata bertemu dengan Dewi Durgandini atau Dewi Satyawati, istri Parasara yang telah berputra Resi Wyasa. Setelah Durgandini bercerai, ia dijadikan permaisuri Prabu Santanu dan melahirkan Citrānggada dan Wicitrawirya, yang menjadi saudara Bisma seayah lain ibu.

Setelah menikahkan Citrānggada dan Wicitrawirya, Prabu Santanu turun tahta menjadi pertapa, dan digantikan anaknya. Sayang kedua anaknya kemudian meninggal secara berurutan, sehingga tahta kerajaan Astina dan janda Citrānggada dan Wicitrawirya diserahkan pada Byasa, putra Durgandini dari suami pertama. Byasa-lah yang kemudian menurunkan Pandu dan Dretarastra, orang tua Pandawa dan Korawa. Demi janjinya membela Astina, Bisma berpihak pada Korawa dan mati terbunuh oleh Srikandi di perang Bharatayuddha. Bisma memiliki kesaktian tertentu, yaitu ia bisa menentukan waktu kematiannya sendiri. Maka ketika sudah sekarat terkena panah, ia minta sebuah tempat untuk berbaring. Korawa memberinya tempat pembaringan mewah namun ditolaknya, akhirnya Pandawa memberikan ujung panah sebagai alas tidurnya (kasur panah) (sarpatala). Tetapi ia belum ingin meninggal, ingin melihat akhir daripada perang Bharatayuddha.



Bisma yang merupakan tokoh sentral dalam serial Mahabharata, memiliki karakter yang sangat kuat. Ia memiliki sifat dan karakter seperti, karakternya sebagai seorang tokoh pemberani, tidak pernah gagal dalam menjalankan tugas, bersifat sebagai pendidik, penghayom dan juga pemegang teguh janji dan sumpahnya serta dalam setiap perbuatannya selalu mementingkan untuk keselarasan dunia, alam semesta dan kodrat. Bisma sebagai seorang maharesi yang bijaksana, selalu hormat terhadap orang tua, pejabat dan bersifat rukun terhadap sesama termasuk ibu tirinya, maupun keturunan musuhnya. Bisma merupakan tokoh pahlawan yang menjadi senapati ambigoes artinya tokoh yang mendua, secara batin membantu Pandawa dan secara lahirnya membantu Kurawa. Karakter yang dimiliki Bisma, banyak digunakan dalam seni pertunjukan pewayangan di Jawa. Seperti dalam Wayang gaya Surakarta, Bisma digambarkan sangat istimewa. Bisma dilukiskan sebagai manusia setengah dewa, ksatria setengah Brahmana. Bisma termasuk dalam jenis wayang dugangan, yaitu sesuai untuk adegan perang yang diciptakan berdiri tegak dengan pandangan lurus kedepan. Roman muka di cat merah sebagai gambaran tokoh pemberani. Pada bagian roman mata dilukiskan bentuk kedodongan yang berarti memiliki pandangan yang tajam, teguh, kuat dan pendirian yang tegas. Pada mulut yang digambarkan tipis yang berarti ia adalah seorang laki-laki yang lembut dan pada bagian kepala atas memiliki surban dan memakai jenggot. Bisma termasuk tokoh yang memiliki karakter yang sempurna, banyak menjunjung nilai-nilai moral/etis. Hal itu dapat di amati pada dialog yang disuarakan seniman dalang dalam berbagai lakon yang sedang dipertunjukkan. Terdapat berbagai lakon yang melibatkan tokoh Bisma, diantaranya :

1. Karakter Bisma dalam lakon Sentanu Krama
2. Karakter Bisma dalam lakon sayembara Kasipura
3. Karakter Bisma dalam lakon Bima Brahmana
4. Karakter Bisma dalam lakon Kresna Duta
5. Karakter Bisma dalam lakon Bisma gugur

Karakterisasi Tokoh Dewi Subadra Dalam Cerita Mahabharata

Luh Gede Krisna Widya Dewi

Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Tokoh Dewi Subadra merupakan salah satu tokoh yang memiliki peran yang sangat penting dalam cerita Mahabharata. Tokoh Dewi Subadra juga dikenal dengan sebutan Roro Ireng. Sebutan tersebut diberikan pada dirinya sewaktu ia masih berusia anak-anak. Ada juga yang menyebut Dewi Subadra dengan nama yang sedikit berbeda, yaitu Dewi Sumbadra. Dewi Subadra merupakan putri dari Raja Baudewa, raja dari Kerajaan Surasena.

Dewi Subadra dikenal sebagai salah satu sosok yang sangat berpengaruh, hal tersebut juga didukung karena Dewi Subadra merupakan salah satu istri dari Arjuna dan ibu dari Abhimanyu. Selain itu, hal yang cukup menonjol dari tokoh Dewi Subadra adalah karena beliau merupakan kerabat dekat dari Sri Krishna.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir analisis gerak dan karakter tari, penulis menggunakan metode kualitatif dalam penyusunan tulisan ini. Data skunder merupakan bagian dari metode kualitatif yang penulis gunakan dan penulis peroleh dari beberapa referensi buku. Hasil referensi dari beberapa buku menunjukkan bahwa Dewi Subadra merupakan sosok yang dikagumi oleh rakyat, banyak orang yang terkesima dengan sifat yang dimiliki oleh Dewi Subadra.

Latar Belakang

Kisah Mahabharat merupakan kisah yang sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat Hindu di Bali. Cerita ini bahkan dianggap sudah mendarah daging karena mengandung pesan yang sangat mendalam mengenai kehidupan seorang manusia, tradisi yang berlaku, serta norma-norma yang harus ditaati dan bahkan sampai saat ini masih dilaksanakan oleh masyarakat Hindu. Tidak hanya sampai disitu saja, cerita dalam Mahabharata juga memuat tentang sifat-sifat yang dimiliki, tentang keinginan, tentang pengorbanan, dan masih banyak lagi.

Mahabharata merupakan sebuah kisah nyata dengan kejadian 500 tahun silam yang ditulis pertama kali oleh Rsi Byasa yang tidak lain juga merupakan ayah kandung dari Dhrstarasta, Pandu, serta Widura. Beliau memperoleh sabda dari langit untuk menuangkan cerita tersebut yang kemudian dibagi kedalam delapan belas bagian atau yang sering kita kenal dengan nama *Asta Dasa Parwa* yang diambil dari bahasa sansekerta. *Asta* yang berarti delapan, *Dasa* memiliki arti sepuluh, sedangkan *Parwa* merupakan kitab. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa *Asta Dasa Parwa* merupakan delapan belas bagian dari kitab Mahabharata itu sendiri.

Kisah dari Mahabharata, tidak hanya sekedar kisah karangan atau karya fiksi semata, namun kisah ini merupakan kisah nyata dan sampai sekarang bukti-bukti peninggalan sejarahnya terdapat di India Utara seperti Kuruksetra, Mathura, Yamuna dan sebagainya.

Cerita Mahabharata juga merupakan catatan pikiran dan jiwa para leluhur kita jaman dahulu yang menginginkan terjaganya kebajikan dalam jaman apapun bahkan pada jaman seperti sekarang yang kita kenal dengan sebutan jaman *kaliyuga*. Kisah ini juga berisi tentang pedoman hidup dan untuk memudahkan pengertian serta pelaksanaan Veda.

Meskipun Rsi Byasa merupakan penulis pertama, namun seiring dengan perkembangan zaman, kini mulai bermunculan penulis-penulis baru. Penulis-penulis inilah yang kemudian melahirkan buku Mahabharata dengan banyak versi. Dari hal tersebut, penulis memilih salah satu buku yang penulis jadikan pedoman utama dalam penulisan ini. Buku Mahabharata karya dari Komala Subramaniam merupakan buku yang penulis pergunakan.

Pembahasan

Dewi Subadra merupakan salah satu tokoh utama dalam *wiracarita* yang terdapat pada bagian *Adi Parwa*. Ia merupakan seorang putri dari Raja Basudewa yang bertakhta di Kerajaan Surasena. Ia juga merupakan adik dari Sarasana yang secara tidak langsung juga menjadikan dirinya saudari tiri dari Sri Krshna dan Balarama.

Dalam buku Mahabharata karya Komala Subramaniam mengisahkan tentang pertemuan Dewi Subadra dengan Arjuna yang terjadi di Kerajaan Dwaraka yang merupakan kediaman dari Sri Krshna. Sri Krshna sendiri telah mengetahui tentang perasaan temannya kepada adiknya, yaitu Dewi Subadra. Mengetahui hal tersebut, tanpa ragu Sri Krshna memberikan restunya kepada Arjuna yang kala itu tengah menyamar menjadi seorang *Yati*.

Sri Krshna kemudian memiliki cara untuk mendekati Arjuna dengan Dewi Subadra dan memperkenalkan mereka satu sama lain sebelum upacara pernikahan dilangsungkan. Melalui cara yang diberitahu oleh Sri Krshna, Arjuna kemudian melanjutkan penyamaran tersebut sehingga ia mampu tinggal di taman yang terdapat di sekitar kediaman Dewi Subadra.

Dewi Subadra kemudian diperintahkan oleh kakak tirinya yang tidak lain adalah Sri Krshna untuk melayani Arjuna yang tengah menyamar sebagai seorang *Yati* untuk melayani dirinya dengan baik. Dengan penyamaran dan tempat tinggal yang diberikan kepada Arjuna, membuat Dewi Subadra tidak luput dari pandangan Arjuna. Dengan sifatnya yang sopan dan santun, serta pelayanan yang dilakukannya dengan sepenuh hati, membuat Arjuna semakin jatuh cinta padanya.

Dalam kisah Mahabharata, Dewi Subadra juga dikatakan sebagai sepupu dari Pandawa dan menjadi istri keempat dari Arjuna. Arjuna menikahi Dewi Subadra setelah dirinya melakukan perjalanan suci atau yang kita kenal dengan istilah *tirtha yatra*. Karena kecantikan, keanggunan, ketenangan dan sifat lemah lembut yang dimilikinya membuat Arjuna jatuh cinta padanya hanya dalam waktu yang singkat.

Dewi Subadra memiliki seorang putra dari pernikahannya dengan Arjuna. Putranya tersebut bernama Abhimanyu. Dewi Subadra kemudian menjelma dari seorang gadis yang lemah lembut menjadi seorang ibu yang tabah dan berjiwa besar untuk membersarkan dan mendidik putra satu-satunya sehingga mampu menjadi ksatria yang gagah berani.

Kebesaran hati dari seorang Dewi Subadra juga dibuktikan dari kematian anak satu-satunya, yaitu Abhimanyu dalam perang yang terjadi di Kuruksetra. Meskipun kematian seorang putra juga merupakan kematian bagi ibunya, namun Dewi Subadra tetap tabah menjalani kehidupan dan mendampingi menantunya untuk bersama-sama membersarkan keturunan Pandawa yang masih tersisa kala itu, yaitu Parikesit yang merupakan anak dari Abhimanyu sendiri.

Jika dikaitkan dengan sebuah karya seni pertunjukan, maka karya seni dramatari yang dibawakan oleh sanggar Darma Taksu, Kecamatan Petang Bandung merupakan karya yang cocok untuk dikaitkan dengan sifat yang dimiliki oleh Dewi Subadra. Dalam dramatari tersebut, Dewi Subadra digambarkan sebagai karakter yang lemah lembut, serta setia menemani suaminya. Kesetiaan

yang dimiliki oleh Dewi Subadra juga digambarkan dalam cerita Mahabharata saat Arjuna beserta saudara-saudaranya yang lain menjalani hukuman pengasingan selama tiga belas tahun. Dewi Subadra dengan setia tetap menanti kepulangan suaminya Arjuna tanpa pernah berpaling kelain hati.

Dibawah ini merupakan gambaran secara visual tentang sosok Dewi Subadra yang dituangkan kedalam bentuk dramatari. Pendramaan yang didalam terdapat percakapan yang dilontarkan oleh seorang dalang, memperkuat kesan dan karakter yang ditunjukkan oleh Dewi Subadra.



Dokumentas Dewi Subadra pada Pesta Kesenian Bali 2018.

Jika membahas kostum yang digunakan dalam dramatari ini, maka dapat disimpulkan bahwa karakter yang dimiliki oleh Dewi Subadra dapat disampaikan dengan baik melalui penataan kostum yang cukup apik. Perpaduan warna yang pas juga tidak menghilangkan kesan bahwa dirinya merupakan bagian dari Sri Krshna. Adapun bagian-bagian kostum yang digunakan oleh penampil dari tokoh Dewi Subadra antara lain, ankin, simping, kamen kreasi yang diberikan rempel dengan kesan yang tetap mengikuti jaman. Di bagian kepala juga terdapat aksesoris seperti gelungan yang disisipkan perkatap sehingga menambah kesan cantik dari seorang Dewi Subadra serta antol atau rambut palsu yang terjuntai sehingga menambah kesan keanggunan dari seorang wanita.

Simpulan

Cerita Mahabharata merupakan cerita yang sudah ada sejak jaman dahulu dan menjadi cerita yang tidak pernah lekang oleh waktu. Dikatakan demikian karena cerita tersebut mengandung pesan-pesan yang sarat akan makna yang mendalam agar manusia senantiasa hidup untuk selalu berpedoman pada kebajikan dan meninggalkan kejahatan. Dewi Subadra sendiri merupakan salah satu sosok wanita yang digambarkan dalam cerita Mahabharata. Ia merupakan wanita yang memiliki pesona yang tidak dapat ditolak oleh siapapun bahkan oleh Arjuna sendiri. Sifatnya yang lemah lembut, baik hati dan sopan, membuat semua orang jatuh cinta padanya.

Daftar Pustaka

- Dibia, I Wayan. 2007. Lampahan (Kumpulan Lakon-Lakon Seni Pertunjukan Bali). Denpasar: Institut Seni Indonesia
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. Tata dan Teknik Pentas. Jakarta: Balai Pustaka.
- Subramaniam, Komala. 2010. Mahabharata. Surabaya: Paramita.

Sumbangan Pemikiran Slamet Rahardjo Pada Seni Perfilman di Era Industri 4.0

I Gede Mugi Raharja

Dosen S1, S2 dan S3 di ISI Denpasar ISI Denpasar

Abstrak

Telah terjadi perubahan paradigma berpikir sebagai konsekwensi kemajuan peradaban. Kemajuan teknologi yang pesat telah mengarahkannya pada pilihan dalam kehidupan berkesenian ke teknologi digital. Kebenaran-kebenaran lama harus dikaji ulang, untuk menyiasati kenyataan yang menawarkan kebenaran baru. Era analog segera ditinggalkan dan berganti menjadi era digital. Untuk memertahankan kehidupan berkesenian, keyakinan bahwa manusia adalah makhluk mulia karena diberkahi imajinasi, harus dimunculkan lagi ke atas permukaan pemikiran. Kemajuan teknologi yang sangat pesat, telah mengarahkan pada pilihan dalam kehidupan berkesenian. Jika kita meyakini hal itu dan dijadikan pegangan keimanan dalam berkarya, maka rasa khawatir pada kebenaran baru tidak perlu ada, karena pada hakikatnya imajinasi adalah *survive*. Menghadapi perubahan teknologi Revolusi Industri 4.0 yang terjadi saat ini, perlu berpegang pada Nasihat Empu Filsafat Ronggowarsito, jangan mudah heran, jangan kagetan dan jangan memanjakan diri dalam melihat perubahan. Semua seniman sudah tahu dan meyakini, bahwa kebudayaan itu bergerak dan tidak statis, perubahan merupakan keniscayaan.

Kata Kunci: Analog, Digital, Survive, Ronggowarsito, Perubahan.

Pendahuluan

Sehubungan makin berkembangnya teknologi di tataran global, maka mahasiswa Pascasarjana Institut Seni (ISI) Denpasar mengadakan Seminar Nasional. Seminar yang dilaksanakan pada Senin, 23 September 2019 di Gedung Citta Kelangen Kampus ISI Denpasar diberi nama SEPASI – Seminar Nasional Pascasarjana ISI Denpasar, dengan tema Paradigma Penciptaan dan Pengkajian Dalam Era Revolusi Industri 4.0 di Perguruan Tinggi Seni. Pemakalah Utama pada seminar ini adalah Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes (ISI Denpasar), selain Slamet Rahardjo Djarot (IKJ), dan Dr. Drs. Yan Yan Sunarya, M.Sn (ITB). Sedangkan Rektor ISI Denpasar, Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar, M.Hum, merupakan Pembicara Kunci (*Keynote Speaker*).

Hal menarik pada seminar ini adalah tampilnya tokoh perfilman Nasional Slamet Rahardjo Djarot dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ), yang pada makalah mencantumkan “Ki” di depan namanya. Untuk nama ini Slamet Rahadjo menjelaskan, bahwa dia menolak diberi gelar akademik, karena dia hanya seorang aktor panggung, aktor film dan sutradara. Akan tetapi, ketika di Yogya diberi gelar “Ki” langsung diterima, karena dia mengerti bahwa gelar Ki adalah gelar penghargaan yang tinggi dalam budaya tradisi di Jawa, seperti sebutan Ki untuk Dalang. Bahkan ada yang akan memberi gelar Empu kepada Slamet Rahardjo. Kalau gelar-gelar tradisional tersebut dia sangat paham, sehingga gelar Ki yang diberikan kepadanya di Yogya, langsung diterima dengan senang hati.

Dalam seminar yang penuh kelucuan, seperti Dagelan Sentilan_Sentilun di layar kaca sebuah TV swasta, Slamet Rahardjo mengawali presentasinya dengan kisah lucunya saat datang ke Bali untuk membuat film dokumenter upacara pembakaran jenazah pelukis jenius, I Gusti Nyoman Lempad di Ubud pada 1978. Saat tiba di Bandara I Gusti Ngurah Rai, dia tidak tahu bahwa penjemputnya bernama Kuningan. Ketika ada yang menyebut Kuningan, Slamet Rahardjo tidak memperdulikan, karena Hari Raya Kuningan masih jauh. Akan tetapi, setelah para penjemput di bagian kedatangan bandara pergi, baru diketahui bahwa yang menjemputnya bernama Kuningan. Lucunya lagi, Kuningan tidak tahu bahwa dirinyalah bernama Slamet Rahardjo. Ketika ditanya mau menjemput siapa, Kuningan bilang mau menjemput artis dari Jakarta, tapi namanya lupa. Saat ditanya apakah yang mau dijemput bernama Slamet Rahardjo dan dimana mobil jemputannya, Kuningan malah heran.

“Kok bapak tahu namanya Slamet Rahardjo?”

“Lho, yang bernama Slamet Rahardjo ya saya”, jawab Slamet Rahardjo disambut tawa peserta seminar.

“Ayo cepat berangkat, sudah lama menunggu. Mobilnya di mana?”, Slamet Rahardjo melanjutkan pertanyaannya.

“Lho, apa memang harus dijemput pakai mobil. Saya menjemput pakai



motor kok, jawab Kuningan merasa heran dan tidak merasa bersalah.

Slamet Rahardjo mengatakan langsung berangkat ke Ubud di bonceng Kuningan sambil membawa koper peralatan pembuatan film dokumenter yang berat, sehingga dia merasa kesemutan di sepanjang perjalanan. Ungkapan kisah Slamet Rahardjo ini langsung disambut tawa riuh peserta seminar.

Kebenaran Baru

Dalam presentasinya Slamet Rahardjo menyadari, bahwa terjadi perubahan paradigma berpikir sebagai konsekuensi kemajuan peradaban. Kemajuan teknologi yang pesat telah mengarahkannya pada pilihan dalam kehidupan berkesenian ke teknologi digital. Kebenaran-kebenaran lama harus dikaji ulang, untuk menyiasati kenyataan yang menawarkan kebenaran baru. Era analog segera ditinggalkan dan berganti menjadi era digital.

Untuk memertahankan kehidupan berkesenian, keyakinan bahwa manusia adalah makhluk mulia karena diberkahi imajinasi, menurut Slamet Rahardjo yang nampak ganteng mengenakan *udeng* (destar) Bali, harus dimunculkan lagi ke atas permukaan pemikiran. Kemajuan teknologi yang sangat pesat, telah mengarahkan kita pada pilihan dalam kehidupan berkesenian. Jika kita meyakini hal itu dan dijadikan pegangan keimanan dalam berkarya, maka rasa khawatir pada kebenaran baru tidak perlu ada, karena pada hakikatnya imajinasi adalah *survive*.

“Kita harus melupakan, apa yang telah kita pelajari”, demikian penekanan yang disampaikan Slamet Rahardjo dalam seminar. Ungkapan ini disampaikan, mengingat dunia usaha di seantero dunia telah mengalami perubahan yang drastic dalam menghadapi kenyataan kekuatan teknologi informasi pada era digital saat ini. Usaha retail hingga media cetak sangat terasa imbasnya. Sistem jual beli melalui on-line yang memiliki modal kecil, tetapi memiliki pelayanan yang cepat dan akrab, sangat sulit disaingi.

Sistem digital memiliki kecepatan transfer yang lebih cepat dibandingkan teknologi analog. Pengiriman informasi dengan system digital akan lebih cepat sampai ke tujuan. Akan tetapi, teknologi analog sangat rentan. Sedikit saja ada hambatan, transaksi informasi akan terganggu, sehingga system digi-



Seminar Nasional Pascasarjana ISI Denpasar,
Senin, 23 September 2019 di Kampus ISI Denpasar
(Foto: Dokumentasi)

tal diklaim lebih aman, karena kebal dari berbagai gangguan. Selain itu, penggunaan system digital akan memudahkan proses penyimpanan informasi yang lebih ringkas (*digital easy save*), karena penyimpanan informasi dilakukan oleh rangkaian pengalihan khusus yang memiliki kemampuan penyesuaian dengan informasi yang tersimpan selama waktu diperlukan.

Penutup

Menyimak perubahan pola pikir akibat Revolusi Industri awal hingga saat ini, yang tersirat adalah Nilai Manusia yang tak terbantahkan. Di balik penemuan teknologi baru tersebut, unsur manusia sebagai penemu dan programmer sangat jelas. Dengan bekal imajinasi manusia mampu menaklukkan dunia. Menghadapi perubahan teknologi Revolusi Industri 4.0 yang terjadi saat ini, secara bijak Slamet Rahardjo mengajak untuk berpegang pada Nasihat Empu Filsafat Ronggowarsito, kita jangan mudah heran, jangan kagetan dan jangan memanjakan diri dalam melihat perubahan.

