

ISSN 0854-3461



MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA
VOLUME 30 NO. 2 MEI 2015



INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
UPT. PENERBITAN

MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA

Jurnal Seni Budaya Mudra merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Mudra memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni budaya sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang kesenian dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

Terakreditasi dengan Peringkat B dari 22 Agustus 2013 sampai 22 Agustus 2018 (Akreditasi berlaku selama 5 (lima) tahun sejak ditetapkan), berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 58/DIKTI/Kep/2013, tanggal 22 Agustus 2013.

Ketua Penyunting

I Gede Arya Sugiarta

Wakil Ketua Penyunting

I Wayan Setem

Penyunting Pelaksana

Diah Kustiyanti

Tri Haryanto, S.SKar., M.Si

Dru Hendro, S.Sen., M.Si

Dra. Antonia Indrawati, M.Si

Suminto, S.Ag., M.Si

Putu Agus Bratayadnya, SS., M.Hum

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si

I Made Gerya, S.Sn., M.Si

Penyunting Ahli

Made Mantle Hood (University Putra Malaysia) *Ethnomusicologist*

Jean Couteau. (Sarbone Francis) *Sociologist of Art*

Ron Jenkins. (Wesleyan University) *Theatre*

I Putu Gede Sudana (Universitas Udayana Denpasar) *Linguistics*

Tata Usaha dan Administrasi

Ni Wayan Putu Nuri Astini

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:

UPT. Penerbitan ISI Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telepon (0361) 227316, Fax. (0361) 236100 E-Mail: penerbitan@isi-dps.ac.id Hp. 081337488267

Diterbitkan

UPT. Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar. Terbit pertama kali pada tahun 1990. Dari diterbitkan sampai saat ini sudah 5 (lima) kali berturut-turut mendapat legalitas akreditasi dari Dikti, 1998-2001 (C), 2001-2004 (C), 2004-2007 (C), 2007-2010 (B), 2010-2013 (B), 2013-2018 (B).

Dicetak di Percetakan

Koperasi Bali Sari Sedana, Jl. Gajah Mada I/1 Denpasar 80112, Telp. (0361) 234723. NPWP: 02.047.173.6.901.000, Tanggal Pengukuhan DKP: 16 Mei 2013

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apa pun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Permission to quote excerpts and statements or reprint any figures or tables in this journal should be obtained directly from the authors. Reproduction in a reprint collection or for advertising or promotional purposes or republication in any form requires permission of one of the authors and a licence from the publisher. This journal is distributed for national and regional higher institution, institutional research and libraries. Only advertisements of scientific or related products will be allowed space in this journal.

V O L U M E 30 N O . 2 M E I 2 0 1 5

Pengembangan Kerajinan Tenun Lokal Gorontalo Menjadi Model-Model Rancangan Busana yang Khas dan <i>Fashionable</i> Guna Mendukung Industri Kreatif	I Wayan Sudana, Ulin Naini, Hasmah	121
Relasi Selera Pengrajin dan Selera Konsumen Terhadap Produk Rumah Tangga Sehari-hari	Muhammad Ihsan, Agus Sachari	133
Lakon Dewaruci sebagai Sumber Inspirasi Desain Batik	Sugeng Nugroho, Sunardi, Muhammad Arif Jati Purnomo, Kuwato	141
Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Sebuah Pembuktian Teori Dekonstruksi Derrida	I Gede Mugi Raharja	153
Mengungkap Kontestasi Ideologi di Balik Penanda Spasial Monumen Nasional dan Menara Eiffel	Aghastya Wiyoso, Agus Sachari	165
Representasi “Indonesia” pada Anjungan Belanda di World Expo 1889 Paris dan World Expo 1910 Brussels	Indah Tjahjawulan, Setiawan Sabana	174
Pencitraan Aura Magis Refleksi Karisma Estetik <i>Pamor</i> Keris dalam Seni Lukis	Basuki Sumartono	187
Penciptaan Seni Rupa Kontemporer	Narsen Afatara	208
Wayang Kardus Buatan Anak Sebagai Stimuli Visual, Kinestetik, dan Auditori pada Proses Kreatif Anak Usia 5-7 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar	Yanty Hardi Saputra, Setiawan Sabana	215
Analisis Rasa Sebagai Metode Penilaian Estetik Film	Lilly Harmawan Setiono, Acep Iwan Saidi	226
Estetika Interaksi: Pendekatan MDA pada Game Nitiki	Chandra Tresnadi, Agus Sachari	238



Pencitraan Aura Magis Refleksi Karisma Estetik *Pamor Keris* dalam Seni Lukis

BASUKI SUMARTONO

Program Doktor Penciptaan Seni,
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.
E-mail: wirobassart@yahoo.com

Pemahaman tentang aura magis masih dianggap sebagian masyarakat sebagai hal yang memiliki konotasi mistik, klenik, musyrik dan anggapan negatif lain yang sejenis. Padahal aura magis merupakan persepsi psikologis yang didapat dari pengamatan, penglihatan dan kemampuan untuk menafsirkan informasi virtual dari lingkungannya yang diteruskan ke rasa. Persepsi merupakan pengalaman cara memandang objek, peristiwa, atau hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan yang memberikan makna pada rangsangan indrawi (*sensory stimuli*). Persepsi juga sensasi ditentukan oleh faktor personal dan faktor situasional. Dengan demikian merujuk pada aura magis dapat diartikan sebagai persepsi psikologis yang didapat dari penglihatan (*persepsi visual*), dalam menafsirkan kemampuan melihat atau merasakan aura magis. Faktor personal yang dimaksud di sini berkaitan dengan adanya sensitifitas/kepekaan intuisi saat melihat aura magis, karena aura magis yang paling dominan terdapat pada seni tradisi, sedangkan seni tradisi selalu memiliki nilai-nilai dan dikaitkan dengan mitologi tertentu. Pencitraan aura magis dijadikan sebagai *subject matter*, sedangkan bentuk-bentuk objek yang diciptakan merupakan interpretasi dari metafor yang dikembangkan dari bentuk objek itu sendiri. Upaya untuk mengungkapkan pengalaman pribadi dapat disajikan melalui bentuk simbol yang dipilih, sehingga dapat memberikan pemaknaan pada bentuk objeknya. Simbol yang digunakan merupakan hasil rangsangan dari ide dasarnya. Dengan demikian pengaruh refleksi karisma estetik *pamor keris* mampu memberi rangsangan dalam mengungkapkan citra magisnya.

The Image of Magic Aura Reflected From the Aesthetic Charisma of Keris in Fine Arts

The magical aura on *pamor keris* (the prestige prized asymmetrical dagger) which is visualized in art always relates to *angsar* or luck. The beauty of the *pamor keris* generates magical perception that may mean both mystery and admiration. Many common people regard the magical aura having mystical, idolatrous, occultism and any other negative assumptions. As a matter of fact, the magical aura has psychological perception that someone can observe, see, and interpret virtual information gained from the environment then delivers it to the feeling. Perception is our sensory experience of the world around us and involves both the recognition of environmental stimuli and actions in response to these stimuli. Through the perceptual process, we gain information about properties and elements of the environment that are critical to our survival. Perception is not only determined by personal factors but also situational factors. Therefore, the magical aura means the psychological perception that is gained from the visual perception and ability to see and feel the magical aura. Personal factors refer to the sensitivity to see and feel the magical aura. The dominant magical aura exists on the traditional art which always contain values that are related to a certain mythology. The depiction of magical aura is regarded as a *subject matter*; meanwhile, the shapes of the objects are regarded as the metaphor's interpretation of the objects themselves. Personal experience can be expressed using the chosen symbol; therefore, it can give meaning or be meaningful to the objects. The used symbol is generated from the stimulus of the basic idea. Thus, the influence reflection of aesthetic charisma of *pamor keris* is able to stimulate its magical image.

Keywords: Depiction, magical aura, and aesthetic charisma.

Seni tradisi tidak terlepas dari spirit lokal yang bersumber pada nilai budaya setempat. Spirit lokal itu berlangsung terus menerus, sehingga dapat mendorong proses kreatif untuk menghasilkan karya seni yang memiliki identitas budaya daerah dan mampu memberikan inspirasi kembali yang tidak ada habisnya untuk digali, diolah, dan diproyeksikan sesuai zamannya. Secara umum perkembangan seni tradisional di Jawa menunjukkan gejala-gejala pengikisan kemurniannya, di samping ada yang telah kehilangan fungsinya yang hakiki, ada juga yang sudah dilupakan oleh generasi sekarang. Oleh sebagian masyarakat, budaya tradisi dijadikan sebagai pemenuhan kebutuhan fisik dan spiritual dalam bersosialisasi dengan sesama, sosialisasi dengan alam, dan dengan hal-hal lain yang bersifat metafisik misalnya hubungan persembahan dengan Tuhan. Dalam pandangan Franz Magnis Suseno, ciri khas pandangan masyarakat Jawa adalah realitas yang tidak terbagi dalam berbagai bidang secara terpisah antara satu dengan yang lain. Masyarakat Jawa memandang realitas sebagai suatu kesatuan yang utuh. Pada hakekatnya orang Jawa tidak membedakan antara sikap religius dan bukan religius, mereka menganggap interaksi sosial itu sekaligus merupakan sikap dia terhadap alam, dan sebaliknya sikap terhadap alam mempunyai relevansi sosial. Hal ini menjadi penting karena masyarakat Jawa dalam kegiatan religinya banyak dipengaruhi oleh alam sekitarnya (Widagdo, 2002: 65).

Alam dan falsafah Jawa menjadi ciri utama budaya tradisi Jawa, sarat dengan muatan, yang terinterpretasikan dalam kehidupan masyarakatnya, penuh fenomena magis, muatan filosofi, serta aktivitas artistik tinggi, yang dinyatakan secara nyata atau pun abstrak. Seni tradisi umumnya bersifat khas dan masih memiliki eksistensi di tempatnya, karena seni tradisi tidak menonjolkan identitas individu si penciptanya, tetapi berfungsi sebagai bagian dari kehidupan masyarakat. Eksistensinya mengikuti pola-pola yang telah ditetapkan turun menurun, mengikuti estetika tertentu yang hidup dalam masyarakat secara terus menerus di lingkungannya serta diikuti oleh masyarakat secara umum.

Hasil produk budaya tradisi Indonesia salah satunya yang menarik perhatian adalah keris, keris memiliki citra visual yang sangat menakjubkan. Keris diyakini

sebagai produk budaya Indonesia asli. Sejarah mencatat bahwa, walaupun nenek moyang bangsa Indonesia umumnya pernah memiliki kepercayaan animisme-dinamisme, hingga masuknya agama Hindu dan Budha, namun tidak pernah ditemukan bukti-bukti bahwa budaya keris berasal dari India atau negara lain. Jika pada candi-candi yang ada di pulau Jawa ditemui relief yang menggambarkan adanya senjata menyerupai keris, maka pada relief candi-candi di India tidak ada senjata yang menyerupai keris. Bahkan senjata yang berpamor tidak pernah ditemukan dalam sejarah budaya bangsa India. Bentuk senjata yang serupa dengan keris pun tidak pernah ada di negara itu (Harsrinuksmo, 1988: 14).

Salah satu manifestasi olah kebatinan orang Jawa umumnya masih menganggap keris sebagai benda pusaka yang dikeramatkan, oleh karena itu bentuk keris maupun kelengkapannya selalu dikaitkan dengan nilai-nilai filsafati kehidupannya. Ungkapan falsafah yang terkenal ialah *warangka manjing curiga* atau sebaliknya *curiga manjing warangka*, kemudian *jumbuhing kawulo lan Gusti*, artinya tataran jiwa manusia sudah menyatu dengan penciptanya. Jadi dapat dimaksudkan bahwa tataran seseorang sudah memiliki tingkat kesadaran mengerti tentang esensi dan hakekat hidup dan mampu merefleksikannya dengan tindakan kearifan, maka kondisi tersebut dapat diasosiasikan sebagai *warangka manjing curiga* atau sebaliknya *curiga manjing warangka*, yang dinyatakan melalui simbol keris dalam keadaan tersarung.

Kekuatan metafisik yang ada pada keris biasanya disebut dengan istilah *isi* (tuah) atau dalam bahasa Jawa disebut *angsar*. Untuk mengetahui *angsar* ataupun tuah sebilah keris dapat dilihat pada pamor yang terletak pada bilah keris tersebut. Keris juga dapat dianggap sebagai tanda perjalanan suatu peradaban dan kebudayaan suatu bangsa yang berlangsung dalam kurun waktu lama, bahkan dapat mencapai ribuan tahun. Keris juga kerap dikaitkan sebagai simbol tertentu yang berkaitan dengan harkat hidup orang Jawa, mulai dari simbol kewibawaan, simbol kebijaksanaan, hingga simbol kehidupan, dan keangkaramurkaan. Keris memiliki multifungsi, pada jaman dahulu ada keris yang difungsikan sebagai sarana untuk mendapatkan *penglaris*, pengasih dan juga sebagai simbol

kekuasaan. Sebagai simbol kekuasaan hal-hal tersebut dapat terlihat pada gambaran raja-raja Jawa, dan pahlawan-pahlawan Jawa yang selalu membawa keris di saat acara-acara penting.

