

KARYA TULIS

KOSMOLOGI DESAIN PRODUK PAKAIAN ADAT KE PURA DI BALI



Oleh

Drs. I Nyoman Dana, M.Erg
nyomandana601@gmail.com

PS. Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut
Seni Indonesia Denpasar, 80235
Bali, Indonesia, 2017

KOSMOLOGI DESAIN PRODUK PAKAIAN ADAT KE PURA DI BALI

Drs. I Nyoman Dana, M.Erg

PS. Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, 80235 Bali, Indonesia

nyomandana601@gmail.com

Abstrak

Bali adalah salah satu daerah di Indonesia yang masih sangat menjunjung adat dan seni budaya tradisional yang masih di kagumi oleh masyarakat dunia. Produk kapaian adat ke Pura merupakan bagian dari perjuangan untuk mempertahankan kearifan local. Kosmologi desain adalah suatu dimensi transendental yang mempunyai penjelajahan yang sangat kompleks. Kehidupan yang dalam yang juga penuh dengan ketidak pastian. Ilham, Cipta, Nafsu, Cita-cita, Kreativitas, Galau dan salaing tindih, entah berwujud apa. Gaya dalam desain adalah cerminan perilaku dan sikap budaya manusia pada waktu tertentu, sejalan dengan dinamika kehidupannya, seperti dinamika social, perkembangan budaya dan nilai. Desain bisa menjadi refleksi zaman dalam setiap periode. Gaya desainer bisa menjadi trenproduk-bom apabila dia mampu memenuhi kebutuhan dan selera konsumennya. Anadai kata desain itu akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau orang yang akan melakukan suatu kegiatan adat dan budaya misalnya, maka konsep rancangan harus dimulai dari siapa dan kapan akan digunakan rancangan itu, ini yang perlu dipergnakan sebagai bahan pertimbangan yang cukup matang oleh seorang desainer, sehingga apa yang mereka rancang dapat diterima oleh pengguna rancangan.

Kata kunci : Bali dalam Kosmologi Desain Produk Pakaian Adat ke Pura

Abstract

Bali is one of the areas in Indonesia that still upholds the traditional customs and arts culture that is still admired by the world community. Traditional customary products to the temple are part of the struggle to maintain local kearifan. Design cosmology is a transcendental dimension that has a very complex exploration. A deep life that is also full of uncertainty. Ilham, Cipta, Lust, Ideals, Kreativitas, Galau and overlapping salaing, whether intangible what. The style in the design is a reflection of the behavior and attitude of human culture at a certain time, in line with the dynamics of life, such as social dynamics, cultural development and value. Design can be a reflection of the times in each period. Designer style can be a bomb-product trend if he is able to meet the needs and tastes of consumers. Anadai said the design will be made to meet the needs of the community or the person who will perform an activity of custom and culture for example, then the draft concept should be started from who and when will be used the design, this needs to be presented as a consideration mature enough by a designer, So that what they design is acceptable to the design user.

Keywords: Bali in Cosmology Product Design Customary Clothing to Pura

I. PENDAHULUAN

Dalam pikiran manusia yang terdiri dari logika-rasionalitas, kreativitas, intuisi yang kesemuanya akan menghasilkan suatu desain baru. Pertentangan antara rasionalitas dan kreativitas kadang-kadang tidak dapat dihindari. Hal ini yang sering terjadi antara perbedaan cara berpikir seorang desainer dengan seorang yang menekuni bidang teknik. Misalnya seorang mahasiswa jurusan mesin memiliki metode pendekatan structural dan aerodinamik dalam merancang sebuah mobil, sedangkan seorang desainer menggunakan metode pendekatan fungsional, ergonomic, produksi, dan estetik. Yang satu mementingkan proses, dan yang satu mementingkan hasil. Kedua fenomena ini sering terjadi . Padahal seharusnya kerjasama antar keduanya harus ada karena mereka bersama-sama memproses kebutuhan hidup manusia.



Gambar 1 : Rancangan bagian luar & dalam mobil.

Gambar 2 : Rancangan pakaian ke pura

Konsep desain mencakup, fungsional, aman, terampil, ekonomis, estetis, sikap (dimensi etis). Proses desain dimulai dari; Untuk apa desain itu dibuat?, Untuk siapa?, Masalahnya bagaimana?, Syaratnya apa?, Punya alat apa?, Karakternya bagaimana?, Punya ciri khas-kah?, Caranya membuatnya bagaimana?, Perawatannya bagaimana?, Biaya produksinya berapa?, Dampak ekonomisnya bagaimana?, Dari pertanyaan-pertanyaan ini akan muncul gagasan. Untuk apa dan siapa adalah refleksi kebutuhan.. kebutuhan siapa?. Untuk menjawab sekian banyak pertanyaan tersebut di atas, harus dimulai dari mengadakan pendekatan. Selain itu penting pula pendekatan dengan cara observasi atau survey sehingga hasilnya bisa berbentuk studi kelayakan.