Untuk mempertahankan kehidupan berkesenian, keyakinan bahwa manusia adalah makhluk mulia karena diberkahi imajinasi, harus dimunculkan lagi ke atas permukaan pemikiran. Kemajuan teknologi yang sangat pesat, telah mengarahkan kita pada pilihan dalam kehidupan berkesenian. Jika meyakini hal itu dan dijadikan pegangan keimanan dalam berkarya, maka rasa khawatir pada kebenaran baru tidak perlu ada, karena pada hakikatnya imajinasi adalah alat *survive*. Semua seniman sudah tahu dan meyakini, bahwa kebudayaan itu bergerak dan tidak statis, “Perubahan merupakan keniscayaan”.

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Agung Rai Museum *Of Art*

Ida Bagus Paramartha

Program Studi Desain Interior FSRD
Institut Seni Indonesia Denpasar

paramarthaidabagus777@gmail.com

Abstrak

Desain bisa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur dan berbagai pencapaian kreatif lainnya yang merupakan salah satu unsur kebudayaan suatu daerah yang merupakan hasil karya cipta berbasis desain yang memiliki tujuan, fungsi dan makna tersendiri di setiap elemennya. Arsitektur museum di Bali dari masa ke masa mengalami perkembangan serta perubahan sesuai dengan tradisi, ataupun trend ke kinian di masa tersebut dimana arsitektur museum di Bali pada masa tertentu dapat dilihat dari beberapa museum yang terkenal di Bali. Ada beberapa desain museum yang masih menerapkan desain khas Bali sebagai upaya dalam pelestarian serta pengenalan identitas Bali dibidang desain pada arsitektur. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk dapat mengkaji desain yang berkembang di Bali baik desain arsitektur tradisional Bali maupun desain modern yang diterapkan pada Agung Rai Museum Of Art. Penerapan desain yang tercermin yaitu ornament, material alami serta struktur arsitektur tradisional Bali. Sedangkan penerapan desain modernnya tercermin pada penerapan desain yang bergaya klasik.

Kata Kunci : Desain, Arsitektur, Kebudayaan, Bali, Modern

Pendahuluan

Pulau Bali yang terkenal dengan pariwisatanya. Hampir di setiap aspek kehidupan masyarakat Bali unsur dari seni dan tradisi selalu melekat dengan masyarakat Bali. Mulai dari bangunan dan hasil karya seni yang sangat kental dengan nuansa seni dan tradisi di Bali. Selain hal tersebut Bali juga kental dengan ciri khas arsitekturnya yang berbeda dan punya unsur yang kuat. Arsitektur merupakan salah satu unsur kebudayaan suatu daerah yang merupakan hasil karya cipta berbasis desain yang memiliki tujuan, fungsi dan makna tersendiri di setiap elemennya.

Desain arsitektur museum di Bali dari masa ke masa mengalami perkembangan serta perubahan sesuai dengan tradisi, ataupun trend kekinian di masa tersebut. Namun sesuai dengan perkembangan zaman, arsitektur museum di Bali baik pada desain maupun arsitekturnya mengalami perubahan baik secara fisik maupun karakter yang semakin modern.

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk dapat mengkaji desain-desain yang berkembang di Bali baik desain arsitektur tradisional Bali maupun desain modern yang diterapkan pada museum di Bali. Objek kasus yang dipilih yaitu Agung Rai Museum *Of Art*.

Data Dan Pembahasan



Gambar 1. Ruangan Agung Rai Museum Of Art
Sumber : www.google.co.id

Museum Arma Ubud yang merupakan singkatan dari kata Agung Rai Museum of Art, mempunyai nuansa alam Ubud dengan bangunan yang didirikan di atas kontur tanah yang naik turun. Sebuah kebun dengan desain yang bernuansa khas pulau Dewata, merupakan salah satu daya pikat dari *Museum Arma Bali*. Pasca melalui pos penjagaan untuk melakukan pembayaran dengan harga tiket masuk objek wisata Bali yang terjangkau, bisa dijumpai pusat

souvenir yang menyediakan aneka macam souvenir khas pulau Dewata, serta buku-buku yang berkaitan dengan seni.

Kecintaan yang begitu mendalam akan sebuah seni, kepeduliannya dalam merawat karya seni serta keinginan membagi keindahan kepada masyarakat luas, merupakan sebuah prinsip dan filosofi yang digunakan oleh pendiri dalam proses pembangunan Museum Arma Ubud. Tempat wisata di Bali ini didirikan di atas tanah 4 hektar pada 27 Desember 1989, tetapi tanggal 9 juni 1996 baru resmi dibuka.

Tinjauan Desain Bali Modern

1. Desain Bali

- a. Lukisan; Penerapan lukisan yang bertemakan kebudayaan yang ada di Bali digunakan sebagai daya tarik utama pada museum dimana lukisan tersebut menjadi unsur dekorasi pada ruangnya.
- b. Ornamen; Penerapan ornament pada bagian pintu masuk yang berupa ukiran Bali dan diaplikasikan dengan gaya minimalis.
- c. Elemen Pembentuk Ruang; Penggunaan desain plafon expose dapat menambah kesan desain arsitektur Balinya.
- d. Material Alami; Penerapan material alami berupa batu bata pada bagian dindingnya serta pada bagian lantai yang menggunakan ubin.

2. Desain Modern

- a. Klasik; Klasik merupakan suatu gaya desain yang didominasi oleh ukiran-ukiran yang merupakan ciri khasnya. Dapat dilihat dari warna-warna yang digunakan pada interiornya dan desain kolomnya yang sudah dipengaruhi oleh gaya modern.

Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan, bahwa penerapan desain Bali pada interior Agung Rai Museum *Of Art* tercermin pada penerapan lukisan bertemakan Bali, ornament, material alami serta struktur arsitektur tradisional Bali. Sedangkan penerapan desain modernnya tercermin pada penerapan desain yang klasik, penggunaan desain kolom yang sudah dipengaruhi oleh gaya modern.

Daftar Pustaka

https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_Bali

<https://jejakwisataku.wordpress.com/2015/11/01/museum-arma-ubud>

https://id.wikipedia.org/wiki/Anak_Agung_Gde_Rai

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Pada Hotel Four Seasons Jimbaran, Bali

Namira Putri Hamid

Mahasiswa Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Arsitektur Tradisional Bali telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi dan budaya. Gaya arsitektur tradisional Bali kini berpadu dengan gaya modern sehingga dikenal dengan gaya Arsitektur Bali Modern. Gaya Arsitektur Bali Modern tetap mempertahankan konsep harmonisasi dan unsur-unsur khas tradisional Bali dengan menambahkan unsur modern didalamnya. Hotel Four Seasons Jimbaran merupakan salah satu bangunan yang menggunakan gaya Arsitektur Bali Modern sebagai desain arsitekturnya dengan memadukan desain modern pada interiornya.

Kata Kunci: Perubahan, Tradisional, Modern, Bali Modern

Pendahuluan

Arsitektur Bali memiliki ciri yang kuat, baik pada lanskap, tata bangunan, dan elemen bangunannya. Arsitektur Tradisional Bali telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi dan masyarakatnya. Gaya arsitektur ini dikenal dengan sebutan Arsitektur Bali Modern. Arsitektur Bali Modern merupakan perpaduan antara arsitektur Bali dengan penambahan unsur modern, di mana arsitek atau pembuat desain memanfaatkan bahan-bahan lokal untuk membangun bangunan, struktur, dan rumah-rumah, serta mencerminkan tradisi lokal.

Perkembangan Arsitektur Tradisional Bali menjadi Arsitektur Bali Modern tidak serta merta menghapus karakter intinya yang sampai saat ini masih diturunkan antar generasi ke generasi. Gaya ini menjadi pilihan yang diminati untuk diterapkan pada rumah tinggal, villa maupun hotel di Bali era ini, karena menggunakan alam secara optimal untuk menciptakan bangunan buatan dengan suasana santai dan tropis

Ciri khas tradisional Bali yang tetap diterapkan pada gaya arsitektur Bali Modern ialah konsep harmonisasi dengan alam, ukiran pada kayu dan batu, zonasi ruang dan tipologi bangunan, lanskap yang luas, dan pintu masuk (*angkul-angkul*). Bahan yang biasa digunakan pada bangunan Bali antara lain batu bata, kayu kelapa, jerami, bambu, kayu jati, dan batu alam. Salah satu bangunan yang menerapkan Gaya Arsitektur Bali Modern ialah Hotel Four Seasons Jimbaran Bali.

Aplikasi Gaya Arsitektur Bali Modern pada bagian Hotel Four Seasons



Atap berbentuk limasan, sesuai dengan Arsitektur Tradisional Bali. Unsur yang lebih modern tampak pada dihilangkannya Ornamen Bali yaitu *murda* dan *ikut celedu* pada bentuk atap sehingga tampak lebih *simple*.



Angkul-angkul adalah pintu masuk khas Gaya Tradisional Arsitektur Bali, yang bentuknya pada Hotel Four Seasons telah dibuat lebih modern dan simpel dengan mengurangi ornamen atau ukiran pada bagian pintu.



Hotel Four Seasons mengaplikasikan konsep keharmonisan dengan alam ditampilkan dengan batu alam sebagai lantai area kolam serta pemanfaatan pohon palem dan pohon jepun sebagai *point of interest*, dan sedikit tanaman di sekitarnya untuk menunjukkan kesan kesederhanaan.



Bale atau gazebo merupakan ruang terbuka yang digunakan sebagai tempat berkumpul. Ciri khas tradisional Bali yang dapat dilihat dari gazebo Hotel Four Seasons ini ialah materialnya yang masih menggunakan material tradisional, yaitu kayu, bambu dan alang-alang sebagai atapnya dengan mempertahankan konsep *Tri Angga* yaitu atap yang disimbolkan sebagai kepala, dinding atau ruangan yang disimbolkan sebagai badan, dan pondasi yang disimbolkan sebagai kaki bangunan. Jumlah *saka* atau tiang pada gazebo yang bervariasi yang mencirikan bahwa gaya arsitektur modern telah mempengaruhi desainnya.

Keseimbangan pembagian ruang diperoleh dari penerapan filosofi *Tri Angga* dengan tiga tingkatan, yaitu *utama*, *madya*, dan *nista*. Penerapan *Tri Angga* dalam konsep modern mengalami pergeseran menjadi ruang publik, semi publik, dan privat. Hotel Four Seasons menerapkannya dengan urutan yang sama. Halaman sebagai ruang publik, teras antara halaman dan kamar tidur sebagai area semi publik dengan kursi kayu panjang di kaki ranjang sebagai pembatas area semi publik, dan tempat tidur pada area pribadi.



Pada elemen pembentuk ruang dan elemen pelengkap pembentuk ruang seperti pintu menunjukkan ornamen khas tradisional Bali, yang dipadukan dengan fasilitas-fasilitas modern seperti pada bentuk lampu dan kursi yang mengadopsi gaya modern. Langit-langit pada interior Hotel Four Seasons menggunakan rangka kayu sebagai ciri khas Arsitektur Bali berpadu serasi dengan gaya modern *open-plan* dengan tetap memperlihatkan zonasi yang rapi antara ruang tamu dan ruang tidur.

Ruang tidur dan ruang tamu dengan gaya Arsitektur Bali Modern ini menunjukkan struktur bangunan dengan arsitektur Bali. Filosofi Tri Loka mengandaikan rumah seperti tubuh manusia dengan kaki sebagai dasar yang kuat. Tiang-tiang struktural yang diekspos menjadi perlambang tulang-tulang manusia yang memperkokoh bangunan. Bagian kepala diwujudkan dengan bentuk langit-langit yang menempel ke atap dengan ekspos kaso dan reng sebagai kekuatan dan elemen estetika yang memperlihatkan keindahan dari kesederhanaan.

Penutup

Hotel Four Seasons Jimbaran Bali menerapkan gaya Arsitektur Bali Modern, dengan memadukan unsur-unsur tradisional Bali dengan unsur modern era ini. Gaya Arsitektur Bali Modern pada Hotel Four Seasons diterapkan pada elemen-elemen interiornya dengan menggunakan material alami dengan tujuan untuk tetap mempertahankan karakter dan nuansa khas Bali.

Referensi

- <http://architectaria.com/karakteristik-arsitektur-bali-sebuah-desain-arsitektur-yang-merefleksikan-konsep-tri-loka.html>
- <http://www.astudioarchitect.com/2011/12/6-foto-inspirasi-desain-gaya-bali.html>
- <http://bali.tribunnews.com/2018/02/15/filosofi-bangunan-tradisional-bali-simak-aspek-aspek-ini>

Desain Interior Bali Modern Bandara I Gusti Ngurah Rai Bali

Eka Fitri Sugiantari

Program Studi Desain Interior FSRD
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Bandara Ngurah Rai didesain dengan gaya arsitektur yang futuristik, hemat energi, simpel dan efisien. Namun, tetap mengadopsi arsitektur budaya Bali pada bagian interior dan eksteriornya. Pada bagian interior tetap menggambarkan budaya Bali serta pada beberapa tempat di bagian eksteriornya. Bandara ini merupakan Bandara Internasional pertama di Indonesia yang dibangun secara mandiri, dan sepenuhnya dikerjakan oleh putra-putri Indonesia sehingga tidak melibatkan konsultan asing. Selain itu, Bandara Ngurah Rai juga menjadi bandara internasional Pertama di Indonesia yang berhasil menyandingkan arsitektur modern dan arsitektur tradisional berdasarkan kearifan budaya lokal melalui proses harmonisasi. Bandar Udara Internasional Ngurah Rai merupakan bandara tersibuk ketiga di Indonesia setelah Bandara Internasional Soekarno Hatta dan Bandara Internasional Juanda. Penggunaan Gapura, tiang atau saka dan menggunakan bata merah yang mengadopsi arsitektur tradisional Bali ini terlihat dari beberapa sisi bangunan bandara yang posisinya akan sangat terlihat oleh para wisatawan yang datang dari Domestik maupun Internasional. Dengan penggunaan ciri khas Bali akan dengan sangat mudah memberikan suguhan kepada wisatawan bagaimana tradisi Bali masih digunakan dalam arsitektur bandara dengan kelas Internasional seperti Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai.

Kata kunci : Bandara, Arsitektur , Tradisional, Modern, Budaya

Pendahuluan

Sejarah Bandara Ngurah Rai bermula dari Pelabuhan Udara Tuban. Pelabuhan udara ini dibangun oleh Departement Voor Verkeer en Waterstaats (departemen pekerjaan umum di masa kolonialisme Belanda) pada 1930 di Desa Tuban, Bali. Lokasi tersebut dipilih karena jaraknya yang cukup jauh dari pemukiman. Pelabuhan Udara Tuban memiliki landasan pacu *airstrip* sepanjang 700 meter yang berupa ladang di mana ujung utaranya berupa makam Desa Adat Tuban, Bali. Pelabuhan Udara Tuban ini pun menjadi bangunan terpenting bagi pertahanan Belanda di Bali. Namun, pada 1942 Jepang melancarkan serangan ke Bali dengan melakukan pengeboman. Pasukan Belanda melakukan kesalahan. Terjadi miskomunikasi saat mendelegasikan perintah. Alih-alih dihancurkan, Pelabuhan Udara Tuban malah dibiarkan sehingga Jepang pun menguasai Pelabuhan Udara Tuban. Saat berada di tangan Jepang, Pelabuhan Udara Tuban ini digunakan sebagai tempat transit bagi Australia, sekutu Jepang yang ingin membantu mempertahankan kedudukan di Pulau Jawa. Pada masa ini pula, panjang landas pacu ditambah menjadi 1200 meter dan diperbaiki menggunakan sistem plat baja.

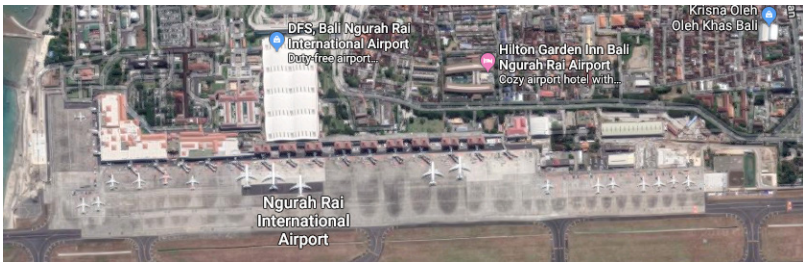
Sejak Indonesia merdeka pada tahun 1945, Pelabuhan Udara Tuban memang sudah dipersiapkan untuk meningkatkan pariwisata di Bali. Proyek Airport Tuban tahun 1963 -1969 merupakan proyek pertama untuk tujuan ini, dimulai dari perpanjangan landas pacu menjadi 2700 meter dengan *over-run* mencapai 2 x 100 meter, dan reklamasi pantai sejauh 1500 meter. Pada 1 Agustus 1969, Pelabuhan Udara Tuban berganti nama menjadi Pelabuhan Udara Internasional Ngurah Rai yang diresmikan oleh Presiden Soekarno. Sejak tahun 1975 – sekarang Bandara Internasional Ngurah Rai terus mengalami perluasan dan pengembangan dengan berbagai fasilitas pendukung penerbangan.

Bandara Ngurah Rai didesain dengan gaya arsitektur yang futuristik, hemat energi, simpel dan efisien. Namun, tetap mengadopsi arsitektur budaya Bali pada bagian interior dan eksteriornya. Pada bagian interior tetap menggambarkan budaya Bali serta pada beberapa tempat di bagian eksteriornya. Bandara ini merupakan Bandara Internasional Pertama di Indonesia yang dibangun secara mandiri, dan sepenuhnya dikerjakan oleh putra-putri Indonesia sehingga tidak melibatkan konsultan asing. Selain itu, Bandara Ngurah Rai juga menjadi bandara internasional Pertama di Indonesia yang berhasil menandingkan arsitektur modern dan arsitektur tradisional berdasarkan kearifan budaya lokal melalui proses harmonisasi yang melibatkan banyak pihak-pihak terkait.

Data Dan Pembahasan

Lokasi dan Siteplan Bandara Internasional I Gusti Ngurah Rai

Posisi Bandar Udara Internasional Ngurah Rai atau disebut juga Bandar Udara Internaional I Gusti Ngurah Rai adalah Bandar udara internasional yang terletak di sebelah selatan Bali, Indonesia, tepatnya di daerah Kelurahan Tuban, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Bali, sekitar 13 km dari Denpasar. Bandar Udara Internasional Ngurah Rai merupakan bandara tersibuk ketiga di Indonesia setelah Bandara Internasional Soekarno Hatta dan Bandara Internasional Juanda.



Gambar 1. Site Plan Bandara Ngurah Rai (Sumber: Google Maps)

Perubahan Arsitektur Bandara Internasional I Gusti Ngurah Rai



Gambar 2. Pesawat DC-3 Dakota Belanda di lapangan terbang Kuta, 1949 (Sumber: Wikipedia)



Gambar 3. Bandar Udara Ngurah Rai pada 1998-2000an (Sumber: Wikipedia)



Gambar 4. Bandara I Gusti Ngurah Rai sekarang (Sumber: Wikipedia)

Harmonisasi Arsitektur Modern dan Tradisional

Desain Bandara Ngurah Rai didesain dengan gaya arsitektur yang futuristik, hemat energi, simpel dan efisien. Namun, tetap mengadopsi arsitektur budaya Bali pada bagian interior dan eksteriornya. Pada bagian interior tetap menggambarkan budaya Bali serta pada beberapa tempat di bagian eksteriornya.

Arsitektur Tradisional



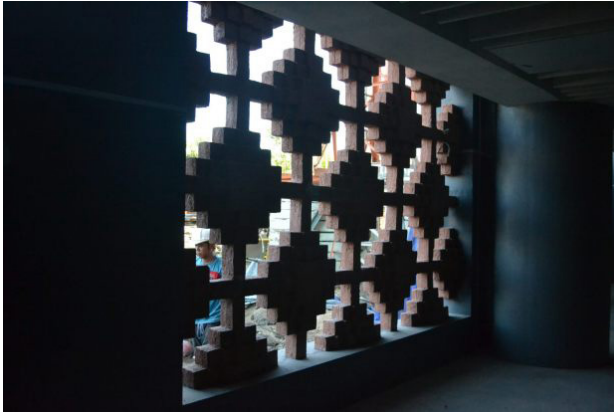
Gambar 5. Penggunaan tiang atau saka khas arsitektur bali
(Sumber: www.baliairport.com)



Gambar 5. Gapura bata merah pada area keberangkatan.
(Sumber: www.baliairport.com)

Penggunaan Gapura, tiang atau saka dan menggunakan bata merah yang mengadopsi arsitektur tradisional Bali ini terlihat dari beberapa sisi bangunan bandara yang posisinya akan sangat terlihat oleh para wisatawan yang datang dari Domestik maupun Internasional. Dengan penggunaan ciri khas Bali akan dengan sangat mudah memberikan suguhan kepada wisatawan bagaimana tradisi Bali masih digunakan dalam arsitektur bandara dengan kelas Internasional seperti Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai

Yang membuat menarik lagi lubang-lubang pencahayaan dibuat dengan pola silang menggunakan batu bata ekspos dengan warna terakota. Dinding bata ini disusun dengan pola yang menimbulkan permainan cahaya di dalamnya. Terasa sekali aroma Indonesia dengan dinding warna tanah ini.



Gambar 6. Penggunaan terakota pada ventilasi/lubang-lubang cahaya
(Sumber: www.baliairport.com)



Gambar 7. Taman dan Koridor dengan dinding terakota
(Sumber: www.baliairport.com)

Arsitektur Modern

Area kedatangan bandara internasional baru yang didominasi oleh material aluminium berwarna silver. Koridor bawahnya yang lebar cukup ramai oleh pengguna yang hendak bepergian ke luar negeri. Atap didominasi lengkung seperti cangkang-cangkang dengan rangka batang yang memperkuat strukturnya. Tiang-tiang kolom berbentuk bulat berdiri langsing menopang rangka atapnya. Ada enam tiang bulat yang melingkar membentuk kolom besar yang di tengahnya terdapat taman dengan sinar matahari langsung hingga lantai dasar. Arsitektur di dominasi bahan Besi, Kaca dan aluminium sehingga terkesan modern.



Gambar 8. Atap bandara yang berbentuk melengkung dari bahan besi dan aluminium (Sumber: www.baliairport.com)



Gambar 9. Pencahayaan alami hall atas (Sumber: www.baliairport.com)



Gambar 10. Penggunaan lift kaca dan baja (Sumber: www.baliairport.com)

Terdapat area penyeberangan dengan atap transparan yang menghubungkan koridor dengan gedung. Dari area *drop off* ke dalam terminal keberangkatan dihubungkan dengan jembatan terowongan menanjak selebar delapan meter yang di satu sisinya ada conveyor orang untuk mempermudah yang tidak kuat berjalan kaki.