Keris bagi masyarakat Jawa diyakini dapat menjadi kelengkapan pribadi dalam mengarungi hidupnya, sehingga ada pendapat bahwa orang bisa dikatakan hidup sempurna, jika ia memiliki keris dan empat ketentuan lainnya. Tentang hal ini, ketua Paguyuban Pencinta Keris Sri Kanowo Yogyakarta, HR Wibatsu Harianto mengatakan, pada zaman dahulu seorang laki-laki Jawa disebut sempurna jika ia memiliki rumah atau *wismo* sebagai tempat domisili atau lambang wilayah, istri atau *wanito* sebagai penerus keturunan, keris (*curiga*) sebagai lambang kekuatan atau kejantanan, kuda (*turonggo*) sebagai lambang kedudukan atau kekuasaan dan burung (*kukilo*) sebagai lambang pemenuhan rasa seni dan keindahan karena pada waktu itu kicau burung dapat memenuhi rasa ketenteraman. Pada jaman sekarang burung dan kuda bisa diganti dengan yang lain. Sementara keris tidak bisa digantikan. Demikian pentingnya keris bagi kehidupan orang Jawa, maka sebagian besar orang Jawa mengagumi pusaka tersebut.

RM Dewangkara, adalah salah seorang cucu tokoh pendidikan nasional, Ki Hajar Dewantara, sebagai Sekretaris Panitia Pameran Pusaka Nusantara mengatakan bahwa tradisi penggunaan keris hingga kini masih lestari. Secara umum keris digunakan seseorang saat *sowan* (menghadap Raja) dan hajatan resmi di keraton dan di luar keraton. Keris digunakan sebagai *sipat kandel* atau bisa dikatakan sebagai alat untuk menambah kepercayaan diri. Keris memiliki tuah atau *angsar* yang diyakini sebagai pemberi kekuatan dan harapan tersendiri. Oleh karena itu keris untuk kalangan raja berbeda dengan keris kalangan masyarakat biasa. Keris juga diyakini dapat memberi keberkahan bagi pemiliknya, selain berfungsi sebagai alat untuk menyingkirkan bahaya (*singkir boyo*), juga dapat memberi harapan kebahagiaan dan dapat dijadikan sebagai barang seni (koleksi).

Dengan demikian dapat dikatakan dalam pembuatan keris selain kemampuan lahir juga batin untuk mewujudkan keris yang berkualitas dan memiliki tuah sesuai dengan keinginannya. Keris bagi orang Jawa tergolong benda *klangenan*, benda

yang menjadi kesenangannya. Keris merupakan pusaka yang sakral, kerenanya hanya pada acara tertentu orang boleh memakai keris. Dalam Babad dan Sejarah Jawa, telah cukup banyak dikisahkan bahwa keris memang merupakan pusaka yang handal atau *ampuh*, tidak jarang orang Jawa saat ini masih *ngalap berkah* terhadap kekuatan sakti keris. Di jaman Singosari ada mitos keris *Empu Gandring* yang amat sakti, di zaman Demak ada mitos keris *Kyai Setan Kober*, dan di jaman Mataram ada mitos keris *Naga Sasra Sabukinten*. Kesemuanya diyakini memiliki kekuatan metafisik dan juga dipercayai memiliki karisma yang luar biasa.

Dari beberapa uraian tersebut di atas dapat dikatakan bahwa aspek non-fisik atau aura magis dalam penciptaan karya seni tradisi sangat penting. Proses penciptaan karya seni tradisi menggunakan kekuatan imajinasi metaforik dalam merepresentasikan nilai-nilai yang dikehendaki, dan tidak tertutup kemungkinan aktivitas tersebut juga dapat diterapkan pada penciptaan karya seni modern.

Dari pengalaman melihat dan mengamati karya-karya seni tradisi yang memiliki aura magis, maka munculah ide untuk mencitrakan persepsi aura magis pada seni lukis, dengan jalan merefleksikan konsep aura magis *pamor* keris ke dalam seni lukis, sehingga pencitraan aura magis dalam seni lukis dapat tervisualkan. Perwujudan karya seni lukis yang akan dibuat merupakan bahasa ungkap menampilkan ideom-ideom baru yang memiliki karisma estetik. Namun demikian, tidak kalah pentingnya dalam memvisualisasikan ide-ide dasar penciptaan seni lukis tersebut merupakan refleksi aura magis seni tradisi yang ungkapkan melalui bentuk-bentuk yang abstrak serta konsep-konsep yang memiliki makna-makna filosofis.

Aura magis *pamor* keris menjadi daya tarik dalam proses kreatif, hal tersebut dipengaruhi oleh adanya bentuk *pamor* dan *angsar* keris yang mempunyai perlambang tertentu. Untuk mengetahui maksud perlambang tersebut diperlukan perasaan yang tajam dan pengetahuan tentang *pamor* keris. Dengan demikian pencitraan aura magis menarik untuk diteliti yang kemudian dijadikan sebagai sumber ide-ide kreatif dalam penciptaan karya seni lukis. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat

dirumuskan masalah-masalahnya yaitu Bagaimana bentuk *pamor* dan *angsar* keris yang mempunyai perlambang tertentu mampu memberikan kesan magis dan Bagaimana pencitraan aura magis dari *pamor* keris dapat dijadikan sebagai *subject matter* dalam penciptaan seni lukis sehingga dapat ditransformasikan ke dalam seni lukis

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep secara garis besar dalam penciptaan karya seni di sini memfokuskan pada pencitraan aura magis sebagai *subject matter*, sedangkan bentuk-bentuk objek yang dipresentasikan merupakan interpretasi dari pengembangan bentuk objek yang diambil dari suatu fenomena tertentu. Dalam proses mengaktualisasikan gagasan lebih mengedepankan impresi dari objek, hal tersebut dijadikan sebagai sarana mengungkapkan pengalaman pribadi. Makna yang dikehendaki ditampilkan dengan menggunakan simbol tertentu, dan sebaliknya bentuk simbol yang ditampilkan dapat dibaca dan diartikan sebagaimana pemaknaan pada bentuk objeknya. Sistem simbol yang muncul dalam karya dipengaruhi oleh karisma estetis seni tradisi, sedangkan kesan magis yang ada merupakan transformasi estetis dari *pamor* keris.

Aktualisasi pencitraan aura magis dalam karya seni lukis di sini merupakan hasil kajian *pamor* keris, yang secara umum bertujuan mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan bagaimana aura magis *pamor* keris dapat difahami sebagai bagian dari proses penciptaan seni tradisi. Sehingga perupa/seniman modern dapat menyerap, mengembangkan dalam karya seni yang baru dan dalam proses kreatif lebih menitikberatkan adanya transformasi estetis dari objek kajian. Dari hasil analisa objek kajian sampai menjadi bentuk baru merupakan proses mengabstraksikan atau menyederhanakan bentuk objeknya. Unsur-unsur bentuk yang muncul merupakan daya fantasi dari imajinasi yang ada pada saat itu.

Aspek visual pada *pamor* keris yang diteliti dan dicermati secara seksama dapat diketahui tentang citra aura magisnya. Keindahan dan kesan magis *pamor* keris tidak terlepas dari kepiawaiannya seorang Empu dalam membuat *pamor* tersebut. Sedangkan kesan magis yang dirasakan merupakan hasil refleksi totalitas ekspresinya. Dengan demikian pola,

teknik, atau strategi pencitraan aura magis pada seni tradisi tersebut dapat diterapkan pada penciptaan karya seni lukis, dengan cara mentransformasikan pengolahan elemen-elemen estetikanya.

Konsep Bentuk

Konsep keindahan dan pengertian merupakan hasil penafsiran. Hal-hal yang disebut indah atau apakah keindahan itu sendiri adalah hasil penafsiran para seniman, kritikus seni, penguasa, pengusaha atau sejarawan. Teori seni itu sendiri adalah proses penafsiran. Ini menjadi penting karena penafsiran yang ada bisa jadi diganti dengan pemaknaan hasil empati terhadap subjek dan objek yang digarapnya. Pada proses budaya yang mampu menghasilkan kebudayaan di manapun tempatnya, selalu ada berbagai pemaknaan mengenai topik apa saja, dan selalu ada lebih dari satu cara menafsir, sebagaimana cara untuk mempresentasikan sesuatu.

Konsep adalah ide-ide, penggambaran hal-hal atau benda-benda atau pun gejala sosial, yang dinyatakan dalam istilah atau kata (Malo dkk., 1985: 46). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 588). Konsep adalah gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain yang diwujudkan dalam bentuk karya nyata.

Konsep bentuk pada karya yang diciptakan di sini lebih diarahkan kepada bentuk-bentuk yang abstrak, pengertian abstrak lebih ditekankan pada mencari intisari dari objek yang disajikan, yang menengahkan impresi atau kesan dari bentuk objeknya itu sendiri. Pemahaman abstrak di sini adalah usaha sadar dalam menyajikan objek yang sekaligus dijadikan sebagai simbol dalam mengungkapkan perasaan, gambaran objek itu sendiri dapat diambil dari beberapa unsur objek yang dianggap mampu memberikan sensasi keberadaan objeknya dan diyakini dapat menggantikan bentuk objeknya secara utuh maupun yang sudah tidak utuh lagi.

Konsep bentuk yang disajikan dalam karya merupakan dekonstruksi bentuk objek yang awalnya representatif menjadi lebih sederhana atau mengambil bagian-bagian tertentu dari objeknya, namun terasa masih dapat terlihat keterbacaan bentuknya. Bentuk objek yang disajikan tidak

terpancang dengan satu objek saja, tetapi dapat terjadi dari hasil memadukan unsur-unsur bentuk yang masih berhubungan satu objek dengan objek yang lainnya. Hal ini dilakukan bertujuan mencari ciri-ciri yang khas dan kuat dari objek secara menyeluruh. Dengan kata lain berusaha mengetengahkan impresi atau kesan dari bentuk objeknya itu sendiri. Sedangkan beberapa unsur-unsur objek yang ada dapat diartikan sebagai unsur bentuk atau motif dalam karya, yang sekaligus merupakan aksentuasi untuk mendapatkan sensasi baru, disamping juga menjadi sarana untuk menguatkan simbol-simbol yang ditampilkan. Pemilihan konsep bentuk tersebut menjadi kenikmatan dalam proses berkarya dan sekaligus menjadi tantangan tersendiri dalam merealisasikan gagasan. Sedangkan tantangan yang paling dominan dalam proses kreatif di sini adalah di saat mengkomposisikan bentuk objek dengan beberapa unsur objek yang dianggap perlu yang disajikan untuk mencapai harmoni.

Melukis ibarat menyatakan pikiran atau berkomunikasi ke luar dengan bahasa rupa, sehingga diperlukan kesadaran, rasional, objektifitas, logis, atau sangat mungkin untuk subjektif, karena melukis dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang lain dan dimengerti orang lain. Untuk itu melukis juga merupakan proses berpikir secara visual. Proses berpikir sendiri merupakan komunikasi ke dalam diri sendiri yang teruntuk bagi diri sendiri dimana perasaan, imajinasi, kreasi dan intuisi ikut berperan dalam menafsirkan dan mendeskripsikan sesuatu tujuan. Oleh sebab itu perlu dibedakan antara aktivitas menyatakan pikiran yang adalah komunikasi luar dengan aktivitas berpikir yang adalah komunikasi di dalam.

Metode Penciptaan

Pencitraan aura magis merupakan perwujudan dari aktivitas mental dalam merasakan objeknya yang memiliki daya tarik dan dapat juga dikatakan sebagai karisma ataupun kewibawaan (*perbawa*) keindahan yang dimilikinya. Karisma estetis dapat dirasakan karena adanya rangsangan dari dalam objek yang menyiratkan rasa takjub, bahkan dapat terasa mencekam. Pencitraan aura magis sebagai karisma estetis dijadikan sebagai *subject matter* dalam penciptaan karya seni lukis, proses visualisasi lebih menekankan kesan magis yang ditampilkan secara visual dengan cara mengorganisasikan unsur-unsur

estetiknya yaitu; garis, bidang. Warna, tekstur dan bentuk tertentu yang sadar atau tidak sadar merupakan abstraksi dari objek yang diinginkan. Proses penciptaan karya seni lukis di sini menggunakan metode pendekatan beberapa keilmuan yang sesuai dengan ruang lingkup keberadaan seni tradisi, pendekatan tersebut dianggap penting karena akan lebih leluasa untuk membangun imajinasi-imajinasi yang diharapkan. Dalam penggunaan metode penciptaan yang ditransformasikan dari seni tradisi dimungkinkan dapat memberikan alternatif-alternatif gagasan kreatif yang berkenaan dengan aspek-aspek formalnya.