Kaitannya dengan peran profesi seorang desainer, langkah seperti ini biasanya dipergunakan sebagai konsep dasar dalam menciptakan sebuah desain baru. Langkah-langkah itu bisa dimulai dengan meninjau dari sikap konsumen/pengguna dari desain terutama kaitannya dengan persepsi, nilai-nilai dan keyakinan. Setelah itu perlu juga diamati tentang usia, jenis biologis, dan etnis pengguna desain yang akan diciptakan. Pada dasarnya desain ditujukan untuk sesuatu maksud, untuk apa desain itu diciptakan?. Kalau itu merupakan suatu kebutuhan dan kebutuhan itu banyak, oleh karena itu jenis kebutuhan itu harus dipertegas. Kebutuhan untuk apa dan siapa desain itu dibuat?. Anadai kata desain itu akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau orang yang akan melakukan suatu kegiatan adat dan budaya misalnya, maka konsep rancangan harus dimulai dari siapa dan kapan akan digunakan rancangan itu, ini yang perlu dipergunakan sebagai bahan pertimbangan yang cukup matang oleh seorang desainer, sehingga apa yang mereka rancang dapat diterima oleh pengguna rancangan.

Dan ada dua hal yang perlu diamati yaitu secara Biologis dan Psikologis atau kedua-duanya sekaligus. Psikologis berkaitan dengan pemenuhan rasa aman, senang, nyaman, bahagia, damai, dsb. Biologis berkaitan dengan pemenuhan hal-hal yang berkaitan dengan sentuhan indera rasa, raba, penglihatan, dengar dan keselamatan tubuh manusia.. Setelah makna filosofinya jelas, tentang desain yang akan kita buat. Langkah selanjutnya kita menentukan fungsinya secara jelas. Misal merancang sebuah kendaraan, maka pengertian fungsinya harus jelas, yaitu lingkup manusia sebagai pengguna dan pelbagai aktivitasnya, baik pengemudi maupun penumpang. Baru kemudian kendaraan itu untuk apa?. Untuk angkutan umumkah? atau Pribadi, atau kendaraan khusus.

Kosmologi desain adalah suatu dimensi transendental yang mempunyai penjelajahan yang sangat kompleks. Kehidupan yang dalam yang juga penuh dengan ketidak pastian. Ilham, Cipta, Nafsu, Cita-cita, Kreativitas, Galau dan salaing tindih, entah berwujud apa. Gaya dalam desain adalah cerminan perilaku dan sikap budaya manusia pada waktu tertentu, sejalan dengan dinamika kehidupannya, seperti dinamika social, perkembangan budaya dan nilai. Desain bisa menjadi refleksi zaman dalam setiap periode.

Gaya desainer bisa menjadi ngtren apabila dia mampu memenuhi kebutuhan dan selera konsumennya.

Karena terjadi refleksi jaman, maka kebutuhan hidup manusia saat ini bisa tanpa batas terutama yang berkaitan dengan pemenuhan suatu tujuan tertentu. Misalnya bagaimana memenuhi kebutuhan pakaian ke pura saat ada sesuatu upacara, sehingga hal ini sering dijadikan alasan untuk memenuhi selera sesaat dan sering terjadi perubahan pemenuhan kebutuhan itu sendiri. Perkembangan pakaian pe pura bagi orang Bali terutama yang memeluk agama Hindu sering dikaitkan dengan kemampuan ekonomi dari orang Balinya sendiri. Maka akan dicoba diselusuri perkembangan desain baju ke Pura bagi orang Bali yang akan ditinjau dari segi; Warna, Bentuk, Fungsi, Manfaat, Aspek budaya, Aspek ekonomi dan Aspek estetik

II. PEMBAHSAN

A. Warna

Suatu benda biasanya nampak lebih indah setelah diberi warna, ini yang biasa dimaksud dengan fungsi estetis warna, misalnya warna putih sebagai lambang kesucian dan warna merah dilambangkan sebagai keberanian. Dengan perkembangan jaman, warna mengalami perkembangan produksi yang sangat maju. Namun di tengah-tengah kemajuan jaman warna buatan pabrik, di Bali masih sangat dikenal dan mempergunakan warna tradisional, yang dapat dipandang sebagai kekayaan budaya lokal. Warna-warna tradisional itu berasal dari lingkungannya sendiri dan diolah secara sangat sederhana. Sedangkan warna-warna yang diterapkan pada pakaian ke Pura biasanya menggunakan warna buatan pabrik, terkecuali pakaian (baju) yang diciptakan secara tradisional, seperti kain tenun Desa Tenganan Pegringsingan diciptakan dengan menggunakan warna-warna tradisional



(Gambar : 3)

Warna tradidsional memiliki ciri khas bila dibandingkan dengan warna buatan pabrik. Penggunaan warna tradisional Bali pada umumnya digunakan untuk benda-benda seni seperti pada

pakaian, dalam seni rupa (lukis, patung, percetakan, tekstil, hiasan-hiasan pura dll), hal ini telah dikenal sejak jaman Neolitikum, atau pada peradaban bangsa Indonesia.

Gambar 3 : Pakaian adat pengringsingan

Warna dalam dikatat Disain Elementer (Aming Prayitno, 1971) adalah warna ditinjau dari ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Dalam buku English Dictionary juga menyebutkan warna sebagai berikut “Color Sentation Produkced By effect Of Light Striking The Of Eye” (Thondika English Dictoriry, 1949) warna adalah rasa yang dihasilkan akibat-akibat gelombang cahaya yang menarik perhatian terina mata.