Gambar 11. Area Drop Off Keberangkatan
(Sumber: www.baliairport.com)



Gambar 12. Kanopi penyebrangan ke area parkir
(Sumber: www.baliairport.com)

Simpulan

Berdasarkan penjabaran mengenai Desain Interior Bali modern pada Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai Bali yang Arsitekturnya menggunakan perpaduan antara arsitektur modern dan tradisional, ciri khas Bali akan dengan sangat mudah memberikan suguhan kepada wisatawan bagaimana tradisi Bali masih digunakan dalam arsitektur bandara dengan kelas Internasional seperti Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai walaupun didesain dengan gaya arsitektur yang futuristic namun tetap mengadopsi arsitektur budaya Bali pada bagian Interior dan Eksterior bandara.

Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai merupakan Bandara Internasional Pertama di Indonesia yang dibangun secara mandiri, dan sepenuhnya dikerjakan oleh putra-putri Indonesia sehingga tidak melibatkan konsultan asing. Selain itu, Bandara Ngurah Rai juga menjadi bandara internasional Pertama di Indonesia yang berhasil menyandingkan arsitektur modern dan arsitektur tradisional berdasarkan kearifan budaya lokal melalui proses harmonisasi. Sehingga arsitektur Bali modern sangat jelas terlihat pada bangunan Bandara.

Rujukan/Referensi

Buku : Gelebet, I Nyoman. 1986. Arsitektur Tradisional Daerah Bali, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Internet :

<https://bali-airport.com>

<http://balitour.net/ngurah-rai-bali-international-airports-new-look>.

<https://id.wikipedia.org/denpasar-airport>

<https://news.detik.com/pembangunan-bandara-ngurah-rai-dipastikan-adopsi-arsitektur-bali>

<http://id.beritasatu.com/desain-perluasan-bandara-ngurah-rai-sesuai-arsitektur-bali>

<http://edupaint.com/kesan-harmonisasi-pada-arsitektur-bandara-ngurah-rai>.

Tinjauan Desain Interior Bali Modern Bangunan Monumen Museum Bajra Sandhi Renon, Denpasar - Bali

Fabian Esa Nugraha

Program Studi Desain Interior FSRD
Institut Seni Indonesia Denpasar

bianesa61@gmail.com

Abstrak

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya), seperti tari, lukisan, ukiran dan lain sebagainya. Kota Denpasar sebagai Ibukota Pulau Bali sangatlah menjunjung tinggi karya – karya kesenian masyarakatnya. Maka dari itu, dibangunlah Museum Bajra Sandhi yang merupakan sebuah tempat edukasi, apresiasi serta aktivitas seni budaya kreatif yang lahir dari seniman Kota Denpasar. Tempat ini sebagai salah satu kantong budaya yang diharapkan dapat melengkapi sejumlah destinasi pariwisata budaya yang ada di Kota Denpasar. Museum Bajra Sandhi ini di pusatkan di area Lapangan Nitimandala Renon Denpasar. Gedung yang memiliki branding Museum Bajra Sandhi ini tak lepas dari arsitektural yang kental akan budaya Bali yang tradisional maupun modern. Penerapan desain Bali pada Interior Gedung Museum Bajra Sandhi ini tercermin pada bagian dalam maupun luar bangunan. Adapun penerapan desain tradisional di terapkan ke dalam beberapa patung, pintu masuk yang menggunakan ornamen tradisional, ukiran tradisional yang terdapat pada luar bangunan dan di beberapa bagian pada pintu masuk. Sedangkan untuk penerapan desain modern bisa di lihat dari teknologi lighting yang memberikan aksentuasi modern, material – material pabrikan dan bentuk – bentuk furnitur maupun elemen pembentuk ruang yang minimalis.

Kata Kunci : Tradisional, Modern, Seni, Kota Denpasar, Museum

Pendahuluan

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya), seperti tari, lukisan, ukiran dan lain sebagainya. Seni meliputi banyak kegiatan manusia dalam menciptakan karya visual, audio, atau pertunjukan yang mengungkapkan imajinasi, gagasan, atau kemahiran teknik pembuatnya, untuk dihargai keindahannya atau kekuatan emosinya. Kegiatan-kegiatan tersebut pada umumnya berupa penciptaan karya seni, kritik seni, kajian sejarah seni dan estetika seni. Kota Denpasar sebagai Ibukota Pulau Bali sangatlah menjunjung tinggi karya-karya kesenian masyarakatnya. Kota Denpasar yang berbasis Budaya di Era Modern sekarang ini bukaanlah perkara mudah. Kota Denpasar dituntut untuk terus memperkuat basis budayanya melalui berbagai aktivitas seni dan budaya baik dalam skala besar maupun kecil.

Maka dari itu, dibangunlah Museum Bajra Sandhi yang merupakan sebuah tempat edukasi, apresiasi serta aktivitas seni budaya kreatif yang lahir dari seniman Kota Denpasar. Tempat ini sebagai salah satu kantong budaya baru yang diharapkan dapat melengkapi sejumlah destinasi pariwisata budaya yang ada di Kota Denpasar. Museum Bajra Sandhi yang merupakan sebuah ruang edukasi, apresiasi dan aktivitas seni ini di pusatkan di area lapangan Nitimandala Renon Denpasar. Gedung yang memiliki *branding* Museum Bajra Sandhi ini tak lepas dari arsitektural yang kental akan budaya Bali yang tradisional maupun modern. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk dapat mengkaji desain yang diterapkan pada Gedung Museum Bajra Sandhi, yang masih kental akan ke khasan arsitektural Balinya.

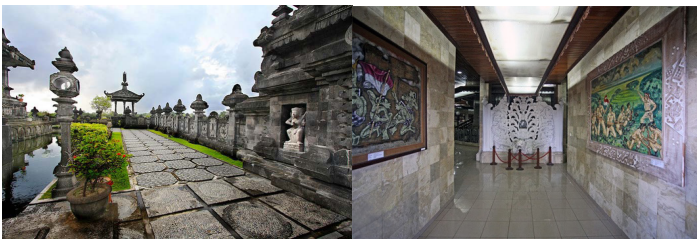
Data Dan Pembahasan

Museum Bajra Sandhi merupakan sebuah ruang edukasi, apresiasi dan aktivitas seni ini di pusatkan di area lapangan Nitimandala Renon Denpasar Bali. Monumen Bajra Sandhi, adalah sebuah monumen yang berada di jantung kota Denpasar, tempatnya berada di daerah Renon. Monumen ini dibangun dan didedikasikan untuk perjuangan rakyat pulau Bali. Banyak wisatawan domestik yang tidak tahu akan kawasan Renon Denpasar. Malahan yang banyak tahu tentang monumen Bajra Sandhi Renon adalah wisatawan asing. Seperti wisatawan Korea dan China. Fasilitas monumen Bajra Sandhi selain museum, juga terdapat perpustakaan, kolam ikan, kerajinan tangan dan tentunya toilet buat pengunjung. Di tengah-tengah bangunan dibagian dalam, terdapat 4 anak tangga, yang mana saja boleh anda gunakan untuk menaiki lantai 2. Di lantai dua monumen terdapat museum yang menceritakan tentang perjuangan rakyat Bali dari masa pra sejarah, perkembangan peradaban rakyat Bali, sejarah perkembangan kerajaan Bali, hingga jaman perjuangan rakyat Bali merebut kemerdekaan. Cerita perjuangan rakyat Bali ini digam-



barkan dalam 33 diorama. Oleh karena itu monumen ini juga sering disebut sebagai museum Bajra Sandhi. Di lantai dua bangunan, terdapat tangga melingkar untuk menuju lantai tiga dan terasa sedikit pusing saat menaikinya. Di lantai tiga bangunan monumen, terdapat ruangan yang cukup luas dan dikelilingi oleh jendela kaca. Dari bangunan di lantai tiga ini, anda dapat melihat 360 derajat pemandangan kota Denpasar dan sekitarnya. Tentunya anda tidak akan melihat bangunan pencakar langit di kota Denpasar, karena adanya Perda (peraturan daerah) larangan membangun lebih tinggi dari 30 meter.

Tinjauan Desain Bali Desain Bali Tradisional



Patung Tradisional

Patung – patung tradisional Bali yang diukir menggunakan batu paras dan batu alam ini merupakan bagian dari bentuk kesenian tradisional. Dalam desain gedung *Museum Bajra Sandhi* ini menerapkan patung tradisional tokoh pewayangan Bali di beberapa titik yaitu di luar ruangan yang berada di pintu masuk gedung dan di dalam ruangan yang berada di pintu masuk pameran kesenian.

Ukiran Bali

Ukiran – ukiran Bali sangat beragam jenisnya, di Bali sendiri lebih kita

kenal sebagai Ornamen Bali dimana jenisnya meliputi Papatran, Kakul – kakulan, Kekarangan dan masih banyak lagi. Di dalam desain gedung *Museum Bajra Sandhi* ini menerapkan ornamen – ornamen di dalamnya yaitu di bagian fasad bangunan, di pintu masuk gedung dan di beberapa pintu masuk ruang pameran.

Material Tradisional

Material tradisional yang terdapat dalam gedung kebanyakan di terapkan pada bagian luar gedung. Material – material tradisional tersebut berupa batu paras dan kayu yang kental akan material tradisional jaman dulu. Di dalam gedung hanya diterapkan di beberapa titik saja yaitu pada pintu masuk ruangan dan di beberapa patung tradisional.

Desain Modern



Material Pabrikasi

Di dalam desain gedung *Museum Bajra Sandhi* ini tidak hanya menerapkan material tradisional, bisa di lihat di dalam ruang pameran yang sudah menerapkan material besi aluminium sebagai pagar pembatas dan juga material pabrikasi berupa kayu HPL di dinding ruangan dan furnitur – furnitur yang sudah menggunakan material multipleks dan finishing HPL.

Bentuk Minimalis

Bentuk yang minimalis merupakan cerminan dari modernnya sebuah desain. Bisa di lihat dalam desain Gedung *Museum Bajra Sandhi* ini sudah menerapkan bentuk – bentuk minimalis di dalam ruangnya. Salah satunya di elemen pembentuk ruang berupa aksent dinding dan di bagian plafon yang

merupakan perpaduan plafon datar dengan plafon ekspos. Selain itu, bagian furnitur juga sudah menerapkan bentuk yang simpel dan minimalis.

Lighting

Permainan *lighting* di dalam desain terlihat pada bagian ruang pameran dan bagian lobby gedung *Museum Bajra Sandhi* ini. Adapun *lighting* yang digunakan berupa lampu spotlight dan lampu downlight.

Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan desain Bali pada Interior Gedung Museum Bajra Sandhi ini tercermin pada bagian dalam maupun luar bangunan. Adapun penerapan desain tradisional di terapkan ke dalam beberapa patung, pintu masuk yang menggunakan ornamen tradisional, material-material tradisional yang terdapat pada luar bangunan dan di beberapa bagian pada pintu masuk. Sedangkan untuk penerapan desain modern bisa di lihat dari teknologi *lighting* yang memberikan aksen modern, material – material pabrikan dan bentuk – bentuk furnitur maupun elemen pembentuk ruang yang minimalis.

Daftar Pustaka

- Anonim, 2018, Seni, available@: <https://id.wikipedia.org/wiki/Seni>
- AntaraNews.com, 2016, Denpasar Art Space tumbuhkan sektor pariwisata Bali, available@:<https://www.antaraneews.com/berita/580916/denpasar-art-space-tumbuhkan-sektor-pariwisata-bali>
- Pemerintah Kota Denpasar, 2016, Gedung Merdeka Kantong Budaya Baru di Denpasar, available@:<https://denpasarkota.go.id/baca-datang-kunjungi/157/Gedung-Merdeka-koma-Kantong-Budaya-Baru-di-Denpasar>

Desain Interior Bali Modern Pada “Hotelvilla Shanti”

Ida Bagus Surya Putra

Prodi Desain Interior FSRD
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Desain interior Bali Modern merupakan bangunan atau rumah tinggal yang memadukan antara bangunan tradisional dengan modern, dijamin sekarang banyak yang sudah menuju ke era modern tidak sedikit juga yang menggunakan tradisional bali sebagai gaya arsitektur atau interior, Melalui artikel ini masyarakat awam akan lebih mudah mengetahui tentang Desain Interior Bali Modern melalui penerapan tersebut biasanya menggunakan salah satu dari unsur Modern ataupun unsur tradisional, dan beberapa hotel memadukan antara unsur modern dengan unsur tradisional pada desain interior maupun fasad dari bangunan tersebut, salah satu yang menggunakan konsep tersebut contohnya adalah Villa Shanti yang terletak di Denpasar selatan, Villa tersebut sudah menuju era modern tidak menutup kemungkinan juga beberapa ruangan masih menerapkan tradisional bali demi menjaga kelestarian konsep bali itu sendiri, dimulai dari fasad, pintu, jendela atau ukiran-ukiran khas bali dengan warna coklat yang menjadi konsep tradisional bali itu sendiri. Villa tersebut menggunakan tradisional bali pada tampilan fasad dan untuk gaya modernnya menuju ke interior itu bisa menjadikan salah satu yang special dari desain interior dan dapat menjadikan Susana yang baru, adapun contoh-contoh gambar yang menampilkan suasana Tradisional Bali modern pada Villa Shanti di Bali.

Kata Kunci : Interior, Bali, Modern, Hotel

Pendahuluan

Pada era sekarang bangunan arsitektur rumah tinggal, hotel, villa, dan bangunan lainnya sudah banyak menggunakan Gaya bernuansa Modern, dimulai dari bentuk, warna, dan bahan. Terkait dengan hal itu, banyak orang yang mengaplikasikan bentuk-bentuk tradisional khususnya dari arsitektur Bali yang di padukan dengan bentuk-bentuk yang lebih modern. Dibuatnya artikel ini adalah untuk menjelaskan tentang Desain Interior Bali modern yang diaplikasikan pada desain interior rumah tinggal, hotel, villa, dan lainnya. Melalui artikel ini masyarakat awam akan lebih mengetahui tentang desain interior Bali modern.

Pada umumnya arsitektur di Indonesia khususnya bangunan di Bali selalu menggunakan konsep yang terkesan modern, ataupun gaya pada interiornya. Gaya atau konsep tersebut biasanya menggunakan salah satu dari unsur modern ataupun unsur tradisional, dan beberapa hotel memadukan antara unsur modern dengan unsur tradisional pada desain interior maupun fasad dari bangunan tersebut. Pada artikel ini akan dibahas tentang desain interior Bali modern yang menggabungkan unsur modern dan tradisional pada desain interior hotel di Indonesia khususnya di Bali, yaitu Hotel Villa Shanti yang terletak di Denpasar Selatan.

Informasi yang disajikan dalam artikel ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang baru bagi masyarakat awam mengenai Desain Interior Bali Modern dimana pengaplikasiannya menggabungkan dua unsur yang berbeda, seperti perpaduan antara Tradisional dengan Modern, dimana hal tersebut jika digabungkan akan menjadi suasana yang berbeda dari desainnya.

Tujuan

Tujuannya adalah Menjelaskan tentang bagaimana bentuk dan suasana jika Tradisional dan Modern digabungkan dan diterapkan pada Interior dan Fasad Bangunan.

Pembahasan

Pengertian Hotel menurut SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW. 340/MPPT-86 dalam Sulastiyono (2011:6), adalah “Suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman, serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial.

Berdasarkan definisi diatas maka penulis menyimpulkan bahwa hotel adalah sebagai usaha yang merupakan sarana pendukung kegiatan pariwisata, dimana pengelolaannya dilakukan secara profesional dan tentunya didukung oleh tenaga kerja yang memiliki keterampilan yang baik dalam bidang perhotelan.

Hotel di Indonesia khususnya di Bali menggunakan Konsep ataupun Gaya pada bagian Fasad dan Desain Interiornya, Khususnya hotel yang berlokasi di Sanur, yaitu Hotel Villa Shanti, adapun beberapa contoh gambar yang memperpadukan 2 hal tersebut, yaitu :

Bagian Luar Kamar (Fasad) Hotel Villa Shanti



Gambar 1 Bagian Luar Kamar Hotel Villa Shanti
(Sumber: google.com)

Pada bagian luar Kamar Hotel Villa Shanti memiliki penampilan yang kental dengan khas Arsitektur Bali pada umumnya, dimulai dari pintu, Ukiran pada pintu Bali, bentuk, Bahan, dan Warna.

Desain Interior Kamar Hotel Villa Shanti



Gambar 2 Interior Kamar Hotel Villa Shanti
(Sumber: google.com)

Pada desain Interior Kamar Tidur dari Hotel Villa Shanti di Bali, terlihat antara unsur bali dan modern disatukan, dilihat dari penggunaan elemen pelengkap pembentuk ruang yang menggunakan pintu dan jendela yang biasa digunakan pada bangunan bali khususnya *bale daja*, dan elemen pembentuk ru-

angnya seperti gypsum Putih pada plafon yang memberikan suasana modern dengan pencahayaan yang tepat.

Penutup

Kesimpulan yang didapat dari pembahasan diatas adalah bentuk dari bangunan yang mengaplikasikan dua unsur yaitu Tradisional Bali dan Gaya Modern dimana hal tersebut dapat menciptakan suasana baru. Ciri khas dari unsur bali pada desain bangunannya yang paling menonjol yaitu ukiran pada bagian elemen pembentuk ruang seperti, pintu, ukiran dinding, jendela dan untuk interiornya sedikit menggunakan unsur Bali namun masih merasakan suasana Tradisional Balinya melalui bahan yang digunakan.

Daftar Pustaka

- Agus Sulastiyono. (2011). Manajemen Penyelenggaraan Hotel: Manajemen Hotel. Bandung: Alfabeta.
- Adhimastra, I Ketut, 2010, Arsitektur Bali Purba, Konsep dan Perwujudannya, artikel dalam ANALA, Jurnal Ilmiah Prodi Arsitektur FT. Univ. Dwijendra, ISSN No. 1970-5286 Edisi Desember 2010, Denpasar.

“Bungan Dedari”, Para Bidadari Penabuh Gamelan

Kadek Suartaya

Abstrak

Perhelatan Pesta Kesenian Bali (PKB) yang digelar sejak tahun 1979, salah satunya menampilkan parade gong kebyar. Ternyata pentas gamelan kebyar katagori wanita, seperti terlihat pada PKB tahun 2019, tak kalah gemuruhnya bila dibandingkan dengan parade gong kebyar pria dewasa atau sajian gong kebyar anak-anak. Penampilan utusan masing-masing kabupaten/kota senantiasa disambut antusias penonton yang datang dari penjuru Bali. Lebih dari itu, keterampilan menabuh gamelan yang mereka tunjukkan tak kalah apik dengan para penabuh pria, padahal biasanya para penabuh wanita itu pada umumnya baru mempersiapkan diri sekitar enam bulan sebelum menapak panggung kehormatan di arena Panggung Ardha Candra, Taman Budaya Bali.

Kata kunci: wanita, gong kebyar, pesta seni

Panggung Ardha Candra, Taman Budaya Bali, Minggu malam (23 Juni 2019) lalu sesak. Ribuan penonton tak memberi ruang kosong pada panggung terbuka berkapasitas lima ribu orang itu. Salah satu primadona seni pentas Pesta Kesenian Bali (PKB) yang dihadirkan malam itu adalah parade gong kebyar. Dua grup gong kebyar wanita unjuk kebolehan dengan rona berbinar penuh percaya diri. Adalah para penabuh wanita berseragam baju kebaya berwarna merah ping tampil mempesona, bersanding atau *mebarung* dengan para penabuh wanita duta Bumi Seni Gianyar.

Selain menampilkan andalan masing-masing kabupaten/kota, dalam parade gong kebyar PKB ini juga mengundang grup pendamping. Grup penabuh wanita “Bungan Dedari” yang berbusana merah ping itu dipercaya menjadi pendamping penampilan *sekaa gong* wanita “Ning Pranjipani” Banjar Menak, Desa Tulikup, Kabupaten Gianyar. Penabuh wanita “Bungan Dedari” baru direkrut awal tahun 2019 lalu. Mereka terdiri dari mahasiswa dan alumni Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Bermarkas di kampus ISI Jalan Nusa Indah Denpasar, kelompok penabuh wanita anyar ini dikoordinir oleh komposer wanita Ni Ketut Suryatini, S.SKar. M.Sn, dosen Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) di perguruan tinggi seni (ISI Denpasar) yang banyak melahirkan pelaku dan akademisi seni di Bali itu.

Satu dekade belakangan, kaum perempuan Bali tampak pintar mengoyang *panggul*. Alat pemukul gamelan yang sebelumnya hanya dimonopoli oleh kaum pria itu, belakangan kian lincah diayun oleh para perempuan Bali, saat mereka meniti nada-nada gamelan. Setelah menapak zaman kemerdekaan, kiprah perempuan Bali dalam kancah kesenian pada umumnya memang sangat dominan di setiap lini. Dalam bidang seni tari misalnya, seakan menjadi keterampilan “wajib” bagi wanita Bali. Akan tetapi dalam hal menabuh gamelan, sejak dulu memang tak tampak, atau mungkin belum ada. Bahkan gamelan seolah-olah “tabu” dan *leteh* bila disentuh oleh kaum perempuan. Namun kini ketika kesempatan untuk menjelajahi seni musik tradisional Bali itu terbuka, mereka menerjang penuh semangat.

Simaklah dalam Festival Gong Kebyar Wanita di Pesta Kesenian Bali (PKB), penampilan semua utusan kabupaten/kota sungguh penuh gereget. Bahkan kini, selain tampil sebagai penari, wanita Bali juga unjuk kiprah menjadi pencipta tari, dan di bidang seni karawitan wanita Bali selain tampil sebagai penabuh juga ada yang menjadi komposer, dan demikian juga dalam seni teater tradisional, kaum wanita Bali menunjukkan peran yang cukup besar. Semua ini seakan menjawab anggapan-anggapan miring dan pandangan sinis terhadap kaum wanita Bali yang hanya berkuat pada pekerjaan-pekerjaan ‘domestik’ kerumahtanggaan.

Grup Gamelan Wanita

Tonggak dilazimkannya perempuan Bali mengenyimpungi dunia gamelan berawal di arena Pesta Kesenian Bali (PKB). Salah satu primadona pesta kesenian Bali itu adalah parade Gong Kebyar. Dalam parade yang diikuti dengan penuh fanatik oleh masing-masing kabupaten dan kodya itu, selain secara rutin mengkompetisikan Gong Kebyar Pria, sejak 15 tahun terakhir ini juga mengadu grup Gong Kebyar Wanita.