Metode secara harafiah menggambarkan jalan atau cara totalitas yang dicapai dan dibangun. Kita mendekati suatu bidang pengetahuan secara metodis apabila kita mempelajari sesuai dengan rencana, mengerjakan bidang-bidangnya yang tertentu, mengatur berbagai kepingan pengetahuan secara logis dan menghasilkan sebanyak mungkin hubungan. Akhirnya, kita mencoba mengetahui masing-masing dan setiap hal bukan hanya “bahwa” hal itu ada melainkan juga “mengapa hal itu ada sebagaimana adanya jadi kita ingin mengetahui bukan hanya fakta-fakta melainkan juga alasan atau dasar fakta-fakta ini” (Bagus, 1996: 635-636).

Dalam upaya memberikan pemahaman metode pendekatan yang digunakan diperlukan berbagai relasi yang berhubungan dengan proses penciptaan, karena seorang pelukis sebagai peran utama terjadinya proses kreatif. Saat melakukan kerja kreatif, pada prinsipnya dibuat tindakan penyelarasan antara segala apa yang berada di dalam dan yang ada di luar dirinya yang berkaitan dengan teks dan konteksnya.

Proses penciptaan karya seni yang dilakukan di sini tahapannya tidak selalu terstruktur seperti teori-teori ilmu pasti, karena dalam pengolahan cipta, rasa dan karsa selalu saling berkaitan satu sama lainnya, bahkan terkadang bersamaan kerjanya. Sehingga dalam proses ini sistem atau langkah-langkah yang dilakukan tidak baku, namun dapat disimpulkan secara garis besar melewati proses *Eksplorasi*, *Improvisasi*, dan *Forming/Pembentukan*, seperti yang diutarakan Alma M Hawkins (Soedarsono, 2001: 207). Namun demikian agar penciptaan karya seni lukis yang dibuat dapat mencapai tujuan

yang diinginkan dan sesuai dengan gagasannya, maka landasan yang digunakan adalah landasan yang mengacu pada model yang diusulkan oleh Konsorsium Seni, dalam Konsorsium Seni tersebut disepakati ada lima tahapan penciptaan yaitu 1) Persiapan; 2) Elaborasi; 3) Sintesis; 4) Relasi Konsep; 5) Penyelesaian atau Evaluasi (Bandem, 2001: 10). Lima tahap tersebut di atas yang digunakan sebagai metode pendekatan, karena langkah-langkahnya memberikan ruang dalam memverbalkan dan memvisualkan pengalaman proses kreatif kerja seni. Secara prinsip seleksi-seleksi kreatif pada visualisasi pencitraan aura magis dibuat untuk menyelaraskan kematangan konsep dan visualnya. Pada tahap ini menjadi sangat penting dalam tercapainya hasil karya. Tahap ini biasanya didahului dari melihat langsung ataupun tidak langsung (melalui media massa atau media elektronik) adanya sesuatu fenomena alam ataupun sosial yang menyajikan peristiwa-peristiwa menegangkan batin, diantaranya tentang kekerasan, kebobrokan mental, kengerian, dan ketegangan-ketegangan lainnya. Dari kondisi ketegangan tersebut muncul ide untuk melukis, namun ide itu harus diseleksi melalui perenungan-perenungan ataupun kontemplasi yang dibarengi dengan penalaran-penalaran dalam mengartikulasikan ide-ide tersebut. Sebelum menuangkan ide ke dalam bidang dua demensional dimulai dengan berpikir secara realistis saat melihat objeknya, hasil persepsi tersebut memunculkan ide dasar untuk memulai kerja kreatif. Selanjutnya ide tersebut diolah melalui imajinasi-imajinasi virtual dan visual sesuai dengan kondisi objek yang dapat dijadikan sebagai tanda penggambarannya dan divisualkan dalam bentuk sketsa.

Pada tahap elaborasi dalam penciptaan karya seni lukis di sini lebih ditekankan pada proses penggabungan antara gagasan/ide dengan konsep bentuknya. Mengingat bahwa Seni tradisi Jawa merupakan pergulatan emosi dan imajinasi yang mampu meneropong realitas yang disajikan secara halus melalui metafor-metafor imajiner dan banyak mempengaruhi kehidupannya, serta dilakukan melalui pendalaman batin sebagai jalan untuk menempuh kesempurnaan hidup. Dalam kehidupan tradisional masyarakat Jawa lebih kental dengan kehidupan agraris, banyak bertumpu pada kegiatan bercocok tanam yang sekaligus juga melakukan

aktivitas ritual, meliputi menanam, memelihara, memanen, dan merayakannya. Dari aktivitas ritual tersebut banyak melahirkan karya seni yang memiliki aura magis dan nilai-nilai estetis.

Pada tahap sintesa dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh, di sini dituntut untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada. Dengan demikian berdasarkan kajian yang dilakukan dalam pencitraan aura magis pada seni lukis adalah melakukan pengamatan terhadap seni tradisi yang hampir semuanya menyiratkan adanya aura magis merupakan keinginan kuat dalam mewujudkan pencitraan aura magis dalam seni lukis. Namun demikian hal tersebut tidaklah mudah untuk dilakukan, karena masyarakat Jawa umumnya menganggap aura magis merupakan kekuatan metafisik yang datangnya dari makhluk halus. Seperti yang dikatakan oleh Koentjaraningrat: Sebelum agama-agama besar datang di tanah Jawa, masyarakat Jawa telah memiliki kepercayaan sendiri yang dipercayainya sejak lama dan diwariskan secara turun tenurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pada tahap realisasi konsep merupakan aktivitas total dalam proses kreatif, karena kerja sama rasio dan intuisi diselaraskan dengan kemampuan keterampilan berkarya yang dimiliki, yang kemudian digunakan untuk mewujudkan keinginan-keinginan kreatif yang menyangkut masalah ide, bentuk, dan teknik. Secara visual karya yang dibuat lebih menonjolkan tekstur nyata dengan beberapa goresan garis-garis lurus, lengkung, bidang-bidang datar yang meruang, serta tampilan warna-warna yang cenderung memiliki karakter padat, kusam, gelap, dan diolah sampai memberi kesan warna menjadi matang. Penggunaan efek-efek tekstur semu yang ditampilkan merupakan pertimbangan yang berkaitan dengan artistik saja. Hal lain yang terjadi dalam proses kreatif adalah usaha mengolah bentuk objek menjadi bentuk-bentuk baru yang diabstraksikan dari tangkapan objeknya. Akhir dari kegiatan kreatif sadar ataupun tidak sadar akan melewati masa evaluasi, pengertian evaluasi di sini tidak serta merta menilai, namun lebih pada mengontrol hasil kerja kreatif yang dilakukan.

Sebenarnya kegiatan evaluasi dalam proses kreatif tidak selalu dilakukan pada akhir melukis, namun di sela-sela proses melukis berlangsung kadang-kadang juga terlintas proses evaluasi secara bertahap.

Dengan demikian tujuan penciptaan seni yang dibuat merupakan upaya mewujudkan karya seni lukis dengan interpretasi baru berkaitan dengan karisma estetik dan ideom-ideom baru yang dapat digunakan dalam membangun eksistensi pribadi. dengan cara merefleksikan pencitraan aura magis. Disamping itu juga sebagai upaya untuk merefleksikan konsep penciptaan seni lukis yang bersumber dari aura magis *pamor* keris, dengan demikian ilusi-ilusi visual tentang pencitraan aura magis dalam seni lukis dapat dirasakan, walaupun tidak selalu menggunakan stuktur-struktur bentuk yang representatif. Dan mencari kemungkinan bentuk-bentuk baru dalam memvisualisasikan pencitraan aura magis dalam seni lukis yang merupakan hasil dari refleksi aura magis seni tradisi untuk dapat menghasilkan bentuk yang abstrak dan menggunakan simbol-simbol pribadi dengan ilusi-ilusi gambaran objeknya.

SUBJEK STUDI

Aura Magis

Subjek studi di sini lebih difokuskan pada penjelasan tentang *subject matter* yang dijadikan sebagai konsep melukis yaitu pencitraan aura magis. Pencitraan aura magis merupakan aktifitas psikologis manusia yang mengedepankan interpretasi dari hasil persepsi.

Pencitraan atau gambaran aura magis yang dimaksudkan adalah aktivitas kesan mental yang merupakan hasil persepsi di saat melihat objek dan mendapatkan informasi yang menimbulkan dampak adanya suatu misteri, rasa kekaguman, ketakjuban, ataupun munculnya adanya perasaan yang melingkupinya. Kondisi tersebut dapat dirasakan karena pengaruh adanya nilai-nilai keindahan serta mitos-mitos yang dimiliki oleh objek penglihatan tersebut. Sedangkan pengertian pencitraan itu sendiri adalah upaya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung dihasilkan dari sensasi-sensasi penginderaan suatu fenomena yang dijadikan sebagai *subject matter*, Imaji adalah suatu proses spontanitas

yang secara spontan menciptakan maknanya sendiri, hal ini juga diupayakan untuk mendapatkan esensi dari objek yang ada. Untuk mendapatkan esensi dari karakter objeknya melalui kematangan imajinasi, perenungan, dan pengalaman artistik yang dimiliki (Tedjoworo, 2001: 21).

Aura dapat juga dipahami sebagai medan energi yang mengelilingi semua material berbentuk partikel elektromagnetik, atau apapun yang ada di dunia ini memiliki struktur atom dan medan energi yang mengelilinginya, atom-atom yang terdapat pada makhluk hidup akan lebih aktif dan bergetar dari pada yang ada pada benda-benda mati. Magis sering dikatakan sebagai adanya kekuatan tertentu, magis merupakan fenomena yang banyak dikatakan sebagai kekuatan gaib yang irasional, namun dalam konteks pemikiran dapat diartikan sebagai sesuatu yang aneh dan unik (karena tidak mengetahui sebabnya) dan merupakan representasi hasil persepsi. Kekuatan magis dapat dipahami sebagai daya sugesti atau daya tarik tertentu. Contohnya: di era prasejarah, sebagian masyarakat meyakini petir sebagai kekuatan magis, namun pada akhirnya setelah berkembang pengetahuannya orang mulai menggunakan rasionya dan menemukan bahwa petir merupakan fenomena alam, yaitu peristiwa bertemunya antara awan yang bermuatan listrik positif dan negatif (Doyodipuro, 2003: 15).

EB Taylor menyatakan bahwa magis adalah sebuah *accult science* atau *pseudo science*, magis adalah cabang mistik yang mempelajari dunia aneh, yaitu supranatural, dunia yang dianggap sulit diterjang oleh akal manusia, karena itu pengalaman subjektif lebih banyak berperan dalam mistik magis. Demikian juga Frazer sempat mengatakan bahwa magi adalah sebuah *next of kin to science* (saudara ilmu), tetapi lebih ke arah *bastard sister science*, artinya saudara ilmu palsu. Kepalsuan dunia mistik magis, terjadi karena sering adanya penyimpangan akal. Banyak hal yang sulit diterima nalar, yang sebenarnya dapat dipelajari. Mistik magis tidak lain merupakan praktik mistik yang bertujuan untuk memperoleh daya kekuatan (*daya linuwih*). Kekuatan yang luar biasa tersebut merupakan manifestasi adanya kedekatan manusia dengan Tuhannya. Setelah dekat atau sering diistilahkan manunggalnya *kawula* dan *Gusti* diharapkan akan mendapatkan jalan yang tidak sulit untuk memiliki kekuatan magis, magis

artinya sebuah kekuatan super indrawi (Rondom, 2002: 9).

Aura magis merupakan hasil dari penerimaan informasi kesan visual ataupun persepsi visual yang terpancarkan dari suatu benda atau keadaan yang dapat memunculkan perasaan kewibawaan, keunikan, dan keajaiban. Persepsi itu sendiri adalah suatu proses pengenalan atau identifikasi sesuatu dengan menggunakan indera. Sedangkan kesan yang diterima secara individu sangat tergantung pada seluruh pengalaman yang diperoleh melalui proses berpikir, belajar, serta dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam maupun dari luar dirinya sendiri.