Teori Albert Munsell ini sangat erat kaitannya dengan warna tradisional Bali, seperti yang disebutkan dalam buku “Proses Melukis Tradisional Wayang Kamasan” menyebutkan warna-warna tradisional itu berasal dari batu-batuan (batu pere), tulang babi, tanduk menjangan, daun tarum, mangsi, kencu dan ancur (I Made Kanta; 1977/1978).

Sedang I Ketut Ginarsa dalam buku “Arti Lambang” mengatakan bahwa warna itu dapat melambangkan suatu simbol tertentu, misalnya simbol arah mata angin, simbol kebaikan, simbol sifat-sifat ketuhanan dan lain sebagainya.

Masyarakat Bali yang memeluk agama Hindu atau yang lebih terkenal dengan Hindu Dharma, adalah masyarakat yang mengutamakan adat agamanya. Bagi umat Hindu Dharma di dalam kehidupannya sehari-hari, memang telah menjadi kenyataan, bahwa menegakkan dharma itu umumnya dilaksanakan dengan perantara yadnya (kurban) serta beraneka ragam upacara dan upacaranya (Utarayana, 1993). Pemahaman tentang warna dibagi dalam dua bagian berdasarkan sifat warna antara lain sebagai berikut :

1. Warna menurut ilmu Fisika. Adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda yang memantulkan semua panjang gelombang terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan terlihat hitam. Dispersi terjadi apabila sinar matahari melalui prisma kaca yang berbentuk spektrum

dan kecepatan menjalarnya tergantung pada panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spektrum adalah biru, kuning dan merah dengan kombinasi-kombinasi yang dapat membentuk segala warna.

2. Warna menurut ilmu Bahan. Adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna. Pigmen memberikan warna pada tumbuh-tumbuhan, hewan, juga pada cat, plastik dan barang produksi lainnya kecuali pada tekstil yang menggunakan istilah zat celup untuk mewarnainya. Suatu pigmen berwarna khas karena menghisap beberapa panjang gelombang sinar dan memantulkan yang lain. Pigmen banyak digunakan dalam industri, misalnya plastik, tinta karet dan lenolum. Sebagai bagian dari elemen baju, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari penggunaan baju tersebut.

Misalnya baju yang digunakan untuk bepergian ada beberapa jenis yaitu; baju untuk ke Pura, biasanya didominasi oleh warna-warna putih, putih kekuning-kuningan, baju untuk pergi ke tempat upacara ngaben didominasi oleh warna-warna biru, biru kehitam-hitaman, dan hitam. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol tertentu untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan.

Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

Berikut kami sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

- a. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
- b. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesulitan dsb.
- c. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat
- d. Merah, bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
- e. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- f. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat

yang

tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.

g. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

1. Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
2. Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
3. Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain Peran System terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer/Goethe Weighted Color System, Subtractive Color System serta Additive Color/RGB Color System. Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau Process Color System

yang membagi warna dasarnya menjadi Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Sedangkan RGB Color System dipergunakan dalam industri media visual elektronika.

1. Jenis-jenis warna

Warna-warna yang dapat kita lihat terbagi atas :

- a. Warna primer, yakni warna-warna yang tidak bisa dibuat dengan memakai warna yang lain sebagai bahannya. Warna-warna primer ini adalah Merah, Kuning dan Biru.
- b. Warna sekunder adalah warna tahap kedua, yakni warna-warna yang dapat dibuat dengan campuran antara dua warna primer ; merah dengan kuning menjadi orange, biru dengan kuning menjadi hijau, dan biru dengan merah menjadi ungu.
- c. Warna tersier adalah warna tahap ketiga dibuat dengan warna sekunder dicampur dengan warna primer yang bukan komplemen dari warna itu
 - o Merah dicampur dengan orange menjadi orange kemerahan,
 - o Kuning dengan orange akan menjadi orange kekuningan,
 - o Kuning dengan hijau membuat kuning kehijauan,
 - o Biru dengan hijau membuat hijau kebiruan,
 - o Biru dengan ungu membuat ungu kebiruan.

Jumlah warna yang dapat dibuat dengan campuran-campuran warna tidak ada batasnya. Hasilnya tergantung bukan hanya dari jenis warna yang dipakai tetapi juga dari banyaknya zat warna dari masing-masing elemen yang disertakan. Warna-warna primer, sekunder dan tersier bisa disusun dalam suatu lingkaran, warna yang dalam lingkaran itu berposisi saling berhadapan yang dirasakan cocok untuk dikombinasikan (dipakai berdampigan, bukan dicampur) disebut warna komplementer (saling mengisi). Sedangkan jenis warna yang biasanya dipakai dalam perancang pakaian tradisional Bali khususnya pakaian untuk ke Pura lebih banyak didominasi oleh warna-warna putih dan kuning, sebagai lambang kesucian.

2. Sifat-sifat warna

Hampir semua warna memiliki sifat-sifat mendasar yang ikut menentukan Persepsi (kesan) yang terjadi pada kita setelah tahap penangkapan (sensasi) oleh mata.