Betapa tak kalah serunya penampilan secara *mabarung* wakil-wakil grup Gong Kebyar kaum perempuan di arena PKB itu. Dengan seragam baju kebaya yang berbinar, sanggul nan rapi, dan polesan *mike-up* cerah, mereka tampil penuh percaya diri. Saat menyajikan *tabuh*, bukan hanya *panggul* mereka yang bermain lincah, tapi juga lenggak-lenggok tubuh mereka—disertai senyum tersungging—juga menjadi bagian dari sebuah seni pentas.

Dari arena PKB itu, semangat kaum perempuan Bali menggauli gamelan kemudian merambah ke tengah-tengah masyarakat. Kini begitu sering dapat kita pergoki ibu-ibu PKK misalnya dengan suntuk berlatih menabuh gamelan di *bale banjar* atau mungkin di sanggar-sanggar seni. Sekarang tidak terasa aneh lagi bila ritual keagamaan disertai oleh penyajian gamelan oleh grup gamelan kaum perempuan. Selain menyajikan musik instrumental, ada juga yang lengkap sanggup mengiringi pementasan tari Rejang, Baris Gede dan Topeng Sidakarya.

Ngayah dalam konteks upacara keagamaan adalah menjadi salah satu penyangga eksistensi kesenian Bali. Hadirnya kelompok-kelompok gamelan kaum wanita sekarang ini utamanya sangat distimulasi oleh emosi religisitas tersebut. Betapa misalnya bila akan menyongsong datangnya *piodalan* agung di *pura* lingkungan mereka, gairah untuk membentuk grup gamelan wanita mengemuka. Atau bila memang grup itu telah terbentuk, mereka akan mengadakan latihan-latihan, meningkatkan keterampilannya, dan lebih menggalang kerja sama penyajian musikalnya.

Memang gamelan yang tampak umumnya ditabuh oleh kaum perempuan Bali adalah Gong Kebyar, salah satu gamelan Bali yang biasanya dimiliki oleh setiap *banjar* atau desa. Gamelan yang diduga muncul di Bali Utara pada tahun 1915 ini berfungsi fleksibel menyertai berbagai kepentingan pentas seni, baik presentasi estetik murni maupun persembahan dalam konteks ritual keagamaan. Gaya permainannya yang cepat, energik, atraktif, ramai dengan variasi jeda-jeda yang diungkapkan dengan penuh daya pikat, bergairah, dianggap mewakili dan menjadi ciri khas musik Bali secara keseluruhan.

Bali memiliki tak kurang 25 jenis ensambel gamelan, dari gamelan yang tergolong tua seperti misalnya Slonding dan Gambang, hingga bentuk-bentuk

gamelan baru seperti Gong Kebyar itu sendiri. Kiranya, ada baik kaum perempuan Bali juga melirik gamelan di luar Gong Kebyar, terutama gamelan yang memang eksis di lingkungan mereka sendiri. Mungkin gamelan semacam Gambang yang teduh dan tenang, misalnya--kini kurang mendapat perhatian di kalangan seniman Bali—lebih cocok ditabuh dengan penuh kelembutan oleh karakter feminim kaum perempuan.

Kaum perempuan Bali dikenal perkasa. Artinya, selain memiliki kelembutan hati, juga dikarunia kekerasan jiwa, Karena itu, rupanya tak menjadi kendala besar bagi mereka untuk menggauli jenis kesenian yang selama ini “dikangkangi” kaum laki-laki. Hanya, satu kendala yang menghadang kaum perempuan Bali dalam kiprahnya di dunia seni, khususnya gamelan, adalah kodrati biologis mereka, terutama bila dikaitkan saat harus berpartisipasi dalam ritual keagamaan. Menstruasi, siklus bulanan yang harus diterima oleh kaum perempuan sering menghambat dan membuyarkan semangat *ngayah* yang sudah jauh-jauh hari dipersiapkan dan ditunggu-tunggu.

Grup “Bungan Dedari” ISI Denpasar

Pada malam yang cerah berhawa sejuk itu, “Bungan Dedari” menyuguhkan dua tabuh konser dan dua sajian tarian. Diawali dengan gebrakan tabuh Kebyar Dang Cita Utsawa. Tabuh Kebyar Dang adalah sebuah perpaduan yang harmonis antara garapan instrumental dengan olah vokal. Alunan vokal dikumandangkan langsung oleh para penabuh dan diperkuat oleh sekelompok penyanyi putra dan putri. Kehidupan berbangsa dan bernegara yang tenteram di Indonesia tergambar pada bagian akhir tabuhnya. Melalui melodi yang ceria dan lincah, lirik lagu bertutur girang tentang kehidupan masyarakat yang sentosa, bahagia dan damai. Tabuh ini diciptakan oleh maestro karawitan Bali I Wayan Beratha (almarhum) pada tahun 1983.

Penampilan yang kedua dari kelompok “Bungan Dedari” ISI Denpasar adalah melalui sebuah tari yang sempat populer di tahun 1950-an. Tari ini bertutur tentang seorang raja yang arif dan bijaksana sebagai pemimpin yang langsung menghampiri dan mendengar aspirasi rakyatnya. Gambaran pemimpin yang merakyat itulah yang terungkap dalam tari Demang Miring yang diciptakan Nyoman Kaler pada tahun 1947. Melalui perjalanan berburu ke tengah hutan, seorang raja mendengar secara langsung keluh kesah dan harapan-harapan kalangan bawah. Wibawa dan kepedulian seorang pemimpin kepada rakyat jelata tampak berbinar hadir dalam gestur estetik dan ekspresi kasih sang raja.

Tabuh Kokar Jaya yang disajikan “Bungan Dedari” berikutnya, mengundang decak penonton muda dan nostalgia para penonton usia senja. Sebab nama Kokar sebagai sebuah lembaga pendidikan seni tabuh dan tari sangat familiar di tengah masyarakat Bali, setelah berdiri tahun 1960. Kejayaan konser-

vatori karawitan sekolah menengah atas ini termasyur hingga ke pelosok desa. Antusiasisme masyarakat Bali mengapresiasi penampilan seni pentas para seniman muda Kokar tersebut, merangsang terciptanya tabuh Kokar Jaya dari empu karawitan I Wayan Beratha. Eksistensi Kokar yang bersumbangsih pada gairah berkesenian di tanah Bali, diurai dalam tuturan musikal yang berona gilang gemilang.

Sebagai suguhan pamungkas, “Bungan Dedari” mengunci dengan tari kreasi bertajuk Aguru. *Aguru* adalah proses menimba ilmu dari murid kepada guru. Secara tradisional, alih pengetahuan khususnya dalam bidang seni tari, sangat ideal berlangsung ketika murid dan guru berinteraksi secara lahir batin. Sentuhan atau arahan fisik dalam pengajaran seni tari memberikan getaran gairah berkesenian. Nasihat dan hentakan tulus seorang guru, mendorong semangat untuk mencintai dan melestarikan seni tari di relung kalbu para murid. Demikian pesan yang dilukiskan tari Aguru yang diciptakan tahun 2013 oleh I Wayan Sutirtha (koreografer) dan I Nyoman Kariasa (komposer), keduanya dosen ISI Denpasar. Khusus untuk sajian tari ini dibawakan oleh para penari anak-anak Sanggar Lokananta Singapadu, Sukawati, pimpinan Wayan Sutirtha, S.Sn.,M.Sn.

Melalui keterampilan dan penampilan yang mantap, grup penabuh wanita “Bungan Dedari” mampu menggugah menonton bak dibuai oleh keperigelan dan semburan bunga harum para bidadari kahyangan. Usai memetik sukses di arena PKB 2019, kelompok penabuh wanita ISI Denpasar ini akan dipertahankan dan berlanjut. “Kami akan terus membinanya dan mengabdikannya di tengah masyarakat. Setidaknya hingga akhir tahun ini, sudah ada dua permintaan kepada grup ini untuk tampil, di Tabanan dan satu lagi di Gianyar. Tahun depan kami sudah ada program untuk *ngayah* di luar Bali,” ujar Suryatini terharu se usai pementasan yang gemilang di panggung Ardha Candra.

Dafatar Pustaka

- Bandem, I Made, t.h. *Ensiklopedi Gambelan Bali*. Proyek Penggalan, Pembinaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisionil dan Kesenian Baru Pemerintah Daerah Tingkat I Bali.
- Bheri: *Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, Vol. 6 No. 1 September 2007. Denpasar : Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar
- Dibia, I Wayan dan Rucina Ballinger. 2004. *Balinese Dance, Drama, and Music: A Guide to the Performing Arts of Bali*. Singapore : Periplus.
- Gie, The Liang, 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) Yogyakarta.

Karakter *Sekardiu* Hampir Kehilangan Identitas

Hasbullah

Program Studi Seni, Program Magister (s2) Pengkajian Seni
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

hasdkw@gmail.com

Abstrak

Perjalanan karakter *Sekardiu* sejak munculnya sosok Jaran Kamput sebagai stilasi/pengembangannya, menjadi terobang-ambing oleh berbagai benturan. Munculnya era postmodern sebagai alat/aktivitas baru dalam kehidupan sosial. Aktivitas baru yang bermunculan sebagai budaya postmodern dan mengabaikan budaya yang telah diwariskan. kehadiran budaya postmodern membuat *Sekardiu* dalam Jaran Kamput hampir kehilangan identitas. Bentuk *Sekardiu* yang digambarkan mirip kepala singa, badan kuda dan ekor naga menjadi bergeser, akibat kesalahan pemahaman atas asal usul Jaran Kamput. Faktor tersebut yang membuat identitas *Sekardiu* menjadi hampir tidak dikenali generasi muda. Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan teori transformasi, estetika postmodern dan makna budaya. Analisis ini ingin menyajikan sosok karakter *Sekardiu* dalam Jaran Kamput hampir kehilangan identitas seperti kepala singa, badan kuda, dan ekor naga, karena terjadi pergeseran bentuk dan budaya.

Kata kunci: Karakter Sekardiu, Identitas

Pendahuluan

Peranan Sekardiu dalam kebudayaan suku Sasak di Pulau Lombok sebagai tunggangan anak laki-laki yang akan disucikan (khitan), bahkan digunakan untuk acara adat *Njongkolan* kedua mempelai pengantin. Perana utama dalam pewayangan *Serat Menak* adalah sebagai tokoh non-manusia. Tokoh NonManusia, yang masuk dalam kategori ini adalah binatang, robot, mainan, makhluk asing (alien atau ET). Mereka dapat berkomunikasi dengan manusia tetapi bukan golongan manusia (Djalle, dkk, 2007:101). Keunggulannya sebagai karakter non-manusia membuat keberadaannya menjadi lebih populer di masyarakat luas. Kepopuleran tersebut membuatnya kehilangan identitas, sehingga menjadi wacana dalam penelitian ini.

Identitas merupakan ciri khas yang mewakili karakter/tokoh sebagai cerminan *brand* dirinya. Elemen Identitas visual suatu *brand* erat kaitannya dengan estetika (Listya dan Rukiah, 2018 : 58). Walker, 2010 dalam (Listya dan Rukiah, 2018 : 58) menyampaikan pendekatan estetika merupakan pendekatan khusus yang menekankan aspek-aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetik. Daya tarik merupakan ciri visual dari karakter yang mencerminkan kepribadian, ekspresi, *visual language* dan lain sebagainya. Menurut McCloud dalam (Hidayat dan Rosidin, 2018 :137) Suatu rancangan karakter juga memerlukan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian, ekspresi wajah dalam memotret emosi, bahasa tubuh untuk menyampaikan sebuah cerita. Cerita yang menyinggung tentang *Sekardiu* dalam wayang *Serat Menak* Sasak dasarnya diambil (dalam persi Islam) dari peristiwa Isra' Miqraj yang mengisahkan tentang tunggangan Nabi Muhammad yaitu *Burok* menuju langit ketujuh untuk mendapatkan perintah sembahyang (sholat) dari Tuhan. Karena dalam persi Islam tidak boleh memvisualkan seorang Nabi dalam berbentuk gambar, maka dirubah dengan menggambarkan tokoh kesatria/Raja Menak yakni Raden Jayangran dan *Burok* digambarkan dengan *Sekardiu*.

Era postmodern lebih menekankan pada bentuk plesetan yang diadopsi dari bentuk masa lalu yang memiliki nilai sejarah. Pada era postmodern terdapat upaya untuk mengedepankan aspek-aspek “gelitikan” dalam ekspresi, baik komodi, parody, plesetan maupun keironisan makna, semuanya berupaya melakukan permainan-permainan yang bebas dalam memberi tanda-tanda estetis (Sachari, 2002: 66). *Serat Menak* Sasak menggambarkan *Sekardiu* sebagai makhluk aneh, unik yang memiliki bentuk kepala singa, badan kuda dan ekor naga. Namun seiring perkembangan zaman karkater ini banyak mengalami perubahan bentuk yang menimbulkan makna yang ironis.

Berdasarkan uraian di atas, perjalanan karakter Sekardiu dikaji berdasarkan bagaimana perubahan bentuk setelah mengalami dekonstruksi dalam *branding* sehingga membuat kehilangan identitas. Tujuan kajian kritik ini menganalisis identitas Sekardiu dari segi visual maupun makna. Manfaat un-

tuk menekan secara lugas kelebihan dan kekurangan Sekardiu dalam *branding*.

Data Dan Pembahasan

Data

Bentuk asli Karakter Sekardiu sebagai kearifan lokal Suku Sasak yang ada di Pulau Lombok, digambarkan keunikan dan keanehannya dalam salah satu tokoh non-manusia Wayang Serat Menak Sasak. Identitas aslinya antara lain seperti pakaian Sekardiu yang kelihatan elegan, kepala yang menghadap keatas, kaki depan yang kanan naik keatas, kaki kiri belakang juga seolah membentuk suatu gerakan dan ekornya tunduk kebawah. Keunikan ditinjau dari kemiripan bentuk seperti singa, kuda, dan naga (<http://www.lomboktoday.co.id>). Penggambaran Sekardiu yang asli termuat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Karakter Sekardiu dalam wayang Serat Menak Sasak
Sumber Gambar: Dokumentasi penulis

Keunikan di atas, menjadi identitas dari karakter Sekardiu yang dipercayai sebagai tunggangan suci anak laki-laki suku Sasak. Tujuan dari tunggangan ini, sebagai harapan orang tua agar anak laki-lakinya menjadi anak yang berbakti terhadap orang tua dan perintah ajaran agama.

Pembahasan

Transformasi/Perubahan bentuk

Pegeseran bentuk dan budaya, berpengaruh terhadap identitas visual karakter *Sekardiu*. Identitas visual Sekardiu yang berupa keunikan mirip singa, kuda dan naga, hampir berubah karena kekurang pahaman seniman/pembuat. Perbandingan bentuk dan perubahan terhadap karakter *Sekardiu* yang mulai dari lokal (tradisional), modern ke postmodern,



Gambar 2. Transformasi Karakter Sekardiu dari lokal ke postmodern
 Sumber Gambar: foto Dadung Novela Sandi

Proses transformasi/perubahan bentuk yang berpengaruh terhadap identitas visual berasal dari perkembangan media seni Jaran Kamput sebagai budaya lokal hingga postmodern. Baker dalam (Sachari, 2005: 87) menyatakan dalam proses transformasi budaya, ada dua hal yang perlu dicatat sebagai unsur penting terhadap terjadinya perubahan nilai, yaitu terjadinya proses inkulturasi dan akulturasi. Kedua proses tersebut mempunyai hubungan timbal balik, dan secara berganti-ganti dapat menjadi penghalang atau pendorong, dan mengalami proses kelanjutan atau pembekuan. Proses timbal balik dalam proses perubahan bentuk tersebut dapat juga berpengaruh terhadap pergeseran nilai estetika yang menjadi identitas Sekardiu. Identitas (*identity*) merupakan karakter pribadi yang khas pada diri seseorang individu dalam relasinya dengan individu-individu lain secara sosial (Piliang, 2004 : 20). Identitas Sekardiu seperti yang dinyatakan di atas, bahwa memiliki ciri bentuk singa, kuda dan naga.

Berdasarkan uraian di atas, identitas karakter Sekardiu pada karya seni Jaran Kamput zaman postmodern hampir tidak menyerupai ciri khas keunikannya. Melalui proses akulturasi era global terjadi pengkaburan identitas yang sesungguhnya. Oleh karena itu, bentuk Jaran kamput yang zaman postmodern dapat dikatakan identitas Sekardiu yang terdapat didalam sama sekali tidak mencerminkan ciri khas karakter tersebut. Bentuk Jaran kamput yang terbaru tersebut lebih mirip Jaran (kuda) sesungguhnya.

Pandangan Estetika Postmodern

Sekardiu dalam pandangan estetika postmodern, lebih mengarah kepada idiom *kitsch*. Idiom kitsch yang terdapat dalam Jaran Kamput postmodern lebih mengarah ke petanda yang tidak mengambil referensi dunia nyata, namun makna yang timbul merupakan makna yang tampak secara dekoratif.

“Menurut (Piliang, 2012 : 189) *kitsch* menanggalkan makna-makna mitologis, ideologis dan spiritual atau dengan perkataan lain, aura-dari objek-objek kebudayaan tinggi, dan menjadikannya tak lebih dari sebuah tanda

transparan dan bersifat seolah-olah (*as if*)-sebuah tanda ikonik, yang maknanya segera tampak secara dekoratif tanpa perlu merujuk lagi pada referensi dunia realitas sebagai petanda, namun makna tersebut disampingkan atau disalahgunakan”.

Penyalahgunaan makna dapat terjadi kesalah pahaman terhadap bentuk maupun identitas karya seni/karakter. Secara historis, suatu kebudayaan tidak memiliki makna dalam pencatatan perdaban jika tidak terjadi proses pemaknaan dalam perjalanan transformasinya (Sachari, 2002 :94).

Berdasarkan uraian di atas, Jaran Kamput postmodern menyalah gunakan/mengesampingkan makna sesungguhnya dari karakter Sekardiu. Sekardiu yang juga memiliki identitas makna yang merupakan simbol tunggangan suci dalam Agama dan budaya dalam proses transformasinya mengalami proses pemaknaan yang luas. Makna yang diambil berdasarkan fungsi, tetapi tidak pada makna identitas visualnya. Bentuk dari hasil proses transformasi ini, beranggapan bahwa Sekardiu adalah kuda, akan tetapi bentuk yang aslinya menyatakan tidak. Jadi, identitas karakter Sekardiu hampir tidak ditemukan, bentuknya mirip seperti kuda.

Kelebihan

Bentuk Sekardiu dalam Jaran Kamput terbaru/era postmodern, memiliki kelebihan sebagai perkembangan bentuk karya seni yang baru. Kehadirannya memperkaya bentuk Jaran Kamput sebagai suatu kreativitas berkesenian yang baru dalam ranah budaya. Wujud kebudayaan tersebut sebagai hegemoni baru dalam kehidupan sosial masyarakat suku Sasak. Hegemoni jauh lebih kuat dan dahsyat dibandingkan dengan bentuk kekuatan yang lain sebab tidak terbatas oleh ruang dan waktu, seperti hegemoni kolonialisme (Ratna, 2005 : 600). Ruang dan waktu dalam eksistensinya Jaran kamput sebagai wahan tumbuh dan berkembangnya nilai komodifikasi dalam kesenian tersebut. Menurut Turner, komodifikasi merupakan upaya menjadikan sesuatu agar siap jual demi keuntungan ekonomi (Turner, 1992: 43).

Kekurangan

Bentuk Sekardiu dalam Jaran Kamput terbaru/era postmodern, memiliki kekurangan seperti pengkaburan identitas dari karakter Sekardiu itu sendiri. Kurang diminati oleh masyarakat setempat, karena bentuk yang kurang mencerminkan budaya dan Agama atau kepercayaan Suku Sasak. Perlawanan terhadap kepercayaan yang melekat pada benah masyarakat serta perlawanan terhadap eksistensinya Sekardiu sebagai awal munculnya Jaran Kamput. Perlawanan tersebut di katakana sebagai *Resistance* merupakan objek yang telah membawa makna simbolis yang mengendap dimaknai ulang dalam kaitannya dengan artefak lain dalam suatu konteks baru (Barker, 2004: 340).

Simpulan

Berdasarkan analisis di atas, disimpulkan bahwa karakter Sekardiu hampir kehilangan identitas disebabkan karena faktor transformasi bentuk yang mengacu terhadap perkembangan budaya dan akulturasi budaya. Perubahan bentuk membuat Sekardiu tidak menandakan ciri khas atau identitasnya. Identitas makna juga berpengaruh terhadap simbol tunggangan suci bagi anak laki-laki yang akan dihitan (disucikan). Kemunculan bentuk baru tersebut menanggalkan makna-makna simbolis yang sudah pekem. Bentuk Jaran Kamput yang baru hanya mengutamakan fungsi dari pada mengutamakan identitas visual serta mengesampingkan makna sesungguhnya. Kelebihannya untuk memperkaya bentuk Jaran kamput dan meningkat nilai jual (komodifikasi) dalam lingkup pariwisata. Kekurangan rendahnya animo masyarakat yang mempercayai sebagai tunggangan suci membuat keberadaan Sekardiu menjadi terancam punah dan merupakan perlawanan terhadap kepercayaan masyarakat serta sebagai penyelenyapan identitas Sekardiu itu sendiri.

Daftar Sumber

Sumber Pustaka

- Barker, Chris. *Cultural Studies Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004.
- Djalle, Zaharudin G. dkk. *The Making Of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika, 2007.
- Hidayat, Syarip, dan Rosidin, Mochamad. Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. *Demandia, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02 (September 2018). Hal. 134-145.
- Listya, Ariefika dan Rukiah, Yayah. Visual Branding Produk Belimbing Olahan Umkm Depok Melalui Desain Logo. *Demandia, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02 (September 2018) Hal. 55 – 74.
- Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melampau Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- _____. *Semiotika dan Hipersemiotika Kode, gaya & matinya makna*. Bandung: Matahari. 2012.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Sastra dan Cultural Studies Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Sachari, Agus. *Eстетika*. Bandung: ITB, 2002.
- _____. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2005.
- Turner, Bryan S. *Max Weber: From History to Modernity*. London: Routledge, 1992.

Sumber Internet

<http://www.Lomboktoday.co.id>, diunggah 24 juni 2016 dan diunduh 30 April 2019.