Pemahaman aura magis tidak dapat terlepas dari persoalan persepsi, karena penggunaan persepsi dapat dikatakan sebagai proses pemahaman ataupun pemberian makna atas suatu informasi terhadap rangsangan/stimulus yang dilihat dan dirasakan. Stimulus sendiri merupakan proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Proses kognisipun dimulai dari persepsi. Persepsi (*perceptio*) merupakan konsep yang penting dalam psikologi. Melalui persepsi manusia memandang dunianya, terlihat berwarna cerah, pucat, atau hitam, semuanya itu adalah persepsi. Sedangkan persepsi visual dinyatakan sangat penting, persepsi visual berperan pada proses menunjukkan kemampuan seseorang untuk mengikuti, menyadari, menyerap arti atau makna dari tampilan visual di sekitarnya secara selektif. Menurut pengamatan manusia terbiasa berpikir secara visual atau memiliki gambaran visual dalam otaknya, walaupun informasi yang diterimanya berbentuk verbal, contohnya, Ani membaca kata kucing, pesan verbal yang diterima Ani akan diterima dalam bentuk visual juga, karena Ani dapat membayangkan wujud kucing dalam pikirannya walaupun ia tidak melihat kucing yang melintas di depannya. Persepsi visual tergantung atas pengetahuan dan pengalaman sebelumnya (Malcolm dan Levie, 1978: 98).

Pencitraan aura magis dalam penciptaan karya seni di sini merupakan usaha menggambarkan objek yang dapat mempengaruhi kesan mental dari pandangan suatu fenomena yang memiliki nilai-nilai karisma estetik, aura magis dapat diartikan

sebagai kesan yang mengagumkan ataupun bahkan mengerikan, dan merupakan ungkapan emosi psikologis berdasarkan serapan-serapan visual yang digambarkan.

Untuk memahami aura magis, maka sangat penting mengerti akan persepsi visual, karena persepsi visual merupakan kemampuan dari menafsirkan informasi dari lingkungannya yang memberi cahaya untuk mencapai mata. Persepsi di sini lebih mengetengahkan penglihatan dari visi objek secara kolektif. Mencermati pencitraan aura magis memungkinkan individu untuk menyerap informasi dari objek yang dilihatnya secara cermat dan konsep verbal yang diinginkannya. Aura magis dapat diperoleh dan dirasakan dari pengalaman seseorang yang senang mengamati, mengikuti, dan melakukan kegiatan religi dan seni tradisi serta memiliki kepekaan persepsi virtual.

Pamor Keris.

Tidak ada data tertulis yang pasti mengenai kapan orang Jawa menemukan teknik tempa untuk pembuatan senjata ber-*pamor*. Namun dilihat dari bilah keris Jalak Budha sudah terlihat menampilkan gambaran *pamor*, sehingga dapat diperkirakan *pamor* dikenal bangsa Indonesia sekitar abad ke VII. Terjadinya *pamor* awalnya karena ketidak sengajaan seorang Empu dalam membuat senjata, dengan cara mencampur beberapa bahan besi yang ditempa sehingga memunculkan efek tekstur pada komposisi unsur-unsur logam yang bersenyawa, keteknikan pembuatan *pamor* dilakukan dengan cara menempa bahan besi berulang kali yang ditumpang tindih. Dengan cara tersebut memungkinkan dapat menimbulkan kesan/efek dan nuansa warna berbeda pada permukaan bilahnya. Hasil keteknikan pembuatan keris akan menampilkan tekstur sebagai gambaran motif yang sekarang dinamakan *pamor*. Pada keris tangguh Jenggala pada abad XI sudah dapat menampilkan kreativitas *pamor* yang amat indah dan mengagumkan, dengan demikian dapat dimungkinkan bahwa *pamor* bukan berasal dari ketidaksengajaan, melainkan disengaja dilakukan dengan mengendalikan metode dan teknik tempa dari rekayasa si *Empu* yang kreatif.

Motif atau pola gambaran *pamor* yang terbentuk pada permukaan bilah keris karena adanya perbedaan warna dan perbedaan nuansa dari bahan-

bahan logam yang digunakan sebagai bahan baku pembuatan keris. Dengan teknik tempa yang tumpang tindih menjadikan logam bahan baku keris menyatu dalam bentuk lapisan-lapisan tipis, tetapi bukan bersenyawa atau melebur satu dengan lainnya. Dengan lapisan yang tumpang tindih dan penyayatan pada permukaan bilah keris dapat membentuk efek tekstur yang menjadi gambaran pamor dan memiliki kesan ornamentik.

Gambaran motif *pamor* dapat diperjelas dan diperindah dengan cara *mewarangi*. *Mewarangi* adalah memberi larutan asam pada bagian bilah keris, efeknya warangan pada bahan yang terbuat dari baja akan menampilkan kesan warna hitam keabu-abuan, yang dari besi menjadikan bilah keris memiliki kesan warna hitam legam, sedangkan yang dari bahan pamor akan menampilkan kesan warna putih atau abu-abu keperakan. Motif dasar dari segala jenis *pamor* adalah *pamor beras wutah*, pamor ini penempaannya dilakukan hanya beberapa lapisan yang kemudian dibentuk menjadi beberapa lipatan, yang kemudian dibuat pilinan tertentu. Dari *pamor* dan *angsar pamor* keris tersebut mampu memberikan refleksi karisma estetik yang ditimbulkan dari kekuatan totalitas sang *empu* dalam berkarya seni logam, sehingga melahirkan karya yang menakjubkan.

PROSES PENCIPTAAN

Penciptaan karya seni lukis adalah suatu proses kreatif, yang diawali dengan adanya keinginan untuk menuangkan gagasan yang direpresentasikan dengan bahasa rupa, keinginan kuat untuk melukis secara sadar dijadikan sebagai sarana untuk menterjemahkan ide-ide yang muncul atas dorongan dari dalam diri sendiri untuk berekspresi. Penciptaan seni lukis yang dibuat di sini memilih pokok persoalan pencitraan aura magis. Aura magis sebagai aktivitas mental yang memiliki relasi kuat antara teks dan konteknya. Telaah aura magis secara verbal yang berkaitan dengan persoalannya menggunakan pendekatan teori dan pengamatan secara seksama dan mendalam sampai menemukan *inside* yang dapat dijadikan sebagai identitas kreatif. Mengawali proses melukis seperti juga yang dilakukan oleh kebanyakan para pelukis umumnya, yaitu dari munculnya ide atau gagasan. Ide memiliki peran awal dalam kerja kreatif, ide itu sendiri didapat dari dalam atau dari luar diri sendiri.

Ide Karya

Ide dalam penciptaan karya seni sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil karya nantinya, ide-ide yang cemerlang dan berbobot dapat dijadikan indikator sejauhmana seorang perupa memiliki kualitas pemahaman empiris terhadap realitas yang ada di lingkungannya. Selanjutnya ide yang divisualkan akan memberi daya tarik dan menjadi perhatian orang lain untuk lebih menikmati karya tersebut. Ide-ide penciptaan karya yang di buat di sini diperoleh dari pengamatan terdapat artefak-artefak seni tradisi pada umumnya, dan pada khususnya *pamor* keris dan tuahnya. Pengamatan dilakukan dari hal-hal yang kasat mata maupun beberapa hal yang tidak nampak yang meliputi mitos-mitos yang ada pada keris, hal itu dapat dirasakan sebagai aktivitas mental mengenai rasa takjub dan *greget* lain yang ada pada ruang lingkup keris. Ide menjadi sesuatu hal yang penting dalam proses penciptaan seni, karena ide yang baik akan melahirkan karya seni yang berkualitas.

Sehubungan dengan hal tersebut dan berkaitan dengan penciptaan karya seni yang dilakukan, maka ide-ide yang disajikan merupakan karisma estetik tua dan *pamor* keris yang direfleksikan dengan kehidupan sosial, politik dan budaya di Jawa. Kristalisasi ide akan dituangkan melalui impresi objeknya yang memiliki kesan tersendiri, selanjutnya impresi tersebut dapat mendorong untuk melakukan kerja kreatif. Usaha untuk mempertajam dan memperkaya ide bentuk dilakukan beberapa kegiatan yaitu wawancara dengan beberapa orang *empu* dan orang yang mengerti tentang aura magis *pamor* keris, serta berdiskusi dengan teman-teman pelukis. Sebagai langkah awal memvisualkan gagasan adalah melakukan eksplorasi dengan membuat sketsa, sketsa yang dibuat di sini di samping untuk mencari alternatif bentuk sekaligus digunakan untuk membangun komposisinya.

Persiapan Bahan dan Alat

Secara fisik karya seni lukis yang berkualitas dapat ditengarai dengan penggunaan media atau bahan yang memiliki kualitas baik, karena dengan penggunaan media yang berkualitas dapat menjadikan karya bertahan hingga ratusan tahun. Untuk alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan karya seni lukis di sini adalah: kuas dengan berbagai ukuran, jenis dan *merk*, dipilih jenis kuas yang kuat bulu-bulunya, agar disaat menggunakannya tidak ada bulu kuas yang

tertinggal di kanvas. Penggunaan kuas disesuaikan dengan bidang garapnya, sehingga diperlukan kuas dengan berbagai ukuran, dari kuas yang paling kecil sampai dengan kuas dengan ukuran besar mencapai empat *inchi*. Jenis bulu kuas digunakan dari kuas berbulu halus sampai kuas yang berbulu kasar. Sedangkan alat untuk mencampur cat dan menggoreskan tekstur digunakan pisau palet. Selain alat-alat pokok tersebut di atas juga digunakan alat bantu seperti kain kasa sebagai alat pembersih kuas, tempat cuci kuas dan lampu penerangan yang disesuaikan dengan kebutuhan cahaya. Lampu penerangan sangat diperlukan karena proses melukis sering dilakukan pada malam hari, mengingat pada siang harinya digunakan untuk kegiatan mengajar, pada penyelesaian akhir tetap dilakukan pada siang hari agar mendapatkan warna yang diinginkan.

Bahan warna untuk melukis adalah cat minyak merk *Talens, Amsterdam, dan Winston*, dengan menggunakan medium *lijn oil merk Winston*, untuk finishing karya menggunakan vernis *Winston*. Bahan tekstur menggunakan *modelling paste merk Winston*, terkadang juga menggunakan bahan campuran serbuk tulang binatang. Sedangkan bahan mencuci kuas menggunakan minyak tanah dicampur dengan bensin. Proses mencuci kuas dilakukan dua kali, pertama kuas yang terkena cat langsung dicuci pada tempat tersendiri, baru kemudian dicuci lagi menggunakan bensin di tempat yang berbeda. Pada proses berikutnya adalah menyiapkan kanvas yang sudah terpasang di *spanram* dengan ukuran yang sudah disesuaikan kebutuhan, karena pada kenyataannya seorang pelukis kadang-kadang mempunyai keinginan melukis dengan format sedang, dan pada saat tertentu berkeinginan melukis dengan format kecil, tetapi pada saat yang berbeda berkeinginan untuk melukis dengan format yang besar. Format lukisan memang mempengaruhi spirit melukis, sehingga dalam melukis selalu mempertimbangkan format karya yang akan dibuatnya.

Pembentukan (Tahap-tahap)

Pembentukan karya seni lukis jika dipetakan dan distrukturkan merupakan bagian aktifitas proses kreatif yang diawali dengan persepsi, kemudian menggunakan intuisi, imajinasi, emosi, intelexi dan keterampilannya. Keterampilan untuk memecahkan masalah teknik yang akan digunakan dalam melukis.

Proses kreatif secara global dapat diklasifikasikan dari persiapan, pengendapan dan perwujudan.

Tahap persiapan dimulai dengan kajian terhadap masalah yang berkaitan dengan pencitraan aura magis, dengan melakukan pengamatan terhadap adanya pencitraan aura magis pada *pamor keris*. Pencermatan dilakukan dari segala sudut pandang untuk mendapatkan beberapa aspek yang diperlukan, kemudian hasil pengamatan tersebut diendapkan. Pada proses pengendapan biasanya tidak menyadari sedang berpikir tentang sesuatu hal yang dihadapinya namun selalu terbayang bentuk-bentuk objek yang akan divisualkan. Sebagai contoh pada karya yang berjudul *kalamenga*, proses karya ini bermula dari melihat keris ber-*pamor blarak sineret*, namun saat mengamati dengan serius di lingkungan sekitar si *empunya keris* beberapa orang saling membahas tuah keris tersebut. Pembahasan tuah tersebut pada akhirnya banyak menimbulkan lontaran-lontaran kata yang asal ngomong, hal ini dikarenakan pemahaman tentang tuah keris belum banyak dimengerti, namun tidak sedikit orang yang merasa faham tuahnya. Semestinya untuk memahami tuah keris harus mengerti tentang simbol-simbol visual maupun verbal yang terdapat pada keris tersebut.

Langkah perwujudan merupakan keabsahan ide yang diuji dan disempurnakan menjadi bentuk karya seni yang nyata. Awal pembentukan karya seni lukis di sini adalah melakukan eksplorasi, untuk menemukan keselarasan gagasan-gagasan yang dibangunnya dengan konsep bentuk yang diinginkan serta kesesuaian dengan teknik yang digunakan. Kegiatan eksplorasi dilakukan pada unsur-unsur tekstual maupun kontekstualnya. Eksplorasi juga dilakukan untuk menggali kemungkinan adanya berbagai unsur bentuk yang dapat disajikan, disamping itu juga merupakan upaya untuk menemukan sesuatu hal yang dirasakan dapat dijadikan sebagai daya dukung tercapainya tujuan dalam berkarya. Pencitraan aura magis dijadikan sebagai *subject matter* dalam seni lukis di sini, yang dimaksudkan adalah usaha sadar untuk memberikan gambaran kesan mistis atau magis pada karya seni lukis yang dibuat, sehingga pada karya tersebut dapat disajikan adanya karisma estetik, bahkan dapat memberi kesan adanya misteri pada objek yang digarap, dengan teknik pengolahan warna, tekstur dan bentuk. Gambaran atau pencitraan aura

magis bukan dalam bentuk visual namun lebih memberikan kesan psikologis adanya kewibawaan yang berkaitan dengan nilai keindahan dalam karya tersebut. Kemampuan teknis dan dorongan rasa dari dalam diri yang mampu membangun kesan tersebut.

Eksplorasi Ide dan Bentuk

Eksplorasi ide mengutamakan rangsangan kuat yang muncul saat melihat pencitraan aura magis *pamor keris*, kekuatan rangsangan tersebut datangnya kadang cepat dan kadang juga memerlukan waktu yang agak lama. Dari melihat *pamor keris* biasanya ada keinginan untuk memahami *angsar* atau *tuahnya*, dalam *angsar* atau *tuah pamor keris* disitulah terdapat makna-makna filosofis yang diyakini bahkan banyak yang sudah menjadi mitos. Dari makna filosofis ataupun mitos yang ada pada *tuah/angsar pamor keris* tersebut kemudian direfleksikan pada fenomena sosial, politik, dan budaya yang sering dituangkan pada *tuah* dan *angsar-nya*. Refleksi terjadi akibat munculnya asosiasi-asosiasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pada peristiwa yang menyentuh hati, namun kadang juga harapan-harapan baik untuk hajat hidup manusia.

Proses penciptaan karya seni lukis di sini ide dijabarkan menjadi metafor-metafor baru terlebih dahulu, sampai ditemukan impresi dari objek yang dimaksud. Secara otomatis rancang bangun ide bentuknya menjadi simbol bahasa ungkapnya, Ide bentuk dari objek yang dipilih akan didekonstruksi menjadi tidak utuh lagi ataupun tidak representatif lagi. Di samping itu juga kadang ditampilkan bentuk dari hasil penyederhanaan objek, yang di dalamnya diberi unsur-unsur bentuk yang dijadikan sebagai motifnya, namun terkadang bayang-bayang bentuk secara utuh masih dapat dirasakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rancang bangun bentuk objek dalam karya seni lukis di sini dapat diartikan sebagai abstraksi objek sebagai konsep bentuknya, dan tampilan objek merupakan sajian impresi dari objek yang dipilihnya.

Ekplorasi Media dan Teknik

Tahapan berkarya seni memiliki rangkaian proses kegiatan kreatif yang berkesinambungan, dari ide sampai dengan visualisasinya membutuhkan proses yang spesifik, setiap orang dalam berkarya seni tidak

selalu runtut sesuai dengan struktur tahapan yang dianggap baku, pada kenyataannya kecepatan dan kepiawaian melakukan kegiatan disetiap tahapan setiap seniman sangat berbeda waktu dan strateginya. Hal tersebut dikarenakan pengaruh internal maupun eksternal dari si seniman sendiri serta daya kreatif yang dimilikinya. Proses visualisasi pencitraan aura magis dalam seni lukis yang dilakukan merujuk pada proses visual dari pola-pola *pamor keris* sebagai dasar penciptaan aura magisnya yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja. Sengaja dalam hal ini adalah adanya kesadaran untuk membangun citra magis dalam karya seni, sedangkan tidak sengaja ini dimaksudkan melalui eksperimen teknik dapat memunculkan kesan magis.

Proses untuk menghadirkan citra magis berawal dari kajian estetika *pamor keris* yang memiliki elemen-elemen seni rupa yang diantaranya, bentuk, warna, tekstur, dan irama, dari elemen-elemen tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menampilkan kesan magisnya. Sedangkan metafor-metafor dan simbol-simbol yang ada dalam *pamor keris* dan *tuahnya* dapat memberi refleksi untuk membangun ide-ide kreatif dalam menjabarkan gagasan yang berkaitan dengan fenomena dan realitas yang menjadi daya tarik, sehingga dalam penggambarannya akan sangat berbeda dengan yang terdapat pada *pamor* tersebut. Karya seni lukis pencitraan aura magis di sini, objek ataupun simbol-simbol yang ditampilkan merupakan impresi dari objek. Terjadinya perubahan pada bentuk objeknya merupakan bagian dari transformasi estetika *pamor keris*. Sebagai elemen pokok yang dominan dalam pencitraan aura magis pada seni lukis adalah warna dan tekstur. Warna dan tekstur banyak berperan sebagai sarana untuk memunculkan persepsi magis ataupun penggambaran aura magis, sehingga dalam proses penciptaan warna dan tekstur menjadi sarana penting yang dapat memberi rangsangan karisma estetis dan mempengaruhi psikologis bagi orang yang melihatnya.

Eksplorasi media dan teknik dalam penciptaan kali ini lebih memilih pada media campuran, menggunakan cat *acrylic*, cat minyak, *gesso*, *modeling paste* dan beberapa media tambahan berupa serbuk tulang binatang. Serbuk tulang binatang ini setelah diolah akan memiliki kesan

tersendiri. Sedangkan teknik yang digunakan masih cenderung menggunakan teknik yang konvensional, dalam mewarnai menggunakan teknik tumpang tindih, teknik *renaissance* dan teknik campuran. Proses visualisasi karya yang dibuat sering kali diawali dengan persoalan-persoalan non teknis, terutama yang berada pada pikiran dan menjadi bahan pertimbangan artistik adalah bagaimana menterjemahkan gagasan dengan cara memunculkan kesederhanaan bentuk objeknya, namun dapat memiliki *greget* atau kesan magis yang kuat. Pencapaian kesan magis disinilah pengolahan ide dan konsep bentuk yang dirancang sangat berpengaruh dalam visualisasi karya seni yang dibuat, dengan demikian kematangan ide dan keterampilan teknik yang dimiliki seorang pelukis dapat menghasilkan karya yang berkualitas. Keterampilan lebih ditekankan untuk memecahkan masalah teknik yang dijadikan sebagai jembatan atau sarana untuk memvisualisasikan gagasan.

Proses kreatif yang dilakukan pada kerja seni dari persiapan sampai dengan penyelesaian akhir memerlukan konsentrasi dan totalitas yang sangat menguras energi. Energi-energi di saat proses kreatif tersebut akan mengkristal dan menyatu dalam karya yang dibuatnya, sehingga kumpulan energi tersebut dapat memproyeksikan kekuatan magis pada karya yang dibuatnya. Selanjutnya secara teknik dilakukan kontrol terhadap karyanya yang dianggap selesai atau belum, hal tersebut dilakukan sebagai upaya mengevaluasi proses kreatifnya. Penciptaan karya seni lukis tidak selalu berjalan lancar seperti yang dipikirkan, kadang-kadang disaat proses muncul gagasan-gagasan baru yang tidak jelas namun sangat mendorong emosi untuk menterjemahkannya. Pada saat memulai menuangkan gagasan di atas kanvas, yang dilakukan terlebih dahulu adalah membuat beberapa sketsa-sketsa sebagai pencarian esensi bentuk objek yang diinginkan. Pada proses ini dapat menghasilkan beberapa sketsa, yang selanjutnya dipilih salah satu sketsa untuk divisualkan. Langkah-langkah visualisasi diawali dengan memindahkan sketsa terpilih yang dibuat sebelumnya di kanvas, peminahan sketsa di kanvas kadang-kadang mengalami pengembangan atau perombakan yang berarti, maupun kadang juga tidak mengalami perubahan sama sekali.

Proses pewarnaan pada karya diawali dengan memberi warna-warna dasar pada bagian objek

maupun latar belakangnya, dan untuk membuat dimensi ruang pada bagian objek tertentu dibuat *under painting*. Warna dasar dibuat agak cair dengan memperbanyak *lijn oil*, karena pada bagian unsur bentuk tertentu nantinya warna dasar tersebut akan diserap lagi dengan menggunakan kain kasa atau koran bekas. Teknik menyerap cat tersebut dilakukan untuk mendapatkan efek tekstur yang dibuat lebih terlihat nilai raba. Langkah selanjutnya adalah menunggu hingga warna dasar tersebut kering, kemudian setelah warna dasar kering ditumpangi dengan warna-warna yang senada, dari proses pewarnaan yang ke dua ini biasanya muncul nilai keruangan dari pengolahan gelap terang bentuk-bentuk tertentu. Proses berikutnya adalah memberi penekanan pada bentuk-bentuk tertentu yang harus ditonjolkan maupun hari ditenggelamkan/diredam. Kemudian langkah berikutnya adalah memberi aksentuasi pada unsur bentuk bagian objek dengan memberi penekanan warna yang lebih kontras, dan langkah akhir adalah mencermati ulang warna-warna pada objek serta warna latar belakang, karena tidak menutup kemungkinan ada bagian tertentu yang harus diselaraskan dengan unsur-unsur yang lainnya. Setelah karya dianggap selesai, kemudian memberi warna gelap pada bagian samping atas, bawah, kanan dan kiri lukisan.

Proses melukis yang selalu dilakukan adalah diawali dengan melihat kanvas kosong yang secara otomatis sambil membayangkan bentuk-bentuk yang akan dimunculkan, kejadian tersebut dapat berlangsung selama 30 menit, dapat juga berlangsung sampai beberapa jam, bahkan sering terjadi sampai beberapa hari. Pada awal proses melukis sering terjadinya perdebatan pikiran dan emosi untuk melaksanakan eksekusi teknisnya, dan disaat itulah upaya pengembangan konsep bentuk terjadi, yang sekaligus muncul persoalan pertimbangan artistik, dan secara otomatis juga membuat komposisi bidang dan bentuknya agar mendapatkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Setelah komposisi ditentukan kemudian membuat sketsa global tentang bentuk dan unsur-unsur bentuk yang diinginkan, baru kemudian memberi tekstur pada bagian-bagian objek dengan menggunakan *modeling paste*, saat menempelkan tekstur, diperlukan pertimbangan mengenai nilai-nilai keluasan ruang dan karakter bentuk objeknya, yang kemudian menunggu kondisi tekstur sampai kering. Sebagai langkah selanjutnya adalah memberi

warna-warna dasar pada bagian latar belakang yang cenderung lebih gelap dari pada warna-warna objek yang ditampilkan, dengan demikian samar-samar akan terlihat mana yang menjadi latar belakang dan mana yang menjadi latar depannya. Hal tersebut dilakukan untuk dapat melihat kesan ruang dan bentuknya, di samping itu juga pada kenyataannya saat melihat nilai ruang yang terbangun dapat merangsang untuk lebih menguatkan emosi dalam melakukan kerja kreatif. Sambil menunggu warna pada bagian tertentu mengering, proses selanjutnya dapat berlangsung untuk membuat efek-efek pada bagian objek dengan cara menggunakan teknik serap atau gores yang disesuaikan dengan karakter ataupun efek yang diinginkan. Pada proses ini juga dilakukan dekonstruksi bentuk objek, dengan cara objek yang sudah muncul gambarnya dipecah-pecah lagi sampai dapat memperlihatkan abstraksi objek itu sendiri. Kemudian setelah semua cat dasar secara keseluruhan kering, proses berikutnya adalah membuat warna-warna objek dan latar belakang menjadi lebih padat dan kontras, hal ini dilakukan dalam satu kali proses ataupun dua kali namun pada kondisi tertentu dapat terjadi pengulangan sampai lima atau enam kali pewarnaannya. Secara umum proses pewarnaannya menggunakan teknik *impasto*, namun pada bagian tertentu ada yang menggunakan teknik realis, karena teknik ini dianggap sesuai dengan fantasi yang diinginkan. Pada saat proses visualisasi karya, disaat itulah terjadi pergulatan pikiran, dan rasa untuk menyetengahkan ide, konsep wujud, serta keteknikan yang digunakan. Proses pergulatan tersebut terjadi secara otomatis, karena sifatnya lebih pada spontanitas pribadi, sedangkan pengolahan-pengolahan pencitraan aura magis memerlukan pemilihan warna, pemanfaatan tekstur dan konsentrasi tersendiri.

Presentasi (Evaluasi Teknik)

Tahapan proses berkarya tidak selalu sesuai dengan apa yang direncanakan, visualisasi pencitraan aura magis dalam karya-karya yang dibuat merupakan hasil visualisasi pengamatan dan kajian terhadap artefak-artefak seni tradisi umumnya dan *pamor keris* pada khususnya. Dari ciri-ciri aura magis tersebut kemudian dituangkan dalam seni lukis. Sedangkan ciri-ciri yang menonjol pada pencitraan aura magis lebih ditekankan pada kemampuan mengoptimalkan pengorganisasian elemen-elemen seni lukisnya, bentuk lukisan yang dibuat

berdasarkan impresi objeknya, dengan konsep bentuk mengabstraksikan objek, unsur bentuknya merupakan motifnya, sedangkan warna yang digunakan cenderung menggunakan warna-warna tanah, kusam, gelap yang memberi kesan mencekam, kuat, dan padat. Pemanfaatan tekstur lebih banyak menampilkan tekstur nyata, karena tonjolan-tonjolan tekstur dapat memberi kesan kuat, artistik, dan memiliki daya ganggu untuk berfantasi, yang dikuatkan dengan konsep dan ide. Sedangkan proses visualisasi pencitraan aura magis merupakan transformasi estetis dari *angsar/tuah* dan *pamor keris*, serta pola-pola keteknikan yang dilakukan berulang merupakan langkah untuk menterjemahkan pencitraan aura magis dalam seni lukis

a. Lukisan berjudul: *Miris ing Megatruh*

Lukisan yang berjudul *Miris ing Megatruh*, 2010, 146 cm x 114 cm, cat minyak di kanvas. Karya ini merupakan catatan pribadi, terinspirasi dari keris *pamor Bonang Rinenteng* yang mempunyai *pamor* berbentuk bulatan-bulatan berderet kanan kiri teratur lurus di tengah bilah keris. Bulatan-bulatan tersebut mengasosiasikan bentuk payudara yang diulang-ulang, disaat itulah asosiasi terbangun dan mengingatkan pada peristiwa yang dialami oleh sang isteri. Peristiwa tragis pada bulan Agustus tahun 2009, yang dialami sang istri karena penyakit kanker payudaranya pecah, lebih dari 6 tahun ia menderita kanker payudara. Dengan berjalannya waktu lama kelamaan kanker yang dideritanya semakin membesar, namun karena takut untuk di operasi secara medis, ia memilih pengobatan secara herbal dan doa-doa khusus yang dilakukan secara tekun dan bahkan sangat serius. Keinginan yang kuat untuk mendapatkan kesembuhan tanpa dioperasi secara medis, maka yang dapat dilakukan adalah pengobatan dengan menggunakan herbal secara rutin, walaupun pada praktiknya harus berganti-ganti jenis obat herbalnya. Namun yang tak kalah pentingnya ia juga selalu memohon kepada Tuhan dengan tekun berdoa secara rutin, pagi, siang, malam, terus menerus tanpa henti. Puncaknya pada bulan Agustus yang bersamaan dengan bulan puasa tahun 2009, hampir setiap saat ia melakukan sembahyang untuk memohon kesembuhan sakitnya tanpa operasi. Dan setelah melewati hari raya Idul Fitri tahun 2009, terjadilah peristiwa yang menegangkan karena kanker payudara yang dideritanya membengkak lebih besar dan terlihat menegang, keras, badannya

terasa panas sekali sehingga tidak kuat memakai pakaian. Kejadian itu berlangsung selama empat hari, yang pada akhirnya kanker tersebut pecah. Pecahnya kanker payudara tersebut menjadikan suasana hati dan pikiran kacau balau, panik, bingung dan penuh kekhawatiran, karena dalam kondisi yang mengkhawatirkanpun ia tetap tidak mau dibawa ke dokter ataupun ke rumah sakit. Yang dapat dilakukan hanyalah pasrah kepada Tuhan Yang Maha Esa agar mendapat mukzijat kesembuhan. Setelah berselang tiga hari ada keajaiban yang mengejutkan, ia sudah terlihat sembuh dari sakitnya walaupun masih agak pucat dan lemas, dan anehnya luka yang ada di payudaranya terlihat mengering, yang akhirnya terasa sehat hingga sampai saat ini, peristiwa tragis tersebut membuat takut dan khawatir (*miris*), karena banyak orang yang meninggal dunia (*megatruh*) karena mengindap kanker payudara.

Pengertian *megatruh* yang dimaksud adalah putusnya atau lepasnya roh atau nyawa dengan badan jasmani, sehingga manusia tidak berjiwa lagi alias meninggal dunia. Kejadian tragis tersebut di atas mendorong dan memberi inspirasi untuk membuat catatan pribadi yang sangat penting tentang peristiwa tersebut, dengan demikian dalam lukisan ini ditampilkan abstraksi bentuk payudara yang memiliki kesan berantakan, namun masih terlihat nilai-nilai keindahannya. Penggambaran bentuk objek tidak ditampilkan secara representatif, hanya ditampilkan bentuk-bentuk tertentu yang masih memberi persepsi tentang payudara. Penyederhanaan bentuk objek merupakan dari menyetengahkan impresi objek, sekaligus menyederhanakan bentuk objeknya. Sedangkan kesan magis yang disajikan merupakan refleksi dari suasana yang mencekam dari peristiwa tersebut di atas. Konsep bentuk pada karya ini lebih menyederhanakan bentuk objeknya, namun ada fokus atau pusat perhatian yang ditampilkan lebih kontras, sedangkan kesan magis yang disajikan merupakan hasil pengorganisasian elemen-elemen seni lukis serta kekuatan rasa yang memberikan *greget* pada karya tersebut.

Pembentukan karya ini dimulai dengan membuat sketsa-sketsa dengan objek bentuk payudara, dari bentuk objek tersebut disederhanakan, atau diabstraksikan sedemikian rupa namun bayang-bayang objek secara utuh masih terlihat figurinya. beberapa unsur bentuk berupa garis-garis lingkaran,

hal ini diupayakan untuk mengaburkan bentuk objek agar tidak terlihat representatif dan tidak memberi kesan porno. Dalam karya ini eksplorasi bentuknya dilakukan sebanyak tiga kali, Setelah sketsa dianggap cocok dengan keinginan, kemudian memindahkan sketsa tersebut di atas kanvas, yang selanjutnya mengoleskan tekstur dengan *modeling paste* pada bagian-bagian tertentu menggunakan pisau palet. Pada saat memberi tekstur sengaja dibuat tebal tipis, yang dalam pewarnaan akan mendapatkan *ritme* yang diinginkan. Sebelum diberi warna dasar pada bagian-bagian tertentu dari objek dibuat *under painting*, hal tersebut dirancang untuk memberi kesan keruangan pada objeknya. Pemilihan warna-warnanya diupayakan menggunakan warna-warna yang gelap agar kesan magis dan mencekam dapat dicapai.



Gambar 1. Sketsa Karya: Basuki Sumartono, *Miris ing Megatruh*, 2010, (Sumber: Dokumen Penulis).



Gambar 2. Karya: Basuki Sumartono, *Miris Ing Megatruh*, 2010, Cat Minyak/Mixed media di kanvas, 146 x 114 cm, (Sumber: Dokumen Penulis).

Karya ini tetap menampilkan obyek bentuk payudara, namun payudara yang ditampilkan sudah mengalami penyederhanaan bentuk, secara teknik hampir sama pengerjaannya dengan karya-karya sebelumnya, hanya saja pada bagian latar belakang mencoba menyajikan kesan yang tidak halus, agar memberi adanya kesan tidak tenang, pada kenyataannya saat peristiwa tersebut berlangsung suasana hati sangat panik, bingung, namun tetap mencoba untuk tenang.

Pada pembuatan latar belakang objek sengaja dipecah-pecah menjadi dari beberapa bidang, hal tersebut lebih untuk pencapaian kesan keruangan. Kesan ruang yang ditampilkan dimaksudkan untuk mewakili suasana hati yang tak menentu saat itu, suasana hati yang penuh dengan kekhawatiran dan kebingungan. Namun secara menyeluruh kesan atau impresi objek tetap terjaga (lihat gambar 2). Dalam karya *Miris ing Megatruh* ini mengalami perubahan warna sampai tiga kali, perubahan warna yang terjadi semata-mata dikarenakan untuk mencapai kesan magis, yang disesuaikan dengan kenyataannya pada saat terjadinya peristiwa yang ada pada ide tersebut terasa sangat mengerikan. Percampuran warna coklat, sedikit kehijauan yang merupakan dominasi pada karya tersebut dengan aksentuasi warna kebiruan. Penggunaan bidang-bidang kosong hanya untuk memfokuskan pada objek yang dihadirkan, dengan kata lain objek yang dimaksudkan lebih menjadi pusat perhatian.

b. Lukisan berjudul: *Mijil Katuranggan*

Lukisan dengan judul *Mijil Katuranggan*, 2010, 146 cm x 114 cm, Cat minyak di Kanvas. Karya ini terinspirasi dari keris berpamor *Putri Kinurung*, bentuk *pamornya* organis menyerupai gambaran danau yang di dalamnya ada bulatan tak beraturan kecil-kecil, letaknya di tengah sor-soran. Nama *pamor Putri kinurung* mengasosiasikan adanya seorang wanita yang dikurung, dan di sinilah fantasi keindahan tentang seorang wanita terbangun. Salah satu fantasi yang menarik pada tubuh wanita adalah pantat, dan tidak dapat dipungkiri bahwa pantat merupakan salah satu bahan fantasi seksual yang tidak kalah menggairkannya dibanding bagian tubuh yang lain, dengan kata lain salah satu bagian tubuh seorang perempuan yang juga menggoda mata lelaki adalah pantat. Itulah sebabnya ketika seorang perempuan menggunakan pakaian ketat

sebagian lelaki mengagumi lekuk-lekuk gumpalan padat bercelah yang menawan hati. Pantat yang dianggap ideal adalah pantat yang padat dan berisi, terlihat sintal, dalam budaya Jawa sebagian orang mempercayai kalau ada seorang wanita di saat berjalan pantatnya terlihat bergoyang/bergerak dengan sendirinya, itu menandakan wanita tersebut banyak rejeki. Kalau dicermati memang ada karakter wanita jika berjalan pantatnya bergerak dan ada juga yang tidak bergerak. Dalam budaya Jawa istilah mengartikan hal-hal yang berkaitan dengan tubuh manusia dinamakan *katuranggan*, yaitu salah satu cara membaca bagian-bagian tubuh manusia yang dikaitkan dengan kehidupan seseorang. Sedangkan *mijil* memberi pengertian tentang kelahiran untuk menuju kebaikan.

Dipilihnya simbol pantat karena dari jaman ke jaman selagi masih ada kehidupan sexual tetap menjadi bagian hidup manusia. Aktivitas sexual merupakan naluri semua makhluk hidup untuk mengembangkan keturunannya. Ada yang beranggapan sex itu sakral. Namun tidak sedikit yang memahami sex itu merupakan salah satu sarana untuk memuaskan diri. Realitas dalam dunia sexual pantat seorang wanita merupakan salah satu dari bagian tubuh yang mempesona lawan jenis. Pantat menjadi menarik dalam fantasi sexual. Dan sering juga para lelaki membicarakan pantat perempuan yang sedang lewat namun memiliki bentuk yang sintal. Memang tidak semua pria berselera demikian namun realitasnya menunjukkan bahwa pantat perempuan adalah magnet sexual yang kuat. Dalam budaya Jawa dipercayai kalau seorang wanita memiliki pantat yang dapat bergerak saat dia berjalan, maka wanita tersebut mempunyai keberuntungan yang besar, banyak rejeki dan setia pada suami.

Proses visualisasi karya ini diawali dengan membuat beberapa sketsa tentang pantat, diambilnya objek pantat tersebut ternyata tidak langsung tervisualisasikan secara representatif, namun terlebih dahulu dioalah bentuknya agar tersamar dari bentuk aslinya dan unsur-unsur bentuk digambarkan sebagai motif saja. Setelah memilih satu sketsa yang dianggap cocok, kemudian di buat sketsa di atas kanvas.

Langkah berikutnya memberi tekstur pada bagian tertentu, tekstur ini sangat penting karena

merupakan salah satu sarana pencapaian kesan magis. Disamping menggunakan teknik yang konvensional juga digunakan teknik realis untuk memberi penekanan pada bagian unsur-unsur objek. Bentuk objek pantat sengaja digambarkan secara *siluet* merupakan usaha untuk mengabstraksikan objeknya, yang di dalamnya diisi dengan bentuk-bentuk yang mengesankan imajinasi bentuk yang memiliki fantasi-fantasi baru namun masih berkaitan dengan eksistensi pantat. Penggunaan warna tetap menggunakan warna-warna yang berat, hal tersebut untuk menegaskan bahwa sex tetap saja harus difahami sebagai aktifitas sakral, tidak sebagai pemuas nafsu biologis. Sedang beberapa bagian dibuat kontras untuk memberi dinamika dan keharmonisan karya (lihat Gambar: 4)



Gambar 3. Sketsa karya: Basuki Sumartono, *Mijil Katuranggan*, 2010, (Sumber: Dokumen Penulis).



Gambar 4. Karya: Basuki Sumartono, *Mijil Katuranggan*, 2010, Cat Minyak/Mixed media di kanvas, 146 x 114 cm, (Sumber: Dokumen Penulis).

ANALISIS

Pamor keris dipilih sebagai fokus kajian dalam merefleksikan pencitraan aura magis, keris sebagai artefak budaya merupakan hasil dari sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia, jaman dahulu keris juga dipergunakan sebagai pusaka yang diandalkan karena diyakini memiliki kekuatan atau sifat *kandel*, sifat *kandel* merupakan ungkapan adanya tambahan kekuatan fisik yang lebih atau kebal terhadap pukulan senjata tajam maupun peluru tajam. Sebagai pusaka yang diyakini mampu melindungi kehidupan seseorang secara metafisik. Namun demikian keris sekarang dilihat dari prosesnya dan hasil fisik yang luar biasa dapat dikatakan sebagai karya seni yang sangat istimewa.

Pada tubuh atau bilah keris terdapat *pamor* yang penuh dengan sistem simbol, yang di dalamnya terkandung mitos-mitos tertentu, keadaan tersebut sering digunakan sebagai acuan maupun pedoman bagi kehidupan masyarakat. Sebagai sistem simbol *pamor* keris penuh dengan makna, *pamor* keris dapat konotasikan sebagai karya seni dari hasil gagasan yang diekspresikan melalui media logam. *Pamor* keris menjadi identik dengan motif yang terdapat pada tubuh keris. Motif atau gambar *pamor* merupakan hasil stilasi dan bahkan abstraksi dari objek gagasannya, yang sekaligus menjadi nama *pamor* tersebut. Setiap *pamor* keris dapat memiliki citra rasa yang berbeda, kadang dirasakan ada keanehan yang dapat dianggap mistis oleh sebagian orang. Ada juga keunikan dalam ujud keris, karena keris yang baik mampu memiliki keseimbangan fisik saat ditegakkan, namun keadaan tersebut kadang dianggap keris tersebut memiliki misteri atau ada penunggunya tertentu (dalam hal ini yang dimaksud adalah makhluk halus).

Oleh banyak orang *pamor* keris sekaligus *angsarnya* atau tuahnya setelah diamati memiliki kesan mental atau persepsi yang penuh misteri, kondisi tersebut lebih dikenal orang dengan istilah *perbawa*/aura magis. *Perbawa* yang dimiliki *pamor* keris dapat diartikan sebagai aura magis, yang tidak serta merta dapat dilihat secara utuh sebagai objek yang kasat mata, karena aura magis merupakan kesan mental yang menerima informasi verbal maupun visual untuk dapat dirasakan adanya kewibawaan keindahannya. Merasakan aura magis merupakan

aktivitas psikologis yang dapat diterima oleh orang yang memiliki pengalaman religi dan estetis. Dengan demikian pencitraan aura magis dapat ditafsirkan sebagai gambaran suatu hasil pengamatan yang mengakibatkan aktivitas mental dapat merasakan suatu objek yang memiliki daya tarik ataupun misteri, serta memiliki karisma ataupun kewibawaan (*perbawa*).

Berkaitan dengan beberapa hal tersebut di atas maka aura magis dapat difahami sebagai karisma estetis. Karena rangsangan atau rasa kewibawaan, takjub, bahkan misteri yang ada dapat dirasakan melalui penglihatan objeknya dengan kepekaan atau sensitivitas rasa. Pada kenyataannya dari hasil pengamatan dan dicermati secara menyeluruh dengan kajian estetis ternyata aura magis memiliki kandungan keindahan yang terselubung dalam objek yang ada.

Kajian tentang pencitraan aura magis pada *pamor* keris secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan bagaimana aura magis *pamor* keris dapat menjadi *subject matter* penciptaan seni lukis, serta dapat dikembangkan dalam penciptaan karya seni lainnya dengan menyesuaikan perubahan lingkungan sosial dan budayanya.

Proses visualisasi pencitraan aura magis dalam seni lukis di sini secara konsep dilakukan dengan cara melakukan transformasi estetis dan penggunaan pola *pamor* sebagai langkah mengeksplorasi bentuk objek sebagai simbol gagasan. Secara teknik transformasi estetis dilakukan dengan menggunakan elemen-elemen seni rupa yang diantaranya adalah terwujudnya bentuk-bentuk tertentu yang tidak representatif dan warna-warna yang cenderung kelam, gelap, kusam, serta menggunakan tekstur nyata maupun tekstur semu untuk menambah kekuatan tampilan visualnya. Pencitraan aura magis merupakan usaha untuk mengekspresikan gagasan dengan memberi kesan magis pada karya lukisan yang dibuatnya. Aura magis yang dimaksudkan adalah terjadinya persepsi adanya misteri yang dapat menjadikan kesan mental adanya sesuatu hal yang aneh atau pun takjub setelah melihat karya lukisan dan sekaligus mendapat informasi tentang persepsi magis. Pengertian persepsi magis berdasarkan pengamatan dapat diartikan sebagai

adanya perasaan ataupun kesan yang mencekam, misteri, mungkin dapat juga mengerikan ataupun menakutkan, namun seluruh perasaan itu dapat hadir dengan diawali adanya nilai-nilai estetis dan artistik yang diekspresikan dalam karya yang dibuatnya.

Eksekusi penciptaan seni lukis yang mengusung pokok persoalan pencitraan aura magis di sini lebih menitik beratkan pada pengolahan tekniknya yang mampu menghadirkan kesan adanya misteri, takjub, ataupun menakutkan, namun misteri dalam karya yang dibuat merupakan sajian artistik yang berkaitan erat dengan adanya karisma estetis. Pencitraan aura magis pada dasarnya merupakan kecermatan memahami masalah makna, nilai rasa dan simbol yang dijadikan fokus sebagai objek, sedangkan aura magis sebagai *subject matter*, yang kemudian dijadikan sebagai acuan ataupun pedoman bagi penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan teknik campuran dan pengolahan tekstur, warna serta bentuk tertentu, sehingga dapat menjadi sistem dalam pembentukan simbol-simbol baru.

Dalam pemberian makna dari bentuk yang dibuat bersifat subjektif/personal, visualisasi pencitraan aura magis dalam seni lukis di sini memberikan konotasi bahwa aura magis yang diupayakan hadir merupakan hasil totalitas dalam mengekspresikan gagasan dengan menampilkan abstraksi bentuk objeknya, sedangkan bentuk objek yang diciptakan merupakan interpretasi atau pun representasi dari *angsar* dan nilai-nilai yang terkandung dalam *pamor* keris. Proses kreatif yang dibuat merupakan ungkapan gagasan yang berkaitan dengan pengalaman pribadi, yang secara langsung maupun tidak langsung akan terbaca pemaknannya pada bentuk objeknya. Objek yang dipilih dalam mengartikulasikan gagasan dapat dianggap mewakili keterbacaan ide. Sedangkan refleksi karisma estetis *angsar* dan *pamor* keris dapat memberi rangsangan dalam mengungkapkan citra magisnya.

Proses penciptaan karya seni secara sadar ataupun tidak pasti ada dasar pemikirannya, ataupun ada latar belakang sebagai penyebabnya, dari latar belakang tersebut akan melahirkan ide ataupun konsep penciptaan. Penciptaan karya seni lukis yang dibuat dikonsentrasikan pada proses memvisualkan

pencitraan aura magis. Diawali dari munculnya ide-ide melalui proses melihat, dipikirkan, dan dirasakan, yang akhirnya direfleksikan menjadi metafor sosial, politik, dan budaya yang menarik perhatian. Disaat mengekspresikan ide-ide tersebut, akan melalui proses yang kadang-kadang lama atau panjang, namun tidak menutup kemungkinan juga dalam waktu relatif pendek. Proses penciptaan karya seni lukis yang dibuat sering kali mengalami perubahan-perubahan tertentu, perubahannya terjadi pada bentuk objeknya ataupun dalam pewarnaannya, perubahan juga sering kali terjadi secara tiba-tiba, dan langsung diatasi sampai muncul gambaran yang diinginkan.

Mencipta merupakan proses perubahan itu sendiri, yang sering disebut proses kreatif. Kreativitas itu sendiri merupakan kemampuan berfikir divergen (menyebar, tidak searah) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif dari jawaban terhadap suatu persoalan-persoalan yang dipikirkan yang dianggap sama benarnya dalam menekankan pengertian kreativitas sebagai proses sintesis dari empat fungsi dasar yaitu: berpikir, merasa, mengindera, dan merangsang yang dilakukan dengan sengaja dan sadar. (Nashori dan Diana, 2002:34). Menyadari pentingnya kreativitas maka dalam pencitraan aura magis pada seni lukis di sini dilakukan dengan menggunakan cara pandang yang berbeda. Cara pandang tentang pencitraan aura magis tidak dilihat secara utuh sebagai objek yang dapat dilihat dengan indra mata saja, karena aura magis merupakan kesan mental yang terseleksi dalam menerima informasi verbal maupun visual yang dapat dirasakan keberadaannya, karena hal tersebut merupakan aktivitas psikologis.

Secara teknik proses visualisasi pencitraan aura magis dalam seni lukis di sini lebih banyak mengeksplorasi bentuk objek, dengan menggunakan warna-warna yang cenderung gelap, kusam, kelam dan menonjolkan tekstur nyata maupun tekstur semu. Pengolahan unsur-unsur kerupaan tersebut merupakan media utama dalam transformasi estetikanya. Pada proses visualnya menggunakan teknik konvensional, dan teknik campuran, hanya awal pewarnaan pada bagian tertentu menggunakan teknik serap, yang dilakukan disaat kondisi cat masih basah, pewarnaannya dilakukan berulang-ulang, ditumpuk-tumpuk sampai dapat dirasakan

warna yang diolah terlihat memberi kesan padat, kuat, berat dan ada misteri tertentu. Proses melukis merupakan suatu kenikmatan batin tersendiri dan sering kali saat proses berlangsung juga melakukan eksperimen-eksperimen keteknikan tertentu.

Seni lukis merupakan bahasa ungkap pikiran atau gagasan yang dituangkan dalam bidang dua dimensional, oleh sebab itu seni lukis dapat diartikan sebagai proses berpikir yang divisualkan. Sedangkan pencitraan aura magis dapat diartikan sebagai proses melihat, merasakan, berpikir dan memvisualkan, pencitraan aura magis merupakan persepsi psikologis dari hasil pengamatan, penglihatan serta adanya kemampuan untuk menafsirkan informasi virtual dari lingkungannya yang diteruskan ke rasa. Persepsi dapat dipahami sebagai suatu visi penglihatan yang mampu merasakan esensi objeknya. Persepsi sering dikacaukan dengan sensasi, sementara sensasi adalah bagian dari persepsi sebagai pengalaman yang sifatnya elementer dan tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis ataupun kontekstual. Persepsi merupakan cara pandang terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dari menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan yang memberikan makna pada rangsangan indrawi (*sensory stimuli*). Persepsi juga sensasi ditentukan oleh faktor personal dan faktor situasional, dengan demikian pencitraan aura magis dapat diartikan sebagai persepsi psikologis yang didapat dari penglihatan (persepsi visual), dalam menafsirkan kemampuan melihat atau merasakan pencitraan aura magis banyak ditentukan oleh faktor personal dan situasional. Faktor-faktor personal yang dimaksud adalah adanya sensitivitas atau kepekaan intuisi di saat melihat objek yang memiliki gambaran aura magis.

Berdasarkan pengalaman mengamati pencitraan aura magis *pamor* keris dan proses memvisualisasikan pencitraan aura magis dalam seni lukis, maka dapat diuraikan beberapa temuan-temuan yang menarik untuk dicermati, yaitu dalam memahami aura magis, sangat penting mengerti akan persepsi visual, karena persepsi visual merupakan kemampuan menafsirkan informasi dari lingkungan cahaya mencapai mata. Persepsi visual lebih mengetengahkan penglihatan dari visi objek secara kolektif. Dengan demikian mencermati pencitraan aura magis memungkinkan individu untuk menyerap informasi dari objek

yang dilihatnya secara cermat serta memahami konsep verbal yang ada. Pemahaman pencitraan aura magis tidak difahami sebagai suatu hal yang kasat mata. Pemahaman aura magis tidak dapat terlepas dari persoalan persepsi, karena penggunaan persepsi dapat dikatakan sebagai proses pemberian makna atas suatu informasi terhadap rangsangan/stimulus yang dilihat dan dirasakan. Stimulus sendiri diperoleh dari proses pengindraan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak, sehingga proses *Kognisipun* dimulai dari persepsi.

Proses kreatif yang ditampilkan lebih menitikberatkan pada upaya adanya transformasi estetik yang abstrak sifatnya, keberadaan simbol yang sifatnya juga personal merupakan konsep bentuk yang dibuat melalui penyederhanaan dan abstraksi objeknya. Hal tersebut dilakukan agar supaya tampilan objek dapat muncul sebagai bentuk baru. Unsur bentuk yang dibuat merupakan interpretasi tersendiri yang berkaitan dengan ide. Dengan demikian terjadinya transformasi estetik merupakan bagian dari proses kreatif dalam mewujudkan pencitraan aura magis. Proses kreatif dilakukan dengan cara pengolahan bentuk dan warna sampai dapat melahirkan bentuk baru dan warna yang unik, aneh, dan memberi kesan adanya misteri atau bahkan mencekam. Dengan demikian pergeseran nilai estetik dari karya seni tradisi ke dalam seni lukis dapat terlihat indikasi adanya transformasi estetik

Pemahaman pencitraan aura magis tidak selalu dipahami sebagai suatu hal yang mistik dan tidak nampak, akan tetapi memandang aura magis harus dilakukan berdasarkan pengalaman dan persepsi dalam menerima informasi visual maupun verbal dari objek yang dilihat, sehingga dapat dirasakan adanya kesan kewibawaan dan keindahannya, dengan kata lain dapat dikatakan aura magis merupakan kewibawaan keindahan atau karisma estetik

SIMPULAN

Seni tradisi memiliki keunikan dan daya tarik untuk dilihat dan dipelajari, keunikan terdapat dari kesederhanaan konsep bentuk yang ditampilkan, secara umum seni tradisi diyakini memiliki aura

magis, eksistensi aura magis yang ada pada artefak seni tradisi merupakan sesuatu yang dapat dirasakan adanya misteri yang melingkupinya. Merasakan aura magis pada karya seni identik dengan merasakan adanya misteri dan rasa kagum akan keindahan yang ada pada karya tersebut. Kekaguman yang dirasakan pada karya itu membuktikan adanya nilai-nilai keindahan dan kewibawaan yang melekat. Dengan demikian aura magis dapat diartikan sebagai kewibawaan keindahan atau karisma estetik. Kekaguman terhadap adanya karisma estetik pada seni tradisi menginspirasi penciptaan karya seni lukis yang dibuat pada saat ini. Menterjemahkan pencitraan aura magis pada seni lukis tidak hanya tertuju pada pengolahan elemen-elemen estetisnya, namun juga adanya kesungguhan dalam proses kreatif yang dilakukan, melalui proses perenungan-perenungan dalam menstrukturkan pikiran berkaitan dengan ide-ide yang terbangun serta tereksekusi dengan totalitas dalam mengekspresikan gagasan serta kemampuan teknik yang mumpuni.

Landasan yang kuat pada penciptaan seni tradisi selalu memiliki latar belakang dari peristiwa-peristiwa kehidupan dan gejala-gejala alam yang terjadi saat itu, yang dirumuskan menjadi ide-ide penciptaannya. Karya seni tradisi memiliki pesan tertentu sebagai pangejawantahan dari tujuan penciptaannya. Dalam karya tradisi pesan yang diinginkan penciptanya dijadikan metafor yang merasuk ke dalam nilai-nilai dan falsafah yang menyertainya. Dalam kebudayaan masyarakat Jawa eksistensi *pamor* keris dan *angsar* atau *tuahnya* sangat dominan pengaruhnya terhadap pemilikinya. Pengaruh yang kuat tersebut dikarena keris menjadi pusaka yang dipercaya dapat membentuk memberi kekuatan lebih yang tidak kasat mata, disamping itu juga keris menjadi kelengkapan dalam mengarungi kehidupannya, sehingga keinginan untuk memiliki keris menjadi suatu keharusan.

Visualisasi pencitraan aura magis dalam karya-karya yang dibuat di sini lebih menekankan pada unsur keteknikannya, yang disertai spirit olah rasa yang dibangun untuk memberikan kesan magisnya melalui sajian bentuk, warna, serta konsep yang dijadikan sebagai mitos dalam setiap karya. Kekuatan teknik dikerjakan dengan cara mengolah tekstur dan warna-warna yang kusam, gelap serta menggunakan latar belakang yang menimbulkan adanya misteri, kuno

dan terasa mencekam. Kemunculan bentuk-bentuk yang spesifik pada proses visualisasi merupakan abstraksi dari bentuk objek yang dipilih yang sudah berubah dari bentuk aslinya. Dengan kata lain bentuk-bentuk baru yang unik dan mengesankan terwujud dari hasil abstraksi objeknya. Secara konsep bentuk yang ditampilkan tervisualkan lebih sederhana namun dapat terbangun mitos baru dalam karya tersebut. Beberapa karya yang telah dibuat pada saat tertentu juga terdapat bentuk objek yang terlihat sedikit representatif, kadang juga menampilkan objek dari sisi tertentu yang lebih spesifik yang sesuai dengan sudut pandang tertentu dari objeknya, dan bahkan dapat juga merombak total bentuk objek itu sendiri.

Pencitraan aura magis dalam penciptaan karya di sini merupakan usaha menggambarkan kesan mental dari pandangan suatu fenomena atau objek yang memiliki nilai-nilai karisma estetik, aura magis dapat diartikan sebagai adanya suatu misteri, atau kesan yang mengagumkan, bahkan mengerikan yang semuanya diperoleh dari emosi psikologis berdasarkan serapan-serapan visual yang digambarkan. Secara teknik dalam mentransformasikan pencitraan aura magis *pamor* keris dalam seni lukis terlebih dahulu melakukan identifikasi, dan mencermati, merasakan adanya aura magis pada *pamor* keris. Yang secara umum artefak seni tradisi dapat menjadi sumber inspirasi penciptaan seni lukis, di samping itu juga aspek di luar artefak seni tradisi yang berupa nilai-nilai atau mitos tertentu dapat ikut serta memberi inspirasi, yang dijadikan sebagai pijakan untuk membangun konsep seni lukis. Untuk itu perupa/seniman modern dapat menyerap, mengembangkan, serta memanfaatkannya sesuai dengan kepentingannya.

Pencitraan aura magis dijadikan sebagai *subject matter*, sedangkan bentuk objek yang diciptakan merupakan interpretasi dari metafor yang dikembangkan dari bentuk objek itu sendiri. Upaya untuk mengungkapkan pengalaman pribadi dapat disajikan melalui bentuk simbol tertentu yang sifatnya personal, sehingga dapat memberikan pemaknaan seperti apa yang diinginkan. Simbol yang digunakan merupakan refleksi dari kondisi sosial, politik, dan budaya. Dalam mengekspresikan gagasan dalam bentuk visual, apapun wujud yang nampak akan selalu ditampilkan pencitraan aura magisnya.

Pencitraan aura magis yang divisualisasikan ke dalam karya seni lukis merupakan pengaruh oleh adanya refleksi karisma estetik *pamor* keris yang disajikan melalui unsur-unsur bentuk dan pengolahan elemen estetikanya. Pemahaman karisma estetik tersebut semata-mata merupakan adanya kewibawaan keindahan yang mampu memberikan rangsangan dalam mengungkapkannya citra magisnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam Wolanin. (1978), *Rites, Ritual Symbols and Their Interpretation in The Writing of Victor Turner: A Phenomenological-Theological Study*, Pontificiae Universitatis Gregoriana, Roma.
- Allan, SE, & Blough, DS. (1989) *Feature-based Search Asymmetries in Pigeons and Humans*, Perseus & Psychophysics, New York.
- Berkely, MA & Stebbins WC. (1990). *Comparative Perception: Complex Signals*, John Wiley, New York.
- Darmaprawira, Sulasmi WA. (2002), *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, ITB, Bandung.
- Doyodipuro, Ki Hudoyo. (2003), *Keris, Daya Magis-Manfaat-Tuah-Misteri*, Dahara Prize, Semarang.
- Fleming, Malcolm dan W Howard Levie. (1978), *Intructional Message Design Principles*, Englewood Cliffs, New York.
- Gustami, SP. (tt), *Butir-Butir Mutiara estetika Timur, Ide dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta.
- _____. (1989), *Konsep Gunung dalam seni Budaya jawa, Manifestasinya di Bidang Seni Ornamen*, Balai penelitian ISI, Yogyakarta.
- Groneman, J. (1910, 19 Juli), *Wet Er Van De Pamor Smeedkunts Worden Zal* (Bagaimana keadaan Seni Pamor di kemudian hari), De Lokomotif, Semarang.
- Hamzuri. (1983), *Petunjuk Singkat Tentang Keris*, Proyek Pengembangan Museum Nasional, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

- Hartoko, Dick. (1984), *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta.
- Hasrinuksma, Bambang. (1988), *Ensiklopedi Budaya Nasional*, Cita Adi Pustaka, Jakarta.
- Hirn, Yrjo, Alih Bahasa Abdul Kadir. (1979), *Seni Yang Membebaskan*, Estetika Modern, STSRI "ASRI", Yogyakarta.
- Haryoguritno, Haryono. (2006), *Keris Jawa, Antara Mistik dan Nalar*, PT Indonesia Kebanggaanku, Jakarta.
- Ismawati. (2002), *Budaya dan Kepercayaan Jawa Pra-Islam*, dalam H.M. Darori Amin ed, *Islam dan Kebudayaan Jawa*, Gama Media, Yogyakarta.
- Jessup, Helen Ibitson. (1990), *Court Art of Indonesia*, The Asia Society Galleries, New York.
- Jose an Miriam Arguelles. (1972), *Mandala*, Boelder shambala, London.
- Kutha Ratna Nyoman. (2011), *Estetika, Sastra dan Budaya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Mariato, M. Dwi. (2006), *Quantum Seni*, Dahara Prize, Semarang.
- Mulder, Niel. (1984), *Kepribadian Jawa dan Pembangunan Nasional*, Gajah Mada University Perss, Yogyakarta.
- Nashori, Fuad-Diana Mucharam, Rachmi. (2002) *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami*. Menara kudus, Jogjakarta.
- Puersen, Van. (1976), *Strategi Kebudayaan*, Kanisius, Yogyakarta.
- Rahardjo, Suhartono. (2003), *Ragam Hulu Keris Sejak Zaman Kerajaan*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Read, Herbert. (1972), *The Meaning of Art*, Faber &Faber, London.
- Romdon. (2002), *Kitab Mujaarabat: Dunia Magi Orang Islam-Jawa*, Lazuardi, Yogyakarta.
- Spradley, James P. (tt), *Culture and Cognition*, London, Chandler Publishing Company.
- Sidik, Fajar dan Prayitno, Aming. (1979), *Desain Elementer*, STSRI "ASRI", Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. (2002), *Arkeologi Budaya Indonesia, Pelacakan Hermeneutis Historis terhadap Artefak-arterfak Kebudayaan Indonesia*, CV Qalam, Yogyakarta.
- Supriaswoto. (1989), *Keris Nagasasra Suatu telaah Simbolik Terhadap Bentuk/Wujud dan Hiasannya*, Balai Penelitian ISI, Yogyakarta.
- Simuh. (1988), *Mistik Isalam Kejawen Raden Ngabehi Ranggawarsita, Suatu Studi terhadap Wirit Hidayat Jati*, Universitas Indonesia Press, Jakarta.
- _____. (1996), *Sufisme Jawa: Transformasi Tasawuf Islam ke Mistik Jawa*, Bentang Budaya, Yogyakarta.
- Subagyo, Rahmat. (1981), *Agama Asli Indonesia*, Sinar Haraapan dan Yayasan Cipta Loka caraka, Jakarta.
- Tedjoworo. (2001), *Imaji dan Imajinasi*, Suatu Telaah Filsafat Postmodern, Kanisius, Yogyakarta.
- Van Duuren-David. (1998), *The Kris An Earthly Approach to a Cosmic Symbol*, Picture Publishers, Netherlands.
- Veron, Eugene, alih bahasa Abdul Kadiri. (1979), *Seni Sebagai Ekspresi Emosi*, Estetika Modern, STSRI "ASRI". Yogyakarta.
- Wibawa, Prasida. (2008), *Tosan Aji, Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Widagdho, Djoko. (2002), *Sikap Religius Pandangan Dunia Jawa*, Dalam M. Dorari Amin, *Islam dan Kebudayaan*, Gama Media, Yogyakarta.
- Wiryamartana, I Kuntara. (1990), *Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*, Duta Wacana University Press, Yogyakarta.