Sifat-sifat itu adalah :

- a. Corak (*hue*), ini menyatakan jenis warna itu sendiri, misalnya “merah”, “biru”, “orange kekuningan”. Tentang hal ini banyak mungkin ada perbedaan pendapat, karena corak itu adalah sesuatu yang sebutannya telah disepakati umum.
- b. Nada (*tone*), hal ini menunjuk pada kualitas tua atau muda dari warna itu, misalnya “merah muda”, merah tua”. Warna merah akan bernada merah tua bila dicampur dengan warna hitam, dan bernada merah muda bila dicampur dengan putih. Disini terjadi pentahapan (*gradasi*) dari kualitas warna, ada yang berkesan lebih tua dan terkesan lebih muda, tergantung dari banyaknya warna hitam atau putih yang dicampurkan. Kesan taraf mudanya atau taraf tuanya dipengaruhi juga oleh selera dan kecenderungan masing-masing orang yang melihatnya.
- c. Cerah, kekuatan (*intensity*), hal ini sangat ditentukan oleh taraf kejenuhan zat warna yang berada dalam warna itu. Lebih banyak bahan warna yang dilarutkan, lebih jenuh larutannya dan dapat lebih cerah warnanya. Jikalau lebih banyak air atau bahan pelarut yang dipakai, lebih kurang zat jenuh warnanya, lebih lemah atau akan luntur kesan warnanya. Zat warna yang mewarnai kain bendera misalnya bisa berkurang dengan perlahan-lahan karena sering kena hujan, bisa juga terhapus oleh sinar matahari, sehingga terkesan luntur.
- d. Kesan suhu (*temperatur*), masing-masing warna memberikan kesan suhu/temperatur tersendiri. Warna merah memberi kesan panas, warna hijau dan biru memberi kesan sejuk, ungu memberi kesan dingin.
- e. Suasana (*mood*), Secara langsung setiap warna bisa berpengaruh dengan menciptakan rasa yang khas pada manusia. Walaupun perasaan suasana itu juga tergantung dari sensitifitas (bakat-rasa) sang pengamat sendiri, terdapat sifat-sifat beberapa warna-warna yang pada umumnya memberi suasana yang sama kepada kebanyakan orang. Suasana gembira umumnya diciptakan dengan warna kuning, emas, perak, orange, dan merah muda. Suasana marah diciptakan dengan warna merah cerah dan merah tua.

Suasana tenang: hijau, biru muda, dan abu-abu muda. Suasana suci: putih dan kuning. Suasana suram: hitam, abu-abu tua, ungu dan coklat tua.

- f. Kesan-jarak (distance), disamping kekuatan asalnya, masing-masing warna memberi kesan-jarak. Pada umumnya benda yang diberi warna lebih kuat, lebih cerah, memberi kesan berada lebih dekat dengan penonton dari pada yang berwarna lebih lemah atau luntur. Warna yang bersifat hangat dirasakan berada lebih dekat dengan penonton daripada warna yang bersifat sejuk walaupun kalau diukur dengan meteran jaraknya sama. Nada dari warna masing-masing memberi kesan jarak yang berbeda, warna yang nadanya tua memberi kesan berada lebih dekat dengan penonton daripada yang bernada muda.

3. Keserasian, dan Keseimbangan warna

Kombinasi warna yang menurut coraknya cocok atau harmonis, seperti halnya dengan dua warna yang komplementer, belum tentu menghasilkan komposisi yang seimbang. Hal ini disebabkan karena masing-masing warna mempunyai kekuatan-asal tersendiri. Kekuatan asal ini adalah terlepas dari sifat kuat atau cerah dari warna yang bersangkutan. Cerahnya ini ditentukan oleh taraf kejenuhan (bahan) warna dalam larutan yang dipakai. Sifat kekuatan-asal memang terletak pada corak atau jenis warna itu sendiri. Yang disebut kekuatan-asal itu lebih nampa pada kombinasi dua warna atau lebih, dimana jenis warna yang paling kuat dari asalnya akan mendominasi (lebih menyolok) dari warna yang kekuatan-asalnya kurang. Seolah-olah dalam semua kombinasi warna terjadi kompetisi antara warna-warna yang kita pakai. Karena itu perlu diketahui perbandingan dari kekuatan-asal yang dimiliki oleh warna masing-masing, terlepas dari cerahnya.

Perbandingan kekuatan-asal itu sangat penting karena untuk mencapai keseimbangan misalnya warna yang besar (kuat-aslinya) harus diberi bidang yang lebih kecil daripada warna yang kuat-aslinya kurang. Sebaliknya yang lemah diberi bidang yang lebih luas daripada yang kuat untuk mencapai keseimbangan warna.

B. TINJAUAN TENTANG BENTUK

Perkembangan bentuk rancangan pakaian ke Pura bagi orang Bali dapat kita perhatikan mulai dari pakaian yang terbuat dari bahan dan warna yang paling sederhana seperti misalnya, bahannya dari kain blacu, warnanya menggunakan warna, warna tradisional dan bentuknyapun masih sangat sederhana, tidak seperti dekada belakangan ini. Bahannya menggunakan bahan-bahan yang berkualitas baik, Warna sudah menggunakan warna-warna buatan pabrik, dan bentuknyapun sudah menyesuaikan dengan perkembangan jaman.



Gambar 4 : A, B dan C. Perkembangan bentuk pakaian adat ke pura bagi laki-laki.

Kalau diperhatikan gambar 4.A disitu menunjukkan bahwa, pakaian adat ke Pura yang dikenakan masyarakat Bali pada saat itu, masih dalam bentuk dan warna tidak jauh berbeda dengan bentuk, jenis dan warna pakaian sehari-hari terutama pada baju yang dikenakan. Pada gambar 4.B disini sudah menunjukkan bentuk, warna dan jenis pakaian yang dikenakan sudah merupakan keseragaman dan pakaian (baju) tersebut hanya akan dipergunakan pada saat ke Pura saja, karena bentuk, warna dan jenisnya sudah sangat berbeda dengan pakaian yang dipergunakan sehari-hari. Demikian pula pakaian (baju) yang dikenakan oleh anak-anak Bali pada saat ke Pura (gambar 4.B), disini yang perlu diperhatikan adalah cara-cara mempergunakan pakaian/baju diantara mereka pasti ada yang tidak sama, itu menunjukkan bahwa perkembangan bentuk, jenis dan cara berpakaian ditunjukkan oleh anak-anak tersebut.

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut

dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, elip dsb. Pada proses perancangan, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata.

Seperti yang diungkapkan Plato, bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata. Namun teori Plato tersebut tidaklah mesti berlaku semestinya. Ada aspek lain yang mengakibatkan bahasa bentuk tidak selalu efektif. Seperti penerapan bentuk-bentuk internasional dengan target sasaran tradisional atau sebaliknya. Dengan kata lain, bila target sasaran tidak terbiasa dengan bahasa kasat mata tradisional, penggunaan bahasa kasat mata internasional demikian pula sebaliknya.

Dari contoh diatas, kemudian muncul teori tentang frame of reference (kerangka referensi) dan field of reference (lapangan pengalaman) yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indra, pikiran serta ingatan. Jadi seperti contoh masalah diatas, bentuk logo tersebut akan lebih efektif dan komunikatif bila ditujukan pada angkatan bersenjata Republik Indonesia, dan tidak dengan Republik Dominika karena mereka tidak memiliki frame of reference dan field of reference tentang keris atau mandau dalam ingatan mereka.

Berikut kami sajikan beberapa contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku Handbook of Design & Devices tulisan Clarence P. Hornung.

1. Segitiga, merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika segitiga merupakan lambing dari raga, pikiran dan jiwa. Sedangkan pada kebudayaan Mesir, segitiga digunakan sebagai simbol feminitas dan dalam huruf Hieroglyphs segitiga menggambarkan bulan.
2. Yin Yang, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis Monad, yakni bentuk yang terdiri dari figure geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan

masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di China bentuk seperti ini disebut Yin Yang, di Jepang disebut Futatsu Tomoe sedangkan orang Korea menyebutnya Tah Gook. Yin Yang merupakan gambaran dua prinsip alam, Yang melambangkan kecerahan & Yin melambangkan kegelapan, Yang melambangkan nirwana & Yin melambangkan dunia, Yang sebagai matahari & Yin sebagai bulan, Yang memiliki posisi aktif, maskulin & Yin pasif, feminin. Kesemuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan.

Dalam tipologi geometri, beberapa teknik pengubahan bentuk menjadi energi dasar dalam penciptaan suatu bentuk akhir, yaitu :

1. Translation (pergeseran) : suatu bentuk dapat digeser sedemikian rupa terhadap sumbu tertentu.
2. Rotation (perputaran) : suatu bentuk dapat diputar menurut sudut putaran tertentu terhadap sumbu tertentu.
3. Reflection (pencerminan) : suatu bentuk dapat dicerminkan terhadap sumbu tertentu.
4. Stretching (peregangan) : suatu bentuk dapat diregangkan sehingga menjadi lebih besar.
5. Shrinking (pemampatan) : suatu bentuk dapat dimampatkan sehingga menjadi lebih kecil.
6. Scale (skala) : suatu bentuk dapat diubah skalanya menjadi lebih besar atau lebih kecil
7. Twisting (puntir) : suatu bentuk dapat sedemikian rupa sehingga dapat tercipta bentuk yang lain dari yang aslinya.

C. ASPEK ESTETIK

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut *keindahan*. Misalnya, apa arti *indah*? Apakah yang menumbuhkan rasa indah itu? Apa yang menyebabkan barang yang satu dirasakan indah dan yang lainnya tidak? Apa yang menyebabkan rasa indah yang dirasakan satu orang berlainan dengan yang dirasakan oleh orang lain? Apakah indah itu terletak pada barang atau benda yang indah itu sendiri ataukah hanya persepsi kita saja?

Pertanyaan-pertanyaan yang demikian telah merangsang manusia untuk berpikir dan dan selanjutnya mengadakan penyelidikan dan penelitian. Makin hari makin banyak orang yang terdorong untuk memikirkan hal-hal mengenai keindahan semakin banyak muncul pertanyaan yang perlu mendapatkan jawaban.



(A).



(B)



(C)

Gambar 5 : Perkembangan Bentuk, Jenis, Warna dan cara berpakaian (Baju) ke Pura bagi wanita Bali.

Gambar (A, B, dan C) di atas menunjukkan bahwa perkembangan Bentuk, Jenis, Warna dan cara berpakaian (Baju) ke Pura bagi wanita Bali. Kalau pada gambar A cara berpakaian pada jaman tahun enam puluhan mereka belum menggunakan jenis baju kebaya, sehingga dada pada bagian atas masih kelihatan terbuka, sehingga secara estetika, disana masih menunjukkan adanya nilai anatomi tubuh bagi yang menggunakan pakaian/baju tersebut. Sedangkan pada gambar B dan C sudah mempergunakan kain/baju kebaya, sehingga tidak lagi memperlihatkan dada bagian atas, hal ini menunjukkan bahwa nilai estetika sudah mulai tidak tertuju lagi pada anatomi tubuh, melainkan sudah

lebih banyak bersumber pada bentuk, warna, jenis dan cara menggunakan pakaian/baju kebaya tersebut. Ini membuktikan bahwa desain pakaian/baju ke Pura masyarakat Bali terus berkembang sesuai dengan kebutuhan. Lebih jauh tentang kandungan nilai estetika yang mestinya dikandung dalam bentuk, warna, jenis dan cara berpakaian, akan diungkapkan seperti dibawah ini.