Dekonstruksi Sebagai Konseptual Penciptaan Tari Rejang Renteng

Anak Agung Gde Agung Indrawan

Program Studi Pengkajian Seni Program Magister
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

agungindrawan88@gmail.com

Abstrak

Konseptual tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan merupakan sebuah pengembangan gerak tari Renteng Nusa Penida, dengan menggabungkan elemen gerak tari wali yang mengarah pada dekonstruksi gerak. Dekonstruksi dapat diartikan sebagai penataan ulang, dalam hal ini adalah gerak tari yaitu menata ulang dengan menambahkan jenis gerak tari lain atau mengurangi gerak yang tidak diperlukan pada tarian semula. Tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali merupakan penggabungan tiga bentuk gerak tari yaitu tari Rejang Dewa, tari Pendet, dan tari Renteng. Tujuan menganalisis tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali untuk mendapatkan pemahaman tentang konsep yang melatarbelakangi terciptanya tari Rejang Renteng ini melalui pendekatan historis. Jenis penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode kepustakaan dan dokumentasi, yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian terkait menganalisis konseptual penciptaan tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Hasil penelitian menyatakan bahwa ngerenteng merupakan konsep dari penciptaan tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Terciptanya tari Rejang Renteng berdasarkan dari hasil dekonstruksi gerak tari Renteng Nusa Penida, dengan menggabungkan elemen gerak dari tarian memendet dan tari Rejang Dewa.

Kata kunci: Konseptual, Nusa Penida, Dekonstruksi, Memendet

Pendahuluan

Dalam berkarya seorang kreator tentunya memiliki ide atau gagasan yang akan dituangkan ke dalam media untuk mewujudkan karya yang diinginkan. Untuk menuangkan ide atau gagasan tersebut, para creator harus memiliki konsep rancangan karya yang sesuai agar ide atau gagasannya tersebut tidak menjadi karya yang ambigu (tidak jelas). Konsep merupakan abstraksi dari rancangan, ide, atau gambaran awal dari objek yang akan dibuat. Konsep menentukan batasan karya yang akan dibuat yang disesuaikan dengan tema karya maupun cerita yang menjadi inspirasi dari karya yang diwujudkan.

Tari Rejang Renteng diklasifikasikan sebagai tari kreasi baru ini dapat dikatakan mengandung daya tarik melalui elemen media ungkapannya yang di ambil dari tarian yang telah ada, namun konseptualisasi dan makna dari tarian ini dibuat baru. Tari kreasi baru merupakan jenis tari yang pola penggarapannya mengutamakan kebebasan dalam pengungkapan ekspresi gerak, namun tetap berpijak pada kaidah-kaidah tradisi. Berdasarkan historisnya, tari Rejang Renteng tercipta berdasarkan hasil rekonstruksi tari Renteng Nusa Penida pada tahun 1999 oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali (selanjutnya ditulis DISBUD Prov. Bali). tarian ini tercipta berdasarkan hasil penelitian dalam rangka pelestarian tarian langka di Nusa Penida oleh Ni Wayan Sulastriani, SST.,M.Si bersama I Nyoman Budi Artha, S.Sn.,M.Si. Sebagai hasil rekonstruksi dari Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, tari Renteng ini dikembangkan menjadi Rejang Renteng (Haryati, 2018: 14).

Jika dilihat dari historis penciptaannya, tentunya memang seperti rekonstruksi. Rekonstruksi merupakan pengembalian atau proses penyusunan kembali seperti semula. Dapat diartikan bahwa, jika itu sebuah tarian yang dulunya pernah ada, pada saat ini tarian tersebut sudah tidak ada lagi sehingga saat ini pula tarian tersebut disusun (sesuai dengan data yang didapat baik dari sekelompok masyarakat maupun penari yang masih tersisa) dan dikembalikan lagi seperti bentuknya semula. Permasalahannya adalah apakah tari Renteng yang direkonstruksi tersebut mengalami kepunahan? Disini harus dipilah mana tarian langka dan tarian punah. Istilah langka lebih mengarah kepada pengertian “jarang” atau sedikit, punah dapat diartikan sudah lenyap atau musnah. Istilah punah sering disebutkan pada benda, hewan, bahkan kebudayaan. Jadi, apakah tari Renteng merupakan tarian yang punah? Tentu tidak, apakah merupakan tarian langka? Mungkin iya, mungkin juga tidak. Paradigma tersebut tentunya harus ditelusuri secara ilmiah, agar tidak terjadi distorsi konseptual penciptaan tari Rejang Renteng dan juga distorsi keberadaan dari tari Renteng Nusa Penida.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Saren, tari Renteng yang menjadi cikal-bakal tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali masih tetap eksis dipertunjukkan dalam upacara keagamaan baik di Pura Kawitan Keniten di

Desa Saren sendiri, di Pura Dalem Ped, maupun di merajan atau sanggah masyarakat yang ada di Nusa Penida. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, timbul pertanyaan yang mengarah pada terciptanya tari Rejang Renteng DIS-BUD Prov. Bali. Bagaimana konseptual terciptanya tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali? Apakah tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali merupakan hasil rekonstruksi dari tari Renteng atau merupakan hasil dekonstruksi dari gerak tari Renteng?

Penelitian ini merupakan sebuah kritik ilmiah berkaitan dengan paradigma penciptaan karya tari. Kritik ilmiah ini merupakan analisis yang dilakukan berdasarkan fenomena tulisan ilmiah berupa jurnal atau tulisan yang diunggah di media internet tentang konseptual terciptanya tari Rejang Renteng, yang didalamnya menjelaskan bahwa tari Rejang Renteng tercipta melalui hasil rekonstruksi tari Renteng. Kritik ilmiah ini akan mencari kebenaran dari konseptualisasi yang melatar belakangi terciptanya tari Rejang Renteng DIS-BUD Prov. Bali berdasarkan analisis yang dilakukan dan diinterpretasikan kemudian dievaluasi kebenarannya, melalui metodologi penelitian ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Kritik ilmiah merupakan sebuah penafsiran melalui suatu penelitian, serta mencari kebenaran. Fungsinya adalah agar dapat memberikan suatu ketepatan lewat analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap karya seni (Dharsono, 2007: 55). Berkaitang dengan uraian diatas, tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali akan dikaji berdasarkan pendekatan historis untuk mencari kebenaran konseptual terciptanya tari Rejang Renteng ini melalui analisis berdasarkan fakta yang diinterpretasikan dan dievaluasi berdasarkan data yang dikumpulkan.

Materi Dan Metode Penelitian

Artikel ini membahas tentang konseptual terciptanya tari Rejang Renteng Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Jenis penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan metode kepustakaan, dokumentasi, dan wawancara. Metode wawancara dilakukan menggunakan teknik snow-ball sampling, yaitu mencari informan berdasarkan informasi dari informan sebelumnya sehingga data yang terkumpulkan akan sampai pada data jenuh (Endraswara, 2017: 206). Deskripsi analisis, interpretasi, dan evaluasi dari dekonstruksi tari Rejang Renteng diperoleh melalui data kualitatif berdasarkan hasil validasi dan pengklasifikasian data. Metode analisis kualitatif dengan pendekatan historis digunakan dalam proses penyusunan secara sistematis dengan mendeskripsikan konseptual dekonstruksi pada tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali.

Hasil Dan Pembahasan Konseptual Terciptanya Tari Rejang Renteng

Tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali merupakan salah satu karya

seni tari yang kemunculannya menjadi paradigma di era 4.0, hal tersebut berkaitan dengan proses penciptaannya sebagai sebuah karya tari baru. Istilah rekonstruksi digunakan dalam konseptualisasi penciptaan tari Rejang Renteng, dalam hal ini adalah tari ritual Renteng yang direkonstruksi. Tari ritual Renteng belum dikategorikan sebagai kesenian yang sudah punah. Tari ritual Renteng merupakan tarian sederhana yang difungsikan sebagai pelengkap upacara keagamaan di Nusa Penida, dan diklasifikasikan sebagai tari wali. Tari ritual Renteng sendiri berasal dari Dusun Saren satu, Desa Adat Saren, Desa Pekraman Mujening Temeling, Desa Batumadeg, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung. Tarian ini selalu dipentaskan di Pura Kawitan Keniten Desa Adat Saren sebagai tari wali dan juga dipentaskan di Pura Dalem Ped sebagai tarian persembahan (dalam wawancara pada tanggal 28 Februari 2019 dengan jero mangku Gede Ngurah dan Bapak I Ketut Suara).

Menurut Ida Ayu Made Diastini dalam Makalah Seminar Tari Rejang Renteng, mengatakan bahwa tim peneliti (Disbud Prov. Bali) pada saat itu hanya mengikuti tarian para pemangku yang sedang ngayah Ngerenteng di Pura Dalem Ped. Gerakan yang ada di dalam Renteng tersebut hanya ada pada pengawak saja dan itupun gerakannya dilakukan berulang-ulang membentuk pola lantai lurus kebelakang dengan jumlah ganjil. Berdasarkan penjelasan tersebut, Ngerenteng merupakan sebutan untuk tarian yang diciptakan oleh Disbud Prov. Bali, selanjutnya setelah Ngerenteng dipentaskan di Nusa Lembongan berkaitan dengan upacara Catus Pata, ditarikan dengan menambahkan beberapa personil penari dan akhirnya Ngerenteng disebut Rejang Renteng¹.

Dijelaskan pula bahwa tari Rejang Renteng tetap mengambil filosofi dari tari Renteng, yaitu pada jumlah penari yang ganjil. Struktur penyajian tari Rejang Renteng sendiri menggunakan istilah papeson, pengawak, dan peaked. Koreografi tari Rejang Renteng merupakan pengembangan dari gerakan-gerakan asli dari tari Renteng yang digabungkan dengan beberapa elemen gerakan seperti gerakan ngumbang pada gerakan memendet dan gerakan yang ada pada tari Rejang Dewa. Dapat dikatakan bahwa tari Rejang Renteng Disbud Prov. Bali terinspirasi dari tarian pemangku yang ngayah Ngerenteng, jadi sangat jelas bahwa konsep tari Rejang Renteng tersebut adalah Ngerenteng atau renteng. Renteng menurut I Dewa Alit Saputra dapat diartikan rantai, untaian, jejer atau deret. Tari Renteng dapat diartikan sebagai tarian yang dilakukan secara berjejer atau berderet kebelakang seperti rantai (wawancara pada tanggal 7 Januari 2019).

Antara Rekonstruksi dan Dekonstruksi

Seperti yang telah dijelaskan pada bab pendahuluan, bahwa istilah re-

1 Ida Ayu Made Diastini. 2018. Viralnya Tari Rejang Renteng. Dalam *makalah seminar Tari Rejang Renteng*. Singaraja, dalam Gebyar Seni Budaya Sukasada.

konstruksi merupakan sebuah pengembalian atau proses penyusunan kembali seperti semula. Istilah rekonstruksi berasal dari kata “konstruksi” yang artinya “susunan atau penyusunan”, mendapatkan awalan “re” yang merupakan kata sifat yang berarti “kembali”. Rekonstruksi dapat diartikan sebagai pengembalian atau penyusunan kembali seperti semula. Menurut B. N Marbun, rekonstruksi adalah pengembalian sesuatu ketempatnya yang semula. Penyusunan penggambaran kembali bahan-bahan yang ada dan disusun kembali sebagaimana adanya atau kejadian semula². Menurut Djelantik rekonstruksi dimaksudkan pembuatan baru dari apa yang pernah ada tetapi pada saat sekarang tidak atau hampir tidak ada lagi....setiap rekonstruksi perlu disebutkan asal narasumber, lokasi, dan masanya. Untuk pembuatan rekonstruksi diperlukan penelitian yang sungguh-sungguh dan seksama. Jadi dapat disimpulkan bahwa rekonstruksi adalah pembuatan sesuatu (objek) yang dulunya pernah ada tetapi sekarang tidak ada lagi dengan menyusun media atau elemen-elemen yang ada sesuai dengan hasil penelitian terhadap objek yang akan disusun tersebut dan dikembalikan sebagaimana adanya semula.

Jika dianalisis sesuai dengan fakta dan data dilapangan serta, tarian yang direkonstruksi tersebut (tari Renteng) belum bisa dikategorikan sebagai tarian yang punah. Tari Renteng sendiri masih tetap eksis dipertunjukkan pada upacara keagamaan di Desa Saren sampai saat ini. Tari Renteng memang pernah mengalami kevakuman, namun itu hanya terjadi kurang dari satu tahun dan itupun tidak disemua Pura yang ada di Nusa Penida (wawancara dengan Bapak I Ketut Suara pada tanggal 28 Februari 2019). Dipertegas kembali oleh Jero Mangku Gede Ngurah, tari Renteng tidak dipertunjukkan hanya di Pura Dalem Ped saja, di Desa Saren sendiri tarian ini tetap dipentaskan dalam upacara keagamaan (*Dewa Yadnya*). Karena permintaan dari pemangku di Pura Dalem Ped, tari Renteng kembali dipentaskan sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai persembahan dalam kaitan hasil pertanian masyarakat Desa Saren.

Apakah tari Renteng adalah tarian langka? Jawabannya bisa iya ataupun tidak. Tari Renteng memang tidak pernah ter-ekspose sampai ke pulau Bali, karena tarian ini merupakan bentuk tari komunal. Tari komunal dapat diartikan sebagai tarian yang merupakan milik kolektif dari warga masyarakat kampung dan desa atau kelompok etnis (Dibia, et.al, 2006: 51). Dapat dikatakan tari Renteng merupakan tarian yang dimiliki secara kolektif oleh masyarakat Desa Saren. Jika kembali kebelakang (sejarah), tari Renteng merupakan sebuah tarian yang diciptakan secara anonim. Perkembangan tari Renteng sendiri dimulai pada tahun 1930-an di Desa Saren sampai saat ini (wawancara dengan Jero Mangku Gede Ngurah pada tanggal 28 Februari 2019). Namun, tidak adanya bukti sejarah baik berupa literatur maupun prasasti-prasasti atau lontar yang memuat tentang tarian ini sehingga sulit untuk dianalisis. Dalam

2 <http://leviyamani.wordpress.com>

penelitian yang dilakukan, hanya mendapatkan data lisan dari beberapa tokoh masyarakat yang menyebutkan bahwa memang tarian ini tidak pernah ditulis dalam lontar atau prasasti manapun karena tarian ini diwariskan secara turun-temurun di Desa Saren secara lisan. Dari informasi tersebut, tentunya sangatlah sulit untuk mendeskripsikan historis dari tari Renteng ini.

Tari Renteng sendiri tidak memiliki struktur dalam penyajian atau pementasannya, karena tarian ini digolongkan sebagai tarian sederhana. Tari sederhana adalah jenis tarian yang memiliki bentuk gerak yang belum begitu digarap secara koreografis. Gerakan, iringan musik, serta pakaian dan riasannya pun sangat sederhana. Tarian sederhana memiliki sifat magis dan sakral atau suci, karena hanya diselenggarakan pada upacara agama dan adat saja (Soedarsono, 1981: 29). Karena tari Renteng bersifat komunal dan digolongkan ke dalam tarian sederhana, tentunya eksistensinya hanya di wilayah Nusa Penida saja.

Berdasarkan fakta tersebut, istilah rekonstruksi pada konseptual penciptaan tari Rejang Renteng kuranglah tepat digunakan. Rekonstruksi dalam hal ini dapat diartikan sebagai penyusunan kembali gerak-gerak tari Renteng sebagaimana adanya semula. Sedangkan fakta dilapangan, tarian ini masih eksis dipentaskan atau dipertunjukkan dalam upacara keagamaan di Nusa Penida khususnya di Pura Kawitan Keniten Desa Saren.

Konseptualisasi terciptanya tari Rejang Renteng Disbud Prov. Bali lebih tepat mengarah kepada dekonstruksi. Istilah dekonstruksi tentunya sesuai dengan konseptualisasi yang melatar belakangi terciptanya tarian ini, karena dalam proses penyusunannya tari Rejang Renteng hanya mengambil dan menata ulang gerak-gerak tari ritual Renteng dengan menambahkan gerak tari yang telah ada dan disusun secara artistik. Dekonstruksi dapat diartikan sebagai penataan ulang³, dalam hal ini adalah gerak tari yaitu menata ulang dengan menambahkan jenis gerak tari lain atau mengurangi gerak yang tidak diperlukan pada tarian semula. Istilah dekonstruksi juga berasal dari kata “konstruksi” yang diberi awalan “de” sebagai kata sifat yang berarti menghilangkan atau mengurangi. Jadi dekonstruksi dapat diartikan menyusun atau membenahi susunan dengan menghilangkan atau mengurangi sebagian dari susunan tersebut.

Gerak pada tari ritual Renteng terdiri dari tiga jenis gerakan yaitu pertama, gerakan berjalan menyilang; kedua, merupakan gerakan ayunan atau lambaian tangan disertai rebahan badan ke kiri dan ke kanan; dan gerakan ketiga adalah gerakan membentangkan kedua tangan kesamping kanan dan kiri. Ketiga jenis gerakan tersebut ditarikan secara repetitif sampai tarian selesai dipentaskan. Pada tari Rejang Renteng Disbud Prov. Bali, gerakan pada bagian *pengawak* terdiri dari lima jenis gerakan yaitu *tanjek andang*, *ulap-ulap*,

3 Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat, hal. 307

ayunan atau lambaian tangan dan rebahan badan, *ngepik*, dan *ngipuk*. Kelima gerakan tersebut juga ditarikan secara repetitis sebanyak lima kali.

Berdasarkan penjabaran gerak tersebut dapat dilihat bahwa tidak semua gerakan diambil dari tari Renteng, hanya gerak kedua yaitu ayunan atau lambaian tangan disertai rebahan badan kesamping kanan dan kiri saja yang digunakan pada bagian *pengawak* tari Rejang Renteng Disbud Prov. Bali. Gerakan tersebut merupakan gerak dasar pada bagian *pengawak*, yang disatukan dengan berbagai jenis gerak yang berbeda. Dalam proses penyatuan tersebut terjadi adaptasi pada gerak kedua tari ritual Renteng dengan jenis gerak lainnya, sehingga tercipta gerak yang artistik dan memiliki makna baru yang terlahir dari penyatuan gerak tersebut.

Dari hasil analisis tersebut, secara umum terciptanya tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali tidak berdasarkan dari hasil rekontruksi, melainkan dari hasil dekontruksi gerak tari ritual Renteng. Lebih tepatnya tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali diciptakan dari pengembangan gerak tari ritual Renteng yang menjadi inspirasi atau terinspirasi dari gerak tari ritual Renteng.

Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diatas, dapat disimpulkan bahwa konseptual terciptanya tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali terinspirasi dari gerakan para pemangku yang sedang ngayah ngerenteng di Pura Dalem Ped. Terciptanya tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali merupakan hasil penataan ulang gerak tari Renteng yang ada di Nusa Penida yang dalam proses pencitaannya terjadi penambahan, pengembangan, dan pengurangan gerak. Dengan kata lain, tari Rejang Renteng DISBUD Prov. Bali merupakan hasil dekonstruksi tari Renteng Nusa Penida.

Daftar Sumber

Kepustakaan

- Bangun, Sem C. 2011. *Kritik Seni Rupa*. Cetakan ketiga. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Cetakan pertama. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dibia, I Wayan, FX. Widaryanto, dan Endo Suanda. 2006. *Tari Komunal: Buku Pelajaran Kesenian Nusantara*. Edisi uji coba . Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Djelantik, A. A. M. 2008. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Cetakan keempat. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Endraswara, Suwardi. 2017. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Cetakan keempat. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press (Anggota IKAPI).

- Haryati, Ni Made. 2018. "Tari Rejang Renteng Sebagai Motivasi Belajar Tari Wali Bagi Wanita Di Kota Denpasar." *Dalam Laporan Akhir Penelitian Dosen Muda* (Institut Seni Indonesia Denpasar).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi keempat (cetakan pertama). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sedyawati, Edi, and et.al. 1986. *Pengetahuan Elementer Tari Dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soedarsono. 1981. *Tari-Tarian Indonesia I*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Soedarsono, R. M. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Cetakan pertama. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Sumber Internet

- <http://leviyamani.wordpress.com/2013/04/14>. Diakses pada tanggal 19 Mei 2019 pukul 19.50 wita.
- www.academia.edu/19224832/teori_dekonstruksi_dan_penerapannya. Diakses pada tanggal 19 Mei 2019 pukul 20.22 wita.

Penerapan Unsur Visual Pada Logo Petitenget Festival Tahun 2018

I Made Dwiarya Swandi

Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

dwiarya96@gmail.com

Abstrak

Dalam logo Petitenget festival Tahun 2018 nilai estetika dilihat pada unsur desain antara lain ilustrasi, tipografi dan warna. Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna anda dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan dan menginterpretasi unsur visual pada logo Petitenget Festival tahun 2018. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memberikan informasi tentang nilai unsur visual yang terdapat pada logo serta dapat memberikan pembaharuan dalam unsur warna. Teori yang digunakan adalah teori estetika, ilustrasi, tipografi dan warna. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan penerapan unsur visual dan interpretasi dari penulis yang dilihat dari ilustrasi, tipografi dan warna.

Kata Kunci : Logo Petitenget Festival, Ilustrasi, Warna dan Tipografi

Pendahuluan

Petitengget Festival merupakan kegiatan acara yang diselenggarakan oleh Desa Adat Kerobokan pada tanggal 14 September - 16 September 2018 di kawasan Pantai Petitengget. Petitengget festival ini menampilkan kegiatan seni dan budaya seperti pementasan wayang wong Kerobokan, pementasan serta penyerahan rekor muri untuk 2000 penari tenun dari 50 Banjar Se Desa Adat kerobokan, lomba “ngelawar” serta hiburan lainnya. Petitengget Festival baru pertama kali digelar dengan tema “Keroboan Art & Spririts” dengan mengangkat ikon “Bhuto Ijo” sebagai logo dari festival tersebut.

Logo atau tanda gambar merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga, perusahaan maupun organisasi (Kusrianto, 2007:232). Pada prinsipnya, logo merupakan simbol yang mewakili sosok, wajah dan eksistensi suatu perusahaan maupun organisasi. Berdasarkan komponen penyusunnya, logo dapat berupa gambar (logogram), rangkaian huruf (logotype), atau gabungan gambar dan huruf. Logo menjadi sebuah senjata utama karena berperan sebagai identitas perusahaan yang pertama kali dilihat oleh publik. Dalam logo terdapat unsur visual yang penting dalam pembentuk logo. Penerapan yang tepat sangat berpengaruh bagi tujuan perancangan sebuah logo. Unsur visual itu antara lain ilustrasi, warna dan tipografi.

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2007 : 140). Berdasarkan pengertian tersebut, ilustrasi merupakan suatu bentuk visual yang estetis untuk menciptakan daya tarik, menunjukkan identitas suatu produk, dan memperjelas sebuah informasi. Ilustrasi logo Petitengget Festival terdapat bentuk yang berwujud Butho Ijo. Ilustrasi dari logo Petitengget Festival menarik untuk diteliti karena bentuknya yang berwujud Butho Ijo yang terdapat kaitannya dengan mitos adanya Pura Petitengget.

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna anda dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam membedakan pesan atau membedakan sifat secara jelas (Anggraini, 2014 : 37). Warna pada ilustrasi Logo Petitengget festival menerapkan berbagai macam warna sehingga dapat memberikan pemaknaan yang berbeda – beda pada target *audience*. Peran warna dalam seni rupa, sangat dominan yaitu dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, maupun sebagai ekspresi atau makna simbolik. Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. (Kusrianto, 2007:190). Penerapan tipografi pada logo petitengget festival dapat memberikan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu pemilihan jenis tipografi sangat berpengaruh dalam memberikan pesan terhadap target *audience*.

Dalam menyampaikan pesan atau informasi, target *audience* memiliki



Gambar 1. logo Petitengget Festival
(Sumber : <https://www.facebook.com/PetitenggetFestival>)

persepsi yang berdeda – beda akan memaknai sebuah logo. Kehadiran kritikus seni dalam menilai sebuah logo sangat penting dimana kritikus dapat membantu target *audience* dalam memberikan informasi tentang penerapan unsur – unsur visual dalam sebuah Logo. Dengan demikian, ilustrasi dan warna pada logo Petitengget Festival menjadi objek yang menarik untuk diteliti karena penerapan ilustrasi dan warnanya.

Data Dan Pembahasan

Pada prinsipnya, logo merupakan simbol yang mewakili sosok, wajah dan eksistensi suatu perusahaan maupun organisasi. Logo Petitengget Festival merupakan sebuah logo yang tujuan perancangannya menjadikannya sebuah branding atau ikon yang menampilkan Butho Ijo sebagai ilustrasi logo tersebut. Petitengget festival ini diselenggarakan selain untuk melestarikan seni dan budaya juga untuk menambah daya tarik wisata. Pariwisata merupakan sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan, khususnya pulau Bali yang menjadikan pariwisata sebagai sektor utama dalam pendapatan. Oleh karena itu logo Petitengget festival tahun 2018 diharapkan menjadi branding untuk menarik daya tarik wisata melalui nilai estetis yang terkandung didalamnya. Nilai estetis itu dapat dilihat dari unsur visualnya antara lain ilustrasi dan warna. Dibawah ini akan dijelaskan tentang penerapan ilustrasi, warna dan tipografi pada Logo Petitengget festival tahun 2018.

Ilustrasi

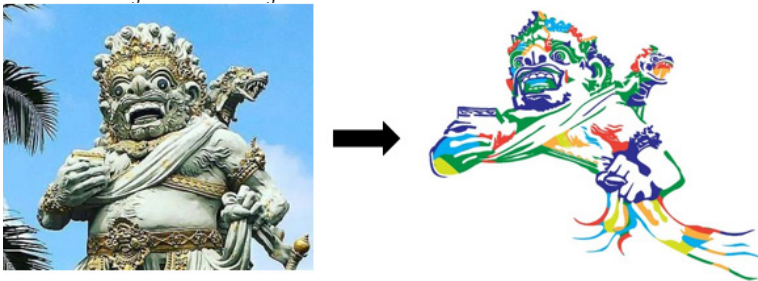
Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2007 : 140).

Ilustrasi dari Logo Petitenget Festival Tahun 2018 ini adalah ilustrasi berwujud “Butho Ijo” dimana Butho Ijo memiliki kaitannya dengan wilayah Petitenget. Menganalisis bentuk ilustrasi dari Logo Petitenget festival dapat dilihat dari unsur yang menyusunnya antara lain garis dan *Shape*. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk karena garis sangat menentukan ekspresi seorang seniman dan pemberian makna pada objek ciptaannya. Pada garis dari ilustrasi Logo Petitenget festival menggunakan garis lengkung.



Gambar 2. Garis Pada Ilustrasi Logo Petitenget Festival
(Sumber : <https://www.facebook.com/PetitengetFestival>)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah garis atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda. Menurut Djelantik (Dalam Jurnal PRABANGKARA), menyebutkan bahwa bidang merupakan unsur yang bisa memberi kesan estetik yang berbeda-beda. Pada ilustrasi Logo Petitenget festival, bentuk bidang yang paling kuat untuk merepresentasikan wujud dari ilustrasi logo tersebut. Penempatan atau penyusunan bidang – bidang ini memiliki wujud “Butho Ijo”.



Gambar 3. Bentuk Ilustrasi Logo Petitenget Festival
(<https://www.facebook.com/PetitengetFestival>)

Dalam menginterpretasi ilustrasi Logo Petitenget festival, penulis mencoba mengkaitkannya dengan teori estetika. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk karena garis sangat menentukan ekspresi seorang seniman dan pemberian makna pada objek ciptaannya. Pada garis dari ilustrasi Logo Petitenget festival menggunakan garis lengkung yang bersifat lembut. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan Djelantik (1999: 22) garis yang membelok atau melengkung dapat memberikan kesan yang luwes dan lembut. Kesan ini juga bertujuan untuk merubah stigma masyarakat tentang Petitenget dan Kerobokan yang merupakan daerah LP yang bernuansa keras yang diungkapkan juga oleh ketua Petitenget Festival yaitu A.A Bagus Bayu Joni Saputra.

Bentuk dari bidang yang berwujud “Butho Ijo” ini sebagai ilustrasi pada Logo petitenget festival adalah bidang yang tidak geometris atau melengkung. Wujud asli dari patung “Butho Ijo” ini disederhanakan melalui bentuk bidang yang melengkung dengan merubah gambar patung “Butho Ijo” menjadi bentuk sederhana sebagai wujud ilustrasi Logo Petitenget ini. Penyederhanaan bentuk bidang ini bertujuan agar ilustrasi dari Logo Petitenget ini terkesan simpel dan mudah diingat. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan Supriyono (2010: 106) yaitu Logo yang efektif harus memenuhi prinsip-prinsip sebuah logo, yaitu mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk (*describe*), tetap efektif dan menarik jika dicetak hitam-putih (*effective without colour*), simpel dan mudah diingat (*memorable*), serta masih tetap terbaca dan dikenali dalam ukuran kecil (*scalable*).

Warna

Pada Logo Petitenget Festival menggunakan berbagai macam warna primer (merah, kuning, biru) dan sekunder (oranye, hijau, ungu). Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna anda dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam membedakan pesan atau membedakan sifat secara jelas (Anggraini, 2014 : 37). Peran warna dalam seni rupa, sangat dominan yaitu dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, maupun sebagai ekspresi atau makna simbolik.

Menurut A.A Bagus Bayu Joni Saputra selaku ketua panitia Petitenget Festival, penggunaan berbagai macam warna pada ilustrasi Logo Petitenget Festival bertujuan memberi kesan *glamour*, dan berbagai macam seni budaya terdapat pada acara tersebut. Menurut penulis dari penggunaan banyak warna berdampak pada tidak adanya *point of interest* atau titik fokus, sehingga logo Petitenget Festival tersebut tidak berkesan simpel dan mudah diingat. Hal ini senada dengan pendapat Supriyono (2010 : 106) logo yang efektif harus memenuhi prinsip-prinsip sebuah logo, yaitu mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk (*describe*), tetap efektif dan menarik jika dicetak hitam-putih (*effective without colour*), simpel dan mudah diingat (*memorable*), serta masih tetap

terbaca dan dikenali dalam ukuran kecil. Sehingga pemilihan dan penggunaan warna yang tepat sangat berpengaruh pada estetika dari logo.

Tipografi

Pada logo Petitenget festival Tahun 2018 menggunakan jenis tipografi *Sans Serif*. *Sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Dalam menginterpretasi tipografi logo Petitenget festival penggunaan jenis huruf sans serif dapat dilihat pada tulisan “Festival: dan *Tag line* dari logo tersebut. Penggunaan jenis huruf ini bertujuan untuk menampilkan kesan modern dan sederhana. Hal ini senada diungkapkan oleh Anggraini (2014:60) huruf ini melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini”, dan futuristik. Selain itu, *sans serif* sangat cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan. Jenis tipografi *sans serif* juga dapat dilihat pada Logotype dari logo ini. Penggunaan jenis tipografi *sans serif* pada *logotype* ini bertujuan untuk memberi kesan yang senada dengan logogram, tetapi penggunaan jenis tipografinya ini dapat mempengaruhi penglihatan audience. Hal ini disebabkan huruf yang digunakan tidak memperhatikan *readability*. *Readability* adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain sehingga terlihat jelas khususnya spasi antar huruf (Anggraini, 2014:65).

Penutup

Berdasarkan pembahasan di atas, penerapan unsur visual (ilustrasi, warna dan tipografi) pada Logo Petitenget Festival Tahun 2018 adalah ilustrasi pada logo tersebut menyederhanakan wujud “Butho Ijo” yang memiliki unsur pembentuk yaitu garis, bidang. Garis yang pada ilustrasi logo ini menggunakan garis melengkung yang terkesan luwes dan lembut. Bidang pada Logo ini di sederhanakan dengan bertujuan memberi kesan simpel dan mudah diingat. Warna pada logo ini menggunakan banyak warna sehingga fungsinya tidak ada titik fokus pada logo tersebut dan disarankan dalam penggunaan warna mengambil salah satu warna yang mencerminkan Petitenget sehingga prinsip logo tercapai. Tipografi yang digunakan pada logo tersebut menggunakan jenis tipografi *sans serif*. Namun pada penggunaan tipografi pada logotype tidak adanya *readability*. Selain itu adanya kritikus seni dapat memudahkan target audience dalam menafsirkan maksud dari sebuah logo petitenget festival tahun 2018.

Daftar Pustaka

- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Per-tunjukan Indonesia
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI

Sumber Internet

- Jurnal PRABANGKARA Volume 21, Nomor 2 Desember 217 68 – 79 diakses pada tanggal 10/04/19

Permainan Instrumen Gong Dalam Karya I Wayan Sadra

I Putu Danika Pryatna

Program Magister Seni Pascasarjana,
Institut Seni Indonesia Denpasar

putudanika@gmail.com

Abstrak

Pada zaman postmodern ini kita mengenal istilah *form follow fun* yang memiliki arti bentuk mengikuti kesenangan. Teori postmodern ini sangatlah cocok jika dikaitkan dengan ideologi seorang seniman kontemporer. Seniman kontemporer adalah seorang seniman yang menganut paham kebebasan, dimana paham kebebasan tersebut menjadi ideologinya di dalam sebuah proses penciptaan karya seni. I Wayan Sadra adalah seorang seniman kontemporer yang mengantut paham bahwa setiap instrumen musik bisa dimainkan dengan bebas dengan cara melepaskan beban kultur yang melekat padanya. Karya musik *Daily* yang diciptakannya adalah sebuah karya musik kontemporer yang menganut paham postmodern. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dimana data dari penelitian ini akan diperoleh dengan teknik wawancara, pandangan empiris dan studi pustaka. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah ditemukannya sebuah teori postmodern di dalam karya I Wayan Sadra yang berjudul *Daily* ini. teori postmodern yang mengemukakan pendapat *form follow fun* menjadi acuan bagi I Wayan Sadra dalam proses penciptaan karyanya. Karya ini memiliki tiga bagian yaitu bagian pertama yang menggesek lempengan besi, bagian kedua menyeret gong, dan bagian ketiga melempar telur ayam kampung pada lempengan besi panas yang berbentuk kanvas. Dari ketiga bagian musik ini yang paling fenomenal adalah bagian kedua yang menyeret instrumen gong, sehingga banyak seniman-seniman yang mengecam perbuatannya karena melanggar etika dari permainan instrumen gong yang sesungguhnya.

Kata Kunci: Ideologi, Kontemporer, Instrumen Gong, Daily, Menyeret.

Pendahuluan

Karawitan adalah salah satu kesenian tradisional yang berasal dari Bali. Karawitan di Bali secara umum dapat dibagi menjadi dua yaitu karawitan vocal dan karawitan instrumenal. Karawitan vocal adalah suara musikal yang sumber bunyinya berasal dari suara manusia, yang di Bali biasa disebut dengan sekar, Sedangkan karawitan instrumenal adalah suara musikal yang sumber bunyinya berasal dari sebuah ala musikal, yang di Bali biasa disebut dengan gamelan.

Gamelan adalah sebuah instrumen musikal yang pada umumnya memiliki laras pelog dan slendro. Seperti yang dikatakan oleh Bandem karawitan yang berarti seni suara instrumenal dan vocal yang menggunakan laras (tangga nada) pelog dan slendro (Bandem, 2013:1). Ada sekitar 36 jenis barungan gamelan yang ada di Bali. Setiap barungan gamelan ini memiliki jenis dan fungsinya masing-masing. Gong kebyar adalah salah satu barungan gamelan golongan baru yang lahir pertama kali di kabupaten Buleleng. Didalam sebuah barungan gamelan gong kebyar terdapat instrumen yang masing-masing memiliki fungsi tersendiri. Salah satu instrumen dari barungan gong kebyar adalah instrumen Gong. Gong adalah sebuah instrumen yang berbentuk bulat besar yang biasa dimainkan dengan digantung, yang di pukul menggunakan panggul yang khusus dibuat untuk memainkan instrumen ini. Didalam barungan gamelan gong kebyar instrumen gong memiliki fungsi sebagai pengukur sebuah melodi, dan memberikan tanda berakhirnya sebuah lagu, fungsi instrumen gong ini juga bisa disebut dengan fungsi kolotomik.

Pada era modern instrumen gong dimainkan dengan teknik yang wajar-wajar saja sesuai dengan fungsinya, akan tetapi di era postmodern seperti sekarang teknik permainan instrumen gong sudah sudah keluar dari fungsi pada era modern, yang awalnya instrumen gong dimainkan dengan menggunakan panggul, di era postmodern ini instrumen gong bisa dimainkan dengan tangan, dan bahkan ada juga seniman yang ingin mengeluarkan bunyi dari instrumen gong ini dengan cara diseret.

Disfungsi permainan teknik gong ini peneliti lihat didalam karya I Wayan Sadra didalam karyanya yang berjudul Daily. I Wayan Sadra adalah seorang seniman kontemporer yang memiliki pandangan bahwa instrumen musik itu bisa dibebaskan dari beban budayanya. Beliau beranggapan bahwa instrumen-instrumen tradisional tidak mesti dimainkan hanya dengan tradisi dari kebudayaan mereka masing-masing, akan tetapi bisa juga dimainkan dengan cara kita sendiri. I Wayan Sadra lahir di Denpasar, Bali, 1 Agustus 1954-meninggal di Surakarta, Jawa Tengah, 14 April 2011 pada umur 56 tahun. Namanya dikenal melalui karya-karyanya berupa komposisi musik yang dipentaskan diberbagai panggung pertunjukan, baik didalam negeri maupun mancanegara. Dia menjadi dosen musik gamelan Bali di beberapa perguruan

tinggi antara lain Institut Kesenian Jakarta, Institut Seni Indonesia Surakarta, dan Universitas Indonesia. I Wayan Sadra merupakan salah satu penerima penghargaan New Horizon Award dari International Society for Art Science and Technology, Berkeley, California, Amerika Serikat, tahun 1991.

Di dalam dua karya beliau ini peneliti melihat adanya kesenian musikal yang mengandung estetika perspektif kebudayaan postmodern yang memiliki prinsip bentuk mengikuti kesenangan (*form follows fun*), karena kehidupan post modern adalah permainan untuk kesenangan belaka (Mudana, 2013:105).¹

Alasan peneliti memilih judul tentang estetika teknik permainan gamelan Bali dalam perspektif budaya postmodern ini adalah karena peneliti sangat tertarik dengan disfungsi dari teknik permainan sebuah instrumen musikal. Disfungsi teknik permainan instrumen gong yang dilakukan oleh I Wayan Sadra didalam karyanya yang berjudul *Daily*, adalah sebuah kajian yang menarik bagi peneliti. Karena beliau memainkan instrumen gong dengan teknik yang diluar batas wajar. Peneliti mengkaji karya ini bertujuan untuk mengenalkan masyarakat bahwa instrumen musikal bisa dilepaskan dari aspek kebudayaan yang mengikat, dan bisa dimainkan dengan teknik dan cara kita sendiri.

Data Dan Pembahasan

Pada zaman modern kita mengenal sebuah instrumen musikal dibuat dan dimainkan menurut fungsinya masing-masing, seperti halnya instrumen Gong yang dibuat untuk mengakhiri sebuah lagu. Lain halnya jika kita berbicara ketika bercira teknik permainan instrumen Gong di zaman postmodern. Di zaman postmodern sebuah instrumen musikal dibuat tidak untuk mengikuti fungsi aslinya, melainkan dibuat untuk mengikuti kesenangan pembuatnya. Seperti yang dikatakan didalam buku Arya Sugiarta, selanjutnya estetika postmodernisme dengan prinsip bentuk mengikuti kesenangan (*form follows fun*) (Sugiarta, 2012:14). Pada zaman postmodern instrumen Gong tidak dimainkan sesuai dengan fungsinya, yang biasanya instrumen Gong dimainkan dengan menggunakan panggul, pada zaman postmodern ini instrumen gong dipukul menggunakan tangan, dan bahkan diseret dengan tali. Teknik permainan instrumen Gong ini peneliti temukan didalam karya I Wayan Sadra didalam karya musik kontemporer beliau yang berjudul *Daily*. Didalam karya musik I Wayan Sadra ini peneliti mencoba mengemukakan pendapat empirisnya sendiri.

Peneliti melihat karya musik kontemporer karya I Wayan Sadra yang berjudul *Daily* ini memiliki tiga bagian pertunjukan musik. Ketiga bagian pertunjukan musik itu ialah sebagai berikut:

1 Kutipan ini saya temukan pada buku I Gede Arya Sugiarta yang berjudul *LEKESAN Fenomena Seni Musik Bali*.

Bagian pertama

Bagian pertama dari musik karya beliau ini menceritakan tentang kegiatan pertukangan yang sehari-hari memukul-mukul bahan baku yang digunakan untuk membangun sebuah bangunan. Unsur musikal yang di pertunjukkan oleh I Wayan Sadra pada bagian ini adalah unsur musikal yang timbul dari lempengan besi yang dilengkungkan dan digesek menggunakan alat penggesek instrumen rebab dan regaji besi yang di tumpulkan. Suara yang timbulkan dari lempengan-lempengan besi itu adalah suara ngilu yang cukup mengusik penonton yang menyaksikan pertunjukan ini.

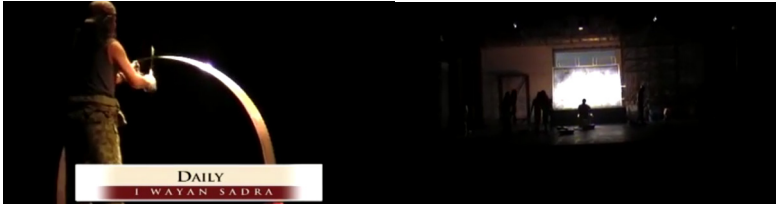
Bagian kedua

Bagian kedua dari karya I Wayan Sadra kembali bercerita tentang kebiasaan sehari-hari tukang bangunan didalam mengerjakan tugasnya. Didalam mengerjakan tugasnya tukang bangunan pasti ada sesekali menyeret bahan-bahan berupa besi atau lempengan baja untuk membuat struktur bangunannya. Teknik yang digunakan untuk mengeluarkan unsur musikal dan mengungkapkan kegiatan tukang pada bagian kedua ini adalah dengan cara mengikatkan tali pada instrumen Gong dan diseret kesana-kemari agar menimbulkan suara yang di inginkan.

Bagian ketiga

Pada bagian ketiga dari karya I Wayan Sadra ini adalah bagian yang paling fenomenal menurut penulis. Hal yang membuat bagian ini menjadi fenomenal adalah perpaduan dua unsur seni yang berbeda namun dimainkan dalam waktu dan tempat yang sama. Dua unsur seni tersebut adalah seni lukis dan seni musik. Penulis mengamati karya beliau pada bagian ini menggunakan telur ayam yang dilemparkan dengan keras pada sebuah lempengan besi panas yang berbentuk kanvas. Pada saat telur itu dilempar pada lempengan besi panas akan menimbulkan suara tertentu, dan sekaligus membuat sebuah karya lukisan abstrak yang terbentuk melalui corak-corak telur pada lempengan besi panas yang berbentuk kanvas tersebut.

Konsep-konsep dari karya musik I Wayan Sadra yang berjudul *Daily* ini mencetuskan konsep-konsep postmodern, seperti yang dikatakan didalam buku yang berjudul *Para Maestro Gamelan Karya Daily* menjadi kecendrungan khas yang biasa diasosiasikan dengan postmodernisme dalam bidang seni, seperti hilangnya batas antara seni dan kehidupan sehari-hari, tumbangnya batas antar budaya-tinggi dan budaya pop, percampuradukan gaya yang bersifat elektik, aprodi, pastiche, ironi hingga asumsi bahwa kini seni hanya bisa mengulang-ulang masa lalu belaka (Gombloh, 2018:110).