Telah dikemukakan, pengalaman *indah* terjadi melalui panca indera, khususnya melalui indera lihat dan indera dengar berkat kemampuan indera-indera tersebut menangkap sinar dan bunyi dan meneruskan rangsangan yang terjadi di dalamnya untuk diresapkan pada bagian-bagian tertentu dalam otak manusia. Pada hakekatnya sinar dan suara merupakan peristiwa fisik. Terdiri dari getaran udara pada suara, dan getaran elektromagnetik pada sinar. Sifat dari getaran-getaran itu bergelombang. Penangkapan gelombang oleh indera kita merupakan peristiwa fisik yang diteruskan ke dalam tubuh kita sambil diolah menjadi peristiwa ***fisiologik*** dan ***biologik***. Tidaklah mengherankan bahwa *ilmu fisika* dan *ilmu fisiologi (faa)* maupun *biologi* dapat menyumbang hasilnya kepada ilmu estetika dengan memberi pengertian tentang proses terjadinya penangkapan dan peresapan gelombang-gelombang tersebut ke dalam tubuh kita. Sifat-sifat sinar maupun sifat-sifat suara atau bunyi sangat tergantung dari frekuensi (=jumlah gelombang dalam 1 detik) dan amplitudo (=besarnya gelombang). Keduanya dapat diukur secara kuantitatif dengan alat tertentu. Ternyata, dalam banyak hal, unsur kuantitas bisa mempengaruhi unsur kualitas suara maupun sinar. Dengan demikian, dapat mempengaruhi penangkapan dan peresapannya lebih dalam, hingga dapat berpengaruh terhadap kurang atau lebihnya keindahan yang dinikmati.

Selanjutnya *ilmu biologi* dapat memberi jawaban mengenai cara penangkapan oleh indera kita, perubahan-perubahan apa yang terjadi atau anatomi dan fungsi indera kita (mata dan telinga) yang dapat mempengaruhi persepsinya.

Ilmu psikologi dapat membantu dengan menelusuri proses yang terjadi setelah penangkapan oleh panca indera dan penyerapan lebih ke dalam sampai di otak kita, dengan menelusuri proses mental yang berlangsung dalam jiwa manusia pada saat menikmati keindahan dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses tersebut.

Akan tetapi untuk mengerti apa yang terjadi pada saat yang paling akhir hingga kita bisa mengalami keindahan itu dan kemudian bisa menilai sifat dan mutu dari pengalaman indah itu memerlukan ilmu-ilmu pengetahuan lain, terutama dari golongan humaniora seperti ilmu sejarah, ilmu sastra, ilmu sosial, teologi, arkeologi dan lain-lain. Namun masih banyak permasalahan estetika yang belum dapat dijawab oleh semua cabang ilmu pengetahuan. Maka dari itu ilmu estetika memerlukan pendekatan yang lain, yang cakupannya lebih luas dari pada pendekatan ilmiah, yakni *filsafat*.

Dengan pendekatan filosofis dapat diusahakan untuk mengerti pendirian suatu pendapat dan norma-norma yang dipakai seorang pengamat dalam menilai karya seni. Pendekatan yang demikian, walaupun bisa memberi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tertentu, sekaligus juga bisa membingungkan. Lain halnya dari jawaban yang diperoleh dengan pendekatan ilmiah, pendekatan filosofis tidak selalu memberi hanya jawaban tunggal; tetapi bisa memberi beraneka jawaban yang kesemuanya mengandung kebenaran, tergantung dari segi apa pandangan yang diambil untuk meninjaunya atau aliran filsafat yang dianutnya.

Penilaian karya seni adalah suatu kegiatan dimana bisa terdapat banyak perbedaan faham antara para ahli, para sastrawan, para budayawan bahkan antar para seniman sendiri. Namun demikian, usaha mempelajari *filsafat keindahan* yang rumit itu tidak kurang pentingnya daripada pendekatan estetika secara ilmiah. Pendekatan secara ilmiah sangat berguna dalam proses pengamatan (*observasi*) dan untuk pembahasan (*analisa*) apa yang dihasilkan dari observasi itu. Pendekatan yang lain melengkapi pengertian kita melalui renungan, menerapkan kemampuan kita untuk membuat sintesa (kesimpulan), menyusun serta merumuskan pandangan yang terintegrasi, terpadu, yang mencakup segala aspek dari permasalahannya.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ilmu estetika mengandung dua aspek :

1. Aspek Ilmiah (*scientific aspect*)

Dalam aspek ilmiahnya ilmu estetika, penelitiannya menggunakan cara-cara kerja (metodologi) yang sama dengan ilmu pengetahuan lain pada umumnya, yang terdiri dari :

- *Observasi* (pengamatan)
- *Eksperimen* (percobaan)
- *Analisa* (pembahasan)

Dalam kegiatan ini ilmu estetika dapat mencari bantuan beberapa ilmu pengetahuan lain, seperti ilmu fisika, ilmu matematika, ilmu faal, biologi, psikologi, psikiatri, dan lain sebagainya.

2. Aspek Filosofis (*philosophical aspect*)

Dalam aspek filosofisnya ilmu estetika memakai metodologi yang agak berlainan. Disamping observasi dan analisa melakukan komparasi (perbandingan), analogi (menonjolkan unsur persamaan), asosiasi (pengkaitan), sintesis (penggabungan), dan konklusi (penyimpulan). Dalam kegiatan yang sangat rumit ini estetika dapat dibantu oleh ilmu-ilmu humaniora seperti ilmu sosial, antropologi, ilmu sastra, ilmu politik, ilmu ekonomi, teologi dan lain-lain.

Aspek ilmiah dari ilmu estetika dapat dikatakan obyektif karena memakai ukuran yang nyata, jelas bagi semua pengamat – terlepas dari pendirian filosofi mereka. Pengukuran taraf keindahan akan membawa hasil yang dapat dibandingkan antara benda indah yang satu dengan yang lain *seolah-olah* memakai alat ukur atau *instrumen* untuk menentukan taraf keindahan. Bagian ini, dalam ilmu estetika, lazimnya juga disebut estetika instrumental.

Perlu diperhatikan, sebutan *instrumental* ini sama sekali tidak ada kaitannya dengan *instrumen* atau *alat* musik seperti gamelan yang dipakai dalam kesenian. Juga, tidak ada kaitannya dengan penelitian atas alat-alat musik, suara atau warna dengan instrumen (alat, perkakas) yang canggih, kendati pengukuran frekuensi suara atau sinar bisa membantu untuk menyempurnakan alat musik atau gamelan. Yang dimaksud dengan kata *instrumen* dalam sebutan *estetika instrumental* ini adalah pengertian *abstrak*, yang merujuk

kepada kemampuan intelektual dari seorang pengamat untuk melakukan pengukuran dan selanjutnya penafsiran mutu estetika dari suatu benda atau suatu peristiwa kesenian.

Aspek filosofis ilmu estetika dapat juga dinamakan aspek subyektif, karena langsung berkaitan dengan kepribadian, pendirian dan falsafah dari pengamat yang bersangkutan – yang menggunakan norma-norma *filosofis* perorangan. Aspek filosofis dari estetika ini juga disebut *normatif*. Selanjutnya, karena pendekatan masalah estetika dengan cara yang filosofis sering didahului atau dibarengi dengan renungan atau kontemplasi, maka aspek filosofis dari ilmu estetika disebut juga estetika kontemplatif.

3. Harmoni.

Sesuatu yang kontras dalam pakaian/baju dapat muncul diantara suatu keteraturan . Kontras ini dapat hadir dalam bentuk , warna , nada ataupun tekstur. Pengertian antara harmoni dan ketidakharmonisan pada pakaian/baju Bali khususnya untuk bepergian ke Pura tergantung kepada kealiamahan dari interaksi antar elemennya. Harmoni dapat dikatakan berhasil apabila bagian yang tersendiri mempunyai identitas dan arah yang jelas dan dapat dianalisa secara terpisah antara bentuk, warna, jenis dan cara pemakaiannya, keseimbangan yang baik antara keseluruhan dan pembagian ada pada kealiamahan harmoni.



Gambar 6 : Penerapan harmonisasi pada pakaian ke Pura

Tetapi kekayaan estetik yang sebenarnya tergantung pada tingkat interaksi antara ciri-ciri pakaian/baju dan pertentangan otonomi antar elemen-elemennya yang terbatas dan keterkaitan antara keseluruhan elemen yang tampil di dalamnya. Estetika dapat terwujud

bila elemen penyatu lebih banyak daripada elemen pemecah. Kesuksesan estetik bergantung pada keberhasilan kesatuan atau unity , tetapi hanya jika hal tersebut mencapai nilai tertentu.

Aspek-aspek fungsional dari filosofi pergerakan modern memberi inspirasi pada desainer/perancang mode untuk memberi tujuan dari bagian-bagian suatu pakaian/baju yang memberi pertentangan dengan aturan dari orang-orang tertentu. Pergerakan karena bangunan menjadi kompleks fungsinya, maka pertentangan diantara keseluruhan kesatuan dan efek perpecahan akibat mengekspresikan elemen-elemen yang berbeda menjadi lebih ekstrem. Dalam pencarian desainer untuk menemukan bentuk yang kontras , kadang-kadang mereka tidak dapat menemukan bentuk yang sesuai.

Setiap elemen komposisi mempunyai integritasnya sendiri dan memiliki proporsi dan detail yang baik . Dalam penelitian untuk mendesain pakaian selalu timbul keinginan yang mengikuti mode . Kegagalan desainer dalam penjabaran yang kontras ini dapat dilihat dengan tidak adanya irama , tidak ada prinsip yang terkoordinasi , tidak jelasnya elemen yang dominan demikian juga yang sering terjadi pada pakaian/baju ke Pura bagi masyarakat Bali, disini jarang terjadi penonjolan hal-hal tertentu.

Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan , untuk dapat memperoleh suatu karya rancangan pakaian/baju yang kompleks dan kontradiktif tapi masih memiliki kesan unity perlu diperhatikan beberapa faktor , diantara lain : Penggunaan bahan. Penggunaan bentuk, Komposisi membentuk keseluruhan yang baik. Adanya hubungan irama dan prinsip-prinsip yang terkoordinasi. Harus ada interkoneksi. Kesuksesan kesatuan tercapai karena adanya penegasan yang kuat.

Dalam membuat suatu rancangan/desain yang kompleks dan kontradiktif kita juga harus memikirkan faktor-faktor penentu kesuksesan estetik. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah :Irama, Emphasis, Unity, Skala/Proporsi, Komposisi. Untuk dapat mengetahui lebih jelas , maka akan diuraikan masing-masing pengertian poin-poin diatas. Irama ialah penerangan dari elemen-elemen , dalam hal ini yang banyak dibicarakan hadirnya iraman dengan adanya akhiran dan awalan , ciri-ciri horisontal atau vertikal dan lain-lainnya. Emphasis, Tekanan atau emphasis merupakan bagian yang menjadi pusat perhatian dan

mampu memberikan ciri tertentu yang mengandung ide , tujuan dan isi. Unity, Unity merupakan organisasi antara beberapa unsur satu sama lain tidak terpisahkan . Bilamana salah satu unsur memisahkan satu sama lain maka kesatuan tersebut tidak akan tercapai.

Skala/Proporsi, Skala atau proporsi dapat menciptakan estetika dengan mempertimbangkan peruntukan suatu elemen pakaian/baju seperti berbagai bentuk kancing misalnya, yang cukup teratur dan sesuai dengan fungsinya. Misalnya skala terhadap pemakai dan yang lainnya. Jika semua prinsip ini dapat diterapkan dengan baik maka akan tercipta keberhasilan estetika pada suatu rancangan/desain pakaian/baju yang menarik dan disenangi orang.



Komposisi, Komposisi merupakan suatu pengolahan unsur dan prinsip dalam usaha yang menciptakan kondisi yang unity baik kontras maupun selaras . Berhasilnya mengkomposisikan elemen-elemen tersebut merupakan kunci kesuksesan unity terhadap keanekaragaman berbagai bentuk, warna, jenis dan cara pemakaian baju.

Selain itu juga harus diperhatikan mengenai beberapa prinsip bentuk estetis . Menurut Monroe Beardsley prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. Kesatuan (Unity) , berarti bahwa estetis itu tersusun secara baik dan sempurna bentuknya.
2. Kerumitan (Complexity) , berarti benda estetis yang bersangkutan tidak sederhana sama sekali , namun kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus .
3. Kesungguhan (Intensity) , berarti suatu benda estetis yang baik harus memiliki suatu kualitas yang menonjol , bukan sekedar sesuatu yang kosong . Tidak menjadi soal kualitas apa yang terkandung didalamnya , misalnya suasana muram atau gembira , sifat lembut

atau kasar, dan sebagainya asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh. Suatu susunan tanpa adanya variasi , maupun aturan-aturan tertentu dapat menimbulkan sifat yang monoton atau kebosanan bahkan kekacauan . Oleh karena itu, untuk menciptakan susunan dalam suatu komposisi pakaian/baju yang baik maka diperlukan prinsip-prinsip aturan sebagai alat visual yang memungkinkan bentuk-bentuk dan warna yang beraneka ragam dapat bersama-sama secara konsep dan persepsi menjadi kesatuan yang utuh.

III. SIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bentuk pakaian/baju ke Pura masyarakat Bali memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Bali terutama pemanfaatannya selalu dikaitkan dengan pelaksanaan upacara dan upacara Agama Hindu. Suatu benda biasanya nampak lebih indah karena bentuknya sangat menarik setelah diberi warna, ini yang biasa dimaksud dengan fungsi estetis warna pada pakaian/baju ke Pura, misalnya warna putih sebagai lambang kesucian dan warna kuning dilambangkan sebagai keheningan.

Dengan perkembangan jaman, bentuk, warna, jenis dan cara penggunaan pakaian/baju mengalami perkembangan yang sangat maju. Karna masyarakat Bali memiliki struktur kehidupan yang sangat unik, kokoh dan fundamental yang diilhami oleh roh kebudayaan Hindu.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Made Jelantik, **AA., Estetika Suatu Pengantar**, STSI Denpasar, 2000
- Aming Prayitno; **Desain Elementer**, STSRI-ASRI Yogyakarta, 1971
- Gustami, SP, **Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni**, BP ISI, Yogyakarta, 1992.
- I Ketut Ginarsa, **Gambar Lambang dan Maknanya**, CV. Kayu Mas, Denpasar, 1979
- Wayan Karja, **Jurnal Seni Rupa, ISI Denpasar**, Vol. II Tahun 2000
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno, **Desain Elementer**, ISI, Yogyakarta, 2000.
- Utarayana, **Pengider Bhuwana**, PT. Bali Post 1993
- Thondika English Dictionery; **Color Sentation Produkced By effect Of Light Striking The Of Eye**, 1949
- Parisada Hindu Dharma, **Upadesa: Tentang Ajaran-ajaran Agama Hindu**, 1978.
- I Made Kanta, **Warna-warni Dalam Pengider Bhuwana**, CV. Kayu Mas, Denpasar, 1977/1978