(Sumber Foto: screenshot di youtube)

Karya Musik Kontemporer I Wayan Sadra yang Berjudul Daily

Penutup

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa karya I Wayan Sadra yang berjudul Daily termasuk dalam golongan musik kontemporer, dan menjunjung teori-teori estetika postmodern. Golongan musik kontemporer menganut paham kebebasan. Paham kebebasan ini diartikan oleh I Wayan Sadra sebagai pembebasan instrumen musik dari culture tradisinya yang melekat. Membebaskan sebuah instrumen musik dari culture tradisinya tentu akan membuat musisi bebas memainkan sebuah instrumen musik dengan gayanya sendiri. Karya-karya beliau sangat digemari dikalangan seniman-seniman kontemporer. Gondrong Gunarto adalah salah satu murid beliau yang sangat kagum dengan karya-karya I Wayan Sadra. Mas Gondrong Gunarto berpendapat Karya-karya I Wayan Sadra inspirasi bagiku, sikap dalam bermusik dan hidup menjadi panutan.²

Memainkan sebuah instrumen musik dengan gaya kita sendiri akan menimbulkan sedikit pertentangan dengan para musisi-musisi modern yang masih menganut paham sebuah instrumen musik harus dimainkan sesuai dengan fungsi dan tradisi yang melekat didalamnya. pertentangan yang terjadi bisa peneliti amati dengan mengungkapkan sisi estetis dari masing-masing zaman. Sisi estetis pada zaman modern dan postmodern memiliki dua perbedaan. Yaitu perbedaan dari segi fungsi dan tujuan instrumen itu. Pada zaman modern fungsi dan tujuan instrumen Gong adalah untuk mengakhiri sebuah gending dan dimainkan fengan cara digantung dan di pukul menggunakan alat khusus

² Wawancara dengan Mas Gondrong Guanrto lewat media social whats up pada hari Sabtu, 11 Mei 2019.

yang disebut panggul. Sedangkan pada zaman postmodern fungsi dan tujuan instrumen Gong dimainkan berdasarkan kesenangan pribadi yang bersifat bebas. Di zaman postmodern instrumen Gong dimainkan dengan cara diletakan dibawah dan di pukul menggunakan tangan, bahkan ada juga dimainkan dengan cara di ikat dengan tali dan di seret. Menurut peneliti kedua zaman ini mempunyai kebenarannya masing-masing dan kita tidak bisa menyalahkan dan membenarkan salah satu dari zaman ini

Daftar Pustaka

- Arya Sugiarta, I Gede. 2015. *LEKESAN Fenomena Musik Bali*. Denpasar: UPT. Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Arya Sugiarta, I Gede. *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar. UPT Penerbitan ISI Denpasar. 2012.
- Bandem, I Made. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah* .Denpasar: BP STI-KOM BALI. 2013.
- Ulber, Silalahi. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Unpar Press. 2006.
- Gombloh, Joko S. *Para Maestro Gamelan*. Yogyakarta: Gading Publishing. 2018.

Kritik Pada Pementasan Karya Bebarongan Baru Di Bentara Budaya Bali

I Kadek Agus Cahaya Suputra

Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Aguskadek54@yahoo.com

Abstrak

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk memaparkan tentang kritik pada pementasan karya bebarongan baru di bentara budaya Bali. Gamelan Bebarongan dalam Catur Muni-Muni disebut dengan Semara Ngadeg, adalah barungan madya yang berlaras pelog (lima nada), dipakai mengiringi drama-tari Barong Ket. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena pementasan karya bebarongan baru ini memberikan wawasan dalam berkomposisi. Pada akhir pementasan juga terdapat ruang diskusi sehingga para penikmat dapat bertanya langsung kepada komposer karya tersebut. Jadi, sangat menarik jika dibahas melalui apresiasi dalam kritik seni. Pagelaran Bebarongan Baru di selenggarakan di Bentara Budaya pada tanggal 25 Oktober 2015 menyajikan komposisi tabuh bebarongan yang di sertai dialog atau diskusi dari penonton dengan komposer tabuh. Dalam acara pagelaran tabuh bebarongan baru ini dipentaskan tiga komposisi tabuh bebarongan yaitu Tabuh Pisan Bebarongan, Bah Ruang dan Sembur Tangi.

Kata Kunci : Kritik, Apresiasi, Bebarongan Baru.

Pendahuluan

Gamelan merupakan satu istilah yang tidak asing lagi didengar oleh kalangan *para pengrawit*. Bagi *para pengrawit*, gamelan merupakan alat/instrumen/media unguap/prabot garap yang digunakan untuk menggarap sebuah komposisi *tabuli/gending*. Secara umum gamelan mempunyai pengertian sebagai instrumen musik tradisional yang memakai sistem laras *pelog* dan *selendro*. Dalam kehidupan masyarakat Bali, gamelan mempunyai peranan yang sangat signifikan, yang mana peranannya selalu dapat dikaitkan dengan beberapa buah sistem seperti sistem religi, sistem sosial, dan sistem mata pencaharian.

Gamelan Jawa maupun gamelan Bali merupakan karya monumental dari nenek moyang bangsa Indonesia yang memiliki nilai setara dengan bangunan-bangunan candi (Bonder, 2005:1). Gamelan bisa tumbuh dan berkembang di masa lalu dikarenakan raja pada zaman kerajaan Hindu memberikan perhatian besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan nilai-nilai seni dan budaya. Hingga sampai saat ini gamelan mengalami perkembangan yang signifikan baik dari segi bentuk, fungsi, dan gaya komposisi musiknya.

Di Bali, perkembangan gamelan telah melalui beberapa lintasan sejarah. Studi sejarah dan etnomusikologi telah banyak memberikan petunjuk yang sangat berharga guna melihat dan memahami perkembangan gamelan Bali secara komprehensif. I Nyoman Rembang seorang pakar karawitan Bali mengklasifikasikan perkembangan gamelan Bali menjadi tiga kelompok, yaitu: 1) kelompok gamelan tua, yaitu gamelan yang diperkirakan sudah berkembang dengan baik sebelum abad X Masehi, 2) kelompok gamelan madya, yaitu gamelan yang diperkirakan berkembang sesudah abad X Masehi, dan 3) kelompok gamelan baru, yaitu gamelan yang diperkirakan berkembang sejak awal abad XX Masehi (Aryasa, 1976/1977:36-37).

Gamelan Bebarongan dalam Catur Muni-Muni disebut dengan Sema-ra Ngadeg, adalah barungan madya yang berlaras *pelog* (lima nada), dipakai mengiringi dramatari Barong Ket. Gamelan ini memiliki instrumen yang tidak jauh berbeda dengan gamelan Palegongan. Belakangan ini dengan semakin populernya Gong Kebyar, semakin banyaknya masyarakat yang mengiringi tari Barong dengan Gong Kebyar. Ada satu perbedaan penting antara gamelan Bebarongan dengan Palegongan. Perbedaan ini menyangkut sistem atau pola permainan teknik kendang bahwa gamelan Bebarongan memakai kendang cedugan (kendang dengan alat pemukul/ panggul).

Kritik karya seni adalah kegiatan menanggapi karya seni guna menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu karya seni. Kelebihan dan kekurangan dalam karya seni tersebut digunakan dalam berbagai aspek serta untuk menunjukkan kualitas dari sebuah karya. Salah satu tujuan kritik seni ialah berkembangnya proses apresiasi menuju tingkat apresiasi kritis (Saini dalam Dharsono, 2007:2)

Artikel ini membahas pementasan komposisi tabuh bebarongan klasik dan baru yang dipentaskan di bentara budaya pada tahun 2015. Pementasan ini sangat menarik karena selain menampilkan karya komposisi juga penonton dapat bertanya jawab dengan penggarap tentang karya tersebut. Hal ini menjadi daya tarik penulis untuk mengkritik pagelaran karya bebarongan ini.

Pembahasan

Pagelaran Bebarongan Baru di selenggarakan di Bentara Budaya pada tanggal 25 Oktober 2015. Acara ini berupa penyajian komposisi tabuh bebarongan yang di sertai dialog atau diskusi dari penonton dengan komposer tabuh. Dalam acara pagelaran tabuh bebarongan baru ini dipentaskan tiga komposisi tabuh bebarongan yaitu Tabuh Pisan Bebarongan, Bah Ruang dan Sembur Tangi. Tabuh pisan bebarongan merupakan tabuh yang masih berbentuk tradisi atau klasik, sedangkan tabuh Bah Ruang merupakan karya dari bapak I Wayan Gde Yudane yang sudah mengalami perubahan dari segi bentuk musikalnya dan yang terakhir adalah tabuh Sembur Tangi Karya bapak I wayan Sudirana. Ketiga tabuh ini dibawakan oleh sanggar Cenik Wayah (CW) ubud yang menggunakan barungan gamelan Semarandhana dalam pementasan.

Tabuh yang pertama disajikan adalah tabuh pisan bebarongan sebagai pengenalan bentuk tabuh bebarongan klasik yang telah ada. Kemudian dilanjutkan pada pementasan kedua yaitu Bah Ruang karya I Wayan Gde Yudane, karya ini merupakan pembaruan pada bentuk tabuh bebarongan. Pemikiran liar dari komposernya menghasilkan karya bebarongan bentuk baru dan sangat berbeda dari bentuk bebarongan pada umumnya. Terakhir adalah Sembur Tangi karya I Wayan Sudirana, karya ini juga merupakan bentuk baru tabuh bebarongan. Yang membedakan dengan karya Bah Ruang adalah perbedaan interpretasi dari kedua komposer yang menghasilkan perbedaan bentuk karya namun dengan landasan yang sama yaitu tabuh bebarongan.

Setelah berakhirnya penampilan dari sanggar Cenik Wayah Ubud dilanjutkan dengan sesi dialog oleh kedua komposer. Ada beberapa pertanyaan yang di lontarkan oleh penonton kepada composer salah satunya adalah bagaimana sebenarnya pakem bebarongan itu? Dan dijawab oleh bapak Wayan Sudirana sebagai berikut “menurut pakar bebarongan yaitu Bapa Jebeg yang disebut bebarongan adalah asal memakai gong dan kemong serta menggunakan satu kendang bebarongan itu yang disebut bebarongan, sedangkan untuk struktur lagunya tidak ada yang pasti sehingga dari tabuh bebarongan satu dengan yang lain berbeda-beda struktur lagunya”.

Menurut evaluasi penulis, pementasan tabuh bebarongan baru ini sangat menarik dan bermanfaat dalam wawasan berkomposisi. Hal ini dikarenakan pementasan karya baru ini tidak hanya mementaskan karya baru saja

namun juga mementaskan karya klasik sebagai gambaran kepada penonton atau penikmat bagaimana perbedaan bentuk tabuh bebarongan klasik dan baru. Selain itu, pentas karya klasik juga menjadi landasan berfikir oleh komposer untuk menciptakan karya yang baru.

Sesi Tanya jawab di akhir acara juga memberikan ruang bagi para penikmat untuk bertanya kepada komposer tentang karya yang dibuat. Sesi Tanya jawab ini menjadi bukti bahwa komposer sangat siap dan sadar atas apa yang dibuatnya. Sesi diskusi ini sangat menarik dan sangat baik jika diterapkan dalam pentas yang lain seperti Pesta kesenian Bali (PKB). Namun, yang menjadi kekurangan adalah waktu diskusi yang singkat. Sebuah diskusi sebaiknya diberikan waktu yang lama agar mendapat diskusi yang maksimal. Keinginan bertanya dari para penikmat juga masih minim sehingga sangat sayang dirasakan untuk melewati kesempatan ini dengan diam.

Penutup

Pagelaran Bebarongan Baru di selenggarakan di Bentara Budaya pada tanggal 25 Oktober 2015 menyajikan komposisi tabuh bebarongan yang di sertai dialog atau diskusi dari penonton dengan komposer tabuh. Dalam acara pagelaran tabuh bebarongan baru ini dipentaskan tiga komposisi tabuh bebarongan yaitu Tabuh Pisan Bebarongan, Bah Ruang dan Sembur Tangi. Tabuh yang pertama disajikan adalah tabuh pisan bebarongan, kedua yaitu Bah Ruang karya I Wayan Gde Yudane, Terakhir adalah Sembur Tangi karya I Wayan Sudirana.

Pentas tabuh bebarongan baru ini sangat menarik dan bermanfaat dalam wawasan berkomporsi. Penyajian karya bebarongan klasik menjadi gambaran kepada penikmat darimana landasan bentuk bebarongan baru berasal. Sesi Tanya jawab di akhir acara juga memberikan ruang bagi para penikmat untuk bertanya kepada komposer tentang karya yang dibuat. Sesi Tanya jawab ini menjadi bukti bahwa komposer sangat siap dan sadar atas apa yang dibuatnya.

Daftar Sumber

- Aryasa, IWM, dkk. 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit Stikom Bali.
- Rahayu Supanggah. 2002. *Bhotekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)
- Dharsono. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sri Hendarto. 2011. *Organologi dan Akustika I & II*. Bandung: Lubuk Agung

- Sugiartha, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT. Penerbitan ISI Denpasar.
- Sumarsam. 2018. *Hayatan Gamelan (kedalaman lagu, teori, dan perspektif)*. Surakarta: Penerbit Gading

Nilai Seni Dalam Karya Karawitan “Gerausch”

I Gede Putu Resky Gita Adhi Pratista

Program Studi Seni, Program Magister, Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

reskypratista@gmail.com

Abstrak

Karya musik *Gerausch* merupakan sebuah karya musik yang memberikan nuansa baru dalam penciptaan seni karawitan. Karya tersebut berakar dari pemahaman bahwa seni tidak selalu indah. Berdasarkan konsepsi tersebut, maka disusun karya musik yang berlandaskan pada bunyi bising. Asosiasi penikmat musik secara umum bahwa bising tersebut tidak enak untuk didengar. Namun asosiasi tersebut dipatahkan dengan hadirnya musik *Gerausch*. Bunyi yang bising dapat disusun menjadi musik dan dapat diapresiasi sebagai sebuah karya seni. Penilaian terhadap karya tersebut dapat dilakukan dengan dua aspek nilai seni, yakni nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik. Penilaian secara intrinsik pada karya tersebut mengenai aspek formal bentuk karya yang terindera atau intramusikal. Sedangkan penilaian secara ekstrinsik mengenai aspek diluar musik atau ekstrasusikal, yang melatarbelakangi terciptanya karya musik *Gerausch*. Melalui kedua aspek penilaian karya seni tersebut maka dapat diperoleh hasil analisis yang menyeluruh pada karya musik *Gerausch*.

Kata Kunci: Gerausch, Karawitan, Musik, Nilai.

Pendahuluan

Konstelasi kekaryaannya dalam karawitan Bali menunjukkan perkembangan yang signifikan. Kreativitas dalam memandang karawitan secara keilmuan serta kekaryaannya telah melahirkan berbagai pandangan serta karya yang multi dimensional. Ilmu karawitan yang terus berkembang berbanding lurus dengan kreatifitas kekaryaannya yang beragam hingga menghasilkan musik Bali garapan baru. Perspektif kekaryaannya dalam karawitan pada masa kini tidak hanya selalu dibelenggu oleh idiom-ideom atau *pakem* (dalam hal konsep dan pola-pola musikal) yang dijadikan sebagai “acuan” berkarya, namun *pakem* tersebut lebih pada reinterpretasi atau dijadikan “landasan” berkarya, namun dengan hasil ekspresi yang berbeda. Musik baru dalam karawitan Bali mengalami pembaharuan dengan memberi interpretasi baru, mencoba melepaskan diri, hingga melalui perombakan terhadap konsep dan gagasan musik tradisional (Sugiarta, 2012: 3). Pernyataan tersebut bukan berarti adanya konfrontasi terhadap tradisi musikal. Tradisi lebih dimaknai sebagai bagian dari perjalanan inovasi musik.

Kreativitas dalam penciptaan karawitan kini memiliki perspektif yang beragam. Musik baru dalam karawitan dapat ditinjau dari proporsi pembaharuan yang ditawarkan. Sugiarta menyebutkan bahwa terdapat karya musik baru dengan paradigma kebaruan yang tampak luar (disebut kreasi baru), sedangkan terdapat pula musik baru dengan kualitas destruktif yang lebih kuat yang terletak pada ide atau gagasan sehingga memerlukan cara pandang baru dalam memahami aktualisasinya (disebut musik eksperimental) (2012: 119). Kreativitas Semangat kebaruan atau pencarian dalam penciptaan musik baru sejalan dengan pandangan postmodern yang menerima keanekaragaman paradigma. Postmodern menyatakan kebenaran ilmu pengetahuan tidak lagi tunggal, tidak tetap, akan tetapi plural dan berubah, serta berkembang sejalan dengan perkembangan budaya manusia (Lubis, 2016: 25). Musik Baru muncul sebagai ungkapan ekspresi seorang seniman terhadap kegelisahannya pada standarisasi bentuk, sehingga terdapat usaha untuk mendekonstruksi dan memaknai kembali konsep-konsep serta pola-pola musikal karawitan menjadi sebuah sajian yang memiliki kualitas kebaruan.

Penulis tertarik pada karya *Gerausch* yang dikomposisi oleh Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya. Karya ini menjadi monumental dengan gagasan (ide) isi serta pengungkapannya yang memang melepaskan diri dari belenggu kebekuan. Elemen musik dikomposisi dengan pola-pola yang tidak normatif dalam karawitan Bali. Mengingat pula dalam karya ini, sang komposer menerapkan media ungkap yang tidak konvensional dalam karawitan. Karya ini termasuk dalam karya kontemporer. Destruksi terhadap bunyi memang menjadi orientasi pengungkapan karya ini, sehingga penikmatan karya diarahkan secara auditif. Penikmatan seorang audiens diuji dan karya ini perlu dipahami melalui

perspektif yang berbeda. Penilaian terhadap karya ini membuka paradigma kita untuk keluar dari standarisasi atau pandangan yang universal terhadap sebuah karya seni karawitan.

Penilaian terhadap karya *gerausch* tersebut muncul dari audiens sebagai subjek yang menanggapi karya tersebut. Nilai adalah sesuatu yang bersifat subjektif, tergantung pada manusia yang menilainya (Sumardjo, 2000: 135). Subjektif bukan berarti setiap individu, bahkan kelompok atau komunitas dapat dengan bebas memberikan penilaian terhadap karya seni. Penilaian seni tersebut juga dipengaruhi oleh faktor kognitif (pendidikan) seorang penikmat seni. Nilai seni memiliki esensi, pokok yang menjadi dasar-dasar penilaian secara normatif. Penilaian seni menurut Sumardjo dapat dilakukan berdasarkan dengan dua aspek, yakni nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik (2000: 142). Nilai intrinsik tersebut berkaitan dengan esensi bentuk seni, sedangkan nilai ekstrinsik berkaitan dengan aspek diluar bentuk yang melatarbelakangi adanya bentuk itu sendiri.

Melalui dua aspek penilaian tersebut, maka dapat memenuhi tujuan dari kritik seni yang dilakukan. Kritik Seni dilakukan agar mengetahui mengenai apa yang melatarbelakangi suatu karya seni dihasilkan, serta memahami apa yang ingin disampaikan oleh pembuatnya, sehingga orang dapat memiliki informasi dan pemahaman mengenai muti suatu karya seni (Bahari, 2014: 3). Penilaian terhadap karya seni juga merupakan salah satu langkah dalam kritik seni. Menilai karya seni bukan sekedar menafsirkan berdasarkan kemauan masing-masing individu, melainkan merupakan sebuah kegiatan yang didasari oleh berbagai langkah cermat dan penuh perhitungan yang matang. Oleh sebab itu Feldman (dalam Dharsono, 2007: 63) menyodorkan empat tahap yang meliputi deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut maka dapat diperoleh penilaian yang objektif (realibel dan faktual) mengenai nilai intrinsik dan ekstrinsik dalam karya karawitan *Gerausch*.

Data dan Pembahasan **Selayang Pandang Karya Musik *Gerausch***

Gerausch merupakan salah satu dari sekian banyak karya musik dalam aliran kontemporer. Karya ini disajikan pada hari Senin, tanggal 17 Januari 2005, dalam rangka Ujian Sarjana Seni Karawitan yang diselenggarakan dalam Gedung Pertunjukan Natya Mandala, ISI Denpasar. Komposer dari karya ini ialah Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya yang berasal dari Denpasar.¹ Durasi dari karya ini dalam rekaman yang penulis peroleh ialah 17 menit 44 detik. Penyajiannya melibatkan lima orang musisi (termasuk si komposer) dengan posisi dua orang di stage, dua orang lagi di sekitar penonton, dan komposer

¹ elaborasi teks dalam rekaman video Ujian Karya Seni Karawitan *Gerausch*, koleksi ISI Denpasar.

yang bermain secara berpindah-pindah.

Karya ini tersusun oleh komposer dengan adanya semangat kebaruan, keluar dari aspek struktural baku dalam karawitan. Spirit kebebasan berekspresi dengan berlandaskan pada paradigma yang lebih beragam, keluar dari standarisasi musik (karawitan) yang bersifat universal dalam karya ini mencerminkan adanya paradigma postmodern. Menyutip ungkapan dari McDermott bahwa seni bukanlah rutinitas, melainkan seni itu pencarian. (2013: 29). Ungkapan tersebut tercermin dalam karya musik *Gerausch*. Eksperimental/kontemporer yang menjadi prinsip dalam karya ini mengutamakan gagasan seorang komposer dalam menyikapi konsepsi dalam karawitan yang konvensional serta *general*. Sejalan dengan pandangan postmodernisme tidak lagi percaya pada model penjelasan dan pemahaman totalitas dan universal (Lubis, 2016: 19). Terdapat ungkapan musik seni, yakni musik yang memang digarap dengan pertimbangan musikal yang matang. Komponis (dan pendengar) harus mendorong diri mereka sendiri untuk melampaui perspektif umum, jika itu berhasil maka kita memasuki dunia musik seni (McDermott, 2013: 35).

Karya *Gerausch* merupakan ekspresi musik yang menggambarkan aktualisasi diri dari cara pandang komposer terhadap peristiwa bunyi dalam karawitan. Cara kerja karya ini tidak hanya dalam bingkai musik yang enak didengar, melainkan menampilkan gagasan serta eksplorasi bunyi yang dilakukan oleh komposer. Penikmatan karya ini harus terbebas dari bekal (musikal) konvensionalitas serta konsep-konsep dalam karawitan. Karya kontemporer tidak memiliki batasan pada kreativitas, jenis musik, cara penyajian, dan media yang digunakan. *Gerausch* menjadi karya kontemporer yang telah membuka pandangan penulis pada perspektif postmodern dalam dunia penciptaan karya karawitan.

Nilai Intrinsik Karya Karawitan *Gerausch*

Karya musik pada dasarnya merupakan karya dengan bentuk formal murni, sehingga menjadikannya satu-satunya bentuk seni yang paling relevan dianalisis berdasarkan properti formalnya (Eaton, 2010: 90). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka karya seni musik termasuk karawitan dapat dipahami secara objektif berdasarkan pada aspek formal (bentuk) yang menyusunnya. Aspek formal dalam karawitan Bali dapat ditinjau berdasarkan dua klasifikasi, yakni bentuk fisik (instrumentasi) serta musikal (Suweca, 2009: 64). Kedua klasifikasi tersebut dapat dijadikan landasan untuk menilai karya karawitan *Gerausch* secara intrinsik. Nilai intrinsik merupakan nilai esensi bentuk, yakni struktur atau hasil dari cara pengaturan unsur-unsur dalam seni dan dilakukan berdasarkan logika (Sumardjo, 2000: 142). Jadi berdasarkan dari klasifikasi bentuk fisik dan musikal dari karawitan, akan tersusun secara sistematis dalam strukturisasi karya yang dapat dicerap secara interawi.

Media/Instrumentasi

Karya musik *Gerausch* mengaplikasikan media yang tidak bersumber dari media karawitan konvensional. Sumber bunyi yang dipilih secara umum terbuat dari besi, seperti 20 buah pipa besi (potongan tiang telepon), 30 buah potongan besi cor, 10 buah lempengan besi (diurut), serta satu instrumen *gong* tanpa *pencon*. Aparatus pemunculan sumber bunyi yang digunakan diantaranya adalah *panggul* kayu (lebih menyerupai palu kayu), palu besi, lempengan besi, gergaji besi, gerinda, *piezo* (sejenis alat yang menangkap frekuensi signal analog yang diteruskan ke speaker), serta *amplifier* (speaker). Media yang tidak umum dalam karawitan tersebut kemudian diolah menjadi sebuah karya musik yang mampu mengakomodir gagasan musik bising dari komposer.

Musikal

Secara musikal dapat dipahami dari segi pemanfaatan media dan alat pembunyian sebagai sumber bunyinya. Pola musikal yang diterapkan dimotivasi oleh teknik permainan musik Barat, seperti *canon*, *counterpoint*, dan improvisasi (Sugiarta, 2012: 139). Unsur musik pertama ialah nada. Penentuan nada tidak bergantung pada sistem tangga nada manapun. Pipa besi, besi cor, serta lempengan besi memiliki variasi ukuran, nada yang dihasilkan dalam instrumen tersebut tidak dapat dikategorikan dalam sebuah sistem pelarasan karawitan Bali maupun sistem tangga nada musik Barat. Namun nada-nada yang tersusun diluar dari kebiasaan sistem tangga nada diatonis maupun kromatik seperti itu sering disebut dengan *microtonal*. Meskipun nada-nada yang muncul tidak dapat diprediksi, namun dalam penyajiannya korelasi ritme dengan pemilihan nada yang dipukul memiliki kesatuan (*unity*) yang membentuk melodi (secara perspektif *microtonal*).

Unsur yang sangat menarik dalam karya ini adalah timbre (warna suara media). Seluruh instrumen karya ini terbuat dari besi yang bisa memunculkan suara berfrekuensi tinggi (melengking), apalagi dipukul menggunakan palu besi serta palu kayu yang juga memiliki tekstur padat dan keras. Adanya *piezo* sebagai bagian penerapan teknologi manipulasi bunyi, mampu merubah suara dari lempeng besi yang diurutkan (*xylophone*), melalui mixing di amplifier, hingga memunculkan *feed back* atau *noise* yang terorganisir sesuai dengan kehendak komposer. Instrumen lempengan besi menyerupai *gong* dimainkan dengan sebuah gerinda juga menjadi pola musik dengan warna suara yang sangat eksploratif. Melalui media (sumber bunyi) serta teknik musikal tersebut, mampu mempertegas representasi bising dan gaduh dalam karya ini.

Strukturisasi Karya

Penerapan struktur dalam karya *Gerausch* tidak menerapkan pola konvensional dalam karawitan yang disebut dengan *Tri Angga*. Acuan strukturisasi

karya ini tetap dibagi menjadi tiga dengan penyebutan bagian satu adalah *introduction* (pengenalan instrumen), bagian dua adalah penonjolan, serta bagian tiga adalah klimaks (Sugiarta, 2012: 144).

Pengamatan penulis pada rekaman video karya ini memberi gambaran strukturisasi karya *Gerausch*. Bagian pertama ialah pengenalan instrumen yang dimainkan oleh para pemain (kecuali komposer) yang terbagi dalam dua musisi di *stage*, serta dua musisi lainnya di tengah penonton. Komposisi musiknya secara umum mengolah pola ritme pada setiap musisi yang menimbulkan jalinan ritmis serta melodis (dari instrumen pipa besi dengan potongan yang berbeda dan menghasilkan frekuensi yang berbeda pula). Pipa-pipa besi tersebut dipukul dengan menggunakan palu besi serta palu kayu secara bergantian, sehingga terdapat variasi tekstur warna suara, serta tekstur pola musikal.

Pada bagian kedua (bagian penonjolan) komposer tampil sekaligus sebagai musisi. Ia memainkan lempengan besi yang diurut (*xylophone*) menggunakan gergaji besi, serta untaian potongan besi cor yang ditorehkan dengan tangan. Warna suara yang muncul adalah hasil manipulasi bunyi melalui teknologi dengan menggunakan instrumen *piezo* tersebut serta melalui mixing yang memunculkan *feed back/noise* dalam *out put amplifier*. Penulis mengamati bagian ini disusun dengan pola improvisasi dari komposer karya ini.

Pada bagian tiga (klimaks), seluruh musisi mulai memainkan pola secara simultan. Menariknya adalah instrumen *gong* tanpa *pencon* yang dimainkan dengan menggunakan gerinda. efek bunyi gerinda pada instrumen *gong* disusun dengan adanya pola ritme yang saling mengisi antar musisi. Selain gerinda, pada pola akhir (*ending*) seluruh instrumen dalam karya ini dimainkan dengan palu serta menerapkan sistem dinamika yang semakin keras. Hal tersebut memunculkan tingkat kebisingan yang sangat keras.

Cara pengungkapan ide tersebut sangat menarik. Apresiasi terhadap karya seperti demikian harus dicermati dengan perspektif postmodern. Komposer telah membuka ruang kebebasan dirinya dalam berekspresi yang terbebas dari belenggu objektivitas yang universal. Karya yang disusun mencerminkan sistem pemikiran yang plural dengan mereinterpretasi konsep musikal lama, serta diungkapkan menjadi sebuah konsep musikal yang baru.

Nilai Ekstrinsik Karya Karawitan *Gerausch*

Selain faktor intrinsik bentuk yang dapat dicerap secara inderawi, karya seni juga memiliki aspek ekstrinsik diluar bentuk tersebut. Karya musik umumnya mengenal proporsi ekstramusikal yang melatarbelakangi sebuah bentuk musik atau dalam arti gagasan diluar musik yang mempengaruhi adanya bentuk musik. Nilai ekstrinsik merupakan berbagai persoalan besar yang esensinya termuat untuk diungkapkan dalam medium seni, dengan kata lain seniman merupakan seorang filsuf, hanya saja filsafatnya diuraikan melalui unsur in-

trinsik karya seni tersebut (Sumardjo, 2000: 143). Nilai ekstrinsik dalam karya *Gerausch* tersebut dapat dianalisis berdasarkan gagasan yang dikemukakan oleh komposer dalam karyanya.

Setiap komposer dalam penciptaan karya seni pasti mengalami proses, dari pra penciptaan, hingga pasca penciptaan. Seluruh proses yang dijalani sangat bergantung dari pengalaman estetis dan pengalaman artistik yang dimiliki seorang seniman. Pengalaman estetis adalah pengalaman yang diperoleh seniman dari penghayatan karya seni, sedangkan pengalaman artistik merupakan segala hal yang dipikirkan, dirasakan, dan mampu dikerjakan komposer terkait dengan penciptaan karya seninya (Junardi, 2017: 130).

Pengalaman yang dimiliki komposer tersebut mempengaruhi kreativitasnya. Sifat kreatif tersebut muncul karena proses aktif yang dijalani, disebut dengan kreativitas. Proses aktif tersebut merupakan kegiatan mental yang sangat individual dan merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu (Sumardjo, 2000: 80). Kreativitas dimiliki oleh masing-masing individu dan berbeda pada tiap individu yang lainnya. Kreativitas bertolak dari yang sudah ada, dari kebudayaan, tradisi. Seseorang melakukan kreativitas karena adanya dorongan individual dalam merespon lingkungannya.

Gagasan merupakan landasan awal dalam kreativitas bermusik. Gagasan musik dapat ditinjau dari gagasan ide awal penciptaan (faktor pendorong) diluar bahasa musik (ekstramusikal) serta gagasan dalam realisasi ide awal tersebut (melalui bahasa musik/elemen musik). Gagasan ekstramusikal dari komposer karya *Gerausch* dipengaruhi oleh persepsi indah dalam musik. Ketika mendalami estetika dalam seni, ditemukan kenyataan bahwa seni tidak selalu indah dalam arti menyenangkan serta menentramkan. Oleh karena itu komposer menciptakan karya musik yang ide penciptaannya berangkat dari keinginan untuk menggarap bunyi-bunyi yang “tidak enak didengar” (Sugiarta, 2012: 139). Karya tersebut diilhami oleh karya-karya musik abad XX di Jerman yang disebut dengan “Gerausch Music”, yaitu musik yang bertolak dari dari suara-suara umum yang dianggap jelek (Arsawijaya dalam Sugiarta, 2015: 100).

Karya *Gerausch* mencerminkan pada adanya usaha pembongkaran pada pandangan logosentris dalam musik. Logosentrisme dicirikan dengan konsep totalitas dan esensi. Totalitas adalah ide yang menyatakan bahwa realitas adalah satu, sedangkan esensi merupakan pengetahuan yang mendasari sesuatu (dogma dan legitimasi pada kekuasaan rasio) (Turiman, 2015: 310). Pembongkaran dilakukan berkaitan dengan orientasi perspektif mengenai keragaman. Musik tidak dapat dibelenggu dengan sebuah aturan yang normatif pada totalitas dan esensi tersebut. Derrida mengemukakan konsep yang dikenal dengan *dekonstruksi*. Tujuan dari dekonstruksi adalah menunjukkan ketidakberhasilan upaya menghadirkan kebenaran absolut (Raharja, 2014: 126). Dekonstruksi

yang dikemukakan Derrida menyerang ilmu filsafat yang terlalu logosentris dan objektivis. Kebenaran teks (dalam sastra) menurut Derrida tidak memiliki konsep arti yang tunggal, kaku, kokoh, dan ekstrem. Kebenaran tersebut menurutnya lebih baik dipandang secara terbuka (Sutrisno, 2005: 170).

Pandangan tersebut kurang lebih berlaku dalam karya musik *Gerausch*. Kebenaran mengenai musik (karawitan) yang disusun oleh Sang Nyoman Arsa Wijaya tidak dapat dipandang dengan konsep konvensional normatif pada intramusikal maupun ekstrasamusikal dalam karawitan. Dekonstruksi dilakukan oleh komposer pada paradigma konsep penciptaan karawitan serta penikmatan karya karawitan yang lebih plural. Penciptaan dalam karawitan tidak selalu mengenai berbagai bentuk (fisik) dan musikal yang harmonis secara normatif, namun konsep-konsep dalam bentuk tersebut dapat ditransformasi dalam sebuah karya karawitan yang mengolah bunyi bising menjadi sebuah karya musik. Berbagai konsep bentuk fisik dan musikal dalam karawitan didekonstruksi atau dibongkar, kemudian direkonstruksi kembali menjadi bentuk baru dengan pemaknaan yang baru.

Penutup

Karya musik *Gerausch* adalah salah satu karya musik yang mencerminkan paradigma berpikir secara postmodern. Kebisingan menjadi sumber utama penciptaan karya. Persepsi bising secara auditif dalam kebakuan selera adalah fenomena bunyi yang sangat mengganggu dan tidak nyaman untuk didengar, namun seorang Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya memiliki perspektif yang berbeda dalam menanggapi kebisingan tersebut. Terdapat usaha untuk kebaruan dengan membebaskan diri dari ikatan standarisasi yang dianggap memiliki kebenaran universal dalam masa modern.

Secara intrinsik, penilaian terhadap karya *Gerausch* dapat dilakukan pada properti formal atau bentuknya yang terdiri dari bentuk fisik dan musikal, hingga tersusun dalam kesatuan strukturisasi musik. Bentuk fisik yang ditawarkan keluar dari bentuk fisik konvensional. Instrumentasi yang digunakan bukan lagi gamelan, melainkan berbagai benda yang menimbulkan bunyi melengking. Secara musikal warna suara yang timbul bervariasi dengan berbagai teknik permainan instrumen yang tidak konvensional dalam karawitan Bali. Seluruh aspek dalam bentuk fisik dan musikal tersebut dikomposisi dalam susunan struktur musik yang menimbulkan berbagai tingkat kebisingan.

Nilai Ekstrinsik Karya *Gerausch* muncul untuk diapresiasi secara terbuka melalui berbagai sisi. Karya tersebut merupakan aliran musik kontemporer yang secara substansi mengusung cara pandang dekonstruksi, yakni kebenaran terhadap konteks bising tersebut tidak lagi tunggal, akan tetapi plural dan berubah, serta berkembang sesuai dengan perkembangan budaya manusia. Bising tidak berarti bukan bagian dari karawitan, melainkan konsep dalam karaw-

itan tersebut dapat dibongkar dan disusun hingga menjadikan bising tersebut menjadi musik.

Pustaka

- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni (Wacana, Apresiasi, dan Kreasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eaton, Marcia Muelder. 2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Junaedi, Deni. 2017. *Estetika (Jalanan Subjek, Objek, dan Nilai)*. Yogyakarta: Artciv.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Lubis, Akhyar Yusuf. 2016. *Postmodernisme (Teori dan Metode)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (cetakan ketiga).
- McDermott, Vincent. 2013. *Membuat Musik Biasa jadi Luar Biasa*. Erie Setiawan (Ed). Yogyakarta: Art Music Today.
- Raharja, I Gede Mugi. 2014. *Semiotika Desain (Sebuah Pengantar)*. Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sugiartha, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru (Perspektif Cultural Studies)*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- _____. 2015. *Lekesan (Fenomena Seni Musik Bali)*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sutrisno, Mudji & Hendar Putranto. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suweca, I Wayan. 2009. *Estetika Karawitan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Turiman. “Metode Semiotika Hukum Jaques Derrida Membongkar Gambar Lambang Negara Indonesia” (dalam *Jurnal Hukum dan Pembangunan* ke-44 No.2. April-Juni 2015: Hal. 308-339).

Sumber Diskografi

- Institut Seni Indonesia Denpasar (Pusat Dokumentasi). “Ujian Karya Seni Karawitan Geraus”. *Video*. 2005. Denpasar: ISI Denpasar.

Tokoh Srikandi Dalam Cerita Mahabharata

Ni Luh Putu Eka Wahyuningsih

Program Studi Tari Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Mahabharata adalah sebuah karya sastra kuno yang berasal dari India. Secara tradisional, penulis Mahabharata adalah Bhagawan Byasa atau Vyasa. Buku ini terdiri dari delapan belas kitab, maka dinamakan Astadasaparwa. Selain berisi cerita kepahlawanan (wiracarita), Mahabharata juga mengandung nilai-nilai Hindu, mitologi dan berbagai petunjuk lainnya. Oleh sebab itu kisah Mahabharata ini dianggap suci, teristimewa oleh pemeluk agama Hindu. Dalam Mahabharata disebutkan ada seorang tokoh perempuan yang gagah berani bernama Srikandi. Srikandi merupakan reinkarnasi dari Dewi Amba yang akan membalaskan dendamnya kepada Sang Bhisma.

Kata Kunci : Astadasaparwa, Suci, Reinkarnasi, Bhisma

Pendahuluan

Tokoh dan penokohan merupakan dua unsur yang tidak dapat terpisahkan dari sebuah proses penciptaan karya fiksi. Abrams dalam Nurgiyantoro (2010) menyatakan bahwa tokoh cerita (*character*), dapat diartikan sebagai orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan maupun yang diekspresikan melalui tindakan para tokoh tersebut. Terkadang pengarang dengan sengaja menyisipkan sifat, perilaku dan nilai moral yang terdapat pada manusia kepada tokoh-tokoh rekaan tersebut. Teknik yang digunakan pengarang dalam menyisipkan sifat, perilaku dan nilai moral pada tokoh rekaan biasanya disebut dengan metode karakterisasi atau penokohan.

Selain penokohan, konflik juga menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dengan sebuah karya fiksi, karena konflik merupakan sebuah unsur yang esensial dalam pengembangan plot. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebuah karya fiksi membutuhkan konflik eksternal ataupun konflik internal sebagai pembentuk alur cerita. Pada umumnya, konflik yang terdapat dialami oleh tokoh utama yang terdapat dalam sebuah karya fiksi tidak dapat dipisahkan dengan peranan tokoh antagonis, yang berperan untuk menjadi lawan dari tokoh utama atau tokoh protagonis. Seperti halnya dalam Buku *Mahabharatha* oleh Kamala Subramaniam ada salah satu tokoh yang menurut penulis memiliki daya tarik tersendiri yaitu Srikandi. Dimana Srikandi yang dikenal secara umum adalah sosok perempuan yang akan membunuh Bhishma kelak pada cerita yang tertera pada buku *Mahabharata* yang membuat penulis tertarik untuk mendeskripsikan tokoh Srikandi tersebut.

Pembahasan

Mahabharata adalah sebuah karya sastra kuno yang berasal dari India. Secara tradisional, penulis *Mahabharata* adalah Bhagawan Vyasa atau Vyasa. Buku ini terdiri dari delapan belas kitab, maka dinamakan *Astadasaparwa* (*asta* = 8, *dasa* = 10, *parwa* = kitab). Namun, ada pula yang meyakini bahwa kisah ini sesungguhnya merupakan kumpulan dari banyak cerita yang semula terpecah-pecah, yang dikumpulkan semenjak abad ke-4 sebelum Masehi. Selain berisi cerita kepahlawanan (*wiracarita*), *Mahabharata* juga mengandung nilai-nilai Hindu, mitologi dan berbagai petunjuk lainnya. Oleh sebab itu kisah *Mahabharata* ini dianggap suci, istimewa oleh pemeluk agama Hindu. Kisah yang semula ditulis dalam bahasa Sanskerta ini kemudian disalin dalam berbagai bahasa, terutama mengikuti perkembangan peradaban Hindu pada masa lampau di Asia, termasuk di Asia Tenggara.

Tokoh Srikandi

Ada kisah berbeda mengenai kematian Amba Di kehidupannya, Srikandi terlahir sebagai wanita bernama Amba. Kisah mengenai Amba dimuat dalam Mahabharata jilid pertama, yaitu Adiparwa. Bisma memboyong Amba dari suatu sayembara di Kerajaan Kasi, tanpa mengetahui bahwa Amba sudah memilih Salwa sebagai calon suaminya. Karena Bisma tidak ingin Amba menikah secara terpaksa, maka ia memulangkan Amba agar dapat menikah dengan Salwa. Salwa yang merasa harga dirinya terinjak tidak mau menikahi Amba. Amba pun kembali ke kediaman Bisma agar dinikahi, tetapi Bisma menolaknya karena bersumpah untuk hidup membujang selamanya. Karena merasa terhina, Amba memutuskan untuk berdoa kepada para dewa agar memperoleh cara untuk membunuh Bisma.

Dalam Mahabharata yang ditulis ulang oleh Rajagopalachari, disebutkan bahwa Dewa Subramanya memberikannya puspamala dan mengatakan bahwa orang yang bersedia memakainya akan menjadi pembunuh Bisma. Amba pun mencari orang yang bersedia memakainya, tetapi tidak ada yang berani meskipun ada jaminan keberhasilan dari sang dewa. Setelah ditolak berbagai kesatria, akhirnya Amba tiba di istana Raja Drupada, dan mendapatkan hasil yang sama. Dengan putus asa, Amba melemparkan puspamala tersebut ke atas gerbang istana dan tidak ada yang berani menyentuhnya. Setelah itu Amba pergi dan berdoa dengan keinginan untuk menjadi penyebab kematian Bisma. Keinginannya terpenuhi sehingga akhirnya Amba bereinkarnasi menjadi Srikandi.

Saat Srikandi masih muda, ia mendapati sebuah puspamala tergantung di atas gerbang istananya. Ia pun mengalungkan puspamala tersebut di lehernya. Drupada takut bahwa Srikandi akan menjadi musuh Bisma sehingga ia mengusir Srikandi agar kemarahan Bisma tidak berdampak pada kerajaannya. Di tengah hutan, Srikandi berdoa dan berganti jenis kelamin menjadi laki-laki. Menurut versi lain, ia kabur dari Panchala, lalu bertemu seorang yaksa yang kemudian menukar jenis kelaminnya kepada Srikandi. Setelah kematiannya, kejantannya dikembalikan kembali kepada yaksa.

Saat perang Kurukshetra, Bisma sadar bahwa Srikandi adalah reinkarnasi Amba, dan terlahir sebagai seorang wanita. Oleh karena Bisma tidak ingin menyerang “seorang wanita”, maka ia menjatuhkan senjatanya. Setelah tahu bahwa Bisma akan bersikap demikian terhadap Srikandi, Arjuna bersembunyi di belakang Srikandi dan menyerang Bisma dengan tembakan panah penghancur. Maka dari itu, hanya dengan bantuan Srikandi, Arjuna dapat memberikan pukulan mematikan kepada Bisma, yang sebenarnya tak terkalahkan sampai akhir. Akhirnya Srikandi dibunuh oleh Aswatama pada hari ke-18 Bharatayuddha.

Kaitannya dengan Karya Tari

Dilihat dari penggambaran tentang tokoh Srikandi, hal ini dapat dikaitkan kedalam sebuah garapan tari yaitu Ngewales. Di mana Ngewales merupakan garapan karya tari baru yang diciptakan dan dipentaskan oleh mahasiswa tari semester VIII dalam ujian Tugas Akhir (S1) Prodi Tari Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Karya tari ini menggambarkan bagaimana penokohan Srikandi sebagai seorang prajurit perempuan yang gagah berani dan sangat berambisi untuk balas dendam kepada Sang Bhisma. Dendam tersebut telah dibawa oleh Srikandi dari kehidupan sebelumnya, yaitu saat masih menjadi Dewi Amba.

Simpulan

Mengenai penokohan tentang Srikandi penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh Srikandi terlahir karena adanya dendam yang dimiliki oleh Dewi Amba kepada Sang Bhisma. Dendam tersebut muncul karena Dewi Amba merasa harga dirinya ternodai oleh Sang Bhisma, dimana karena ulah Sang Bhisma sendiri yang tidak mau menikahi Dewi Amba karena telah terikat oleh sumpahnya sendiri yaitu ia akan membujang untuk selamanya. Oleh karena adanya dendam tersebut Dewi Amba bersumpah dirinya akan terlahir kembali sebagai seorang perempuan yang akan menjadi penyebab kematian Sang Bhisma dan tidak akan mati sebelum bisa membunuh Sang Bhisma. Srikandi sendiri terlahir sebagai reinkarnasi dari Dewi Amba yang akan membalaskan dendam kepada Sang Bhisma dan Srikandi sendiri wafat karena dibunuh oleh Aswatama pada hari ke-18 perang Bharathayuddha.

Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar