



**ARTTIK**

(PUSPARAGAM ARTIKEL WEBSITE INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR)

**Edisi 3**

**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
2021**





# ARTIK

Edisi 3

TIM Penyusun  
UPT. TIK Institut Seni Indonesia Denpasar

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

ARTIK  
Edisi 3

Tim Penyusun  
UPT. TIK Institut Seni Indonesia Denpasar

**ISBN:** 978-623-95150-5-8 (PDF)

**Penanggung Jawab**  
Nyoman Lia Susanthi

**Penulis**  
Tim Penyusun

**Editor**  
I Gede Mugi Raharja  
Ni Luh Kadek Dwi Gunawati  
Ni Made Dwi Oktaviani  
Yulia Ardiani  
Ida Bagus Gede Wahyu Antara Dalem  
A.A. Gede Bagus Ariana  
I Putu Widi Adnyana

**Pracetak**  
Agus Eka Aprianta

**Penerbit**  
Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar  
Ged. LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah Denpasar 80235  
Email: penerbitan@isi-dps.ac.id

**Redaksi**  
Ged. Citta Kelangen Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah Denpasar 80235  
Email: tik@isi-dps.ac.id

**Cetakan pertama, Desember 2020**

**Hak cipta dilindungi undang-undang**

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

## KATA PENGANTAR

Puja pangastuti sesanthi angayubagia, kami panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku dengan judul “ARTIK” Edisi 2. Buku ini adalah kumpulan artikel yang ditulis tri civitas akademika ISI Denpasar pada *page* website ISI Denpasar selama kurun waktu tahun 2020. Kegiatan penulisan artikel pada website ISI Denpasar merupakan rencana kegiatan rutin yang diagendakan setiap tahun oleh UPT. Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) ISI Denpasar. Pada tahun 2020 artikel tersebut dikumpulkan dalam pusparagam artikel. Dengan tujuan untuk menyebarkan lebih luas gagasan-gagasan ilmiah maka dilakukan alih media terbit dari website kedalam buku. Artikel yang diterbitkan dalam buku ARTIK berjumlah 56 judul.

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

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

Oktober 2020

Tim Penyusun



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
Gelar Gending (Ruang Penyajian Gagasan Tekstual Dalam Komposisi Gamelan) .....	1
Seni Menata Amarah ( <i>Anger</i> ) Sebagai Bagian Dari Pendidikan Karakter .....	9
Jineng, Lumbung Padi Yang Bersolek Estetik .....	14
Peningkatan Nilai Karakter Religius di Masa Pandemi Covid-19 .....	19
Ketungan, Teronggok Jadi Media Ekspresi Seni .....	23
Analisa Tabuh Sekatian Ngider Bhuana .....	28
Ilustrasi Cergam Bawang Dan Kesuna Sebagai Mitem Visual .....	38
<i>Design Thinking Dan Human Centered Design</i> :Pentingnya Empati Dalam Desain....	45
Pentingnya Pengetahuan Desain Busana Bagi Profesi di Dunia Fashion: Ekspektasi vs Realita Desain .....	53
Ekstotisme Perempuan Minangkabau dalam Tari “Badantiang Di Rumah Gadang” Koreografer Susas Rita Loravianti .....	60
Fruity Loops Dan Cubase Fenomena Baru Penciptaan Komposisi Musik .....	68
Epos Ramayana Sebagai Sumber Lakon Tarian Bali .....	77
Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film “Doea Tanda Cinta” .....	81
Pudarnya <i>Anggah Ungguhing Basa</i> Seni Pertunjukan Dramatari Bali .....	87
Penerapan Desain Biofilik Di Masa Pandemi Covid-19 .....	92
Kriya Dan Pasar Pariwisata .....	100
Epos Mahabharata Sebagai Sumber Lakon Tarian Bali .....	104
Komunikasi Visual Kartun Sompret Karya I Wayan Sadha .....	109
Inovasi Dan Desain Berkelanjutan : Menata Kembali Peradaban Dalam Bayang Konsumerisme .....	115
Dosen Perlu Ajarkan Mahasiswa untuk Cerdas Menggunakan Gawai ( <i>Gadget</i> ) .....	122
Kode Perempuan Pada Poster “ <i>Bali Like de Beaute</i> ” .....	127
Signifikansi Nilai Karakter Menghargai Prestasi Dalam Kehidupan Kampus .....	133
Kreativitas Seni, Film, Dan Media Baru Pada Masa Pandemi Covid-19 .....	138
Sekilas Tentang Kegiatan Kesenian Di Balai-balai Banjar Di Perkotaan .....	148
Seni Digital (Rekavisual Dan Revitalisasi) .....	151
Kreasi Pakaian Bekas pada Busana <i>Casual</i> .....	156
Implementasi Pendidikan dalam Kesenian Ulu Ambek di Pariaman .....	161
Contemporary Issues in Architecture and Design .....	170
Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Beban Kerja Perempuan dan KDRT di Bali Perspektif Gender dan Feminisme .....	173
Jiwa Gambuh Fest 2021 Kalangwan Dramatari Gambuh Desa Batuan Gianyar Program Pendokumentasian oleh Yayasan Bali Purnati dan Kemendibudristek.	182
Membangun Ruang Dengan Pendekatan <i>Healing Environment</i> .....	188
Identitas Visual Dalam Ilustrasi Fesyen .....	194
Lady Gaga sebagai Icon Trend <i>Fashion Faux De Pas</i> .....	207

Pemaknaan Nilai Sosial Keluarga Sebagai Edukasi Moral Dalam Film “Dua Garis Biru” .....	213
Penggunaan Karakter Game untuk Pembuatan Cover Video Musik .....	222
Tanah Liat Sebagai Material Ekologis Pada Bangunan .....	227
Analisis Visual pada Perubahan Logo Kementerian BUMN.....	232
Jalinan Rumit Kemiripan: <i>Art Fashion, Art To Wear, Fashion Art</i> Dalam Bingkai Pemikiran Kekinian.....	239
Desain Komunikasi Visual Livery Masker Pada Airbus A330-900 Neo Sebagai Bentuk Dukungan Terhadap Kampanye ‘Ayo Pakai Masker’ .....	244
Pemilihan Bahan Busana Pesta.....	249
Penerapan Teknologi Citra Sebagai Bentuk Semiotika Post Modern Dalam Film “Bangkit” .....	254
Konsep Seni Rupa Kolektif Dalam Seni Lukis Mini Keliki.....	260
Tinjauan tentang Tingkatan dalam Industri Fashion .....	271
<i>Virtual Meeting</i> dalam Kondisi Pandemi Covid-19 .....	278
Evolusi Busana <i>Saput Tari</i> Topeng Bali .....	284
Kuasa Setyawati .....	295
Review of Studies in Pattern Analysis .....	301
INDEKS PENGARANG.....	305

# **Gelar Gending (Ruang Penyajian Gagasan Tekstual Dalam Komposisi Gamelan)**

**I Wayan Diana Putra**

Dosen Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan  
FSP, ISI Denpasar

*dianaputra@isi-dps.ac.id & analisismulnori@gmail.com*

## **Abstrak**

Gelar Gending adalah sebuah ruang pementasan karya komposisi gamelan beserta diskusi mengenai gagasan dan ide musikologi yang melatarbelakangi komposisi gamelan tersebut. Penyajian karya serta diskusi mengenai elemen-elemen musikologi yang membentuk komposisi gamelan merupakan inisiasi dari Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Gelar Gending diselenggarakan perdana pada hari Minggu tanggal 15 November tahun 2020. Tulisan ini mendeskripsikan mengenai gagasan dan pencapaian dari even Gelar Gending. Deskripsi dalam tulisan ini mencakup mengenai credo mencipta dan hasil karyanya terhadap gamelan. Credo mencipta dan hasil karya yang dipresentasikan untuk mewujudkan munculnya konsep tekstual dalam komposisi Gamelan.

*Kata Kunci: Gelar Gending, Komposisi Gamelan, Konsep Tekstual*

## **Abstract**

*Gelar Gending are an creative space to perform and share new compositions for gamelan within discussions and dialog about the musicologys concept and ideas behind their gamelan compositions. The concert and discussions of the new gamelan compotions that's was initiated by Karawitan Student Centers, Karawitan Departement, Faculty of Performing Arts, Institute of The Art of Denpasar (ISI Denpasar). The premeire event was held on November 15 2020. Contents on this article to explains about compositions contens by analitychal within audient perspectifs also collect data by composer ideas and arguments refer to their piece. The principils of creative ideas and tehcniq to composing gamelan piece as we call "tekstual concepts" will be a poin patron.*

*Key Note: Gelar Gending, Gamelan Compositons, Tekstual Concepts*

## Pendahuluan

Gelar Gending adalah sebuah ruang pementasan karya komposisi gamelan beserta diskusi mengenai gagasan dan ide musikologi yang melatarbelakangi komposisi gamelan tersebut. Penyajian karya serta diskusi mengenai elemen-elemen musikologi yang membentuk komposisi gamelan merupakan inisiasi dari Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Inisiasi untuk menggelar *gending-gending* olahan baru dari gamelan beserta pengetahuan gagasannya didasari oleh keinginan untuk menggelorakan iklim kreativitas dalam lingkup mahasiswa Jurusan Seni Karawitan. Selain ingin menggelorakan kembali iklim kreativitas juga ingin memperbaharui aktualisasi mengenai penyajian karya komposisi gamelan dalam ranah gamelan sebagai subyek. Gamelan diposisikan sebagai subyek dalam artian gamelan dikupas dan diulas sesuai dengan aspek musikologinya. Aspek musikologi yang dimaksud ialah bagaimana karya komposisi gamelan itu terwujud dari ide mengolah arah melodi, ritme, pemilihan tempo, dinamika, warna suara dan struktur secara *an-sich*. Mencoba memutar arah dari pretensi kontekstual programatika serta fungsional non musikal. Kontekstual disimpan terlebih dahulu untuk memberikan spirit independensi “pendengaran” sebagai sarana Ilahhi untuk menanggapi peristiwa bunyi (salah satunya musik/gamelan) sebagai tendensi untuk menempatkan karya *gending* gamelan dalam porsi tekstual. Peristiwa bunyi ini dirayakan oleh HMJ Seni Karawitan untuk menemukan kaidah-kaidah baru hasil pemikiran kreatif mahasiswa berdasarkan intelegensia dan pengalaman musikologinya. Pemikiran kreatif yang merupakan luaran dari intelegensia serta pengalaman ingin dihadirkan, didiskusikan, disemaikan secara linear konkrit dengan wujud karya komposisi gamelannya. Luaran ini bertujuan untuk menghadirkan ruang-ruang sumber arah berpikir dalam mengembangkan khasanah komposisi gamelan ke depan.

Mengembangkan khasanah komposisi gamelan ke depan memerlukan sebuah pencarian dan penjelajahan baru. Pencarian dan penjelajahan untuk menemukan celah-celah yang luput dari jalur pencapaian sementara ini. Jalur-jalur pencapaian mengenai pengembangan gagasan karya komposisi gamelan telah banyak dilakukan dalam tembok institusi maupun di luar lingkup institusi. Pencapaian dalam tembok institusi merupakan hal yang telah melekat dalam diri internal dan senantiasa terus dikembangkan. Pencapaian internal selayaknya mesti selalu dideteksi pengembangannya. Pendeteksian pengembangannya hendaknya menggunakan “cermin” dan “cermin” itu adalah pencapain yang juga beriringan terjadi di luar tembok institusi, maka perlu digunakan bahan pelecut untuk memanaskan kerja mesin internal untuk selalu bergerak maju. Pelecut eksternal yang dimaksud dalam kontek tulisan ini (Gelar Gending) ialah menghadirkan para alumni yang telah bergerak di luar tembok institusi setelah menamatkan dirinya untuk hadir kembali sebagai “cermin”. Melalui “cermin” ini komponen internal berdialektika dengan gerak eksternal sehingga sinergisitas untuk menguatkan sendi-sendi gerak internal dapat dicapai. Gerak internal yang dimaksud ialah kembali dalam rangka mewujudkan aktualisasi pengembangan khasanah komposisi gamelan berdasarkan atas arah, ide dan gagasan yang terukur berbasis pada aspek-aspek musikologis sebagai zat-zat nyata pembentuk musik/gamelan. Beberapa tendensi pencapaian tersebut diaktualisasikan oleh HMJ Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Institut Seni Indonesia Denpasar dengan menggelar pementasan beserta diskusi karya dengan tajuk “Gelar Gending”. Tendensi dari HMJ Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar dalam cermatan penulis dalam menyelenggarakan acara

ini teringat dengan spirit yang dikumandangkan oleh Alm. I Wayan Sadra ketika beliau merintis forum Bukan Musik Biasa (BMB) di Surakarta. Sadra memulai BMB dengan ikhtiar untuk mengembalikan ruang gerak yang lebih luas dan mendesak agar energi-energi kreatif segera mendapat salurannya (Gombloh, 2014:6). Spirit Sadra dalam menggagas BMB juga penulis lihat dalam geliat HMJ Seni Karawitan merancang acara Gelar Gending. Jika BMB lewat Sadra ingin “mengembalikan” namun HMJ Seni Karawitan ingin “menghadirkan” Gelar Gending. Menghadirkan acara Gelar Gending untuk menggeliatkan energi-energi kreatif mahasiswa Seni Karawitan khususnya untuk menampilkan karya gendingnya berdasar dari gagasan dan idenya yang didapat dari bangku kuliah atau berproses di luar konteks pendidikan lembaga.

Tendensi lain yang ingin dicapai oleh anak-anak HMJ Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar selain memberikan ruang diskusi karya juga ingin mengantarkan pada posisi apresiasi musik (gamelan/gending). Apresiasi musik (gamelan/gending) dapat didefinisikan sebagai dipainya kemampuan untuk mendengarkan musik (gamelan/gending) dengan penuh pengertian (Miller, 2017:3). Kemampuan untuk mendengar karya *gending* dari para komposer dengan penuh pengertian ialah sebuah gerakan mengedukasi apresiator. Apresiator diberikan ruang-ruang pemahaman mengenai gagasan, ide, teknik dan metode komposer dalam penciptaan *gendingnya*. Selain mengarahkan pada aspek pengertian, perhatian terhadap karya *gending* mutlak adanya. Maka istilah perhatian sendiri harus diartikan: kita terkena dengan sesuatu, kita menantikan kelanjutannya, kita mencari sesuatu. Sampai proses ini kita tidak hanya berhenti pada persoalan “mengerti-tidak mengerti”, melainkan tema kita adalah proses persepsi sendiri dalam apresiasi musik (Mark, 2001:207). Terkena sesuatu serta menantikan kelanjutan dari karya-karya yang ditampilkan menggiring untuk melepaskan belenggu “mengerti-tidak mengerti” atas karya *gending* yang ditampilkan dalam bentuk sesi diskusi mengenai proses penciptaannya. Penciptaan *gendingnya* dibuka dalam bentuk menampung respon-respon kreatif yang dapat memberikan diskursus-diskursus baru dalam ranah penciptaan karya *gending* gamelan ke depan. Diskursus-diskursus yang berkenaan dengan isu-isu musikologis sebagai “pupuk penyubur” dari bersemainya karya-karya *gending* gamelan selanjutnya.

### **Komposisi Gamelan Dalam Intelegensia Pengkarya**

Komposisi gamelan merupakan hasil pengolahan bunyi serta elemen musikal seperti tempo, melodi, dinamika, warna suara dan struktur berdasarkan intelegensi pengkarya. Intelegensia atau intelegensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya reaksi atau penyesuaian yang cepat dan tepat, baik secara fisik maupun mental, terhadap pengalaman baru, membuat pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada fakta atau kondisi baru. Intelegensia/intelegensi juga dimaknai sebagai kecerdasan. Intelegensi pengkarya yang dimaksud ialah kecerdasannya dalam mengolah elemen musikal tersebut dipadukan dengan aspek-aspek rangsangan serta gagasan konseptual. Rangsangan yang melahirkan gagasan konseptual merupakan muara dari intelegensia/kecerdasan pengkarya. Intelegensia/kecerdasan pengkarya ditentukan oleh pengalaman serta pembelajaran yang ditempuh serta dilakukan dalam konteks komposisi gamelan. Komposisi gamelan dengan intelegensia pengkarya dalam acara Gelar Gending diposisikan pada klausul sebab akibat.

Klausul sebab akibat dari komposisi gamelan dengan intelegensia pengkarya menjadi fokus capaian. Fokus capaian dalam acara Gelar Gending ialah tidak semata

untuk mempresentasikan sublimasi gagasan berupa karya *gending*, juga memberikan ruang untuk menjelaskan proses sublimasi gagasan menjadi karya *gending*. Penjelasan proses sublimasi gagasan menjadi karya secara otomatis dapat menunjukkan intelegensia pengkarya yang kemudian dapat dijadikan rujukan penciptaan karya *gending* selanjutnya. Rujukan penciptaan *gending* selanjutnya berupa pengetahuan dalam mengolah rangsangan musikal, menentukan gagasan, menentukan teknik komposisi serta memberikan tinjauan mengenai peristiwa bunyi yang telah berhasil diformulasikan.

Formulasi-formulasi mengenai teknik komposisi *gending* sudah saatnya diberikan porsi untuk dibahas. Pembahasan mengenai formulasi musik melalui piranti analisisnya membuka khasanah pencapaian baru dari hal paling prinsip dalam karya *gending* yaitu esensi pengolahan bunyi. Esensi pengolahan bunyi yang dimaksud seperti bagaimana sang pengkarya mewujudkan melodi mulai dari memilih nada, menyusun pola, menentukan struktur, menyusun dinamika atau mengolah warna bunyi. Pengolahan bunyi yang menjadi elemen pokok dari penciptaan karya *gending* dikupas secara konfrehensif. Kupasan tata olahan bunyi dalam karya *gending*nya menunjukkan hipotesis klausul sebab akibat karya *gending* dengan intelegensia/kecerdasan pengkarya. Subtansi pengolahan bunyi secara *an-sich* dari gamelan dengan berlandaskan kecerdasan komposer dengan sebagai upaya untuk membawa musik pada porsi konsep tekstualnya.

Karya *gending* dengan intelegensia pengkarya dewasa ini merupakan sebuah tindakan dalam mengerakkan bobot karya *gending*. Menggerakkan bobot karya *gending* merupakan fitrah yang harus dilakukan jika merujuk pada konsepsi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi ialah piranti yang selalu menuntut pembaharuan serta pencapaian konkrit. Pembaharuan serta pencapaian konkrit pada tataran khasanah gamelan (*gending*) ialah salah satu cara untuk melanggengkan posisi gamelan (*gending*) dalam percaturan ruang intelegensia/kecerdasan.

### **Tiga Pengkarya dan Gagasan Musikalnya**

Acara Gelar *Gending* yang diselenggarakan pada hari Minggu tanggal 15 November 2020 sebagai gelaran pertama menyajikan tiga orang komposer serta tiga karya *gending*. Ketiga komposer yang tampil ialah dua orang mahasiswa serta satu alumni Jurusan Karawitan. Ketiga komposer tersebut ialah I Kadek Januranga, I Putu Wahyu Andika dan Yan Priya Kumara Janardhana. Ketiga komposer ini menampilkan karyanya atas respon terhadap gamelan. Respon terhadap gamelan ini diwujudkan dalam bentuk konkrit dan penulis sebut dengan "*gending*". Karya gamelan (*gending*) yang disajikan penulis deskripsikan dalam narasi seperti berikut di bawah ini:

#### **a. *Panjang Ilang* karya I Kadek Januranga**

*Panjang Ilang* ialah karya *gending* yang mengolah Gamelan Gambang. *Panjang Ilang* merujuk pada dualisme warna suara yang terdapat pada Gamelan Gambang. *Panjang* yang dimaksud ialah *reng/gema* panjang dari instrumen berbahan perunggu yaitu instrumen Saron. *Panjang* dalam hal ini merujuk pada *reng/gema* pendek dari instrumen berbahan bambu yaitu instrumen Gambang. *Panjang Ilang* yang digunakan sebagai pijakan gagasan musikologis berupa pengolahan "*reng*" sebagai arah penggarapan.

*Reng* panjang dan pendek dielaborasi dalam menyusun kerangka dan gramatikal musikologisnya. Dalam kacamata musiologis Januranga secara rinci menjelaskan gagasannya sebagai berikut:

"*Panjang Ilang* merupakan karya musik untuk gamelan Gambang yang berisikan tiga poin utama penggarapan musikalnya yakni pengolahan *reng* (pajang-pendek), *angkep-angkepan*, serta sistem *jedingan* pada permainan Gambang *style* Subagan Karangasem. Pengolahan ketiga poin tersebut dalam karya *Panjang Ilang* ini diolah dengan penentuan pola pukulan, *tetekep*, durasi serta titik temu pola yang disebut *jedingan*. *Reng* dalam hal ini digarap dengan penentuan durasi serta teknik *tetekep*, dimana kedua hal tersebut dirangkai ke dalam satu pola yang menciptakan keberadaan dan hilangnya frekuensi pada instrumen yang dimainkan. Dengan merujuk terhadap penjelasan di atas, *angkep-angkepan* menjadi dasar dalam penentuan nada dalam karya ini. Sistem *angkepan* pada gamelan Gambang telah diatur pada alat pukul (*panggul*) yang bercabang dua. Sedangkan pada instrumen Saron, penentuan nada berdasarkan sistem oktaf pada Saron *pengumbang* (besar) dan Saron *penyorog* (kecil) serta penentuan interval nada berdasarkan oktaf. Dalam karya ini juga disisipkan spirit pola permainan konvensional *jedingan* pada gamelan Gambang. *Jedingan* pada karya ini dimaksud ialah titik temu yang dimaksud diolah dengan penggarapan ritme serta durasi yang menyebabkan kemajemukan permainan. Dari dasar atau arah yang berbeda pola permainan akan bertemu pada satu titik yang menandakan *jedingan* atau pertemuan yang dimaksud pada karya ini. Penggarapan ketiga poin tersebut dimarjinalkan dengan sistem kerja register. Register merupakan satuan kecil mempry yang memiliki kapasitas besar dengan akses yang sangat cepat. Register sistem yang dimaksud dalam karya ini adalah cara kerja dimana pembentukan pola-pola yang sederhana dengan birama yang sudah ditentukan dikembangkan lagi dengan birama yang masih sama. Sehingga dalam komposisi yang diciptakan cenderung bergerak cepat dengan perpindahan pola-pola yang variatif (Wawancara dan diskusi dengan I Kadek Janurangga, di Kampus ISI Denpasar tanggal 15 November 2020 pukul 22.00 Wita).

Dalam kreatifitas Janurangga, penulis mencermati bahwa landasan panjang pendek *reng* dari *tunggahan* Gambang dan Saron diolah secara konsisten dalam keseluruhan karya. *Reng* panjang dari saron ditimpali dengan permainan ritme yang padat dari Gambang mengingat *rengnya* pendek. Ruang panjang ditimpali ruang pendek begitu sebaliknya, hal ini secara konsisten dilakukan sebagai teknik pengoalahan komposisi dari karya *Panjang Ilang*.

#### **b. Rasio karya I Putu Wahyu Andika**

*Rasio* adalah sebuah karya baru yang dihasilkan oleh I Putu Wahyu Andika. I Putu Wahyu Andika ialah seorang penabuh gamelan belia dari Banjar Peninjoan, Batuan Sukawati, Gianyar. Sebagai seorang penabuh belia, namum kiprahnya tidak sebelia umurnya. Kiprahnya dalam dunia gamelan tercatat aktif dalam komunitas seni gamelan seperti sebagai salah satu *penabuh* utama dari Padepokan Seni Korawa Batuan dan kordinator komunitas gamelan Carmuk 17. Sebagai penabuh Wahyu memiliki potensi sebagai pemimpin dan hal itu dia buktikan dengan kepiawaiannya sebagai *juru ugal* yang bertugas memimpin alur melodi gending.

*Rasio* adalah salah satu karya terbaru untuk gamelan dari Wahyu yang disajikan pada acara Gelar Gending. Wahyu memilih rasio sebagai gagasan memilih dan mengolah instrumen gamelannya. *Rasio* yang dimaknai perhitungan oleh waktu diterjemahkan dalam konsep '*matra*'. *Matra* ialah ukuran penjang pendek dari sebuah frasa *gending*. Frasa *gending* dalam bingkai hitungan diaktualisasikan oleh Wahyu dengan membangun ukuran *gendingnya* dari ukuran empat, lima, tujuh dan delapan. Ukuran frasa (*matra*) empat, lima,

tujuh dan delapan ini kemudian membingkai pergerakan olah ritme dan pola dari gending yang diciptakan.

*Matra* sebagai pijakan dalam mengolah melodi dalam *ubit-ubitan*, ritme dan pola dituangkan dalam beberapa *tungguhan* dari gamelan Semara Dhana yaitu menggunakan empat *tungguh* gangsa, empat *pangkon* kajar, satu buah gong, satu *tungguh* kemong dan satu *pangkon* klenang. Penggunaan empat *tungguh* gangsa gamelan Semara Dhana dan empat *pangkon* kajar menjadi apparatus utama dalam pergerakan karya *Rasio* oleh Wahyu ini. Dengan menggunakan empat *tungguh* gangsa gamelan Semara Dhana dan empat *pangkon* kajar maka asumsinya masing-masing gangsa serta Kajar menjadi berpasangan. Berpasangan dalam artian setiap gangsa memiliki patron ritme atau pola olahan kajar yang bermuara pada ritme serta pola gangsa selanjutnya. Pola ritme Kajar yang membangun pola Gangsa diterapkan pada setiap Kajar yang berpasangan dengan Gangsa, maka terbentuk empat pola Kajar yang berbeda linear dengan perbedaan pola Gangsa. Perbedaan pola namun dibingkai dalam matra yang sama ini dimaksud dengan *Rasio* oleh Wahyu (Wawancara pada tanggal 19 November 2020 pada pukul 20.00 Wita).

### c. *Simalalama* karya Yan Priya Kumara Janardhana, S.Sn (Janu)

*Simalalama* ialah sebuah karya musik yang memadukan olahan gamelan dengan aplikasi digital Max MSP. Penulis tanpa berpretensi untuk menerka-nerka sesuai yang dinyatakan oleh Janu bahwa yang dilakukan dalam karya *Simalalama* ini ialah mensintesis bunyi. Sintesis adalah sebuah integrasi dari dua atau lebih elemen yang serta menghasilkan suatu hasil baru. Sintesis bunyi yang penulis dapat tangkap dari karya musik yang disajikan oleh Janu adalah menggabungkan antara bunyi gamelan dari aplikasi Max MSP dengan melahirkan bunyi dari menggesek (*ngarad*) bilah dari *tungguhan jegog* dan *calung* gamelan Gong Gede Saih Pitu.

Proses karya Janu dalam karya *Simalalama* seperti apa yang telah dijelaskan ialah 1) Mengumpulkan data gamelan, 2) Dengan data yang didapat, saya membuat bunyi gamelan di aplikasi Max MSP dan 3) Memainkannya bersama, antara gamelan dan gelombang sinus di aplikasi Max MSP (Wawancara dengan Janu pada *flatform Instagram* pada tanggal 20 November 2020 pukul 15.36 Wita) . Hasil dari ketiga proses kreatif Janu tersebut poinnya ialah 'ombak' dari *reng* gamelan. Lebih jauh Janu mengatakan bahwa hal esensial dari gamelan yang dituju dalam garapan ini mengenai ombak dari *reng* gamelan itu sendiri. Mencermati karya Janu mengenai pijakan *ombak* dan *reng*, penulis berpandangan *ombak* dan *reng* bagian dari dari esensi gamelan selain warna suara, ritme, melodi dan dinamika. Melalui karya *Simalalama* ini penulis melihat cara Janu untuk mengedukasi mengenai peranan *ombak* dalam pelarasan yang dapat digunakan sebagai bahan mengkomposisikan karya untuk gamelan. Edukasi dari Janu yang sangat penulis apresiasi ialah bagaimana dalam karya *Simalalama* ini jenis-jenis *ombak* seperti *pengayun*, *lambat*, *bulus* dan *pengetor* digarap dengan matang dan terkonsep. Pengolahan *ombak pengayun*, *lambat*, *bulus* dan *pengetor* disusun dengan formulasi *Fibonacci*. Sehingga karya yang berdurasi kurang lebih satu jam menyajikan penjelajahan artikulasi ombak dari *reng* gamelan.

Selama satu jam karya *Simalalama* ini dipresentasikan penulis meluruh pengamatan pada ombak dari *reng* yang disajikan. Dari *reng* yang disajikan secara jujur penulis belum menemukan maksud dari pengkarya mengenai pengolahan *ombak pengayun*, *lambat*, *bulus* dan *pengetor*, melainkan penulis mengolah kembali *reng* tersebut dengan dua cara. Kedua cara yang penulis lakukan ialah pertama mengolah gema *reng* dengan cara menggerakkan

telinga penulis ke kanan ke kiri serta ke atas dan ke bawah. Dengan cara ini penulis justru menemukan rambatan *ombak* baru yang cenderung membentuk sebuah pola ritme tertentu. Kemudian cara kedua ialah dengan mengolah pola ritme tersebut dengan ritme yang lain dengan menggunakan metode cara pertama sehingga penulis mendengar jalinan ritme dari beberapa *ombak* yang dihasilkan oleh Janu.

### **Simpulan**

Ajang Gelar Gending yang diselenggarakan oleh HMJ Karawitan, Jurusan Karawitan, FSP, ISI Denpasar ialah berpretensi untuk memberikan ruang untuk karya *gending* karawitan dibedah sesuai dengan porsi tekstualnya. Porsi tekstual ialah menyemai dan mengurai gagasan dan konsepsi dari kekarya *gending* berdasarkan dari elemen musikal itu sendiri seperti yang telah dilakukan oleh tiga komposer dalam ajang Gelar Gending tersebut.

Dari ketiga komposer tersebut didapat mengenai arah gerak musikalnya yang secara murni menggunakan elemen musikal sebagai pijakan berkarya seperti pengolahan *reng*, *ombak* dan *matra*. Pengolahan *reng*, *ombak* dan *matra* merupakan bukti bahwa pretensi untuk menempatkan musik sebagai subyek konkrit dilakukan. Ketiga komposer yang tampil yaitu Janurangga, Wahyu dan terlebih Janu menurut hemat penulis telah berhasil memberikan tawaran mengenai pemilihan gagasan, ide dan teknik yang berkenaan dengan substansi musikal dengan matang, tepat dan akurat.

Merujuk dari pementasan Gelar Gending pada hari Minggu tanggal 15 November 2020 di Gedung Candra Metu, ISI Denpasar menurut hemat penulis "*reng*" menjadi sebuah bahan musikologi yang digelar oleh dua komposer yaitu Januranga dan Janu. *Reng* ialah kata yang digunakan untuk melukiskan banyak suara yang berbunyi bersama membentuk suatu hingar bingar tetapi tetap dirasakan sebuah kesatuan (Hastanto, 2012:8). *Reng* sebagai banyak suara tetapi membentuk kesatuan yang ditasbihkan Hastanto, penulis aplikasikan dalam memahami dan melebur dalam *reng* yang dihasilkan oleh Janu. Memahami maksud dan luaran *reng* dari Janu dengan menggunakan pendekatan meyatukannya dalam bingkai jalinan pola dari getaran *reng* tersebut. Kemudian dualisme *reng* panjang pendek dari instrumen gambang dan sarong dari Janurangga disatukan dalam pengolahan permainan mengisi divisi yang kosong hasil dari *reng* pendek gambang oleh kepadatan pola ritme dari *reng* panjang Saron.

*Reng* menjadi luaran dari Gelar Gending perdana yang diselenggarakan oleh HMJ Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar. *Reng* dari Gelar Gending ini diharapkan melahirkan 'gelombang rambat' mengenai geliat kreatif mahasiswa dalam mencipta karya *gendingnya* serta membagi gagasan dan idenya pula. Kreatif dalam menghasilkan sebuah karya *gending* beserta memberikan edukasi gagasan dan ide dari komposer kepada apresiator ialah sebuah langkah untuk bergerak. Bergerak untuk menasbihkan cita-cita gamelan Bali untuk terus bersanding dalam peradaban maju dalam porsinya secara konsep tekstual.

### **Daftar Pustaka**

- Gombloh, Joko S. (Ed) 2014. *Bukan Musik Biasa*, "Khotbah Setengah Hari". Surakarta: Sono Seni Ensemble & Komunitas BMB-Wisma Seni
- Hastanto, Sri 2012. *Ngeng & Reng*, Persandingan Sistem Pelarasan Gamelan Ageng Jawa dan Gong Kebyar Bali. Surakarta: ISI Press
- Mack, Dieter 2001. *Pendidikan Musik*, Antara Harapan dan Realitas. Bandung: UPI dan MSPI

Miller, Hugh.M 2017. *Apresiasi Musik*, Editor: Sunarto. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta

**Narasumber**

Yan Priya Kumara Janardhana, S.Sn (28). Composer. Jalan Tukad Medewi Blok VIII No.17,  
Perumahan Bukit Sanggulan Indah, Tabanan, Bali

I Kadek Janurangga (21). Mahasiswa Jurusan Karawitan, FSP, ISI Denpasar. Jalan Hanoman,  
No. 4, Banjar Padangtegal Kaja, Ubud, Gianyar, Bali

I Putu Wahyu Andika (21). Mahasiswa Jurusan Karawitan, FSP, ISI Denpasar. Banjar  
Peninjoan, Batuan, Sukawati, Gianyar, Bali

## **Seni Menata Amarah (*Anger*) Sebagai Bagian Dari Pendidikan Karakter**

**Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum**

Prodi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar.

Jl Nusa Indah Denpasar 80235

*dewiyulianti@isi-dps.ac.id*

### **Abstrak**

Kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan karakter sudah mulai berkembang seiring dengan makin gencarnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengumandangkan tujuan keberhasilan pendidikan nasional yang tidak dapat dilepaskan dari pendidikan karakter atau akhlak peserta anak didik. Tulisan ini dimaksudkan untuk menguraikan salah satu keadaan dalam kehidupan manusia yang sering dialami oleh siapa saja, yaitu rasa marah dan hubungannya dengan pendidikan karakter. Ada dua hal pokok yang dibahas dalam tulisan ini yaitu (1) faktor-faktor yang menyebabkan munculnya rasa marah dan (2) mengendalikan rasa marah ke hal-hal yang positif dalam upaya menjaga hubungan baik dengan orang lain.

Tulisan ini menjadi signifikan karena banyak masalah muncul di lingkungan tempat kerja dan juga terjadinya kegagalan dalam hidup karena kegagalan dalam mengendalikan amarah. Seseorang yang mampu mengendalikan amarahnya, memiliki nilai karakter cinta damai yang tinggi.

## **Pendahuluan**

Ada tiga hal yang membuat manusia menjadi hidup bagai neraka, yaitu hawa nafsu, amarah dan rasa loba. Setiap orang yang ingin menuju dalam kehidupan yang baik harus meninggalkan tiga sifat ini, karena ketiga sifat ini menyebabkan hidup menjadi merosot. Apabila seseorang selalu ingin memuaskan hawa nafsunya maka dia akan marah ketika usahanya gagal. Setiap orang harus berhati-hati dengan tiga musuh kehidupan tersebut, yaitu hawa nafsu, amarah dan loba. Tentang amarah, semakin seseorang dibebaskan dari pengaruh amarah, hidupnya akan menjadi lebih baik.

Rasa marah muncul akibat pergaulan dengan sifat kebodohan, karena dalam sifat kebodohan seseorang tidak mengerti nilai-nilai karakter yang baik. Selama seseorang merenungkan obyek-obyek indria-indria, ikatan terhadap obyek-obyek tersebut berkembang. Dari ikatan seperti itu berkembanglah hawa nafsu, dan dari hawa nafsu timbulah amarah. Dari amarah timbul khayalan. Khayalan akan menyebabkan ambisi untuk mengejar keinginan-keinginan sampai mereka merasakan kelelahan dan frustrasi sehingga timbul amarah.

Rasa marah membakar seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan dengan menghalalkan segala cara, karena apabila seseorang sudah dikuasai oleh rasa marah tersebut, akal sehatnya menjadi hilang dan mereka akan bertindak menurut keinginannya sendiri, sehingga orang yang dikuasai oleh amarah menganggap kenikmatan indria adalah tujuan hidup tertinggi. Seseorang yang tidak mampu menata amarah dalam dirinya, tidak akan memiliki nilai karakter cinta damai.

Berdasarkan uraian di atas, ada dua hal pokok yang dibahas dalam tulisan ini yaitu (1) faktor-faktor yang menyebabkan munculnya rasa marah dalam diri manusia dan (2) cara mengendalikan rasa marah ke hal-hal positif dalam upaya menjadi insan-insan yang berakhlak mulia.

## **Pembahasan**

### **Faktor-faktor yang Menyebabkan Munculnya Rasa Marah dalam Diri Manusia**

Beberapa hal umum yang sering menjadi penyebab munculnya rasa marah pada diri manusia adalah sebagai berikut.

#### **Ditolak/Tidak Diterima**

Ditolak atau tidak diterima sering membuat manusia marah karena ditolak membuat manusia kecewa dan sakit hati. Hal ini sangat wajar namun jika tidak diatasi dan ditata dengan baik, maka hal ini akan menimbulkan konflik berkepanjangan. Sebagai contoh, dalam sebuah rapat atau diskusi dengan rekan kerja atau mahasiswa., Ketika ide atau pendapat kita ditolak, maka jika kurang kesabaran dan pemahaman akan diri sendiri, maka kemarahan akan muncul yang menyebabkan ketidaknyamanan dalam komunikasi.

#### **Diperlakukan Tidak Adil**

Sifat alami manusia adalah membandingkan. Di saat menerima sesuatu yang tidak sepadan dengan yang diterima orang lain, pikiran akan membandingkan sehingga merasa teraniaya dan muncullah rasa marah. Diperlakukan tidak adil memang tidak menyenangkan, namun hal utama yang harus dimiliki adalah keinsafan diri bahwa setiap orang memiliki porsi masing-masing yang tidak bisa dipaksakan untuk didapatkan dari orang lain, karena manusia tidak bisa mengontrol atau mengendalikan manusia lain. Satu-

satunya pengendali dalam hidup adalah Tuhan. Dengan memahami fakta ini, amarah karena diperlakukan tidak adil akan dapat diredam.

### **Dikhianati**

Dikhianati oleh orang lain memang sangat menyakitkan. Entah itu oleh pasangan, sahabat, anak, keluarga atau siapa saja yang ada dalam sebuah hubungan. Pengkhianatan biasanya menyebabkan duka yang sangat dalam sehingga amarahnya pun juga lebih besar. Pemahaman tentang perjalanan hidup yang diyakini sebagai samsara dalam menjalani karma bila terus ditingkatkan akan dapat membantu meredakan amarah dengan keyakinan bahwa pengkhianatan yang dialami adalah membayar karma masa lalu.

### **Dibohongi**

Tidak ada manusia yang tidak pernah berbohong. Namun, tatkala dibohongi oleh orang lain, setiap orang pasti marah, lebih-lebih yang membohongi adalah orang-orang yang dipercaya dan dicintai. Jika setiap orang memahami bahwa apapun yang dialami dalam hidup di bawah kendali Sang Pencipta, maka amarah bisa ditekan dan ditata dengan baik karena setiap orang tidak akan mampu mengendalikan orang lain untuk tidak berbohong.

### **Ditinggalkan**

Perpisahan selalu menuai air mata dan kekecewaan. Kesedihan dan kekecewaan akan berujung pada amarah yang tak terbendung, karena tidak menerima dengan keadaan ditinggalkan lebih-lebih oleh orang yang dicintai. Ditinggal pesawat atau kereta saja misalnya, setiap orang akan marah, entah pada dirinya atau pada orang lain, apalagi ditinggal oleh orang-orang terkasih. Memahami bahwa setiap pertemuan pasti akan menyajikan perpisahan, maka amarah akan lebih bisa dikendalikan saat ditinggalkan.

### **Ditipu**

Penipuan sering terjadi tidak hanya dilakukan oleh orang lain namun juga oleh orang-orang dekat yang ada di sekitar. Rekan kerja meminjam uang kemudian tidak dikembalikan, pasangan yang di awal berjanji setia, kemudian setelah menikah mencari yang lain, dan tipuan-tipuan lainnya tentu membuat amarah setiap orang yang ditipu. Pemahaman bahwa segala sesuatu adalah milik Tuhan akan dapat membantu meredakan amarah.

### **Dihina**

Dihina selalu membuat orang marah. Jika memahami dengan baik bahwa penghinaan itu sesungguhnya menguntungkan dirinya, maka orang tersebut tidak akan marah. Saat dihina, karma buruk yang dihina diambil oleh yang menghina.

Apabila seseorang telah menyadari hubungan dengan Sang Pencipta, maka ia benar-benar mencapai pembebasan. Orang yang bebas dari amarah dan segala keinginan material, insaf akan diri, berdisiplin diri dan senantiasa berusaha mencapai kesempurnaan, pasti akan mencapai pembebasan dari ikatan material termasuk rasa marah karena dihina.

### **Mengendalikan Rasa Marah ke dalam Tindakan Positif**

Kesederhanaan sangat diperlukan untuk mencapai kedamaian dalam hidup, karena tanpa kesederhanaan seseorang akan selalu mengejar keinginannya yang tidak ada batasnya (Dewi Yulianti, 2019:11). Rasa marah yang dialami, yang disebabkan oleh beberapa hal

di atas, dapat dikendalikan dengan menyederhanakan keinginan untuk diterima, untuk diberikan keadilan, untuk tidak dikhianati, untuk tidak dibohongi, untuk tidak ditinggalkan, untuk tidak ditipu dan untuk tidak dihina. Hal ini tidaklah mudah untuk dicapai sehingga membutuhkan latihan yang konsisten. Latihan yang dapat dilakukan adalah dengan mendekatkan diri dengan sumber kehidupan yang maha mulia, yaitu Tuhan, sehingga manusia akan merasakan diri yang kecil. Di dalam kemahakuasaan Tuhan, akan muncul rasa ingin melayani. Dalam rasa ingin melayani inilah kesederhanaan itu lahir.



Foto 1: Kegiatan spiritual yang dapat meningkatkan seni menata amarah.

Mengendalikan rasa marah menjadi hal yang positif dalam upaya menjadi insan-insan yang berakhlak mulia, dapat dilakukan dengan selalu menekankan nilai karakter religius dalam diri sehingga tatkala rasa marah hadir dalam diri, kemarahan dapat ditumpahkan pada kegiatan positif seperti sembahyang, berjapa, membaca buku-buku religi, mendengarkan lagu rohani atau mantra-mantra suci, membersihkan alat-alat dan tempat sembahyang, serta kegiatan positif lainnya. Jika hal ini tidak dilakukan, umumnya kemarahan akan tertuju kepada objek-objek yang memicu kemarahan kita, sehingga berakibat buruk bagi kehidupan di tempat kerja atau dimana saja.

Prabhupada (2006:137) mengatakan bahwa, *from anger, complete delusion arises, and from delusion bewilderment of memory. When memory is bewildered, intelligence is lost, and when intelligence is lost one falls down again into the material pool.* (Kemarahan akan menimbulkan khayalan atau delusi yang menyebabkan kebingungan ingatan. Saat ingatan kacau, kecerdasan pun sirna. Sirnanya kecerdasan membuat manusia jatuh ke dalam dunia material).

Oleh karena itu, selayaknya kita melatih diri agar mampu mengendalikan amarah menjadi tindakan-tindakan positif seperti yang telah diuraikan di atas.

## **Simpulan**

Faktor-faktor yang menyebabkan munculnya rasa marah dalam diri manusia adalah ditolak/tidak diterima, diperlakukan tidak adil, dikhianati, dibohongi, ditinggalkan, ditipu, dan dihina. Kemampuan menata amarah akan menjadikan seseorang memiliki nilai karakter cinta damai.

Mengendalikan rasa marah menjadi hal yang positif dalam upaya menjadi insan-insan yang berakhlak mulia dapat dilakukan dengan selalu menekankan nilai karakter religius dalam diri sehingga tatkala rasa marah hadir dalam diri, kemarahan dapat ditumpahkan pada kegiatan positif seperti sembahyang, berjapa, membaca buku-buku religi, mendengarkan lagu rohani atau mantra-mantra suci, membersihkan alat-alat dan tempat sembahyang serta kegiatan positif lainnya. Jika hal ini tidak dilakukan, umumnya kemarahan akan tertuju kepada objek-objek yang memicu kemarahan kita sehingga berakibat buruk bagi kehidupan di tempat kerja atau dimana saja.

## **Daftar Referensi**

- DEWI YULIANTI, Ni Ketut. "Nilai-Nilai Karakteristik dalam Teks Sastra The History of The Life of Ajamila". Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya, [S.l.], v. 19, n. 1, p. 9-12, feb. 2019. ISSN 2528-7516. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/pustaka/article/view/61023>>. Date accessed: 23 jan. 2021. doi: <https://doi.org/10.24843/PJIIB.2019.v19.i01.p02>.
- Prabhupada, A.C.. 2006. *Bhagavad Gita as It Is*. Los Angeles: The Bhaktivedanta Book Trust.

# Jineng, Lumbung Padi Yang Bersolek Estetik

Kadek Suartaya

## Abstrak

Jineng adalah tempat menyimpan padi dalam kebudayaan petani di Pulau Bali. Bentuk arsitekturnya unik dengan atap melengkung ke bawah. Bangunan ini bertingkat dua, dimana tingkat atas untuk menyimpan padi dan *bale-bale* dibawahnya multi fungsi seperti tempat mengolah makanan dan membuat sarana upacara keagamaan. Seiring dengan tergerusnya budaya pertanian, kini jineng tidak lagi melengkapi sebuah rumah tradisional Bali, melainkan mengalami pergeseran fungsi. Jineng kini didandani secara estetik untuk industri pariwisata dan sebagai tempat kegiatan profan masyarakat umum.

*Kata kunci: jineng, transformasi, estetik.*

## Jineng: Berubah

Jineng adalah salah satu bangunan tradisional Bali yang memiliki arti penting dalam kebudayaan agraris masyarakatnya. Namun ketika transformasi budaya bergulir--dari budaya pertanian bergeser ke budaya industri modern, jineng yang berbentuk sejenis bangunan panggung ini juga tergerus keberadaannya. Seturut dengan terdegradasinya budaya agraris tradisional di tengah kehidupan masyarakat Bali serta ditambah dengan berubahnya pola pikir dan pola kehidupan yang lebih mengarah serba cepat dan praktis, jineng pun teronggok di pojok dalam arti harfiah dan kultural. Jineng kini mengalami perubahan bentuk, perubahan fungsi, dan perubahan makna.

Kalangan masyarakat petani di Kabupaten Tabanan, sebagian masih memiliki jineng. Tempat penyimpanan padi dan hasil pertanian yang lainnya itu disebut dengan nama bervariasi yaitu *lumbung*, *glebeg*, dan *kelumpu*. Para petani di Desa Wan32ewgaya Gede menyebut jineng-nya dengan nama *lumbung*. Sedang masyarakat petani di Bongan Gede menamainya *kelumpu*. Kelaziman dalam penamaan jineng itu rupanya mengacu kepada bentuk arsitektur bangunan itu. Jineng yang berukuran kecil, sekitar 1,5x1,5 dengan tinggi sekitar tiga meter yang ruangnya bertembok *bedeg* disebut *kelumpu*. Jineng yang berukuran agak besar, sekitar 3x3 disebut *glebeg*. Tinggi *glebeg* bisa mencapai sekitar enam (6) meter dengan arsitektur bangunan dua tingkat, dimana di tingkat atas menjadi tempat penyimpanan padi. Jika *lumbung* dan *kelumpu* hanya menggunakan empat tiang, *glebeg* yang besar ada dikonstruksi dengan enam sampai delapan (8) tiang.

*Glebeg* atau jineng besar dengan tiang di atas empat kini sulit dijumpai. Jineng masyarakat petani yang bertiang empat pun sejatinya hidup segan mati tak mau. Pemiliknya tetap berusaha merawatnya akan tetapi umumnya bangunan ini tidak digunakan lagi. Walau demikian, disisi lain, dalam kehidupan di luar masyarakat agraris tradisional, jineng justru hidup sarat gairah namun menyimpang dari asal muasal kegunaannya. Di tengah kehidupan pariwisata Bali, jineng diadopsi dan dimodifikasi secara komersial. Di tengah masyarakat Bali modern, jineng diberdayakan sebagai ruang rekreatif. Karena itu, tulisan pendek ini memfokuskan membahas eksistensi jineng dalam kancah industri pariwisata dan dalam dinamika kehidupan masyarakat Bali masa kini.

### **Jineng: Status Sosial**

Pada masa lampau, jineng adalah pelengkap wajib bangunan dari sebuah pekarangan rumah. Bangunan ini ditempatkan di arah tenggara, berdekatan dengan dapur keluarga. Karena bentuknya yang tinggi, jineng tampak menonjol diantara bangunan yang lainnya. Atapnya yang melengkung menurun menampakkan kekhasan arsitekturnya. Jineng menggunakan atap alang-alang yang disusun tebal. Sedangkan bahan utama dari bangunan ini adalah kayu, ditambah batang enau tipis dan bambu. Pilar jineng mengutamakan kayu kokoh yang berukuran besar, sekitar 20-25 cm lebarnya. Bale-bale bangunan di tingkat dua menggunakan pasangan papan kayu. Jarak ruang bale-bale sekitar 1,5 meter, cukup lega untuk aktivitas keluarga.

Sesuai dengan fungsi utamanya, jineng menjadi pusat aktivitas seluruh keluarga petani kala musim panen padi tiba. Seluruh padi hasil pertanian disimpan di lantai atas bangunan itu. Menggunakan tangga bambu (*jan*), padi dalam ikatan-ikatan (*seping*) itu dinaikkan ditumpuk bersusun-susun. Padi yang tersimpan ini akan diturunkan sekali-sekali untuk dijemur agar cepat kering. Bila sudah dianggap sudah kering, kemudian diturunkan ditumbuk dengan menggunakan *elu* dalam *ketungan* atau di tanah datar. Proses pemisahan beras dari kulitnya yang biasanya dilakukan kaum wanita itu lazimnya dilakukan tak jauh dari jineng.

Bale-bale jineng memiliki multi fungsi. Sehari-hari, digunakan sebagai tempat mengolah makanan. Makanan tradisional Bali seperti *maolah-olahan lawar*, *balung*, sate dan sebagainya dikerjakan di tempat ini. Bale-bale jineng juga dijadikan ruang membuat atau merangkai beragam sarana upacara keagamaan, ketika menyelenggarakan ritual keagamaan. Biasanya para petani juga menempatkan alat-alat pertanian pada bangunan tersebut. *Bliung*, *tambah*, dan *tengala* ditaruh di kolong bale-balena. Arit dan ani-ani di diselipkan di sela-sela ige-ige. Makan dan minum serta istirahat sejenak sembari tidur-tiduran pun lazim memilih bale-bale jineng yang sejuk.

Selain memiliki fungsi praktis untuk kegiatan sehari-hari, di masa lalu, jineng menunjukkan kekayaan sawah yang dimiliki seseorang. Semakin besar ukuran jinengnya dapat dijadikan penanda akan luas harta sawah yang dimiliki. Lebih-lebih di rumahnya tidak hanya memiliki satu jineng, bisa dua atau lebih, dapat disimpulkan status sosial seorang atau keluarga dengan kepemilikan sawahnya. Jejak-jejak status sosial di masa lalu dengan keberadaan jinengnya hingga kini dapat ditemukan pada keluarga bangsawan yang dulu memang menguasai sawah ladang yang luas.

### **Jineng: Budaya Agraris**

Kebudayaan petani di Nusantara mengenal mitologi padi yang dengan takzim dihormati sebagai Dewi Sri. Dewi Sri adalah sosok dewi kesuburan dan dewi pertanian yang cukup dipercaya pada budaya masyarakat Bali dan Jawa. Cerita Dewi Sri atau Nyo Pohaci Sang Hyang Sri di Sunda cukup populer. Mitos Dewi Sri bermula dari kisah wanita cantik putri Dewa Siwa. Pada suatu hari wanita cantik yang bernama Dewi Sri itu mati diracun. Para dewa membawa tubuh sang dewi ke bumi. Lalu karena kesucian jiwa Dewi Sri, dari kuburnya bertumbuh segala tumbuhan yang bermamfaat. Dari kepalanya muncul kelapa, dari bibirnya, hidung, dan telinganya muncul sayur-sayuran, kemudian dari rambutnya muncul bunga-bunga yang harum, serta dari payudaranya tumbuh buah-buahan. Selanjutnya, dari pusarnya bertumbuh padi. Berdasarkan mitos itu masyarakat memuja Dewi Sri, karena dari kesucian dan pengorbanannya memunculkan manfaat untuk umat manusia di bumi.

Atas kesuburan tanah Nusantara, peradaban masyarakatnya mengembangkan mata pencaharian bercocok tanam sehingga dikenal sebagai negara agraris. Iklim yang teratur, curah hujan dan tanah yang subur merupakan faktor-faktor pendukung yang penting. Karena itu sejak zaman dahulu, bercocok tanam merupakan pekerjaan utama bangsa ini. Tercatat dalam sejarah, padi sudah ditanam di tanah air sejak 3000 tahun sebelum Masehi. Bukti penanaman padi ini ada di Pulau Sulawesi. Hal ini tertuang dalam buku *Indonesia People and History* karangan Jean Gelman Taylor. Bukan hanya padi, masyarakat Nusantara juga menaman kelapa, aren, umbi-umbian, dan buah-buahan tropis. Bahkan pada Candi Prambanan dan Borobudur terdapat relief seorang raja meletakkan retribusi pada beras. Beberapa relief juga menggambarkan hasil produk pertanian seperti pisang, durian, manggis, dan apel.

Pada zaman Majapahit, pertanian telah berkembang pesat karena perhatian kerajaan. Saat itu, Raja memberikan perlindungan tanah pertanian agar para petani bisa tenang dan mudah bercocok tanam. Kebijakan ini dilakukan untuk mensejahterakan rakyat Majapahit yang saat itu utamanya bekerja sebagai petani. Hal ini membuktikan pertanian menjadi tulang punggung perekonomian masyarakat dan negara sejak zaman kuno. Muncul banyak tradisi dan kebudayaan untuk menghormati pertanian. Pada masyarakat Bali, saat upacara Galungan dan Kuningan, penghormatan terhadap pertanian direfleksikan dalam berbagai ragam hias. Pada hiasan janur melekung diselipkan hiasan yang mencerminkan hasil pertanian, seperti padi. Karena itu, jineng sebagai tempat penyimpanan padi juga memiliki nilai sakral, sebab pada ruang dalam jineng juga di-*sungsung* Ida Bhatara Sri sebagai manifestasi Sanghyang Widhi Wasa yang menganugrahkan kemakmuran.

### **Jineng: Transformasi**

Seiring kemajuan zaman, kini jineng mengalami pergeseran bentuk, fungsi, dan makna. Dari awalnya sebagai tempat menyimpan padi/gabah dan *linggih* Ida Bathara Sri, kini jineng banyak beralih bentuk, fungsi, dan makna sebagai bangunan Bali yang tak ada hubungannya dengan pertanian. Bahkan bangunan ini kini banyak dimanfaatkan menjadi akomodasi pariwisata. Alih fungsi jineng secara besar-besaran dari sektor pertanian ke sektor non agraris di Bali terjadi era 1970-an. Hal tersebut menyusul kebijakan swasembada pangan oleh pemerintah. Pembangunan sarana dan prasarana irigasi seperti bendungan digencarkan. Pencetakan sawah-sawah baru dilakukan. Perubahan dalam budidaya padi, pola tanam, hingga pasca panen tak terelakkan. Varietas bibit padi lokal atau padi

Bali diganti dengan bibit padi baru, antara lain varietas PP, PB5, C4, R, Cruing, dan jenis lainnya. Jenis padi ini memerlukan waktuelihara lebih pendek atau sekitar 100 hari, dengan produktivitas lebih banyak. Pola memanen padi tak lagi memanfaatkan perkakas tradisional.

Proses pengolahan padi varietas baru, relatif simple. Usai *nigtigang* (panen), gabah dijemur. Setelah kering, jika dibutuhkan dibawa ke pabrik penggilingan/penyosohan untuk dijadikan beras. Prosesnya pendek. Beda dengan proses penanganan padi varietas lama (padi Bali) dengan rentang waktuelihara sekitar enam bulan dan pascapanen lebih rumit. Karena petani memilih menjual padinya dan dengan cepat menjadikan beras, maka jineng pun tak mutlak dibutuhkan. Petani enggan repot menyimpan gabah ke jineng. Apalagi harus naik turun tangga untuk memasukkan gabah ke dalam jineng. Alih fungsi jineng di tengah industri pariwisata Bali menjadikan jineng yang awalnya merupakan lumbung padi, beralih fungsi menjadi tempat tidur turis, sebagaimana vila. Sementara di tengah masyarakat Bali modern jineng beralih fungsi sebagai bangunan profan.

Bentuk unik dari jineng menjadikannya eksotik yang banyak diadopsi untuk kepentingan industri pariwisata. Tetapi untuk kebutuhan jagat pelancongan, ciri khas bentuk arsitektur jineng dipertahankan namun aspek estetikanya mengalami perkembangan. Unsur-unsur ornamentik seni rupa tradisional Bali kian memperindah wajah jineng turistik. Pola-pola hias ukiran Bali memenuhi bagian-bagian menonjol dari jineng. Misalnya, tiang besar jineng diukir rumit. Bahkan dihadirkan lebih mewah dengan warna kuning emas prada. Pintu bagian atas jineng dibuat megah bak pintu istana raja.

Terkait dengan aspek fungsinya, material yang digunakan membangun jineng sebagai vila juga disesuaikan. Atap ilalang diganti dengan genteng atau kayu sirap. Agar ventilasinya mengalir lancar, jineng yang difungsikan sebagai tempat tinggal ditambahkan jendela. Ruangan tempat tidur atau ruang tamunya dibuat lapang dan nyaman. Untuk lalu lalang masuk ke lantai atas dibuatkan tangga khusus. Sedangkan bale-bale di ruang bawah dilengkapi dengan tikar atau kasur dan bantal yang empuk untuk duduk bersantai atau bercengkerama dengan keluarga. Semuanya ditata dan dilengkapi, sehingga jineng jadi hunian yang menyenangkan.

Makna dari pergeseran dan perubahan bentuk dan fungsi jineng adalah transformasi, komersialisasi, dan relaknisasi. Transformasi budaya yang berlangsung dalam segala bidang kehidupan, termasuk dalam kebudayaan pertanian, di Bali, khususnya di Tabanan, direpresentasi oleh pergeseran dan perubahan bentuk dan fungsi jineng, salah satu bangunan tradisional yang pengawal ketahanan pangan penting dalam masyarakat agraris. Komersialisasi dapat dikategorikan menjadi dua yaitu komersialisasi eksternal dan komersialisasi internal. Komersialisasi eksternal adalah yang terjadi di industri pariwisata seperti sudah dikupas di atas. Sedangkan komersialisasi internal adalah muenguknya sektor ekonomi para perajin jineng, baik untuk penjualan untuk jagat pariwisata maupun untuk kalangan masyarakat Bali sendiri.

Trend membeli atau membangun jineng di tengah masyarakat Bali dapat dipandang sebagai makna relaknisasi. Masyarakat yang membeli atau membangun jineng yang sama sekali tak ada kaitannya dengan budaya pertanian, lebih-lebih yang berkonteks sakral, menjadikan jineng sebagai tempat profan, bersantai, menerima tamu secara lesehan, bahkan menjadikan jineng sebagai simbol status sosial hidup mapan masyarakat masa kini. Karena itu, keberadaan jineng non budaya pertanian umumnya tidak memperhitungkan arah tempat menurut perhitungan filosofis dan teologis masyarakat Bali. Tidak sedikit

masyarakat Bali menempatkan jineng di bangunan bertingkat yang paling atas, sehingga dari sana dapat melihat pemandangan dari segala arah. Seperti juga jineng untuk vila, jineng sebagai bangunan bergengsi masyarakat masa kini umumnya juga berbalur dengan estetika ukiran dan pulasan cat kuning emas tradisional Bali.

#### **Catatan Akhir**

Keberadaan jineng di tengah masyarakat agraris tradisional Tabanan diwarisi sebagai bangunan simbolik. Sementara di tengah masyarakat industri modern Bali (pariwisata), lumbung tempat penyimpanan hasil pertanian ini diadopsi dan dimodifikasi sebagai arsitektur eksotik bernilai komersial. Sedangkan masyarakat Bali pada umumnya, termasuk di Kabupaten Tabanan, kini melestarikan jineng dalam beragam kepentingan profan yang bersifat relaksasi. Mengacu dari realita ini, Kabupaten Tabanan yang dikenal sebagai daerah lumbung padi di Pulau Bali, patut mengambil sikap kompromistis terhadap jineng. Pertama, tetap menginternalisasi nilai sakralnya sebagai rasa syukur terhadap Hyang Widhi, Tuhan Yang Esa, atas karunia tumbuhan padi, beras, yang menjadi makanan pokok. Kedua, membukukan dan mendokumentasikan kelanggengan jineng secara digital sebagai kearifan budaya agraris tradisional yang sarat dengan nilai-nilai luhur.

#### **Daftar Referensi**

- Bagus, I Gusti Ngurah (ed.). 1997. *Masalah Budaya dan Pariwisata dalam Pembangunan*. Denpasar : Program Studi Magister (S2) Kajian Budaya Universitas Udayana.
- Geriya, I Wayan. 2000. *Transformasi Kebudayaan Bali Memasuki Abad XXI*. Denpasar: Perusahaan Daerah Propinsi Bali.
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Mardimin, Johannes. 1994. *Jangan Tangisi Tradisi: Transformasi Budaya Menuju Masyarakat Indonesia Modern*. Yogyakarta : Kanisius.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. (Terjemahan Alimandan), Jakarta : Kencana.
- Sujarwa. 1999. *Manusia dan Fenomena Budaya: Menuju Perspektif Moralitas Agama*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sztompka, Piötr. 2005. *Sosiologi Perubahan Sosial*. (Terjemahan Alimandan), Jakarta : Prenada.
- Team Universitas Udayana. 1977/1978. *Penanggulangan Pengaruh Negatif Kebudayaan Asing Terhadap Kebudayaan Bali*. Proyek Sasana Budaya Bali.

# **Peningkatan Nilai Karakter Religius di Masa Pandemi Covid-19**

**Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum**  
**Drs. I Gusti Bagus Priatmaka, M.M.**

Prodi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar.

*dewiyulianti@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Tulisan ini mengulas tentang peningkatan nilai karakter religius di masa pandemi Covid-19. Pandemi ini sedang mewabah di hampir seluruh dunia dan telah menelan begitu banyak korban. Segala upaya dilakukan untuk terhindar dari paparan virus corona ini. Setelah melakukan berbagai upaya, sisanya adalah berserah pada Tuhan dan memohon perlindunganNya.

Karakter riligijs terkadang mengalami kemerosotan diakibatkan oleh derasnya kebutuhan material dalam hidup. Namun, dampak baik dari pandemi Covid-19 ini adalah semakin mendekatkan manusia pada Sang Pencipta,

Ada dua hal pokok yang diulas dalam tulisan ini, yaitu (a). bagaimanakah ciri-ciri sikap seseorang yang memiliki karakter religius dan (b) bagaimanakah hubungan antara nilai karakter religious dan pandemi Covid-19.

Hal ini sangat signifikan dan perlu untuk dikaji, mengingat saat ini banyak terjadi kemerosotan karakter anak bangsa dan juga permasalahan kebangsaan, seperti bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sekalipun telah ditetapkan bahwa pendidikan karakter adalah bagian utama dari pendidikan nasional.

*Kata kunci: Nilai karakter religious, kebutuhan material, pandemic Covid-19*

## **Pendahuluan**

Spiritualitas sering dianggap sebagai sesuatu yang sangat tinggi dan hanya dijalani dan dimiliki oleh orang-orang tertentu. Di masyarakat, orang-orang yang dikatakan menekuni spiritualitas sering mendapat kecaman yang lebih pedas ketika berbuat kesalahan dibandingkan dengan mereka yang kelihatan biasa-biasa saja dalam kehidupan beragama. Ada sebuah kasus di masyarakat, sekelompok orang merindukan untuk lebih dekat dengan Tuhan, melakukan aktivitas lebih serius dalam hal spiritualitas. Beberapa orang melakukan kegiatan berjapa di luar waktu sembahyang untuk menenangkan diri. Ada juga yang mendengarkan lagu-lagu rohani, mendengarkan ceramah-ceramah kerohanian dan ada juga yang melakukan perjalanan spiritual (dalam agama hindu disebut Tirta Yatra). Ketika mereka berbuat kesalahan, pihak lain akan mencibir dan menuding, bahwa kegiatan spiritual mereka tidak berguna, bahkan ada yang mengatakan sebagai jalan sesat, padahal setiap manusia tidak luput dari kesalahan.

Hal ini sesungguhnya sangat wajar, karena mereka yang menjalani spiritualitas dengan lebih serius diharapkan melakukan lebih banyak hal-hal baik dibandingkan kesalahan. Namun, sebagai manusia beragama dan memiliki nilai karakter religius, tidaklah pantas kita menilai keimanan seseorang, lebih-lebih menuding jalan orang lain adalah jalan sesat atau jalan tidak benar karena sesungguhnya, orang yang menilai buruk orang lain akan menjadi buruk juga di mata orang lain dan di mata Tuhan.

Sebagai dasar analisis dalam tulisan ini, berikut adalah nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia. Kemendiknas (2011) telah mengidentifikasi 18 nilai karakter yang bersumber dari Agama, Pancasila, Budaya, dan Tujuan Pendidikan Nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggungjawab.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, ada dua hal pokok yang diulas dalam tulisan ini, yaitu (a). bagaimanakah ciri-ciri sikap seseorang yang memiliki karakter religius dan (b) bagaimanakah hubungan antara nilai karakter religius dan pandemi Covid-19.

## **Pembahasan**

### **Ciri-ciri Sikap Seseorang yang Memiliki Karakter Religius**

Nilai karakter religius didefinisikan sebagai sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain (Kemendiknas, 2011). Berdasarkan definisi tersebut, ciri-ciri sikap seseorang yang memiliki karakter religius adalah sebagai berikut.

(1) Patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut.

Hasil dari kepatuhan dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut akan tercermin dalam sikap penuh kasih sayang dan belas kasihan pada sesama, bukan hanya pada keluarga sendiri atau kelompok tertentu yang mengunggulkannya.

(2) Toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain.

Wujud dari toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain adalah dengan menghormati perayaan agama lain dan memberi ucapan selamat kepada saudara kita yang menganut kepercayaan berbeda dengan kita.

(3) Hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

Saling mengasihi dengan pemeluk agama lain, tidak memandang rendah pemeluk agama lain dan selalu memperlakukan pemeluk agama lain dengan hormat sehingga tercipta kerukunan dengan pemeluk agama lain.

Harrell (2004:1) menjelaskan bahwa *a positive attitude is the foundation of a successful life*, bahwa sikap dan perilaku yang positif menjadi landasan kesuksesan dalam hidup. Sikap dan perilaku positif, seperti yang telah diuraikan di atas, dapat diperoleh salah satunya dengan rajin sembahyang dan mendekatkan diri pada Tuhan.



Foto 1. Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut.

### **Hubungan Nilai Karakter Religius dan Pandemi Covid-19.**

Pergaulan sangat penting dalam membentuk karakter mental yang baik sehingga dengan mental yang baik seseorang akan berpikir, berkata dan bertindak dengan baik. Jika seseorang mendapatkan pergaulan yang buruk dia akan kehilangan kualitas baik dalam dirinya dan mewujudkan tindakan yang buruk, karena dalam diri seseorang selalu ada sifat baik dan sifat buruk (Dewi Yulianti, 2019:10)

Pandemi Covid-19 memang bukan masalah sepele bagi siapa saja. Virus mematikan yang masuk dan mewabah Indonesia sejak Maret 2020 ini membuat setiap jiwa berupaya maksimal untuk terhindar dari virus corona-19. Pemerintah menerapkan 3M, Memakai Masker, Mencuci tangan dan Menjaga jarak yang beberapa hari belakangan ditambah menjadi 5 M dengan tambahan Membatasi Mobilitas dan Interaksi serta Menjauhi Kerumunan. *Do the best and God will do the rest* (lakukan yang terbaik dan Tuhan akan memberikan yang terbaik). Ungkapan ini menjadi motivasi untuk lebih mendekatkan diri pada Tuhan. Ketika setiap orang telah melakukan hal terbaik seperti yang diatur oleh pemerintah, memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, membatasi mobilitas dan interaksi serta menjauhi kerumunan, bagian lainnya adalah berserah kepada Tuhan dengan lebih banyak sembahyang serta menghabiskan waktu di rumah.

Dengan memiliki karakter religious, setiap orang akan memiliki kesadaran lebih tinggi untuk melaksanakan aturan yang telah ditetapkan pemerintah karena orang-orang yang memiliki karakter religious akan menjadi lebih rendah hati. Dengan memiliki karakter rendah hati, maka sikap menerima pandemi yang terjadi akan membantu dalam menjaga kesehatan karena rasa syukur yang dimiliki dalam setiap keadaan akan membuat hati lebih tenang sehingga imun tubuhpun menjadi lebih baik.

Selain itu, setiap orang yang sebelumnya kurang memiliki nilai karakter religious, di masa pandemi karena rasa takut akan pandemi yang terjadi, mereka akan rajin sembahyang dan berdoa atau paling tidak dalam keseharian di masa pandemi, semakin banyak orang lebih sering menyerukan nama Tuhan, baik ketika mendengar ada kerabat yang terinfeksi atau yang menjadi korban covid-19 sampai meninggal. Banyak orang akan berseru, ya Tuhan, kasihan mereka, dan seruan lainnya pada Tuhan. Dengan demikian, nilai karakter religious mereka menjadi meningkat.

### **Simpulan**

Ciri-ciri Sikap Seseorang yang Memiliki Karakter Religius adalah (1) Patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, (2) Toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan (3) Hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

Hubungan Nilai Karakter Religius dan Pandemi Covid-19 dapat dijelaskan sebagai berikut. Dengan memiliki nilai karakter religious, setiap orang akan memiliki kesadaran lebih tinggi untuk melaksanakan aturan yang telah ditetapkan pemerintah karena orang-orang yang memiliki karakter religious akan menjadi lebih rendah hati. Dengan memiliki karakter rendah hati, maka sikap menerima pandemi yang terjadi akan membantu dalam menjaga kesehatan karena rasa syukur yang dimiliki dalam setiap keadaan akan membuat hati lebih tenang sehingga imun tubuhpun menjadi lebih baik.

Di masa pandemi karena rasa takut akan pandemi yang terjadi, banyak orang menjadi rajin sembahyang dan berdoa atau paling tidak dalam keseharian di masa pandemi, semakin banyak orang lebih sering menyerukan nama Tuhan, baik ketika mendengar ada kerabat yang terinfeksi atau yang menjadi korban covid-19 sampai meninggal.

### **Daftar Pustaka**

- DEWI YULIANTI, Ni Ketut. Nilai-Nilai Karakteristik dalam Teks Sastra The History of The Life of Ajamila. Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya, [S.l.], v. 19, n. 1, p. 9-12, feb. 2019. ISSN 2528-7516. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/pustaka/article/view/61023>>. Date accessed: 23 jan. 2021. doi: <https://doi.org/10.24843/PJIIB.2019.v19.i01.p02>.
- Harrell, Keith. 2004. *Attitude is Everythinngs*. New York: HarperColin
- Kemendiknas. 2011. Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta.

# Ketungan, Teronggok Jadi Media Ekspresi Seni

Kadek Suartaya

## Abstrak

*Ketungan* merupakan alat penumbuk padi dalam kebudayaan petani di Pulau Bali. Alat yang berupa kayu yang dilubangi memanjang itu memiliki fungsi penting bagi masyarakat agraris tradisional. Akan tetapi, ketika berlangsung transformasi budaya ke arah budaya industri modern, *ketungan* alat penumbuknya, *elu*, kehilangan nilai guna. Aktivitas menumbuk padi kini sudah digantikan dengan mesin. Masyarakat Bali pada umumnya kini tidak lagi memiliki *ketungan*. *Ketungan* kini menjadi benda simbolik sebagai penanda ritual keagamaan dan diberdayakan sebagai media ekspresi seni.

*Kata kunci: ketungan, ritual, kesenian*

## Media Seni

Sepotong kayu gelondongan sekitar dua meter dilubangi memanjang bagaikan sebuah perahu. Benda ini merupakan wadah pemisah kulit padi dengan menggunakan alat penumbuk yang disebut *elu*, kayu bulat memanjang segenggaman orang dewasa. Proses pengentasan beras tradisional ini lazim melibatkan atau dikerjakan oleh kaum wanita. Padi yang telah cukup kering dihamparkan secara sambung-menyambung di dalam ceruk kayu itu lalu ditumbuk beramai-ramai oleh tiga hingga lima orang. Bunyi yang ditimbulkan dari benturan antara kayu tersebut terdengar saling jumpalitan, bersahut-sahutan dan juga tidak beraturan. Kadang-kadang tanpa sengaja terjadi jalinan bunyi ritmis seperti tersusun. Ketika kulit padi telah berhasil diurai sesuai dengan yang diinginkan, *elu* ditaruh dan batangan kayu cekung ini dibersihkan dan diistirahatkan di tempatnya.

Di Bali, alat tradisional berupa batangan kayu berkerucut ini disebut *ketungan*. Di tengah masyarakat agraris tradisional, *ketungan* wajib dimiliki oleh setiap keluarga untuk kepentingan proses pengentasan kulit padi menjadi bulir beras. Dalam masyarakat pertanian Nusantara pada umumnya di mana nasi menjadi makanan pokok, alat tradisional sejenis *ketungan* memiliki fungsi vital (Alfian, 1985: 46). Masyarakat agraris di Tabanan khususnya, memosisikan *ketungan* begitu penting. Begitu luhurnya akan eksistensi alat ini ia dihormati secara takzim dalam konteks sakral. *Ketungan* yang berada di Pura Batukaru misalnya, selalu dihadirkan dalam upacara keagamaan besar yang berlangsung di pura tersebut. Selain diusung dalam kaitannya dengan ritual *dewa yadnya*, *ketungan* juga menggemakan nuansa magis dalam upacara *pitra yadnya* seperti *ngaben* misalnya. Bahkan di sejumlah desa, *ketungan* diperdengarkan sebagai petanda atau simbol status sosial bersifat prestisius dalam penyelenggaraan upacara *manusia yadnya* seperti upacara perkawinan, potong gigi hingga *otonan*.

Perubahan zaman dan transformasi budaya berpengaruh pada budaya agraris tradisional (Geriya, 2000: 34). Modernisasi pada budaya pertanian menggeser peran dan fungsi *ketungan* yang menjadi bagian kebudayaan petani, termasuk pada masyarakat Tabanan. Eksistensi *ketungan* di tengah masyarakat Tabanan mulai, bahkan sudah digantikan oleh mesin penggilingan padi. Kaum wanita di Tabanan tidak terlihat lagi berpeluh-peluh riang mengayun *elu* menumbuk padi di dalam ceruk *ketungan* yang hentakan suaranya nan ceria. Dimana gerangan *ketungan* dan *elu* itu kini teronggok? Karya tulis ini khusus akan memaparkan keberadaan *ketungan* sebagai media titik tolak berkesenian, terutama ekspresi seni bunyi alias musik.

### Musik Agraris

Alat musik yang terbuat dari kayu sudah mulai digunakan sejak zaman primitif bangsa-bangsa di dunia (Hartoko, 1990: 55). Ketukan-ketukan tongkat kayu disertai dendang vokal dalam ritual pemujaan, sampai sekarang masih digunakan di tengah-tengah masyarakat pedalaman. Masyarakat Nusantara yang berbhineka memiliki beragam alat musik yang terbuat dari kayu, dari yang berbentuk sederhana hingga yang sudah mapan klasik. Beragam instrumen musik berbahan kayu itu dijumpai pada alat musik *membranophone*, *aerophone*, *indioophone*, dan *kordophone* (Gie, 1996: 38). Gamelan Bali banyak memanfaatkan kayu sebagai bahannya, baik sebagai media musikal maupun sebagai penyokong fisik.

*Ketungan* yang terbuat dari beragam kayu relatif kuat dan awet adalah bagian dari alat budaya pertanian. Oleh karena itu alat ini bukan diperuntukan sebagai media berkesenian. Proses pembuatannya sama sekali tidak mempertimbangkan aspek estetika musikal. Batangan kayu yang dianggap layak, setelah kering, kemudian dikeruk bagian tengahnya secara memanjang. Tidak ada pertimbangan bunyi dan nada, karena tujuan utama pembuatan alat ini hanya satu, yaitu sebagai alat menumbuk padi. Demikian pula pertimbangan kedalaman ceruk tidak diperhitungkan. Perhitungannya adalah bila sudah cukup untuk dimasukkan padi dan ketika ditumbuk dengan *elu* berasnya tidak berloncatan keluar. Akibatnya adalah, bunyi yang muncul saat *ketungan* bertumbukan dengan *elu* adalah warna suara (timbre) yang hampir sama. *Ketungan* yang berbeda akan juga memunculkan warna suara yang berbeda pula.

Unsur musikal yang hadir dari *ketungan* dan *elu* adalah ketika proses pengentasan kulit padi menjadi beras. Unsur estetika musikal dapat disimak dari bunyi tumbukan yang jatuhnya berbeda benturan *ketungan* dari sekian *elu* itu disebut *oncang-oncangan*. Istilah

*oncang-oncangan* ini adalah salah satu prinsip estetika teknik permainan gamelan Bali yang disebut *ubit-ubitan*. Prinsip teknik *interlocking figuration* ini adalah permainan saling bersautaan dan saling mengunci antara nada-nada *on beat* dan *of beat* (Bandem, 2003: 22). Estetika jalinan bunyi dalam gamelan Bali ini dapat dijumpai hampir pada seluruh karawitan instrumental bahkan vokal seperti terlihat pada cak atau kecak.

Budaya agraris tradisional memiliki ekspresi seni tersendiri (Kuntowijoyo, 1987: 47). Kebudayaan petani di Bali juga disertai ungkapan seni musik, tari, hingga drama. Khusus mengenai seni musik, kita mengenal *sunari*, *genggong* hingga *trompong beruk*. Lazimnya, alat-alat musik itu terbuat dari bahan alamiah seperti bambu, pelepah enau, dan kayu. Demikian pula yang terjadi dengan *ketungan* yang memiliki permainan *oncang-oncangan* sebagai sebuah ungkapan seni, difungsikan menjadi bagian dari ritual keagamaan di Tabanan. Seni *ngoncang* ini biasanya disuguhkan dalam upacara *pitra yadnya*. Di Desa Tegal Mengkeb, Kecamatan Selemadeg Timur, tradisi *ngoncang* dimainkan oleh sekelompok ibu-ibu saat upacara *ngaben*. Tujuan penyajian tradisi ini adalah untuk mengantarkan roh para leluhur ke sorgaloka. Selain dalam upacara *ngaben*, *ngoncang* juga dapat disaksikan pada prosesi *ngerupuk* ketika perayaan Nyepi dan juga dapat pula disimak dalam upacara *buta yadnya* yang lainnya. Pergeseran fungsi *ketungan* ini juga terjadi di Desa Kaba-kaba dan Desa Baturiti.

Pergeseran fungsi *ketungan* tidak hanya terjadi di Tabanan, Bali, namun juga di masyarakat petani lainnya di Nusantara. *Ketungan* di Jawa Barat disebut *lisung*, di Sumatera Barat dikenal dengan *gandang lasuang*, sedangkan di Sulawesi Selatan masyarakat agrarisnya menamai dengan *padandang ogi*. Di Jawa Tengah, khususnya di Yogyakarta, alat penumbuk padi ini disebut *lesung*. Bentuknya hampir sama dengan *ketungan* di Tabanan (Bali). Keberadaannya di tengah masyarakat agraris tradisional setempat disertai dengan mitologi (Geertz, 1992: 60). Menurut sastra lisan setempat, *lesung* itu tiada lain adalah tubuh raksasa Kalarau yang jatuh di bumi. Alkisah, Kalarau berhasil mencuri *tirta amerta* di sorgaloka. Para dewa mengejar Kalarau untuk mendapatkan air suci itu kembali. Dewa Wisnu yang bersenjata cakra berhasil menemukan Kalarau yang sedang meneguk air itu. Senjata cakra Dewa Wisnu berhasil memenggal leher Kalarau. Badan Kalarau melayang-layang dan meluncur jatuh ke Bumi, sedangkan kepalanya yang telah sempat meneguk *tirta amerta* tetap hidup mengejar-ngejar bulan (Dewi Ratih) untuk ditelan. Tuturan mitologi ini diwarisi masyarakat Jawa yang bila ada kejadian gerhana bulan, akan beramai-ramai memukul *lesung* miliknya masing-masing. Maknanya, bila badan (*lesung*) Kalarau dipukul, kepalanya akan melepaskan bulan bersinar terang kembali (Hoed, 2008: 23).

*Lesung* di Jawa dan *ketungan* di Bali (Tabanan) juga memiliki aspek seni yang sama dengan nama yang berbeda. Bila *ketungan* mempunyai teknik permainan *oncang-oncangan*, *lesung* di Jawa disebut dengan *khotekan* (pengertiannya yang sama dengan *ubit-ubitan* di Bali). *Lesung* di Jawa juga mengalami pergeseran fungsi akan tetapi bila di Bali *ketungan* cenderung mengarah kepada fungsi spiritual religius, sedang *lesung* ditradisikan berkaitan dengan rasa syukur kegembiraan. Sebagai ungkapan rasa syukur atas berkah panen yang melimpah, pada hari yang telah ditentukan digelar atraksi yang disebut *gejok lesung* alias membunyikan *lesung*. Bila bulan purnama, anak-anak petani bergembira keluar rumah beramai-ramai membunyikan *lesung* yang membuat suasana menjadi ceria meriah.

## Seni Pertunjukan

Arti penting *ketungan* sebagai alat fungsional di tengah budaya agraris tradisional masyarakat Bali, Tabanan khususnya, kini sudah menepi, bahkan punah. Keberadaannya kini terbatas sebagai benda simbolik ritual tertentu. Beruntung *ketungan* masih meninggalkan jejak-jejaknya sebagai media ekspresi seni bunyi (musik) yang penyajiannya dikaitkan dengan aktivitas sosial dan *yadnya* keagamaan. Musik adalah kesenian tua peradaban manusia yang memiliki pengaruh multidimensi terhadap jiwa manusia yang mampu menggerakkan hasrat dan raga pelaku dan pendengarnya (Campbell, 2001: 55). Dalam konteks kegiatan ritual magis seperti yang dapat ditemui dalam kesenian sakral di Bali, musik atau nyanyian dapat merangsang ketidaksadaran diri menjadi *trance* atau lazim disebut *kerauhan*. Sementara itu dalam konteks profan, musik atau nyanyian dapat menggiring pelaku atau pendengarnya hanyut dalam histeria ekstasi di luar batas.

Lantunan musik dengan nada, melodi, ritme dan dinamikanya, menurut sejarahnya merangsang atau bersinergi dengan ekspresi seni pertunjukan lainnya seperti seni tari dan seni teater (Djohan, 2003: 72). Perkembangan seni pertunjukan di Bali pada awal abad XX tidak sedikit terstimulasi dengan kedatangan para pelancong mancanegara (Bagus, 1997: 31). Salah satu seni pertunjukan Bali yang menjadi perintis seni pertunjukan turistik adalah *cak* atau sering juga disebut *kecak*. *Cak* sejatinya adalah seni musik, gamelan mulut, yang merupakan pengiring tari sakral Sanghyang Dedari dan Sanghyang Jaran. Pada tahun 1930-an dipenggal dari kaitan sakralnya menjadi seni pertunjukan tersendiri (profan) mengiringi dramaturgi epos Ramayana. Inilah yang kini terjadi pada *ketungan* di Tabanan, khususnya yang telah dilakukan komunitas seni di Desa Tegal Mengkeb pada tahun 2003.

Para pelaku seni di Tegal Mengkeb memberi nama kreasi seni pertunjukannya Tari Ketungan. Diberi nama demikian karena dramaturgi ini menonjolkan *ketungan* sebagai iringan utamanya. Penonjolan *ketungan* atas pertimbangan *ketungan* adalah sebuah alat untuk menumbuk padi yang dipergunakan masyarakat pedesaan dengan pertanian sawah sebagai latar belakang tempat mencari penghidupan masyarakatnya. Dalam konsep penggarapannya diputuskan menggunakan *dalang* sebagai pengkisah jalan cerita dari perpaduan tari dengan gamelannya. Setelah dipentaskan dihadapan masyarakat setempat, dramaturgi Ketungan ini sempat tampil dalam Pesta Kesenian Bali (PKB). Sejak itu mulai mendapat tawaran pentas di sejumlah hotel di sekitar Nusa Dua serta hotel dan villa lainnya di Kabupaten Tabanan.

Kreasi dramaturgi Ketungan komunitas seni Desa Tegal Mengkeb yang menampilkan bebunyian *ketungan* ditambah dengan sejumlah instrumen gamelan gong kebyar berkisah lewat estetika tari dengan narasi *dalang* dalam *antawacana* bahasa Kawi dan Bali. Diawali dengan sajian Tari Tani, dibawakan oleh penari laki dan perempuan, mengungkapkan kehidupan petani, mulai dari mengolah tanah, menanam padi, menghalau burung, panen dan mengolah hasil sawah dengan *ketungan*. Dari gambaran kehidupan agraris, kisah beralih ke sorga. Syahdan Dewa Indra mendengar suara *ketungan* yang bertalu-talu pertanda di bumi sedang dilaksanakan upacara *ngaben*. Dewa Indra menunggu kedatangan burung *kurkwak* yang akan ditugaskan meminta bulunya *manuk dewata* sebagai sarana upacara *ngaben*. Tersebutlah kemudian burung *kurkwak* dalam bentuk tari baris. Adegan kemudian berlanjut yang menggambarkan para bidadari yang menjalankan perintah Dewa Indra mengantarkan roh-roh manusia ke tempat yang sudah ditentukan sesuai dengan amal dan baktinya selama di hidup. Akhir dramaturgi Ketungan ini ditutup dengan pesan moral dalam simbol penyambutan roh-roh yang berkarma baik ke pintu sorga.

## Penutup

Karya tulis ini telah memaparkan keberadaan *ketungan* sebagai media titik tolak berkesenian, terutama ekspresi seni bunyi alias musik. Sejatinya *ketungan* dibuat dengan fungsi utama sebagai alat penumbuk padi. Alat ini dibuat sama sekali tidak diperhitungkan sebagai alat musik. Aspek musiknya, dijumpai pada bunyi tumbukan *ketungan* dengan *elu* yang seakan saling bersautan yang kemudian dikenal dengan istilah *oncang-oncangan*. Walau fungsi *ketungan* digerus modernisasi, akan tetapi tradisi *ngoncang* beralih fungsi dalam aktivitas sosial keagamaan, bahkan dalam konteks industri pariwisata Bali, *ketungan* dalam sebuah kreasi dramatari ikut menunjukkan kiprahnya.

## Daftar Pustaka

- Alfian, ed.. 1985. *Persepsi Masyarakat Tentang Kebudayaan*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Bagus, I Gusti Ngurah (ed.). 1997. *Masalah Budaya dan Pariwisata dalam Pembangunan*. Denpasar : Program Studi Magister (S2) Kajian Budaya Universitas Udayana.
- Bandem, I Made. 2003. "Pembangunan Bangsa Dari Perspektif Manajemen Kebudayaan". Orasi Ilmiah Pada Dies Natalis XXXVI dan Wisuda XV Sarjana Seni Sekolah Tinggi Seni (STSI) Denpasar 28 Januari 2003.
- Campbell, Don. 2001. *Efek Mozart: Memanfaatkan Kekuatan Musik untuk Mempertajam Pikiran, Meningkatkan Kreativitas, dan Menyehatkan Tubuh*. (Terjemahan : T. Hermaya), Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djohan. 2003. *Psikologi Musik*. Yogyakarta : Buku Baik.
- Geertz, Clifford. 1992. *Kebudayaan dan Agama*. Yogyakarta : Kanisius.
- Geriya, I Wayan. 2000. *Transformasi Kebudayaan Bali Memasuki Abad XXI*. Denpasar: Peusahaan Daerah Propinsi Bali.
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) Yogyakarta.
- Hartoko, Dick. 1990. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hoed, Benny H.. 2008. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya (FIB) UI Depok.
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.

# **Analisa Tabuh Sekatian Ngider Bhuana**

**I Gede Ngurah Divo Sentana**

*divosentana@isi-dps.ac.id*

Mahasiswa Jurusan Seni Karawitan FSP ISI Denpasar

**I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn**

Dosen Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan FSP ISI Denpasar

*Email: dianaputra@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Sekatian adalah satu bentuk lagu/gending dalam Karawitan Bali. Sekatian berkembang dan masih dimainkan secara mentradisi di Kabupaten Buleleng. Sekatian sebagai sebagai salah satu bentuk gending memiliki bentuk-bentuk kompositoris yang khas mengacu pada bentuk melodi yang berhubungan dengan struktur kolotomik kempur, kempli dan gong. Salah satu gending yang dianalisis ialah gending Sekatian Ngider Bhuana. Gending Ngider Bhuana yang dianalisis adalah gending yang disajikan oleh Sekehe Gong Eka Wakya Banjar Paketan, Buleleng. Hasil dari analisis pada gending Ngider Bhuana ialah menemukan pola tabuhan dan jajar pageh.

*Kata Kunci: Sekatian, Analisa, Gending Ngider Bhuana*

## *Abstract*

*Sekatian is once of Balinese Gamelan form. In traditions Sekatian developing and exist to performanced in Singaraja regency. Sekatian has a unique role on theirs compositions formula that is colotomics system refers to melody lines on gong cycles including kempur and kempli functuations. Anaylis is tools to knowing colotomics on melody lines in Sekatian. Gending Ngider Bhuana from Banjar Paketan Buleleng are object the research.*

*Key Note: Sekatian, Analysis, Gending Ngider Bhuana*

## Pendahuluan

Dunia musik di Bali atau yang kini kerap dikenal sebagai seni karawitan, sangat banyak dikenal jenis barungan atau ansambel serta bentuk musik yang hidup, berkembang serta bahkan yang sudah mengalami kepunahan. Diperkirakan terdapat lebih dari 28 jenis (Aryasa dkk, 1984/1985:40) *barungan* atau ansambel gamelan Bali yang teridentifikasi, baik itu yang sudah punah, masih berkembang, dan baru berkembang sekalipun.

Hal-hal tersebut telah diketahui oleh sebagian besar pengamat dunia musik gamelan di Bali yang kiranya lebih mendalami gamelan Bali tidak hanya sebatas *menabuh* (baca: memainkan gending beserta dengan penjiwaan) gamelan, berkomposisi atau membuat karya musik gamelan yang dimana kerap dikenal sebagai kegiatan *ngae tabuh* atau *gending*, namun para pengamat ini juga menelusuri jejak-jejak peradaban serta historis dari kebudayaan musik di Bali yang bahkan dalam setiap daerah atau regional di Bali memiliki ciri khas kebudayaan musiknya masing-masing.

Salah satu daerah di Bali dengan kebudayaan musik yang cukup autentik adalah Kabupaten Buleleng. Daerah ini memiliki kekayaan bentuk musik yang dapat dikatakan sangat melimpah, buah kreatifitas seniman-seniman lokal setempat. Beberapa yang paling lumrah adalah peradaban musik *kebyar* yang identik dengan Buleleng (Bali Utara), serta lahirnya gamelan *Gong Kebyar* yang seperti yang kita ketahui, gamelan *Gong Kebyar* disebut-sebut lahir pada tahun 1915 di Desa Jagaraga. Namun, terdapat juga pendapat lain bahwa gamelan *Gong Kebyar* dikatakan lahir di Desa Bungkulan. Selain musik kebyar dan gamelan *Gong Kebyar*, daerah Buleleng masih sangat banyak memiliki ansambel yang dilansir kembali oleh masyarakat setempat, seperti halnya *Gong Due* di desa Gobleg dan Desa Kayuputih, *Gong Cenik* yang terdapat di Desa Jagaraga, *Kembang Kirang* yang terdapat di Desa Bungkulan dan masih banyak lagi. Terkait dengan bentuk musik, terdapat beberapa bentuk musik yang identik dengan Buleleng, seperti halnya *tabuh* atau *gending* (repertoar) *lelongoran*, *Sekatian* dan mungkin banyak lagi bentuk musik yang belum teridentifikasi. Salah satu yang menarik dari banyaknya jenis-jenis atau bentuk musik yang ada di daerah Buleleng adalah *Sekatian*.

*Sekatian* dapat dikatakan salah satu fenomena musikal yang saat ini sangat hangat dibicarakan saat ini walaupun eksistensinya telah ada kisaran sejak ratusan tahun silam. Belakangan, banyak seniman serta peneliti yang kerap membicarakan tentang fenomena musikal ini, terkait informasi-informasinya sebagai salah satu bagian dari peradaban musik di Bali umumnya dan Buleleng secara lebih mengkhusus. Beranjak dari fenomena ini, tercetuslah suatu gagasan untuk menganalisa salah satu *tabuh Sekatian* tentang musikalitas yang terdapat dalam objek *tabuh* atau repertoar yang telah ditentukan untuk diteliti.

Pemilihan salah satu *tabuh* dari bentuk musik *Sekatian* ini cukup beralasan. Keunikan dari bentuk utuh dari musik *Sekatian* yang sederhana dan masih menyimpan beberapa dalil pertanyaan mengenai pakem yang mengikat konstruksi musikal dari tiap-tiap *tabuh Sekatian* yang didasari oleh alasan dibalik pemilihan salah satu *tabuh Sekatian* sebagai objek penelitian. Penelitian ini dan penelitian-penelitian lain khususnya tentang *sekatian* kiranya cukup penting untuk dilaksanakan dengan catatan tanpa tujuan merugikan pihak manapun, mengingat minimnya informasi tentang *Sekatian* sebagai salah satu bentuk musik yang dapat dikatakan menjadi salah satu ikonik peradaban musik Buleleng.

Pasca penelitian ini dirampungkan, diharapkan para pengamat karawitan Bali dan siapapun agaknya bersedia untuk meluangkan waktu dalam mengungkap dan menjawab setiap teka-teki yang ada secara rasional, khususnya terkait dengan *Sekatian*, bahkan dari

segi disiplin ilmu terkait, agar nantinya ilmu-pengetahuan mengenai gending Sekatian dapat menambah khasanah keilmuan seni karawitan dalam percaturan akademis.

## **Pembahasan**

### **Pengertian dan Perkembangan Sekatian**

Secara umum, *Sekatian* dikenal sebagai salah satu bentuk musik yang dikenal berasal dari Bali utara atau Buleleng. *Sekatian* dapat disebut masih belum memiliki definisi yang baku. Akhir-akhir ini pun kiranya *Sekatian* masih menjadi sebuah perbincangan hangat yang cukup getol didiskusikan walaupun eksistensinya telah ada sejak kisaran ratusan tahun silam.

Beberapa seniman yang dapat dikatakan pengamat karawitan khususnya *Sekatian* memiliki pengertian yang berbeda tentang *Sekatian*. Beberapa di antaranya adalah menurut I Ketut Pany Ryandhi, S.Sn., seniman karawitan lulusan Strata 1 Institut Seni Indonesia Denpasar pada 2017, berasal dari daerah Umajero, Buleleng. Menurut Pany, *Sekatian* diperkirakan berasal dari kata *aketi* yang berarti menjadi banyak atau ribuan. Perspektif pengertian *Sekatian* yang didapat dari I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn., Dosen Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar, yang berasal dari Padang Tegal, Ubud, menuturkan bahwa pensiunan Dosen dari ISI Denpasar yaitu Pande Gede Mustika, S.Skar., M.Si., yang berasal dari Tejakula, Buleleng, pernah menjelaskan bahwa, *Sekatian* berasal dari kata *akatih*, yang dimaksudkan merujuk pada satu *ileh gending* yang terus di ulang-ulang.

Perlu ditekankan, bahwasanya *Sekatian* memiliki ciri-ciri yang dapat lebih umum dikenali dalam perspektif konstruksi sebuah *tabuh* (repertoar gamelan Bali) serta identitas yang umum dalam instrumentasi (penggunaan *tungguhan*) yang digunakan. Penanda ini dibuat berdasarkan perbandingan serta penarikan kesimpulan dengan metode deduktif yang dimaksudkan: menarik kesimpulan dari keadaan atau pernyataan yang bersifat umum ditarik kesimpulan yang bersifat khusus (Suriasumantri, 2009: 49). Berikut adalah ulasanya:

### **Identifikasi Ciri-Ciri Sekatian Dalam Sudut Pandang Konstruksi Sebuah Gending atau Tabuh:**

Sebuah *gending* atau *tabuh* (baca: sebuah karya musik Bali) *Sekatian* biasanya dapat dimetakan menjadi beberapa kalimat atau yang menurut Hugh M Miller (2017:33) disebut sebagai *melodic line* (dibuat tergantung penanda dari tiap-tiap karya musik) yang simetris, maupun tidak simetris antara satu kalimat dengan kalimat lainnya, secara utuh membentuk satu rangkaian *kolotomik* (sirukulasi musik) yang dimainkan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan.

### **Identifikasi Identitas Umum Instrumentasi(tungguhan) Sekatian:**

*Sekatian* identik dengan penggunaan instrumen *terompong* yang disajikan oleh tiga orang *penabuh* (pemain gamelan Bali) dengan pola *tabuhan* (baca: lebih etis dari peristiwa permainan bahkan pukulan) *nyekati*, walaupun mungkin tidak semua bentuk musik *Sekatian* akan disajikan dengan ketentuan ini.

*Sektian* juga identik dengan penggunaan sebuah *kendang gupekan* atau *pepanggulan* (*cedugan*) yang dimainkan sesuai dengan etika, estetika dan logika permainan instrumen *kendang* Bali dan relasinya terhadap *tabuh-tabuh* khususnya *tabuh Sekatian* yang disajikan.

Daerah dengan kebudayaan *Sekatian* yang teridentifikasi berdasarkan wawancara dengan I Ketut Pany Ryandhi, buku *Tetabuhan Bali 1* oleh Pande Made Sukerta, di wilayah Desa Gobleg, Desa Kayuputih, Desa Buleleng, Desa Menyali, Desa Bungkulan, Desa Gesing, Desa Tejakula, Desa Umajero. Kemungkinan terdapat daerah-daerah lain yang memiliki kebudayaan *Sekatian* yang masih belum dapat teridentifikasi saat ini.

Keberadaan bentuk musikal *tabuh* atau *gending Sekatian* di Buleleng kiranya terkait dengan apa yang disebut sebagai bentuk *gending pengecet*. Pande Made Sukerta (2010:177) menyebut, bahwa bentuk musik yang kerap disajikan dari ansambel yang disusun oleh beberapa *tungguh* instrumen *Gong Kebyar* yang dilansir sebagai *Gong Due* di Desa Gobleg, serta Desa Kayu Putih bertentuk *pengecet*.

Pemahaman sederhana ini kiranya akan bisa berbeda jika ditinjau dari sudut pandang yang berbeda pula. Lebih jelasnya, kiranya dapat diadakan kajian-kajian atau riset yang lebih mapan tentang mengungkap pemahaman istilah *Sekatian* secara lebih mengerucut

### **Penyajian Sekatian**

#### **Penggunaan Instrumen**

Terkait dengan instrumen, penyajian *Sekatian* pada umumnya menggunakan gamelan *Gong Kebyar* (*Sekatian* di Banjar Paketan, Singaraja sebagai sampel), namun dalam beberapa kasus, *Sekatian* juga dibawakan menggunakan *barungan* yang dilansir sebagai gamelan *Kembang Kirang*. Bentuk ansambel gamelan *Kembang Kirang* lebih relevan dengan gamelan *Semara Pegulingan Saih Lima*, seperti halnya di daerah Banjar Kubu Kelod, Desa Bungkulan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng serta apa yang dilansir sebagai gamelan *Gong Due* dengan bentuk ansambel yang lebih relevan dengan gamelan *Gong Kebyar* namun memiliki bentuk yang lebih autentik dengan bilah instrumen *pemade* dan *kantilan* yang berjumlah 8 bilah. *Gong Due* sendiri terdapat di Desa Gobleg, dan Desa Kayu Putih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Akhir-akhir ini, *tabuh-tabuh Sekatian* kerap disajikan pada gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu*, gamelan *Semarandhana* serta *barungan* gamelan-gamelan lain yang memungkinkan untuk menyajikan atau membawakan *tabuh-tabuh Sekatian*.

#### **Musisi dan Konteks**

Sesuai dengan objek penelitian, digunakan salah satu *tabuh Sekatian* gaya Banjar Paketan, Buleleng sebagai sampel. Berdasar rekaman yang telah didengar dan diamati, bahwasanya *penabuh* yang diperlukan dalam menyajikan bentuk musik *Sekatian* gaya Banjar Paketan terdiri dari 3 *penabuh* instrumen atau *tungguhan terompong*, 2 *penabuh* instrumen *reyong*, 2 *penabuh* instrumen *penyacah* atau *sunari*, 2 *penabuh* instrumen *jublaga*, 2 *penabuh* instrumen *jegogan*, 1 *penabuh* instrumen *gong* yang merangkap *menabuh kempur*, 1 *penabuh* instrumen *ceng-ceng ricik*, 1 *penabuh* instrumen *kajar*, 1 *penabuh* instrumen *kendang* serta 1 *penabuh* instrumen *suling pemetit*.

Menurut I Made Pasca Wirsutha, beberapa *tungguh* instrumen *Gong Kebyar* yang digunakan dalam sampel rekaman acuan untuk penelitian ini adalah ansambel yang kerap dipentaskan dalam rangka acara pawai Pesta Kesenian Bali (PKB). Berbeda halnya dengan jumlah *tungguhan* dalam menyajikan *Sekatian* saat upacara *Dewa Yadnya* atau *piodalan* di Pura yang ada wilayah Banjar Paketan atau sekitarnya yang dikatakan oleh Wirsutha dapat menggunakan satu *barung* gamelan *Gong Kebyar*.

Penyajian *Sekatian* sendiri tak terlepas dari keberadaan Upacara Dewa *Yadnya* setempat. Sebagian besar repertoar atau *gending-gending* *sekatian* di Banjar Paketan keberadaannya dikatakan terkait dengan pelaksanaan rangkaian upacara *ngantebin*. Beberapa nama *gending-gending Sekatian* Banjar Paketan yang teridentifikasi Berdasarkan diantaranya: *Ngider Bhuana*, *Penganteb Sekar Pengenem*, *Penganteb Puspa*, *Penganteb Biasa*, *Ganjil Manis*, *Dektian Numpuk* serta *Pedeengan*.

### **Analisa Tabuh Sekatian “Ngider Bhuana”**

*Ngider Bhuana* adalah salah satu repertoar, *gending* atau *tabuh* dalam bentuk musik *Sekatian* yang terdapat di Banjar Paketan, Singaraja. *Tabuh* ini secara fungsional digunakan pada saat prosesi *ngider* dalam rangkaian upacara Dewa *Yadnya* di Banjar Paketan sendiri.

Terkait dengan musikalitas, *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* sendiri memiliki pola rangkaian melodi yang memiliki sistem tekstur polifonis yang berarti dua atau lebih untaian melodi yang kurang lebih sama pentingnya berbunyi secara serentak (Miller, 2017:50). Sistem tekstur polifonis ini terdengar ditabuh oleh instrumen *terompong* diiringi dengan pola *tabuhan* dari instrumen *penyacah* termasuk instrumen *jublag* serta *jegogan* yang memiliki intensitas penegasan ritme berbeda-beda sehingga membentuk apa yang Colin McPhee (dalam Bandem, 1996: 66) sebut sebagai *colotomic*.

Pola yang dibawakan secara *nyekati* dapat dipahami sebagai suatu pola *tabuhan* yang disajikan oleh dua atau tiga orang penabuh instrumen *terompong*, yang memuat benturan-benturan nada atau dalam kebudayaan musik Bali kerap disebut sebagai *ngempyung*. Jika dicermati, benturan-benturan nada ini tetap menjurus ke melodi pokok atau maksud sesungguhnya dari rangkaian nada yang ingin ditonjolkan dari *tabuh Sekatian Ngider Bhuana*. Jika diamati secara faktual, sering kali saat penyajian *Sekatian*, para musisi atau *penabuh Sekatian* biasanya sedikit mengembangkan pola *tetabuhan* melodi yang disajikan oleh instrumen *terompong* pada *Sekatian* umumnya dan pada *tabuh Ngider Bhuana* khususnya. Perlu diketahui juga estetika *frasering* atau sederhananya, usaha untuk memperlihatkan struktur kalimat (Prier sj, 2015:4) dari *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* dan umumnya *tabuh Sekatian* apapun yang dibawakan, jika penyajiannya menggunakan instrumen *terompong* yang ditabuh oleh 3 orang *penabuh* dengan teknik *nyekati*, akan masih tetap dipertahankan. Sistem ini kiranya diterapkan dalam sebagian besar penyajian repertoar *Sekatian* yang ada, baik itu di Banjar Paketan maupun di daerah-daerah lainnya. Secara tekstual, *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* dapat dicermati dalam ulasan notasi berikut yang telah disuguhkan:

Kawitan: | . . 34 53 54 34 134 1 43 | . 1 . 134 5 7534 (5) (Terompong)

M 1: (5) | 7 5 7 4 | 3 4 5 7 | 5 7 4 1 | 3 4 5 |

M 2: (5) | 7 5 1 7 5 4 | 3 1 3 7 5 7 5 7 | 5 1 7 5 4 3 1 | 3 7 5 7 5 — |

M 1: | 4 3 4 5 | 1 7 5 3 | 1 7 1 3 1 | 7 1 4 |

M 2: | 4 3 7 5 7 5 7 1 | 7 3 5 4 3 1 7 | 1 3 . 1 7 | 1 3 4 |

M 1: | 5 4 3 4 | 1 4 3 1 | 4 3 1 4 | 3 4 5 |

M 2: | . 5 4 3 4 3 1 | 4 1 4 3 1 7 1 3 7 1 3 4 3 1 | 3 4 5 7 5 — |

M 1: | 7 5 7 1 | 7 5 3 4 | 3 1 7 3 5 | 7 4 (5) |

M 2: | . 4 5 7 1 7 | 5 3 4 5 4 5 4 3 1 3 7 1 3 4 5 7 | 3 4 5 — |

Keterangan sistem notasi:

Kawitan = Intro sebelum bagian inti musik dimainkan.

(Terompong) = *Ditabuh* oleh *penabuh* instrumen *terompong*

Tanda “\*“ = Penanda jatuhnya *tabuhan* instrumen *kempur*.

Tanda “▲“ = Penanda jatuhnya *tabuhan* instrumen *jegogan*.

Tanda “(not)” = Penanda jatuhnya *tabuhan* instrumen *gong*.

M 1 = Melodi yang disuguhkan oleh instrumen *penyacah* atau *sunari*, dipertegas kembali oleh *tabuhan* instrumen *jublak* (satu *tabuhan* instrumen *jublak* terdiri dari dua *tabuhan* instrumen *penyacah*) serta instrumen *jegogan* (satu *tabuhan* instrumen *jegogan* terdiri dari empat *tabuhan* instrumen *penyacah*).

M 2 = Ringkasan melodi yang dimainkan oleh instrumen *terompong* dengan pola *tabuhan nyekati* (baca paragraf sebelumnya), namun dalam notasi ini disajikan secara ringkas atau tanpa berisikan benturan-benturan nada.

Berdasarkan penotasian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan, bahwa jika dihubungkan dengan analisa struktural *tabuh-tabuh pegongan di Bali, tabuh Sekatian Ngider Bhuana* ini lebih menjurus ke-struktur *tabuh pisan* yang terdiri atas 64 *peniti* (*tabuhan instrumen penyacah*) yang dibagi menjadi 4 baris dan setiap baris terdiri atas 16 *peniti* dan setiap 2 *peniti* (*tabuhan* pertama dihitung dari not yang terdapat setelah garis sukut pertama dari kiri pembaca) dipertegas oleh *tabuhan* instrumen *jublag*. Sebagai sampel perbandingan yaitu *tabuh pisan lelabantan Pisang Bali*, *tabuhan* instrumen *jegogan* jatuh pada *peniti* ke 8 dan *tabuhan instrumen kempur* jatuh pada *peniti* ke 16, dan pola tersebut terjadi secara konstan sesuai kelipatannya, sebelum pada akhirnya pada *peniti* ke 64 adalah jatuhnya *tabuhan* instrumen *gong*. Perlu ditekankan bahwasanya jatuhnya *tabuhan instrumen jublag* serta *jegogan* disesuaikan dengan pola melodi yang disajikan dari instrumen *penyacah*.

Potongan baris *pengawak tabuh Pisan*:



Dalam *tabuh Sekatian Ngider Bhuana*, *tabuhan instrumen penyacah* dan *jublag* sama dengan sistem *peniti* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, namun terdapat sedikit perbedaan sistem kolotomik antara *tabuh pisan lelabantan Pisang Bali* dengan *tabuh Sekatian Ngider Bhuana*. *Tabuhan* instrumen *jegogan* jatuh pada *peniti* ke 4 dan pola ini terjadi juga secara konstan sesuai dengan kelipatannya (sesuai dengan pemaparan mengenai sesuatu yang perlu ditekankan yang dapat dibaca pada kalimat akhir paragraf sebelumnya). Jatuhnya *tabuhan instrumen kempur* dalam *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* terjadi pada *peniti* ke 8 dan jika diamati dari notasi yang telah dibuat, *tabuhan* instrumen *kempur* memiliki pola simetris secara vertikal (lihat selengkapnya pada notasi yang telah dibuat sebelumnya).

Potongan baris *pengawak tabuh Sekatian Ngider Bhuana*:



Jika ditinjau dalam prespektif sukut atau matriks berdasarkan teori bentuk musik dari Karl-Edmund Prier SJ, *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* terdiri dari 2 kalimat yang masing-masing kalimat berjumlah 8 sukut (sesuai dengan standar teori yang ada), terdiri dari 2 anak kalimat, yaitu: 1 kalimat depan yang berjumlah 4 sukut dan 1 kalimat belakang yang berjumlah 4 sukut serta dalam setiap anak kalimat terdiri atas 2 potongan motif yaitu: potongan motif 1 yang berjumlah 2 sukut dan potongan motif 2 yang berjumlah 2 sukut. Perlu ditekankan bahwasanya dalam teori bentuk dari Karl-Edmund Prier SJ ini, setiap potongan motif akan diakhiri dengan nilai not yang sama atau simetris, namun dalam *tabuh* ini, nilai not yang ada dalam setiap akhir potongan motif terlihat tidak simetris. jadi dapat disimpulkan teori Prier SJ dalam *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* ini berelasi pada struktur sukut, atau matriks saja.

Pola pengkalimatan *tabuh Sekatian Ngider Bhuana*:

M 1: (5) | 7 5 7 4 | 3 4 5 7 | 5 7 4 1 | 3 4 5 | K-d.

M 2: (5) | 7 5 7 4 | 3 1 3 7 5 7 5 7 | 5 1 7 5 4 3 1 | 3 7 5 7 5 — | K 1

M 1: | 4 3 4 5 | 1 7 5 3 | 1 7 1 3 | 1 7 1 4 | K-b.

M 2: | 4 3 7 5 7 5 7 1 | 7 3 5 4 3 1 7 | 1 3 1 7 | 1 3 4 |

M 1: | 5 4 3 4 | 1 4 3 1 | 4 3 1 4 | 1 3 4 5 | K-d.

M 2: | . 5 4 3 4 3 1 | 4 1 4 3 1 7 1 3 7 1 3 4 3 1 | 3 4 5 7 5 — | K 2

M 1: | 7 5 7 1 | 7 5 3 4 | 3 1 7 3 | 5 7 4 (5) | K-b.

M 2: | . 4 5 7 1 7 | 5 3 4 5 4 5 4 3 1 3 7 1 3 4 5 7 | 3 4 5 — |

Keterangan sistem notasi:

- K d = Anak kalimat depan
- K b = Anak kalimat belakang
- K 1 = Kalimat pertama
- K 2 = Kalimat kedua

Sesuai pengamatan rekaman yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, *tabuhan* instrumen *kendang* pada *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* ini identik dengan pola *batu-batu* dengan intensitas pola *tabuhan* suara *dug* (membunyikan bagian tengah *muan kendang pepanggulan* atau sisi lingkaran *kendang* yang lebih besar dengan *panggul* atau alat untuk *menabuh kendang* yang dibuat sesuai dengan ukuran *kendang pepanggulan*) yang lebih minim dari biasanya, dan ditabuh secara *ngalih gong*. *Tabuhan* instrumen *ceng-ceng ricik* disajikan dengan pola *malpal* atau lebih jelasnya pola *tabuhan ceng-ceng ricik* dibunyikan secara konstan setara pada ritme 1/16 dengan mempertimbangkan estetika produksi bunyi dari *ceng-ceng ricik* sendiri (biasanya dikenal sebagai peristiwa *nekes*). Pola *tabuhan* instrumen *kajar ditabuh* setara dengan ritme pada pola *tabuhan* instrumen *jublag*.

Secara faktual, rekaman yang dijadikan acuan dalam analisis *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* ini, tidak memuat *tabuhan kantilan, pemade maupun ugal*, namun tidak dipungkiri penyertaan instrumen-instrumen yang telah disebutkan sebelumnya kerap terlihat pada salah satu fenomena aktual seperti halnya: jika diamati saat video penyajian *tabuh-tabuh*

*Sekatian* diunggah di media sosial seperti halnya *youtube*, *instagram*, *facebook* dan lain sebagainya.

Ritme yang disajikan oleh instrumen *kantilan* biasanya akan sama dengan ritme yang disajikan pada instrumen *ceng-ceng ricik*. Penyajian pola *tabuhan* instrumen *kantilan* biasanya memuat pola *gegejer*, yang menurut Pande Gede Mustika (1996: 57) berarti memukul (baca: lebih etis dipahami sebagai *menabuh*) satu buah nada secara beruntun, untuk penerapannya dalam *tabuh-tabuh Sekatian*, pola *tabuhan* ini berpijak pada intisari melodi yang ditabuh instrumen *terompong*. Pada instrumen *pemade*, pola *tabuhan* yang digunakan cukup bervariasi, yang kadangkala disajikan dengan pola yang sama dengan pola *tabuhan* instrumen *kantilan*, kadangkala juga disajikan dengan pola *tabuhan norot* atau apa yang kerap dikenal dan diasumsikan sebagai pola *noltol*. Terakhir adalah instrumen *ugal* yang memuat pola *tabuhan* yang pada intinya mengacu pada melodi dalam *tabuh-tabuh Sekatian* apapun yang disajikan, dengan variasi-variasi *tabuhan* yang mengacu kepada esensinya sebagai instrumen yang berfungsi sebagai pembawa lagu.

Dinamika dalam menyajikan *Sekatian* biasanya mengalir atau tidak terlalu dituntut variatif jika dibandingkan dengan apa yang diidentikkan dengan karakter seniman Buleleng dalam menyajikan suatu *tabuh* atau *gending* yang kebanyakan dibawakan dengan spirit *kebyar*. Pembawaan dinamika yang ada dalam setiap *tabuh Sekatian* yang dibawakan oleh tiap-tiap kelompok penyaji atau *sekeha* yang ada pastinya akan disesuaikan dengan selera estetika mereka masing-masing.

## Penutup

*Sekatian* dalam lingkup pengertiannya agaknya masih menjadi sebuah bahan perdebatan. Terdapat argumen yang menyatakan bahwa *Sekatian* berasal dari kata *aketi*, *akatih* dan mungkin terdapat pemahaman lain yang juga masih dalam lingkup asumsi atau spekulasi. Tidak ada yang salah dan belum ada yang dapat dibenarkan. Jujun S Suriasumantri (2009:22) berpendapat, bahwa semua pengetahuan yang sekarang ada dimulai dengan spekulasi.

*Sekatian* dapat disajikan dengan barungan gamelan baik yang lebih lengkap maupun tidak, yang memungkinkan untuk menyajikan *tabuh-tabuh Sekatian* mulai dari gamelan *Gong Kebyar*, *Semara Pegulingan Saih Lima*, *Semara Pegulingan Saih Pitu*, *Semarandhana*, serta barungan gamelan lain yang memungkinkan untuk menyajikan repertoar atau *tabuh Sekatian*.

Tunggahan gamelan yang digunakan dalam menyajikan *Sekatian* dapat diringkas sesuai dengan kebutuhan penyajian dan tentunya dengan pertimbangan agar nantinya tidak ada kendala dalam penyajiannya. Khususnya di Banjar Paketan, Desa Adat Buleleng, Singaraja, penyajian dari *tabuh-tabuh Sekatian* tak terlepas dari keberadaan upacara *Dewa Yadnya* setempat. Sebagian besar repertoar yang ada di Banjar Paketan dikatakan oleh Wirsutha terkait dengan rangkaian upacara *ngantebin*.

Salah satu repertoar atau *tabuh* *sekatian* yang menjadi objek penelitian dalam tulisan ini adalah *tabuh Sekatian Ngider Bhuana* yang dimana jika ditinjau dari sudut pandang wujud *tabuh-tabuh pegongan* yang ada di Bali, *tabuh* ini secara struktural menjurus kepada struktur *tabuh pisan* namun dengan sistem kolotomik yang lebih autentik, serta jika ditinjau dari sudut pandang bentuk musik oleh Karl-Edmund Prier SJ, *tabuh* ini menggunakan 2 kalimat dengan memiliki rangkaian melodi yang tidak simetris antara satu anak kalimat dengan anak kalimat lainnya.

### **Daftar Pustaka**

- Badem, I. M. (1996). Ubit-Ubitan: Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 71-80.
- I WM Aryasa, dkk. (1984/1985). *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Miller, H. M. (2017). *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.
- Mustika, P. G. (1996). *Mengenal Jenis Pukulan Dalam Barungan Gong Kebyar*. Denpasar: Bagian Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas STSI Denpasar.
- Prier, K.-E. (2015). *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: PUSAT MUSIK LITURGI.
- Suriasumantri, J. S. (2009). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

### **Daftar Informan**

- BIBLIOGRAPHY \1 1057 Astawa, P. B. (2020, November 7). Wawancara Mengenai Nama-Nama Tabuh Sekatian. (I. G. Sentana, Pewawancara)
- Putra, I. W. (2020, Juli 6). Wawancara Mengenai Pengertian Sekatian. (I. G. Sentana, Pewawancara)
- Ryandhi, I. K. (2020, Agustus 6). Wawancara Mengenai Pengertian dan Persebaran Sekatian. (I. G. Sentana, Pewawancara)
- Wirutha, I. M. (2020, Juli 28). Wawancara Mengenai Nama-Nama Tabuh Sekatian yang Disuguhkan Oleh Pewawancara. (I. G. Sentana, Pewawancara)

# Ilustrasi Cergam Bawang Dan Kesuna Sebagai Mitem Visual

**I Wayan Nuriarta**

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

*iwayannuriarta@gmail.com / nuriarta@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Gambar Ilustrasi merupakan sebuah gambar yang mampu menerangkan peristiwa atau cerita tertentu. Sifat gambar ilustrasi adalah memperjelas secara visual sesuatu yang diterangkannya. Gambar ilustrasi yang mampu “memotret” sebuah kejadian selanjutnya bisa digunakan dalam karya cergam untuk menerangkan tahapan-tahapan cerita. Cergam atau cerita bergambar merupakan salah satu karya komunikasi visual. Cergam selalu hadir dengan memanfaatkan teks visual/gambar dan teks verbal/narasi cerita dalam menyampaikan pesan. Salah satu karya cergam yang akan dibahas sebagai mitem visual pada tulisan ini adalah karya cergam yang berjudul Bawang dan Kesuna cerita oleh Made Taro dengan ilustrasi dibuat oleh Ketut Nama. Cerita ini dipilih karena hadir secara sederhana dalam mengantarkan pembaca memahami sebuah kisah termasuk pesan moral yang terkandung di dalamnya. Cerita yang terangkai menjadi narasi utuh tersebut dalam pengungkapannya pada cergam dapat diamati struktur mitem-mitem visualnya. Cerita Made Taro, pada mitem-mitemnya diambil untuk dibuatkan gambar ilustrasi oleh Ketut Nama. Nama dalam penggalan ceritanya mengambil adegan-adegan khusus yang selanjutnya melahirkan mitem visual. Masing-masing mitem memiliki maknanya. Makna cerita dengan membaca struktur cerita ditemukan pemaknaan yang semakin mendalam. Kehadiran mitem visual dalam cergam sangat membantu pembaca dalam memahami cerita secara keseluruhan. Mitem-mitem ini sangat penting dilihat untuk memfokuskan berbagai adegan dalam cerita.

*Kata Kunci: Gambar Ilustrasi, Cergam, Strukturalis Levi Strauss, Mitos*

## Pendahuluan

Gambar Ilustrasi adalah sebuah gambar yang mampu menerangkan peristiwa atau cerita tertentu. Sifat gambar ilustrasi adalah memperjelas secara visual sesuatu yang diterangkannya. Misalnya karya cerpen pada media massa yang penuh dengan teks tulis kemudian diberikan satu gambar yang dianggap mampu mewakili atau menerangkan sebuah cerita secara keseluruhan. Tentu gambar pada gambar ilustrasi ini tidak bisa menyimpulkan semua adegan kisah yang diceritakan. Ilustrasi hanya mampu mewakili adegan tertentu yang dipandang oleh ilustrator sebagai peristiwa yang paling menarik. Gambar ilustrasi yang mampu “memotret” sebuah kejadian selanjutnya bisa digunakan dalam sebuah karya cergam.

Cergam atau cerita bergambar merupakan salah satu karya komunikasi visual. Cergam selalu hadir dengan memanfaatkan teks visual/gambar dan teks verbal/narasi cerita dalam menyampaikan pesannya. Hubungan antara gambar dan narasi saling mendukung untuk memperkuat cerita. Gambar memperkuat narasi dan begitupula sebaliknya. Tanpa kehadiran salah satu teks, maka cerita tidak akan tersampaikan dengan baik. Pembacaan terhadap cerita pun akan mengalami kesulitan.

Cergam terdiri atas beberapa gambar ilustrasi yang menerangkan penggalan sebuah kisah. Meskipun memanfaatkan beberapa gambar ilustrasi, sebuah cergam berbeda dengan komik. Dalam komik, gambar-gambar ilustrasi dapat dibaca transisi panel yang menunjukkan aksi ke aksi para tokoh atau menunjukkan lokasi ke lokasi sebuah cerita. Sementara karya cergam tidak memanfaatkan panel-panel seperti pada komik, dan juga tidak ada transisi panel yang bisa dibaca.

Salah satu karya cergam yang akan dibahas sebagai mitem visual pada tulisan ini adalah karya cergam yang berjudul *Bawang dan Kesuna* cerita oleh Made Taro dengan ilustrasi dibuat oleh Ketut Nama. Cerita ini dipilih karena cerita ini hadir secara sederhana dalam mengantarkan pembaca memahami sebuah kisah termasuk pesan moral yang terkandung di dalamnya. Tulisan ini akan membahas tentang gambar-gambar ilustrasi pada cergam *Bawang dan Kesuna* sebagai mitem (*mythems*) visual. Pembahasan tentang mitem akan menggunakan teori struktural atas mitos oleh Levi Strauss.

## Pembahasan

Levi Strauss menyebutkan bahwa mitos sama dengan bahasa. Sebagaimana bahasa yang tersusun atas elemen-elemen seperti fonem-fonem, mitos pun terdiri atas unit unit lebih kecil yang disebut **mitem** (*mythems*). Makna dari sebuah mitos diperoleh dari mitem-mitem dan sekaligus merefleksikan bagaimana mitem-mitem tersebut tersusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam karya cergam *Bawang dan Kesuna*, narasi secara keseluruhan merupakan cerita utuh. Sementara gambar-gambar ilustrasi dipandang sebagai sebuah mitem visual, karena gambar-gambar ini menjadi unit-unit kecil dari tiap adegan dalam cerita. Mitem visual dimaksudkan sebagai unit-unit kecil atau bagian-bagian khusus dari adegan/ alur cerita yang dibuatkan dalam bentuk gambar. Gabungan gambar-gambar yang merupakan mitem-mitem visual secara keseluruhan menghadirkan narasi cerita *Bawang dan Kesuna*. Masing-masing mitem visual menjadi pilihan adegan untuk menghadirkan makna-makna.

Narasi cerita Bawang dan Kesuna oleh Made Taro dapat dibaca sebagai berikut;

Di sebuah desa hiduplah dua orang bersaudara. Bawang dan Kesuna. Kedua bersaudara ini hidup bersama orang tuanya. Bawang dan Kesuna memiliki sifat yang sangat jauh berbeda. Bawang adalah seorang pemalas dan tidak suka bekerja keras. Ia juga seorang yang irihati dan suka memfitnah. Lain halnya Kesuna. Ia pendiam, jujur dan rajin bekerja. Hampir semua pekerjaan rumah tangga ia yang mengerjakan. Walaupun Kesuna rajin bekerja, kedua orang tuanya lebih sayang kepada Bawang, karena Bawang pandai bermuka-muka sehingga segala yang dikatakannya selalu dipercaya oleh orang tuanya.

Pada suatu hari kedua orangtuanya pergi. Ayahnya ke sawah dan ibunya ke pasar. Bawang dan Kesuna diberikan tugas untuk memasak di dapur. "Bawang, Bawang," kata Kesuna sepeninggal ibunya. "Tumbuklah pada terlebih dahulu". Jawab Bawang: "Tumbuklah dulu Kesuna, nanti aku yang mengayak". Selesai menumbuk lalu Kesuna menyuruh Bawang mengayak: "Bawang, Bawang, ayaklah padi itu sekarang". "Ayaklah dulu, nanti aku yang memasak" kata Bawang. Selesai mengayak Kesuna berkata lagi: "Bawang, Bawang, beras sudah siap dimasak, masuklah ke dapur". "Masaklah dulu, nanti aku yang mematkan apinya," jawab Bawang. Mendengar jawaban Bawang yang itu-itu saja, akhirnya Kesuna tidak mau lagi meminta bantuan. Setelah Kesuna menyelesaikan semua pekerjaan, ia lalu pergi mandi ke sungai.

Ketika ibunya datang Bawang segera ke dapur. Sekujur tubuhnya dilumuri abu dapur. Bawang pura-pura sibuk menjerang air dan memasukan kayu api ke dalam tungku. Lalu ia melaporkan kelakuan Kesuna. Katanya, Kesuna hanya bersenang-senang dan tidak mau bekerja. Bawang mengaku ia sendirianlah yang mengerjakan semua itu. Mendengar laporan Bawang, ibunya seketika menjadi murka dan ketika Kesuna kembali dari sungai, ibunya mengambil sapu lidi lalu memukul Kesuna berkali-kali. Badan Kesuna babak belur. Ia mengaduh kesakitan, tetapi ibunya terus memukulinya. Dalam keadaan menangis ia diusir oleh ibunya.

Kesuna sedih dan bingung. Sambil menyesali penderitaannya, ia meninggalkan rumah. Berjalan terlunta-lunta, entah kemana arahnya. Kesuna pasrah akan nasibnya. Akhirnya ia sampai di tengah hutan. Di baah pohon yang rindang ia duduk beristirahat. Tiba-tiba seekor cerucuk kuning bernyanyi-nyanyi dari dahan pohon itu. Kesuna berharap semoga burung itu mau membunuhnya. "Crukuk Kuning, Crukuk Kuning. Patuklah ubunubunku. Biar aku cepat mati"

Burung cerucuk itu terbang merendah kemudian mematuk ubun-ubun Kesuna. Kesuna mengira ubun-ubunnya telah luka, tetapi ternyata di kepalanya terpasang rangkain bunga emas. "Mengapa aku tidak kau bunuh, Crukuk?" katanya menyesal. "Crukuk Kuning, Crukuk Kuning. Patuklah leherku. Biar aku cepat mati"

Burung itu mendekat lalu mematuk lehernya, tetapi yang tumbuh bukan luka melainkan kalung emas. Sekali lagi Kesuna berkata: "Mengapa aku tidak kau bunuh, Crukuk?" Kemudian cerucuk kuning mematuk telinga, pergelangan tangan,

pergelangan kaki dan jari-jemari Kesuna. Yang tumbuh bukan luka, tetapi anting-anting, cincin berlian dan gelang emas yang gemerlap.

Kesuna mulai menyadari bahwa dirinya telah ditolong oleh Cerucuk Kuning. “Rupanya masih ada yang menghargai kejujuranku,” katanya dalam hati. Semangat hidupnya muncul kembali. Ia percaya bahwa dirinya ada yang melindungi. Maka, ia memutuskan untuk kembali pulang.

Malam hari setiba di rumah, Kesuna mengetuk pintu. “Ayah, Ibuku\_Bukalah pintu untuk anakmu\_Kesuna telah pulang”. Mendengar suara Kesuna, Ayahnya marah. “Aku tidak punya anak bernama Kesuna. Ia telah mati,” serunya. Kesuna tidak mau berputus asa. Ia mengetuk lagi:”Kesuna masih hidup dan kini pulang kembali, Ayah”. Namun jawaban ayahnya sama saja: “Sudah aku katakana aku tidak punya anak yang bernama Kesuna. Ia sudah mati. Pergi sana!”, seru ayahnya.

Karena gagal membuka pintu orang tuanya, lalu Kesuna pergi ke rumah neneknya. Diketuknya pintu. Nenek, Nenekku\_Bukakan pintu untuk cucumu\_Kesuna telah datang. Setelah berkali-kali pintu diketuk, barulah neneknya percaya bahwa suara itu suara Kesuna. Pintu pun dibuka. Betapa ring gembiranya nenek melihat Kesuna. Cucunya yang dikira telah tiada itu muncul kembali. Betapa takjub sang nenek melihat gemerlapnya perhiasan yang digunakan Kesuna. Kesuna cantik sekali. “Kamu jangan pergi lagi, tinggallah di sini!” kata neneknya sambil memeluk Kesuna.

Beberapa hari kemudian. di suatu pagi, datanglah Bawang ke rumah neneknya. Ia disuruh meminta api oleh ayahnya. Ketika sedang menyulut api di dapur ia mendengar suara aneh di kamar neneknya. Nyet, nyet, nyet..... “Nenek suara apakah itu?” “Suara kumbang” jawab nenek. Kemudian Bawang kembali menyulut api. Ketika api akan menyala, Bawang mendengar suara aneh itu lagi. Nyet, Nyet, nyet,..... “Nenek suara apakah itu?” “Suara kumbang” jawab nenek. Bawang tidak percaya, lalu ia mendobrak pintu kamar nenek. Betapa herannya Bawang melihat Kesuna yang sedang memintal benang. Ia bertambah heran lagi setelah melihat gemerlapnya perhiasan yang dikenakan Kesuna. “Kesuna, katanya malu-malu. Boleh aku minta setangkai bunga emasmu?”

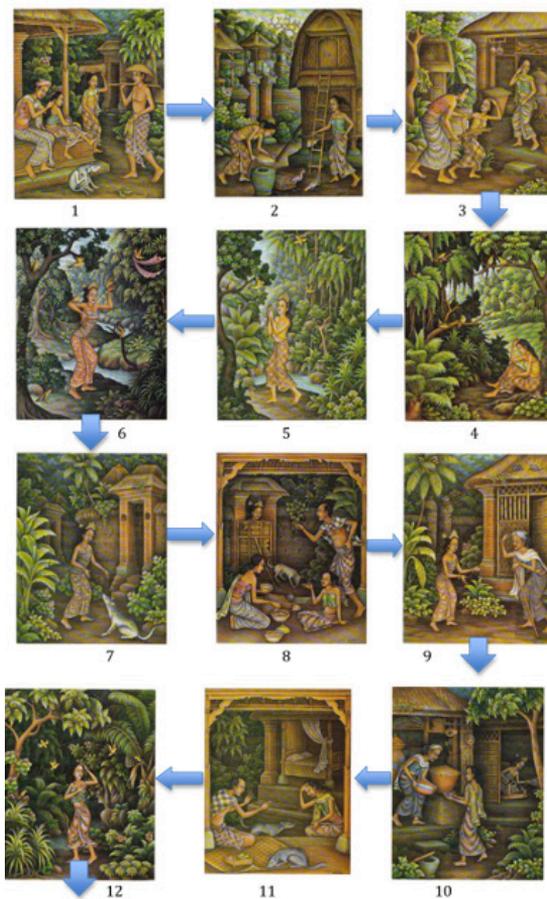
Tentu saja Kesuna tidak mau memberikannya. Masih terngiang di telinganya bagaimana Bawang memfitnahnya. Bagaimana Ibunya memukulinya dan bagaimana Ayahnya mengusirnya. Bawang pun kembali pulang. Ia menangis meraung-raung. Ayahnya amat marah karena Bawang pulang tanpa membawa api dan ia lebih marah lagi saat mendengar Kesuna masih hidup.

Lama-kelamaan Bawang dan Orang tuanya tahu rahasia perhiaan yang diperoleh Kesuna. Bawang juga ingin bertemu dengan burung cerucuk. Kemudian Bawang berpura-pura dimarahi ibunya dan dipukuli dengan sapu lidi. Bawang pura-pura menangis lalu pergi ke dalam hutan.

Setelah berjumpa dengan cerucuk kuning, lalu ia menyuruh burung itu mematumatuk sekujur tubuhnya: “Cerucuk Kuning, Cerucuk Kuning\_Patuklah ubun-ubunku, telingaku, leherku, tanganku, kakiku, jarijariku, sekujur tubuhku. Biar tubuhku penuh dengan emas berlian. Crukcuk terbang merendah lalu mematumatuk ubun-ubun, telinga, leher, pergelangan tangan, pergelangan kaki dan jarijarinya. Bukan emas berlian yang tumbuh, melainkan luka parah yang bermunculan di sekujur tubuhnya. Makinlama luka itu bertambah parah, dan Bawang pun mati di tempat itu juga.

Narasi cerita tersebut selanjutnya dibuatkan gambar ilustrasi untuk hadir sebagai karya cergam. Pengambilan adegan-adegan tertentu menjadi beberapa gambar ilustrasi merupakan bentuk mitem visual dari kisah Bawang dan Kesuna secara keseluruhan. Struktur pengambilan gambar ilustrasinya menjadi mitem-mitem cerita secara utuh. Bagian-bagian gambar ilustrasi yang mengambil adegan-adegan tertentu adalah struktur dalam kajian struktural Levi Strauss.

Mitem- mitem visual tersebut hadir seperti dibawah ini:





Gambar Ilustrasi pada cergam Bawang dan Kesuna. Menghadirkan mitem visual sebagai unit-unit kecil dalam menyusun cerita secara keseluruhan

13

Mitem-mitem visual itu menghadirkan gambar; (1) Dalam mitosnya Bawang dan Kesuna, mitem-mitem seperti Bawang dan Kesuna yang memiliki sifat sangat jauh berbeda. Bawang adalah seorang pemalas dan tidak suka bekerja keras. Mite mini adalah salah satu bentuk pengungkapan mitos yang menyatakan adanya kehidupan yang dipandang sebagaim oposisi biner semacam baik x buruk. Baik dan buruk yang selalu hidup berdampingan. (2) Bawang dan Kesuna diberikan tugas untuk memasak di dapur. Mitem visual ini menyatakan bahwa hubungan darah seorang anak harus melaksanakan kewajiban sesuai yang diperintahkan oleh orang tuanya. (3) Bawang mengaku ia sendirianlah yang mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh ibunya itu. Mendengar laporan Bawang, ibunya seketika menjadi murka dan ketika Kesuna kembali dari sungai, ibunya mengambil sapu lidi lalu memukuli Kesuna berkali-kali. Mitem ini menyatakan bahwa ibunya hanya mempercayai informasi tunggal tanpa menanyakannya pada anak yang lainnya. Kesakitan kadang dialami oleh mereka yang berlaku jujur.

Gambar (4) Mitem Kesuna pergi dan sampai di tengah hutan. Di bawah pohon yang rindang ia duduk beristirahat. Mitos ini menyatakan bahwa serba keputusan berujung pada kepasrahan akan diri. Penyerahan diri terhadap takdir dipercaya akan menjadikan semua hal kembali lebih baik. (5) Penggambaran Burung cerucuk terbang merendah kemudian mematak ubun-ubun Kesuna. Kesuna mengira ubunubunnya telah luka, tetapi ternyata di kepalanya terpasang rangkain bunga emas. Mitem ini menyatakan bahwa kepasrahan Kesuna akan kematian justru bertemu pada keselamatan. Kepasrahan yang menemukan jalannya. (6) Mitem: cerucuk kuning mematak telinga, pergelangan tangan, pergelangan kaki dan jari-jemari Kesuna. Yang tumbuh bukan luka, tetapi anting-anting. Makna yang ingin dihadirkan adalah segala bentuk kejujuran selalu mendapatkan "hadiah"-nya, karma baik akan selalu berujung pada hal baik.

Gambar ilustrasi selanjutnya (7) Mitem; Kesuna mulai menyadari bahwa dirinya telah ditolong oleh Cerucuk Kuning. Mitem ini menyatakan pihak yang berlaku baik akan selalu terselamatkan. (8) Malam hari setiba di rumah, Kesuna mengetuk pintu. Ayah Kesuna menolak kehadiran Kesuna di rumahnya. Mitem ini menyatakan bahwa kemarahan selalu menjadikan manusia berpikir pendek dan kehilangan akal sehatnya. (9) Kesuna pergi ke rumah neneknya. Mite mini menyatakan bahwa selalu ada tempat untuk mereka yang jujur.

Gambar ilustrasi selanjutnya sebagai mitem (10) adalah Bawang mendengar suara aneh di rumah neneknya. Neneknya memberikan jawaban atas suara aneh itu dengan menyebut sebagai suara kumbang. Mitem visual ini menghadirkan makna bahwa bagi seseorang yang sering berlaku jahat, suka memfitnah akan menjadi orang yang juga selalu tidak dipercaya. (11) Mitem visual yang dihadirkan adalah Bawang bersama ayahnya. Ia menangis meraung-raung. Mitem ini menunjukkan bahwa keserakahan akan membuat orang sengsara. (12) Mitem visual Bawang berpura-pura dimarahi ibunya, dipukuli dengan sapu lidi dan berpura-pura kesakitan pergi ke hutan. Mitem visual ini menyatakan bahwa

kelicikan akan selalu hadir dengan berbagai kepurapuraan. Ambisi untuk mendapatkan segala sesuatu dengan berbagai cara. (13) Mitem visual Cerucuk Kuning mematak-matak badan Bawang sampai akhirnya Bawang menemui kematiannya. Mitem ini menyatakan bahwa segala bentuk tindak kejahatan akan menemui ajalnya. Maka kejahatan tidak layak untuk hidup atau dihidupkan. Mitem-mitem visual tersebut tersusun menjadi rangkaian kisah Bawang dan Kesuna. Masing-masing mitem yang dihadirkan memiliki makna-maknanya.

### **Penutup**

Cerita Bawang dan Kesuna yang di tuturkan oleh Made Taro memiliki berbagai makna dibalik kisah tersebut. Cerita yang terangkai menjadi narasi utuh tersebut dalam pengungkapannya pada cergam dapat diamati struktur mitem-mitem visualnya.

Cerita Bawang dan Kesuna, pada mitem-mitem struktur ceritanya diambil untuk dibuatkan gambar ilustrasi oleh Ketut Nama. Nama dalam penggalan ceritanya mengambil adegan-adegan khusus yang selanjutnya melahirkan mitem visual. Masing-masing mitem memiliki maknanya. Makna cerita dengan membaca struktur cerita ditemukan pemaknaan yang semakin mendalam. Kehadiran mitem visual dalam cergam sangat membantu pembaca dalam memahami cerita secara keseluruhan. Mitem-mitem ini sangat penting dilihat untuk memfokuskan berbagai adegan dalam cerita.

### **Daftar Pustaka**

- Nuriarta, I. W. (2019). Tanda Dan Makna Kartun Politik Koran Jawa Pos Tahun 2019. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 366-371. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.795>
- Sutrisno, Mudji. 2005. *Teori-teori Kebudayaan*. Kanisius: Yogyakarta.
- Taro, Made. *Bawang dan Kesuna; Union and Garlic*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Website: <https://www.isi-dps.ac.id/artikel/rupa-cergam-dan-komik/>

# ***Design Thinking Dan Human Centered Design : Pentingnya Empati Dalam Desain***

**I Putu Udiyana Wasista**

Jurusan Desain Interior Institut Seni Indonesia Denpasar

*udiyawanawasista@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Desain bertujuan untuk memanusiakan manusia dan memberikan kekuatan untuk melampaui batasannya sendiri. Proses desain memiliki pendekatan yang diberi istilah “*design thinking*”. Namun penggunaan istilah *design thinking* dalam desain, biasanya hanya berfokus pada aspek teknis dan praktis, dan tidak dapat sepenuhnya memahami perilaku serta kebutuhan konsumen yang sesungguhnya. Oleh karena itu, *human-centered design* muncul dan menjadi perubahan dalam pemikiran desain yang lebih humanistik. *Human-centered design* menggunakan pendekatan empati untuk memahami perilaku laten konsumen yang potensial, serta sering diabaikan dan sejauh ini belum dipertimbangkan. Melalui *human-centered design*, orang memiliki hak untuk tumbuh dengan produk desain, bukan hanya menjadi komoditas di industri desain.

*Kata kunci : design thinking, human-centered design, desain, empati*

## *Abstract*

*The design aims to humanize humans and offer the power to transcend one's boundaries. The design process has an approach called “design thinking”. However, the use of the term design thinking in design, usually only focuses on technical and practical aspects, and does not fully understand consumer behavior and needs. Therefore, human-centered design appears and becomes a change in design thinking that is more humanistic. Human-centered design uses an empathetic approach to understanding the latent behavior of potential consumers, which is often overlooked and so far not considered. Through human-centered design, people have the right to grow with design products, not just to become commodities in the design industry.*

*Keywords : design thinking, human-centered design, design, empathy*

## Latar Belakang

Dalam proses pengembangan desain dan teknologi, banyak produk gagal di pasaran. Padahal banyak biaya telah dikeluarkan untuk riset pasar dan pengembangan teknologi. Namun, ketika hasil riset sudah siap dan diproduksi, produk desain yang dibuat tidak dapat bertahan lama di pasaran. Misalnya, Nokia, Blackberry, dan Google Glass yang sempat menjadi produk utama di pasar teknologi tetapi akhirnya gagal bertahan (Bhalodiya & Sagotia, 2018; Pawar, 2020; Moussi, 2017; Dam & Siang, 2020). Lalu mengapa kegagalan produk desain tetap terjadi?

Atas dasar itu, beberapa orang menganalisis sistem pemasaran (Martin & Scott, 2000), sementara yang lain melihat kegagalan dalam usaha memahami kebutuhan manusia yang sesungguhnya (Dandavate et al., 1996). Terkait dengan pernyataan terakhir tentang kegagalan memahami kebutuhan manusia yang sesungguhnya, selama ini pendekatan dalam merancang yang disebut dengan *design thinking* selalu mengabaikan elemen manusia yang dianggap tidak pasti.

Dalam *design thinking*, pendekatan yang lumrah adalah pendekatan berbasis masalah. Metode ini berfokus pada penyebab kesalahan dan faktor keahlian dalam konteks praktis. Akan tetapi kemudian, banyak hal berasal dari masalah manusia yang spesifik. Misalnya, apa kesulitan dan tantangan dalam menggunakan produk ini? Bagaimana pengguna menggunakan produk desain untuk memenuhi kebutuhan mereka? Apa kemungkinan situasi yang tidak terduga dengan menggunakan produk desain? (Winograd & Woods, 1997). Masalah ini muncul karena manusia bukanlah makhluk yang sama, melainkan unik, spesifik dan dianggap penuh ketidakpastian. Namun, desainer dan pelaku industri lebih suka menggunakan kalkulasi logis berdasarkan angka untuk menentukan kepastian, seperti peringkat pasar, inovasi teknologi, dan kondisi yang bisa mereka kuasai dan dianggap aman. Akan tetapi, mereka lupa bahwa manusia adalah pengguna produknya.

Oleh karena itu, IDEO (2015) menerbitkan buku tentang *human-centered design* (HCD), yang membahas tentang desain berdasarkan perilaku dan emosi manusia. Dalam penjelasannya, IDEO menganggap desainer harus lebih berempati kepada pengguna, karena pengguna yang dianggap tidak pasti akan memberikan potensi yang tidak terbatas bagi desain untuk berkembang serta mampu bertahan di pasaran.

Oleh sebab itu, dalam artikel ini akan dibahas dua aspek tadi tentang *design thinking* dan HCD, sebagai bentuk transformasi pendekatan desain yang lebih humanistik. Artikel ini mengadopsi metode penelitian literatur sebuah kerangka berpikir tentang transformasi pendekatan desain ke arah yang lebih manusiawi.

## Pembahasan

### 1. Masalah dalam *Design Thinking*

Saat *design thinking* dikemukakan puluhan tahun lalu, banyak desainer lebih memilih peran sebagai perantara budaya daripada desainer yang sebenarnya. Ini karena desainer lebih fokus pada aspek-aspek seperti ekonomi, politik ataupun sosial, daripada fokus pada pengguna produk. Dalam proses perkembangannya, desainer tampaknya sangat mementingkan perubahan tren atau menciptakan tren baru (Kimbell, 2011, hal. 287). Dampaknya produk yang dihasilkan cenderung lebih fokus pada inovasi baru yang diyakini dapat memberi ruang bagi tren pemasaran. Di benak produsen, tren pemasaran baru tentu akan menghasilkan keuntungan baru. Melalui tren baru ini, pengguna kehilangan hak

untuk tumbuh dan berkembang bersama produk, serta hanya dianggap sebagai bagian dari komoditas pasar.

Lebih lanjut menurut Rylander (2009), istilah *design* dan *thinking* sulit dipahami, apalagi kombinasi keduanya dalam istilah *design thinking*. Karena dalam istilah *design thinking*, desainer menggunakan berbagai macam model dan metode desain yang berbeda satu sama lain. Menurutnya, sangat sulit membakukan pola pikir desain atau desainer itu sendiri. Di dalam istilah *design thinking*, beberapa aspek begitu kompleks sehingga para ahli dan praktisi sulit untuk mengidentifikasinya. Menurut Papanek (dalam Korkmaz 2009, hal. 28), proses desain adalah kesadaran intuitif untuk memaksakan keteraturan bermakna. Papanek mencontohkan kegiatan memasak dan menyiapkan sarapan, sebagai keteraturan sehari-hari dalam proses manusia bertahan hidup. Kemudian desainer berusaha menerapkan keteraturan ini kepada manusia lainnya. Tujuannya untuk menciptakan keteraturan bagi manusia lain demi hidup yang lebih baik. Kemudian dalam proses perkembangannya, kesadaran intuitif ini kemudian berusaha untuk dideskripsikan dan disusun sebagai sebuah metode desain. Namun karena intuitif, ada beberapa celah dalam pola pemikiran yang sulit digabungkan dan kemudian diabaikan. Hanya beberapa konten yang bersifat praktis dan pragmatis, yang kemudian dikompilasikan ke dalam metode desain.

Menurut Kimbell (2012, hal. 130), *design thinking* merupakan cara desainer dalam melakukan sesuatu. Lalu menurutnya, tidak ada yang tahu apa yang ada dalam pikiran desainer bahkan para peneliti sekalipun. Oleh sebab itu, *design thinking* sangat sulit diraba ujung pangkalnya. Namun secara umum, *design thinking* lebih memerhatikan *form* (bentuk), karena metode ini dipengaruhi John Christopher John pada 1970. Menurut John (dalam Kimbell, 2011), desain harus mengutamakan bentuk sebagai hasil akhir. Prinsip ini kemudian berkembang dalam dunia industri desain, yang cenderung mengutamakan inovasi bentuk daripada perilaku dan emosi pengguna.

Akan tetapi menurut Buchanan (1992), dalam *design thinking* terdapat penyempitan pemahaman antara hubungan manusia dan produk desain. Hal ini disebabkan karena sejarah desain yang berasal dari bagian seni liberal di masa lalu. Dalam perkembangannya, penggalan seni liberal ini tetap berada dalam metode analisis desain. Oleh karena itu, banyak desainer lebih memperhatikan inovasi bentuk dan keindahan visual daripada mempertimbangkan pengaruhnya terhadap pengguna. Kemudian di abad ke-21, desainer menaruh lebih banyak energi pada produksi daripada tujuan pengembangan manusia. Menurutnya, situasi ini disebut sebagai “seni liberal baru dalam budaya teknologi”.

Dalam *design thinking* setidaknya ada dua aspek utama yaitu identifikasi masalah dan pemecahan masalah (1992, hal. 15). Identifikasi mengandung unsur-unsur yang harus diselesaikan untuk menciptakan desain yang ideal. Pada saat yang sama, pemecahan masalah melibatkan kombinasi dari berbagai aspek yang saling menyeimbangkan sebelum memasuki bidang produksi. Sayangnya desainer selalu berusaha menemukan jalur yang paling logis, deterministik dan linear. Akhirnya yang ditemukan bukanlah sumber sebenarnya dari masalah tersebut, tetapi masalah yang berakar pada kondisi pseudo-logis. Desainer sangat alergi terhadap ketidakpastian dalam sebuah permasalahan. Ini karena ketidakpastian memakan waktu dan biaya untuk dipecahkan. Menurut Rittel dalam Buchanan (1992, hal. 16), ketidakpastian bukan mengacu pada kondisi tak menentu. Menurutnya, ketidakpastian membuat desain menjadi tidak terbatas dan berpotensi untuk dikembangkan. Berdasarkan hal ini, jika prosesnya berani bertentangan dengan

ketidakpastian, *design thinking* sebenarnya dapat berkembang dengan cara yang lebih potensial. Alasannya desain adalah entitas yang bersifat manusiawi. Dikatakan manusiawi karena yang membuat dan menggunakannya unik, berbeda dan penuh ketidakpastian.

## **2. Empati dan *Human-Centered Design***

Menurut Pedwell (2014), empati berasal dari bahasa Latin *emphateia*, yang berasal dari kata *em* (masuk) dan *pathos* (perasaan). Istilah ini diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan berbagi perasaan dengan orang lain. Empati adalah perasaan yang saling melengkapi sebagai manusia. Apalagi empati menurut definisinya, memiliki valensi positif bagi manusia. Artinya melalui empati, manusia memiliki sifat positif yang membedakan mereka dari binatang. Dalam hal ini, adanya empati menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk rasional yang berakal budi.

Menurut Doorley dalam Bennett (2019), empati merupakan kebutuhan mutlak sebagai elemen desain yang baik, dan sering dianggap fondasi awal dari *human-centered design*. Pandangan ini juga telah ditulis oleh lembaga desain dan beberapa artikel populer tentang *design thinking* (Anaissie et al.; Battarbee et al.; IDEO.org, 2015). Empati pada era persaingan teknologi kini menjadi motor penggerak industri desain. Dengan empati, pelaku industri dan desainer dapat menghitung dan meminimalkan kegagalan melalui perilaku tertentu pengguna yang sebelumnya dianggap tidak penting. Sekalipun perilaku tersebut dapat memberikan jawaban dan potensi yang tidak terbatas untuk berkembang dari masalah yang ada.

Untuk itu, *human-centered design* memiliki tahapan pertama yaitu rasa empati dalam rangkaian metode desainnya. Menurut IDEO (2015), empati adalah “kotak peralatan” bagi seorang desainer. Artinya empati adalah cara untuk mengenal dan memahami pengguna saat berinteraksi dan hidup dengan produk. Menurut Rifkin dalam (Hassan, 2020, hal. 10), empati menghubungkan sensasi, emosi, perasaan dan nalar untuk berkomunikasi di luar batas fisik. Empati diperlukan dari seorang desainer untuk memahami kebutuhan yang tersembunyi dari penggunanya, kemudian kesulitan mereka dalam menangani atau menggunakan produk, dan kemudian kebiasaan kecil yang terkadang terabaikan tetapi penting.

Agar dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna, seorang desainer harus berani menyelami lingkungan pengguna itu sendiri (Whalen, 2019). Nantinya desainer bisa mencermati perilaku, kebiasaan, perasaan, dan keinginan konsumen. Dengan cara ini, desainer dapat memahami kebutuhan tersembunyi pengguna tetapi memiliki potensi pengembangan yang besar. Misalnya melihat cara kerjanya, memerhatikan barang-barang yang ada di mejanya, dan memerhatikan bagaimana tubuhnya bergerak. Perilaku ini mungkin terlihat sepele, tetapi perlu untuk mengembangkan produk yang memberdayakan dan peduli kepada penggunanya.

Bicara masalah produk yang gagal berempati, ada kisah menarik yang diceritakan oleh Dam dan Siang (2020). Ceritanya tentang Google Glass, yang tercerabut dari persaingan bisnis teknologi. Pada 2013, Google meluncurkan produk bernama Google Glass dengan promosi besar-besaran. Produk ini hadir dengan teknologi kamera, mengirim pesan, mengecek cuaca dan kondisi arus lalu lintas. Meskipun ada banyak teknologi yang ditawarkan, orang tidak terlalu membutuhkannya. Sayangnya lagi, Google Glass membutuhkan perintah suara untuk mengaktifkan perintah tersebut. Anda bisa membayangkan ketika ingin memotret sesuatu atau seseorang tanpa izin, lalu pengguna

tersebut berbicara dan bisa didengar banyak orang di sekitarnya. Jelas hal ini sangat memalukan dan akan menimbulkan masalah privasi dengan orang yang ingin difoto.

Berdasarkan cerita di atas, penyebab kegagalan Google Glass adalah kurangnya empati, pengabaian terhadap lingkungan, dan masalah hak serta privasi masyarakat. Bayangkan saja jika seseorang disorot oleh Google Glass dan difoto, lalu orang itu menggugat pengguna karena mengambil foto tanpa ijin. Oleh karena itu, Google Glass memiliki tiga masalah besar dengan empati, yaitu : 1) Fiturnya tidak terlalu dibutuhkan oleh masyarakat; 2) Masalah privasi, karena fitur kamera dapat mengambil gambar tanpa diketahui orang lain; 3) Mode perintah dengan suara sangat mengganggu kenyamanan publik. Ketiga isu terkait empati ini, membuat Google Glass kehilangan pamornya di pasaran dalam sekejap.

Selain itu menurut Bowman (2020), para desainer dan produsen harus berempati kepada pengguna untuk bisnis yang lebih baik. Menurutnya, desainer dan produsen sangat takut gagal, apalagi bagi yang belum pernah mengalaminya. Tetapi untuk menghindari kegagalan, kita perlu mundur sedikit dan mengubah model bisnis kita dengan empati. Kadang, untuk menghindari lubang, kita harus berani jatuh dulu. Dengan cara ini, kita dapat memahami aspek-aspek yang menyebabkan terjadinya lubang secara keseluruhan. Hal ini merepresentasikan tentang meluangkan waktu bagi konsumen untuk benar-benar memahami kebutuhan mereka. Cara ini dilakukan dari awal proses desain hingga akhir produksi. Metode ini mungkin tampak rumit dan merepotkan, tetapi dapat mencegah kegagalan bisnis. Selain itu menurutnya, lubang yang lebih besar dan lebih dalam menunggu di masa depan, apabila desainer dan produsen takut mengeksplorasi klien.

Menurut Kouprie dan Visser (2009), desainer harus memerhatikan tiga hal apabila merancang berdasarkan empati. Poin pertama adalah motivasi desainer untuk memahami bahwa empati sangat penting dalam merancang. Kedua, desainer perlu memahami bahwa empati dibangun di atas pengalaman afektif dan kognitif pengguna. Ketiga, desainer harus punya waktu untuk mengamati perilaku pengguna. Ketiga poin ini sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman akan kebutuhan pengguna yang sebenarnya. Untuk mencegah hal ini terjadi, diperlukan kepekaan emosional, imajinasi, dan kreativitas yang didasarkan pada empati.

Oleh karena itu, empati memainkan peran penting dalam pendekatan *human-centered design*. Empati harus menjwai seluruh proses desain, sebagai bentuk nyata "humanisasi" dari proses ini. Melalui empati dalam *human-centered design*, pengguna yang memiliki karakter unik dan spesifik menjadi daya tarik besar untuk mengembangkan potensi bisnis desain masa depan. Perancang hanya membutuhkan motivasi untuk benar-benar memahami pengguna dan perilaku yang tersembunyi tetapi potensial.

### **3. Menjadi Manusia yang Berkembang**

Desain sesungguhnya diciptakan dari manusia untuk manusia. Dengan desain, manusia bisa berkembang dan bukan hanya menjadi komoditas pasar. Desain harusnya memainkan peran sebanyak 90% untuk sesama manusia, tetapi sayangnya banyak desainer di dunia justru mementingkan peran yang sebanyak 10% untuk kepentingan pemilik modal (Polak, 2008). Desainer terutama harus mengandalkan sisi kemanusiaan dalam merancang. Karena desain harus dibangun untuk memecahkan masalah manusia, bukan sebagai produk dari para pemilik modal. Selain itu, desain juga tidak seharusnya menyekatkan perspektif pengguna melalui tren pasar. Sehingga permasalahan yang muncul kemudian adalah permasalahan semu, bukan permasalahan utama pengguna produk desain.

Lebih lanjut menurut Buchanan (2001), melalui pendekatan *human-centered design*, manusia harus memperoleh hak asasinya untuk tumbuh dan berkembang dengan menggunakan produk desain. Pernyataan ini berasal dari pandangan bahwa selama ini pendekatan *design thinking* hanya berperan sebagai payung besar dalam proses desain. Ini berarti pendekatan *design thinking* lebih banyak berbicara tentang aspek praktis, teknis, dan pragmatis, daripada memerhatikan pertumbuhan dan perkembangan pengguna.

Lalu menurut Chimero (2013), manusia akan mengabaikan desain yang tidak memerdulikan dirinya sendiri. Pernyataan ini menunjukkan bahwa desain bukan hanya alat untuk membantu manusia, tetapi lebih dari itu. Desain bukanlah sesuatu yang pragmatis, tetapi merupakan bagian integral dari manusia seiring berkembangnya peradaban. Adanya desain memungkinkan manusia melampaui keterbatasan dirinya dan memecahkan masalah yang kompleks. Desain seharusnya mampu mengembangkan diri manusia dan memberinya kemungkinan berkembang tanpa batas. Desain itu ada dan berfungsi, karena di baliknya terdapat manusia sebagai pemberi eksistensinya. Tanpa adanya manusia maka desain pun tidak akan ada.

Berdasarkan uraian di atas, sudah saatnya proses desain beralih dari logika pragmatis ke eksplorasi dengan empati. Ini dikarenakan pendekatan logis pragmatis sejauh ini memecahkan masalah semu, bukan kebutuhan kebutuhan pengguna yang sebenarnya. Kekurangan terbesar sejauh ini dari pendekatan logis dan pragmatis adalah tidak adanya perhatian yang nyata bagi pengguna produk. Mereka hanya digiring oleh manipulasi tertentu demi keuntungan pemilik modal. Akibatnya pengguna tidak dapat tumbuh dan berkembang tanpa batas, meskipun tujuan desain harus berperan dalam membantu sesama seperti yang disebutkan di atas. Dengan pendekatan empati dalam hal ini, desainer diharapkan mampu menciptakan produk yang mampu memanusiakan manusia dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkembang secara bebas.

### **Simpulan**

Sekarang saatnya pendekatan *design thinking* kini menggunakan empati sebagai roh dalam proses desainnya. Palsunya, jika desainer dan produsen mau meluangkan waktu untuk mendalami kehidupan dan perilaku konsumen lebih dalam, maka banyak sekali potensi yang bisa didapat. Dengan menerapkan empati, kemunculan *human-centered design* merupakan bagian dari pergeseran pendekatan *design thinking* ke arah yang lebih manusiawi. Melalui *human-centered design*, manusia memperoleh haknya untuk berkembang bersama produk desain, sekaligus mampu melengapi keterbatasan dirinya untuk meningkatkan potensi dirinya dengan cara yang lebih positif. Desain harusnya dirancang berdasarkan pemikiran tersebut, bukannya hanya menjadi produk komoditas dan menggiring pengguna untuk salah arah melalui manipulasi tren yang menciptakan kebutuhan semu.

### **Referensi**

- Anaissie, T., Cary, V., Clifford, D., Malarkey, T., & Wise, S. (t.thn.). *Liberatory Design Cards*. Dipetik Januari 27, 2021, dari <https://dschool.stanford.edu/resources/liberatory-design-cards>
- Battarbee, K., Suri, J. F., & Howard, S. G. (t.thn.). *Empathy on the Edge: Scaling and sustaining aHuman-Centered Approach in the Evolving Practice of Design*. Dipetik Januari 27, 2021, dari IDEO: <http://5a5f89b8e10a225a44ac-cbed124c38c4f7a3066210c073e>

- 7d55.r9.cf1.rackcdn.com/files/pdfs/news/Empathy\_on\_the\_Edge.pdf
- Bennett, C. L., & Rosner, D. K. (2019). The Promise of Empathy: Design, Disability, and Knowing the "Other". *CHI '19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (hal. 1-13). New York: Association for Computing Machinery.
- Bhalodiya, N., & Sagotia, N. (2018). REASONS BEHIND THE FAILURE OF NOKIA: A CASE STUDY OF TELECOM SECTOR. *IJMH - International Journal of Management and Humanities*, 14-18.
- Bowman, T. (2020, Maret 13). *Design Thinking: Are Empathy And Failure The Secret Ingredients For Your Business' Future?* Dipetik Januari 27, 2021, dari Forbes: <https://www.forbes.com/sites/forbesbusinessdevelopmentcouncil/2020/03/13/design-thinking-are-empathy-and-failure-the-secret-ingredients-for-your-business-future/?sh=1d423643556f>
- Buchanan, R. (2001). Human Dignity and Human Rights: Thoughts on the Principles of Human-Centered Design. *Design Issue*, 17 (3), 35-39.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issue*, 8 (2), 5-21.
- Chimero, F. (2013). *The Shape of Design*. Minnesota: Shapco Printing.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020, Agustus). *Interaction Design Foundation*. Dipetik Januari 26, 2020, dari Design Thinking: Getting Started with Empathy: <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-getting-started-with-empathy>
- Dandavate, U., Sanders, E. B.-N., & Stuart, S. (1996). Emotions Matter: User Empathy in the Product Development Process. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* (hal. 415-418). Sage Publication.
- Deszca, G., Munro, H., & Noori, H. (1999). Developing Breakthrough Products: Challenges and Options for Market. *Journal of Operations Management*, 613-630.
- Dong, Y., Dong, H., & Yuan, S. (2017). Empathy in Design: A Historical and Cross-Disciplinary Perspective. *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics* (hal. 295-304). Springer.
- Hassan, R. (2020). Digitality, Virtual Reality and the 'Empathy Machine'. *Digital Journalism*, 8 (2), 192-212.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Sao Francisco.
- Kimbell, L. (2012). Rethinking Design Thinking : Part II. *Design and Culture*, 4 (2), 129-148.
- Kimbell, L. (2011). Rethinking Design Thinking: Part I. *Design and Culture*, 3 (3), 285-306.
- Korkmaz, A. (2009). Design for Humanity in the Century of Famine and Warfare. *MX Design Conference*, (hal. 28-31).
- Kouprie, M., & Visser, F. S. (2009). A Framework for Empathy in Design: Stepping Into and Out of the User's Life. *Journal of Engineering Design*, 20 (5), 437-448.
- Martin, S., & Scott, J. T. (2000). The Nature of Innovation Market Failure and the Design of Public Support for Private Innovation. *Research Policy*, 29 (4-5), 437-447.
- Moussi, A. (2017). *Mini-Case Study: The downfall of BlackBerry*. Universteit van Amsterdam.
- Pawar, P. (2020, Mei 15). *From Leader To Loser: Why BlackBerry Failed?* Dipetik Januari 29, 2021, dari Priteshpawar: <https://www.priteshpawar.com/why-blackberry-failed/tech-industry-and-case-studies/priteshpawar/>
- Pedwell, C. (2014). *Affective Relations: The Transnational Politics of Empathy*. Palgrave Macmillan UK.

- Polak, P. (2008). *Out of Poverty: What Works When Traditional Approaches Fail* . San Francisco: Berrett Koehler.
- Rylander, A. (2009). *Exploring Design Thinking as Pragmatist Inquiry*. In 25th EGOS Colloquium, Spain, Barcelona.
- Sekinah, T. (2020, Desember). *Why Empathy Should be The Key Ingredient in Products*. Dipetik Januari 31, 2021, dari The Next Web: <https://thenextweb.com/dd/2020/12/09/why-empathy-should-be-the-key-ingredient-in-products/>
- Whalen, J. (2019). *Design for How People Think: Using Brain Science to Build Better Products*. O'Reilly Media.
- Winograd, T., & Woods, D. (1997). The Challenge of Human-Centered Design. *Human-Centered Systems: Information, Interactivity, and Intelligence* , 17-19.

# Pentingnya Pengetahuan Desain Busana Bagi Profesi di Dunia Fashion: Ekspektasi vs Realita Desain

Dewa Ayu Putu Leliana Sari  
Desain Mode ISI Denpasar,

*dewaayuputulelianasari@gmail.com*

## Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pengetahuan desain busana serta seberapa penting pengetahuan tersebut bagi yang mempunyai profesi di dunia fashion dan konsumen fashion. Pengetahuan awal dalam dunia fashion yaitu ilustrasi busana yang meliputi pengetahuan dasar desain busana, seperti jenis-jenis desain busana (desain struktur dan desain hiasan, unsur-unsur desain (garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna), prinsip-prinsip desain (harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan), serta analisa bagian-bagian busana (garis leher, kerah, lengan, rok, celana). Banyak kasus ekspektasi desain busana yang tidak sesuai dengan kenyataan atau hasil busana jadinya. Maka dari itu, pemahaman tentang macam-macam desain gambar kerja (*drawing presentation*), proses menuangkan desain ke pola busana (membaca dan menganalisa gambar), pemilihan bahan serta proses menjahit adalah hal yang sangat penting. Jika salah mendesain atau salah menganalisa gambar detail bagian busana, maka hasil busana jadi tidak akan sesuai dengan apa yang diinginkan. Selain itu pengetahuan tentang busana yang cocok untuk berbagai macam bentuk tubuh pun penting, karena akan mempengaruhi jatuhnya busana pada badan. Di sisi konsumen pun harus jeli, jika memesan pada desainer maupun membeli online. Jika memesan di desainer sebaiknya selalu cek *step by step proses* produksi, terutama pada saat fitting (pengepasan busana)

*Kata kunci: Desain busana, ekspektasi, realita*

## Pendahuluan

Begitu banyak profesi di bidang *fashion*, salah satu yang paling banyak digandrungi yaitu menjadi fashion desainer. Fashion desainer adalah salah satu profesi/pekerjaan yang sangat kompleks di bidang *fashion*, karena pengetahuan yang dimiliki tidak boleh hanya sebatas menggambar ilustrasi busana saja. Karena jika hal tersebut terjadi akan terjadi ketimpangan atau ketidaksesuaian antara desain apa yang dibuat atau yang ingin diwujudkan dengan hasil jadi busana.

Desain busana yang diwujudkan seharusnya sesuai dengan garis, bentuk, warna, ukuran serta detail bagian-bagian busana yang telah didesain. Tiap detail pada proses perencanaan atau perancangan desain haruslah mudah dipahami atau dimengerti oleh orang lain. Agar lebih mudah diwujudkan ke dalam bentuk busana yang sebenarnya, karena dalam proses produksi industry busana, biasanya dikerjakan oleh beberapa orang, dari proses mendesain hingga busana jadi.

Beberapa kasus, di antaranya kasus desain busana pengantin wanita asal Filipina yang dipesan dari seorang fashion desainer. Hasil jadi desain busananya tidak sesuai dengan sketsa yang telah diperlihatkan oleh sang desainer (<https://wolipop.detik.com/wedding-news/d-3880215/ccontoh-miris-ekspektasi-vs-kenyataan-gaun-pengantin-rp-78-juta-ini-viral>). Selain bentuk detail bagian-bagian busana yang tidak sesuai dengan ilustrasi desain busana (gambar 1a), pemilihan material bahannya pun tidak sesuai dengan apa yang dijelaskan sebelum desain tersebut jadi (gambar 1b).



a



b

Gambar. 1a. Desain Ilustrasi Tangan, b. Hasil Jadi Gaun Pengantin (sangat berbeda dari apa yang telah didesain sejak awal, proporsi cuttingan rok duyung serta aplikasi hiasan pada busana)

Sumber. Wolipop.com, 2021

Beda halnya dengan kasus belanja online yang melihat produk desain busana berdasarkan produk bahan jadi. Namun, akhirnya yang datang ke *costumer* (pembeli) tidak sesuai, baik dari desain busana hingga pemilihan bahan yang digunakan. Pada kasus ini, tidak sepenuhnya kesalahan pada desainer busana, karena desainer membuat busana

yang sudah jadi. Kemudian diduplikasi oleh produsen *fashion* lain, dengan cara menekan harga untuk menarik peminat pembeli, sehingga busana yang dihasilkan sangatlah berbeda dengan sampling contoh katalog desain busana yang ditunjukkan kepada pembeli. Selain itu, sebagai *costumer*/pembeli pun harus jeli dalam membeli produk *fashion* secara online.



Gambar. 2a. Contoh foto sampling katalog , b. Hasil Jadi Gaun Pengantin (*look* siluet hampir mirip, namun detail bagian busana nya berbeda serta cuttingan pada badan berbeda)

Sumber: <https://blog.tribunjualbeli.com/330/ekspektasi-vs-realita-terparah-ini-bikin-kamu-mesti-pikir-dua-kali-beli-di-online-shop-sembarangan, 2021>



Gambar. 3a. Contoh foto sampling katalog , b. Hasil Jadi Gaun Pesta (walaupun material bahan sama, namun garis detail busana berbeda, serta proporsi tubuh si pemakai berbeda, maka menimbulkan efek yang sangat berbeda)

Sumber: <https://blog.tribunjualbeli.com/330/ekspektasi-vs-realita-terparah-ini-bikin-kamu-mesti-pikir-dua-kali-beli-di-online-shop-sembarangan, 2021>

## **Pembahasan**

### **Pengetahuan Dasar Desain Busana**

Beberapa pengetahuan yang penting bagi profesi yang berkecimpung di dunia *fashion* yaitu ilustrasi busana, pola, menjahit serta tekstil. Pengetahuan awal dalam dunia *fashion* yaitu ilustrasi busana yang meliputi pengetahuan dasar desain busana, seperti jenis-jenis desain busana (desain struktur dan desain hiasan, unsur-unsur desain (garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna), prinsip-prinsip desain (harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan), serta analisa bagian-bagian busana (garis leher, kerah, lengan, rok, celana).

### **Jenis-jenis desain busana**

Dalam desain busana ada 2 jenis desain busana, yaitu

#### 1). Desain struktur (*structural desain*)

Desain struktur dapat disebut dengan pembentuk siluet busana/garis terluar bentuk suatu busana, karena adanya potongan/pola serta adanya detail seperti lipit, kerut, kelim serta kupnat). Beberapa jenis siluet, yaitu berdasarkan huruf Siluet A, Siluet Y, Siluet I, Siluet X, Siluet T, siluet S dan siluet L, serta berdasarkan bentuk, yaitu: *hourglass silhouette* (bentuk jam pasir), *wide bodice silhouette* (memberi kesan lebar), *geometric silhouette* (siluet lurus membentuk persegi empat), *bustle silhouette* (adanya bentuk yang menonjol pada bagian belakang) dan *pants silhouette* (khusus untuk siluet celana).

2). Desain hiasan (*decorative desain*) berupa kerah, renda, sulaman, kancing, dan bisban yang berfungsi menambah keindahan bentuk desain strukturnya (aplikasi tambahan).

### **Unsur-unsur Desain Busana**

Berikut merupakan unsur-unsur desain busana, yaitu:

#### 1). Garis

Garis merupakan unsur pertama dalam membuat suatu desain yang terdiri dari garis lurus (memberi kesan kokoh dan kaku) dan garis lengkung (memiliki sifat yang luwes). Garis biasanya diaplikasikan pada bentuk struktur busana, memberikan arah dan pergerakan model busana seperti garis hias busana, princess, empire, bosque, yoke dan lain sebagainya.

#### 2). Arah

Tujuan unsur arah pada desain busana digunakan untuk mengubah penampilan dan penampakan bentuk tubuh yaitu menutupi kekurangan yang dimiliki oleh pemakai setelah mengenakan busana, misalkan dapat membuat ilusi arah garis membuat lebih terlihat langsing dan postur tubuh terlihat lebih jenjang.

#### 3). Bentuk

Bentuk merupakan salah satu yang menjadi unsur busana sehingga dapat membentuk suatu bangun ruang tiga dimensi. Bentuk dalam bidang *fashion* terkait pula dengan siluet pembentuk busana seperti yang disebutkan dalam desain struktur.

#### 4). Ukuran

Ukuran dalam unsur desain busana akan membentuk keseimbangan dan keserasian, jika dikenakan dengan pas. Misalkan seseorang yang bertubuh mungil dipadupadankan dengan tas yang ukuran jumbo, sebaliknya seseorang yang bertubuh *big size* mengenakan ukuran baju yang ksempitan.

#### 5). Tekstur

Tekstur dalam desain busana dapat dilihat (berkilau, transparan, kaku, lemas dan kusam/doff) dan dirasakan dengan cara meraba (licin, kasar, tebal dan tipis). Contohnya: seseorang yang bertubuh gemuk tidak boleh memakai tekstur yang mengkilat karena membuat ilusi tubuh terlihat semakin besar.

#### 6). Value

Value merupakan nilai gelap dan nilai terang jika diterpa cahaya dalam suatu desain.

#### 7). Warna

Warna merupakan unsur desain busana yang paling menonjol dan menentukan karakter serta gaya busana yang dirancang, karena warna memiliki sifat, dan citra yang berbeda-beda. Macam-macam variasi warna yaitu warna gelap, terang, panas, dingin, warna tua serta warna muda. Dalam berbusana hendaknya disesuaikan dengan proporsi atau postur tubuh seseorang, misalkan warna gelap untuk orang yang bertubuh gemuk. Selain itu, warna juga dapat mempengaruhi orang secara psikologis, misalkan memakai busana berwarna merah dapat meningkatkan semangat dan kepercayaan diri.

### **Prinsip-prinsip desain busana**

Dalam merancang suatu desain busana yang baik dan menarik, ada prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

#### 1). Harmoni

Harmoni dalam desain busana menunjukkan kesan kesatuan melalui pemilihan susunan objek/ide seperti detail bagian-bagian busana.

#### 2). Proporsi

Dalam desain busana proporsi merupakan salah satu prinsip desain yang penting agar suatu desain dapat terlihat proporsional (perbandingan yang pas).

#### 3). Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain busana ada 2 yaitu : simetris dan asimetris. Dimana keseimbangan tersebut disusun agar penampilan terlihat menarik.

#### 4). Irama

Irama dalam desain busana dapat dilihat dalam bentuk efek visual, misalkan peralihan garis hias busana, peralihan ukuran, membentuk pancaran atau radiasi pada rok bertumpuk.

#### 5). Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan salah satu yang membuat suatu desain busana menjadi berbeda dengan yang lain dengan cara menciptakan aksent/pusat perhatian yang ditonjolkan pada suatu desain busana.

#### 6) Kesatuan

Kesatuan dalam suatu desain busana dapat dilihat dari keterpaduan setiap unsur serta bagian-bagian detail suatu busana.

### **Analisa Bagian-bagian busana**

Bagian-bagian busana merupakan unsur-unsur detail dalam membuat suatu desain busana. Adapun bagian-bagian busana, diantaranya yaitu:

1. Garis Leher (garis leher V, U, *round neck*, *zigzag*, *sweetheart*, dsb)
2. Garis hias busana (*princess*, *empire*, *yoke*, *baby doll*, dsb)
3. Kerah (kerah tegak, kerah rebah, kerah stengah tegak/rebah, kerah setali, dsb)

4. Lengan (proporsi panjang lengan, serta jenis lengan setali, licin, balon, puff, kop, kimono, batwing, dsb)
5. Manset (*straight, band, buttoned, dsb*)
6. Saku (jenis saku tempel, paspoille, vest, saku sembunyi, bentuk-bentuk saku, *stand up, piping flap, dsb*)
7. Belahan (belahan serupa, belahan *trimmed*, belahan 1 lajur, belahan 2 lajur, dsb)
8. Bukaan (keluar masuk busana saat dipakai, memakai retsleting, kancing, atau longgar tanpa bukaan)
9. Rok (proporsi panjang rok, rok lipit, rok lingkar, rok kerut, rok span, rok A-line, dst)
10. Celana (proporsi panjang celana, celana cut bray, celana hipster, celana palazzo, celana pensil/skinny jeans, cullote, dst)

### Kesesuaian Desain dengan ilustrasi (Ekspektasi vs Realita) yang seharusnya



Gambar 4 a) dan b) merupakan contoh ilustrasi desain busana yang sesuai dengan hasil jadi nya (ekspektasi vs kenyataan sesuai)

Sumber a) <https://www.aliexpress.com/item/1005001491244776.html>, 2021

b) [instagram/orchidmetusfans](https://www.instagram.com/orchidmetusfans), 2021

Gambar 4a dan 4b contoh dari ilustrasi desain yang sesuai dengan bentuk busana hasil jadinya. Gambar 4a dari segi detail busana terdiri dari 2 *pieces* busana yaitu blazer dan dress. Blazer dengan bagian-bagian busana, yaitu kerah jas, kantong vest di dada bagian kiri, kupnat pada bagian depan, kantong dengan klep kotak pada bagian bawah, lengan panjang serta *belt* pada pinggang. Pada bagian *inner* berupa dress dengan rok setengah lingkar terlihat dari bentuk efek gelombang desain rok yang sesuai dengan hasil jadi busana. Gambar 4b terdiri dari 2 *pieces*, yaitu blus (atasan) asimetris pada bagian leher, dengan lengan sepanjang 3/4, serta rok setengah lingkar (bawahan) dengan *belt* di pinggang. Antara gambar ilustrasi b sesuai dengan hasil busana jadinya yang dapat dilihat dari seluruh detail busananya.

### Simpulan

Pengetahuan dasar tentang desain busana sangatlah penting dimiliki oleh semua pekerjaan yang ada dibidang fashion pada umumnya, dan fashion designer khususnya. Pemahaman tentang macam-macam desain gambar kerja (*drawing presentation*), proses

menuangkan desain ke pola busana (membaca dan menganalisa gambar), pemilihan bahan serta proses menjahit adalah hal yang sangat penting. Jika salah mendesain atau salah menganalisa gambar, maka hasil busana jadi tidak akan sesuai dengan apa yang diinginkan. Selain itu pengetahuan tentang busana yang cocok untuk berbagai macam bentuk tubuh pun penting, karena akan mempengaruhi jatuhnya busana pada badan. Di sisi konsumen pun harus jeli, jika memesan pada desainer maupun membeli online. Jika memesan di desainer sebaiknya selalu cek *step by step proses* produksi, terutama pada saat fitting (pengepasan busana). Sedangkan jika membeli online pastikan meminta foto busana asli yang dipesan, bukan gambar contoh yang dijadikan referensi.

### Referensi

- A.Ariyanto, Arifah dan Liunir Zulbahri. 2009. *Modul Dasar Busana*. Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia yang diakses dalam [http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR.\\_PEND.\\_KESEJAHTERAAN\\_KELUARGA/194608291975012-ARIFAH/Modul\\_Dasar\\_Busana.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/194608291975012-ARIFAH/Modul_Dasar_Busana.pdf) pada tanggal 27 Januari 2021
- Bestari, Afif Ghurub. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta. KTSP; PT. Intan Sejati Klaten
- <https://wolipop.detik.com/wedding-news/d-3880215/contoh-miris-ekspektasi-vs-kenyataan-gaun-pengantin-rp-78-juta-ini-viral>, diakses pada tanggal 27 Januari 2021
- <https://www.fesyendesign.com/menggambar-bagian-bagian-busana/> diakses pada tanggal 31 Januari 2021
- <https://fitinline.com/article/read/siluet-busana-mana-yang-paling-cocok-dengan-anda/> diakses pada tanggal 29 Januari 2021
- <https://blog.tribunjualbeli.com/330/ekspektasi-vs-realita-terparah-ini-bikin-kamu-mesti-pikir-dua-kali-beli-di-online-shop-sembarangan> diakses pada tanggal 31 Januari 2021

# **Eksotisme Perempuan Minangkabau dalam Tari “Badantiang Di Rumah Gadang” Koreografer Susas Rita Loravianti**

**Yulinis<sup>1</sup>**

Prodi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

*yulinis.1964@gmail.com*

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah melihat eksotisme perempuan Minangkabau yang tergambar dalam tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti. Secara keseluruhan penelitian ini dilaksanakan melalui berbagai tahapan sebagai berikut; (1) penentuan bentuk penelitian; (2) penentuan lokasi penelitian; (3) penetapan data dan sumber data; (4) penetapan metode dan teknik pengumpulan data; (5) metode dan teknik analisis data; dan (6) metode dan teknik penyajian hasil penelitian. Tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti merupakan tari kreasi Minangkabau yang dipentaskan di JKKN Negeri Sembilan Malaysia tanggal 25 Pebruari tahun 2007 dengan komposer Rafiloza. Hasil analisis menunjukkan bahwa dilihat dari unsur gerak tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti yang digunakan terlihat bahwa peran perempuan di *rumah gadang* sangatlah penting. Gerak tari memakai gerak silat Minangkabau yang diolah menjadi lebih dinamis dan estetis. Kekuatan terletak pada ketangkasan dan kelincahan. Lewat properti piring yang dijentik-jentik sehingga berdenting mengisyaratkan para tamu untuk masuk dan bersilaturahmi di dalam *rumah gadang*. Eksotisme perempuan Minangkabau yang berkaitan dengan penguasaan harta pusaka juga tergambar dalam karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti. Gerak-gerak yang dibangun menggambarkan bahwa perempuan adalah *amban puruak pagangan kunci, pusek jalo kumpulan tali, dan nan gadang basa batuah* yang artinya bahwa perempuan adalah kunci segala persoalan termasuk tentang harta pusaka. Keseimbangan fungsi antara laki-laki dan perempuan tergambar dalam karya tersebut. Tidak ada dominasi laki-laki dan juga tidak ada dominasi perempuan, sehingga karya ini memberikan harmonisasi sebuah sistem.

*Kata kunci : tari, rumah gadang, eksotisme, Minangkabau*

## Pendahuluan

Tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti merupakan tari kreasi Minangkabau yang dipentaskan di JKKN Negeri Sembilan Malaysia tanggal 25 Pebruari tahun 2007 dengan komposer Rafiloza. Karya ini membicarakan tentang eksotisme perempuan Minangkabau dalam kehidupan. Karya yang berdurasi sekitar tujuh menit ini melibatkan 4 penari perempuan dan 4 penari laki-laki dengan properti piring di tangannya.

Eksotisme perempuan Minangkabau terdapat di *rumah gadang*, tanah pusaka (lahan), dan keturunan. Menurut sistem *matrilineal*, perempuan memiliki hak penuh di *rumah gadang* (rumah adat Minangkabau). Anak-anak perempuan yang sudah berkeluarga (kawin) tinggal pada kamar-kamar *rumah gadang* bersama suaminya. Anak-anak perempuan yang sudah dewasa tidur di ruang tengah bersama-sama saudara perempuan mereka dari saudara ibu. Anak laki-laki yang sudah berumur tujuh tahun disuruh belajar di *surau* (mushola) dan menginap di *surau*.

Menurut Thaib (dalam Yulinis, 2019:278), perempuan Minangkabau secara ideal harus berperan dan berfungsi sebagai; 1) Puncak dan basis dari sistem kekeluargaan yang disebut *matrilineal*; 2) Pemimpin masyarakatnya; 3) Pemeran utama dalam kehidupan sosial budaya; 4) Figur yang mulia dan dimuliakan; dan 6) Tokoh, pejuang, pendidik, jurnalis, politisi, pengusaha dan berbagai bidang dan aktifitas lainnya. Kelima peran dan fungsi perempuan Minangkabau tersebut di atas, didasarkan pada pengakuan adat Minangkabau itu sendiri terhadap hakekat perempuan.

Perempuan di Minangkabau dikenal dengan istilah *Bundo Kanduang*, maksudnya adalah perempuan yang menjadi ibu yang memiliki sifat keibuan dan kepemimpinan. Menurut Loravianti (2014:8), bahwa keterlibatan kaum perempuan Minangkabau dalam pengambilan keputusan itu terjadi, karena berdasarkan garis keturunan dan harta pusaka, kaum perempuanlah yang lebih kompeten. Dalam hal ini dapat dikatakan, bahwa dalam sistem matriarkhat, posisi peran antara perempuan dan laki-laki adalah berimbang dan seimbang. Kaum perempuan Minangkabau bergerak dalam ranah moral sebagai pengontrol, pengawas sekaligus sebagai penetral kebijakan. Sementara itu kaum laki-laki bergerak dalam ranah hukum.

Tujuan penelitian ini adalah melihat posisi perempuan dalam sistem adat *matrilineal* di Minangkabau yang tergambar dalam tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti. Keseimbangan fungsi antara laki-laki dan perempuan tergambar dalam karya tersebut. Tidak ada dominasi laki-laki dan juga tidak ada dominasi perempuan, sehingga karya ini memberikan harmonisasi sebuah sistem.

Teori yang digunakan dalam penulisan dan penelitian ini adalah teori fungsionalisme yang dikembangkan Durkheim. Fungsionalisme Durkheim (dalam Koentjaraningrat, 1987 dan Pelly, 1994: 58) sangat dipengaruhi oleh asumsi-asumsi organisme seperti yang terlihat dalam asumsi-asumsinya, yaitu; (1), masyarakat harus dipandang sebagai suatu kesatuan yang dapat dibedakan dari bagian-bagiannya, namun tidak dapat dipisahkan darinya. (2), bagian-bagian suatu sistem berfungsi untuk memenuhi kepentingan sistem secara menyeluruh. (3), kepentingan-kepentingan fungsional dipergunakan dalam arti normal dan patologis. Dengan demikian satu sistem sosial harus memenuhi kebutuhannya sendiri guna mencegah keadaan abnormal. (4), dengan memandang sistem secara normal, patologi, dan fungsional, maka ada taraf atau titik tertentu di mana harmoni dapat tercapai, sehingga fungsionalisasi secara normal berproses di sekitar titik tersebut.

Tulisan ini secara akademis telah mampu memberikan kontribusi berupa pemahaman ulang terhadap kedudukan perempuan dalam sistem kekerabatan matrilineal di Minangkabau. Hal ini tergambar dalam karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti, yang selanjutnya dapat dijadikan referensi oleh penulis-penulis lain. Sebagai sebuah teks, karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” dapat menunjukkan sebuah jalinan yang utuh tentang konsepsi ideal pembentukan karakter perempuan Minangkabau. Karakter dimaksud, ialah karakter yang memiliki kesadaran tentang peran dan posisinya dalam konstelasi adat dan budaya Minangkabau, sembari tetap memiliki kepekaan atas pranata dan nilai-nilai kehidupan masa kini. Lebih jauh, karakter perempuan yang memiliki kesadaran tentang kemajemukan adat dan budaya dalam sebuah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

### **Metode Penelitian**

Bentuk penelitian yaitu kualitatif, yang didasari oleh filsafat rasionalisme. Filsafat rasionalisme berpendirian bahwa ilmu yang valid dihasilkan dari pemahaman intelektual dan kemampuan berargumentasi secara logis. Karena itu diperlukan dukungan dari data empirik yang relevan. Dalam perspektif rasionalistik, realitas empirik adalah tunggal (sama dengan positivisme; penganut paham *monisme*), namun realitas tersebut tidak diinterpretasi dari perspektif sensual belaka (Muhadjir, 1989: 83-84).

Lokasi penelitian adalah karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti yang dipentaskan di Negeri Sembilan Malaysia tahun 2007. Tentu saja saat ini yang menjadi lokasi penelitian itu adalah hasil rekamannya. Sumber data primer yang dipakai dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pengamatan terhadap hasil rekaman karya. Data sekunder adalah data yang didapatkan dari literatur-literatur yang berhubungan dengan penelitian ini, baik yang diperoleh dari perpustakaan maupun dari referensi-referensi masyarakat yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian ini.

### **Analisis Dan Interpretasi Data**

#### **Struktur Tari**

Djelantik menjelaskan bahwa “wujud” dalam karya seni merupakan sesuatu yang dapat dinikmati oleh penikmat dan mempunyai dua unsur utama, yakni bentuk (*form*) dan susunan (*structure*). Bentuk atau unsur internal sebuah pementasan tari, dapat dilihat dari beberapa elemen yang dapat dinikmati dan ditangkap oleh panca indra, yaitu ragam gerak, pola lantai, penari, tata rias dan tata busana, musik iringan tari, serta tempat pementasan (Gunarta, 2020:174). Semua bentuk dan struktur tersebut mengarah pada pemaknaan sehingga kita tahu apa tujuan dari karya tersebut.

Dilihat dari unsur gerak tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti yang digunakan terlihat bahwa peran perempuan di *rumah gadang* sangatlah penting. Perempuan adalah *induk bareh* (ibu beras). Hal ini terlihat dari properti yang digunakan yaitu piring yang identik dengan tempat makanan. Artinya bahwa tanpa perempuan maka di rumah tersebut tidak ada makanan atau penghuninya akan mengalami kelaparan. Di dalam tatanan masyarakat Minangkabau, perempuan dikenal istilah *Bundo Kanduang* (Ibu sejati). Gerak yang dimunculkan adalah gerak menyambut tamu, melayani tamu, menghidangkan makanan, membina kebersamaan, dan membangun rasa bahagia atau kegembiraan. Semua gerak disusun berdasarkan gerak rampak yang sangat indah.

Pola lantai yang digunakan dalam tari ini adalah tari dengan gerak berkelompok. Ada dua kelompok yaitu kelompok penari laki-laki dan kelompok penari perempuan. Kedua kelompok ini bergerak rampak dan berpindah tempat secara estetis. Perpindahan gerak sering dilakukan secara menyilang untuk membangun penglihatan penonton. Kebetulan pertunjukan ini dipentaskan di panggung teater arena sehingga blocking yang menyilang akan menguntungkan penari dalam mengekspresikan gerakan-gerakannya.

Penari yang digunakan adalah empat penari laki-laki dan empat penari perempuan. Hal ini menggambarkan keseimbangan atau terkesan berpasangan seperti membangun keluarga yang bahagia. Dalam *rumah gadang* sangat penting membangun kebersamaan, karena mereka hidup secara berkelompok yang terdiri dari banyak pasang keluarga. Kelompok yang harmonis akan menggambarkan kepemimpinan perempuan yang ideal dan menjadi panutan bagi kelompok *rumah gadang* yang lain.

Rias yang digunakan penari adalah rias yang membangun karakter, akan tetapi dalam karya ini rias lebih cenderung pada rias cantik. Rias adalah cara atau seseorang untuk mempercantik diri khususnya pada bagian wajah dalam pertunjukan. Riasan pada seni pertunjukan yang diperlukan untuk menggambarkan atau menentukan karakter. Rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menambah ekspresi wajah atau perubahan untuk memberikan para penari dengan suasana yang tepat dan logis.

Busana yang digunakan adalah busana perpaduan antara busana tradisi Minangkabau dengan kreasi yang lebih modern. Sementara busana penari laki-laki adalah busana silat yang juga sudah dipermodern. Setiap tari tradisional tentu memiliki kostum tersendiri yang menjadi ciri khasnya. Sama halnya dengan tari ini yang juga memiliki kostum yang menjadi karakteristiknya. Pada karya ini merujuk pada kostum tari untuk penari pria yang memiliki perbedaan dengan kostum penari wanita. Namun, meskipun ada perbedaan, busana yang dikenakan sama-sama berasal dari Sumatra Barat asli. Jadi, kekompakan mereka tidak perlu diragukan lagi.

Musik yang digunakan adalah musik karawitan Minangkabau yaitu alat tiup saluang, bansi, gendang, vokal dan sebagainya. Musik cenderung mengiringi gerakan penari sehingga membangun suasana yang eksotik. Rafiloza sebagai komposer musik mencoba mengolah alat-alat musik Minangkabau yang sudah ada untuk bisa disatukan menjadi kesatuan yang kedengarannya sangat estetis dan harmonis.

Tempat pertunjukan yaitu di panggung teater arena, tetapi bukan arena penuh. Gedung seperti ini saat ini banyak digunakan oleh seniman dalam melakukan pertunjukan, karena penonton dan pelaku memiliki hubungan yang lebih dekat. Berbeda dengan prosenium yang berjarak antara penonton dengan apa yang ditonton. Karya tari "Badantiang di Rumah Gadang" koreografer Susas Rita Loravianti dipertunjukkan di teater arena JKKN Negeri Sembilan Malaysia yang memiliki kapasitas penonton sekitar 500 orang.

Dalam pembuatan karya seni dibutuhkan kemampuan kreatif seorang seniman. Kreativitas merupakan proses kerja yang didasarkan atas kemampuan eksploratif untuk mewujudkan sesuatu yang berbeda dari bahan yang ada atau dari keadaan semula. Dengan demikian, kerja kreatif membutuhkan pengalaman, pengetahuan, dan penampilan (Sumiati, 2020:145).

## Perempuan Dan Rumah Gadang

Perempuan adalah tiang penyangga suatu rumah (*limpapeh rumah nan gadang*). Maka, perempuan memegang peran utama dan strategis dalam keluarga dan masyarakat. Ia adalah sosok penting dalam penyelesaian semua masalah keluarga, manajer, *problem shooter* (*amban puruak; pegangan kunci, amban puruak aluang bunian*). Perempuan adalah pemersatu dan penyelaras segala perbedaan (*pusek jalo kumpulan tali*). Perempuan adalah penjaga adat, nilai dan peradaban (*hiasan dalam nagari*). Jadi lewat simbol piring, perempuan menjadi nyawa bagi seluruh penghuni *rumah gadang* yang selalu menghidupi kaumnya.

Dalam tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti terdapat juga gerak menghidangkan makanan. Artinya perempuan juga adalah pelayan yang baik bagi kaumnya. Jadi tidak hanya sebagai pemilik rumah, namun juga adalah melayani semua orang baik saudara-saudaranya juga tamu yang datang berkunjung ke *rumah gadang*. Sikap ini merupakan sikap yang memperlihatkan bahwa perempuan mampu memerankan banyak peran.

Dalam menyambut tamu yang datang, perempuan Minangkabau bisa melihat situasi dan kondisi. Tidak semua tamu yang bisa masuk seenaknya. Di sinilah dibutuhkan perempuan yang tidak saja cerdas, peka, kritis, ulet namun juga bijaksana. Perempuan yang tahu kapan harus membuka jendela *rumah gadang*-nya seluas mungkin, namun juga cepat-cepat menutupnya jika pemandangan di luar dapat berdampak negatif bagi keluarganya. Dialah pemegang kunci rumah dalam keluarga besar.

Lewat properti piring yang dijentik-jentik sehingga berdenting, mengisyaratkan para tamu untuk masuk dan bersilaturahmi di dalam *rumah gadang*. Dalam hal ini perempuan Minangkabau merupakan tuan rumah yang baik. Karena sudah terbiasa mengurus rumah gadang (pemimpin dalam rumah besar), maka perempuan Minangkabau menjadi terbiasa mengambil keputusan, memimpin pemberontakan, menjadi ujung tombak perjuangan, dan sebagainya. Hal ini terlihat dari tokoh-tokoh perempuan yang dilahirkan di Minangkabau. Perempuan Minangkabau tampil sebagai sosok yang bijaksana, jtmika, dan perkasa dalam berbagai bidang. Gambaran ideal tentang perempuan Minangkabau itu seolah-olah menjadi kenyataan dengan eksisnya para tokoh perempuan dalam sejarah Minangkabau seperti Rohana Kudus, Rahmah El-Yunusiah, Rasuna Said, Yang Dipertuan Gadih Puti Reno Sumpu, dan Siti Manggopoh. Mereka adalah tokoh-tokoh perempuan pekerja keras yang tangguh dalam mewujudkan cita-citanya.

Kebiasaan perempuan dalam *rumah gadang* menempatkan mereka bisa beradaptasi dengan situasi dan kondisi apapun. Bila terjadi silang sengketa di rumah gadang, maka peran perempuan menjadi sentral dalam menyelesaikannya. Dalam kondisi sekarang, perempuan tidak hanya mampu mengurus *rumah gadang*, namun juga sudah banyak yang merantau dan besar di negeri lain. Mengenai ungkapan ‘di mana bumi di pijak di situ langit dijunjung’, yang dikenal juga sebagai pepatah masyarakat Minang, pada tradisi merantau, yakni ‘ketika kita tinggal disuatu tempat, suatu daerah tertentu, sudah selayaknya harus berperilaku, bersikap dan menghargai budaya setempat dengan adat istiadatnya’ (Caturwati, 2020:610). Hal ini juga berlaku bagi perempuan perantau yang tangguh menghadapi kebudayaan lain di luar kebudayaan dirinya.

Dalam memimpin *rumah gadang*, perempuan Minangkabau dikenal dengan istilah *siganjua lalai, pado maju suruik nan labiah* dan *samuik tapijak indak mati* yang artinya adalah perempuan yang sangat santun dan ramah dalam menghadapi siapa saja. Tidak

mau membuat konflik yang menimbulkan sengketa yang berkelanjutan. Namun apabila sudah tertindas dan tersinggung begitu dalam maka berlaku istilah *alu tataruang patah tigo* yang artinya bahwa perempuan bisa mengeluarkan kekuatannya untuk meredakan ketegangan. Untuk itu perempuan Minangkabau-pun boleh belajar silat (bela diri) untuk bisa mempertahankan dirinya dari ancaman-ancaman yang akan menimpanya.

Akan tetapi silat dalam karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti sudah dimodifikasi atau sudah dikreasikan menjadi lebih dinamis. Bagian silat yang diambil adalah bunga-bunga silat yang memperlihatkan kelenturan. Jadi gerak silatnya tidak lagi gerak yang membunuh atau mematikan lawan. Kombinasi gerak silat dengan gerak-gerak lain menjadikan karya ini mengalir indah di gedung pertunjukan.

### **Perempuan Dan Tanah Pusaka**

Eksotisme perempuan Minangkabau yang berkaitan dengan penguasaan harta pusaka, juga tergambar dalam karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti. Gerak-gerak yang dibangun menggambarkan bahwa perempuan adalah *amban puruak pagangan kunci*, *pusek jalo kumpulan tali*, dan *nan gadang basa batuah* yang artinya bahwa perempuan adalah kunci segala persoalan termasuk tentang harta pusaka.

Wisran Hadi mengatakan, bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam sistem matrilineal di Minangkabau itu, antara lain; memproteksi harta kaum (salah satu dari tiga syarat harus dipenuhi suatu kaum terhadap penggadaian --bukan dijual-- harta pusaka tinggi) dan kebebasan laki-laki mencari nafkah (yang tertuang dalam institusi merantau) sebagai bukti terjadinya perubahan tingkah laku, cara berpikir laki-laki untuk menjadi matrilinealisme (Hadi, 2005: 4). Artinya, kecenderungan setiap laki-laki untuk menyerahkan bagian warisannya dari *pusako randah* kepada saudara perempuannya. Begitu juga dengan nilai-nilai “*duduak samo randah tagak samo tinggi*” yang menyebabkan setiap orang Minangkabau tidak punya konsep lain dalam pikirannya bahwa mereka sama dengan orang lain.

Penari dalam gerakan tarinya memperlihatkan usaha memadukan kekuatan otak, otot, dan hati untuk memperbaiki hidup dan kehidupannya. Mempergunakan akal pikiran dengan baik, manusia antara lain akan selalu waspada dalam hidup. Berpikir jauh ke depan untuk meramalkan apa yang bakal terjadi sehingga tetap selalu waspada. Ketika menentukan apakah memerlukan kekerasan atau tidak, maka para wayang memulai dengan merencanakan sesuatu dan dipikirkan lebih dulu sematang-matangnya dan secermat-cermatnya. Demonstrasi harus mempunyai alasan yang masuk akal dan bisa dipertanggungjawabkan. Melaksanakan tugas bersama atau dalam satu organisasi, manusia tak mungkin berjalan sendiri-sendiri.

Sahrul (2015:143) menambahkan, bahwa sesuai dengan hukum adat bahwa pada harta pusaka tidak boleh di jual kecuali mengalami tiga persoalan yaitu pertama, *gadiah gadang tak balaki* (gadis yang sudah dewasa namun belum bersuami), kedua, *rumah gadang katirisan* (rumah adat yang tiris) dan ketiga, *bilo adaik ndak tagak* (ketika adat tidak berdiri). Jika hal ini terjadi, maka keputusan berada pada hasil musyawarah. Harta pusaka adalah warisan yang diperuntukkan untuk kaum dalam suku yang bertalian ibu. Kalaupun punah keturunan satu perut, maka masih ada kaum dalam suku yang berhak di sebelahnya. Artinya bukan dalam keturunan satu perut saja, namun juga satu suku yang

dekat. Kalau memang suku itu sudah punah total dalam nagari maka sebaiknya diwakafkan atau disedekahkan kepada suku yang miskin dalam nagari tersebut.

Denting piring yang meningkah suara musik dalam karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti memperlihatkan peringatan bagi siapa saja yang mengganggu eksistensi tanah pusaka. Goyangan piring dari penari laki-laki yang berusaha membuat keruh suasana ditingkah oleh penari perempuan dengan bunyi jentikan piring yang bisa dimaknai sebagai perlawanan dalam mengambil keputusan atas tanah pusaka di Minangkabau.

Seperti yang ditegaskan oleh Raudha Thaib (2010:2), bahwa Karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti pada dasarnya untuk merefleksikan posisi dan peran perempuan Minangkabau yang ideal. Perempuan Minangkabau yang ideal menurut Thaib adalah yang mampu berperan dalam 4 (empat) hal, yaitu: (1) sebagai pemimpin, katalisator, pengawal moral, perekat, pengayom, dan pemberi arah; (2) sebagai subjek; (3) memiliki rasa percaya diri, tanggung jawab dan rasa memiliki terhadap adat, agama, dan kebudayaan; serta (4) menjadi filter dalam persoalan yang dihadapi kaumnya.

### **Perempuan Dan Keseimbangan**

Jumlah penari adalah delapan dengan komposisi empat penari laki-laki dan empat penari perempuan, ini juga menunjukkan bahwa karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti membicarakan keseimbangan. Perempuan Minangkabau harus memiliki keseimbangan antara kecantikan, penampilan diri, peranan dan tingkah lakunya dalam kehidupan sosial atau bermasyarakat. Ajaran dalam menjaga keseimbangan yang harmonis itu memakai ukuran yang ia sebut *raso jo pareso* (rasa dan periksa).

Karya tari ini disamping memberi efek filosofi sekaligus juga sebagai hiburan. Penampilan perempuan yang cantik di pentas memberi warna dalam konsep hiburan. Tari tidak hanya menghidangkan pengalaman, pengetahuan, dan kesadaran, tetapi juga hiburan karena tari yang diolah secara jujur dan sungguh-sungguh selalu memancarkan sinyal permainan yang menyenangkan. Tari merupakan suatu fungsi permainan. Tari berlangsung dalam suatu ruang permainan mental, dalam suatu dunia yang diciptakan oleh jiwa bagi dirinya sendiri, segala sesuatu yang menampilkan wajah berbeda dengan wajah dalam “kehidupan biasa”, dan dihubungkan satu sama lain oleh ikatan yang lain daripada ikatan logika. Setiap tarian juga sekaligus ritus, hiburan dalam pesta, permainan pergaulan, kemahiran seni, ujian atau teka-teki yang harus dipecahkan, ajaran kebijaksanaan, bujukan, penyihiran, ramalan, nubuat, dan pertandingan. Jadi, setiap tarian, apa pun jenisnya, termasuk tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti, senantiasa memberikan hiburan dan kegiatan bagi yang menggelutinya serta memberikan hiburan bagi jiwa dan batin manusia.

### **Simpulan**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa karya tari “Badantiang di Rumah Gadang” koreografer Susas Rita Loravianti membicarakan banyak hal tentang kebudayaan Minangkabau terutama mengenai eksotisme perempuan Minangkabau. Keunikan perempuan Minangkabau terletak pada keberadaannya dalam *rumah gadang*. Di dalam *rumah gadang*, perempuan Minangkabau bisa mengukuhkan kekuasaannya. Kekuasaan

terhadap harta pusaka, terhadap keturunannya, dan terhadap ancaman yang akan menimpa kaumnya.

Karya tari ini menyajikan keseimbangan yang universal, seimbang dalam visualisasinya (penari) dan juga seimbang dalam fungsi. Dalam visualisasinya terdapat jumlah penari yang seimbang sehingga setiap gerak dan langkah penari bertumpu pada pola-pola yang seimbang. Begitu juga dengan keseimbangan fungsi, di mana antara hiburan dengan nilai filosofi karya terlihat dengan jelas. Penonton dihibur oleh visual yang estetik tanpa meninggalkan makna budaya.

### Daftar Rujukan

- Caturwati, Endang, Ign. Heri Subiantoro, dan Terry Elisandy. (2020). Tari Buyung Cigugur Kuningan di Masa Pandemi. *Panggung Jurnal Seni Budaya*. 30(4), 604-620. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1374>
- Gunarta, I Wayan Adi dan Ida Ayu Wayan Arya Satyani. (2020). Tari Rejang Pala Di Desa Nongan, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem: Kajian Bentuk Dan Fungsi. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 172-181. DOI: <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2>
- Hadi, Wisran. (2005). Menumbuh Kembangkan Teater di Sekolah, makalah, *Simposium Guru Sumatra Barat*, Padang: Taman Budaya, 2 September 2005.
- Koenjaraningrat. (1987). *Sejarah Teori Antropologi I dan II*. cetakan 2. Jakarta: UI Press.
- Loravianti, Susas Rita. (2014). "Garak Nagari Perempuan" Sebuah Esai Tentang Perempuan Minangkabau dalam Bentuk Koreografi. *Disertasi*. ISI Surakarta.
- Muhadjir, Neong. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Reke Sarasin.
- Pelly, Usman dan Asih Menanti. (1994). *Teori-teori Sosial Budaya*. Jakarta: Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Pendidikan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sahrul N. (2015). Estetika Struktur dan Estetika Tekstur Teater Wayang Padang Karya Wisran Hadi. *Disertasi*. Pascasarjana ISI Surakarta.
- Sumiati, Lilis. (2020). Kreativitas Tari Yudawiyata. *Panggung Jurnal Seni Budaya*, 30(1), 143-160. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v30i1.1137.g726>
- Thaib, Raudha. (2010). Kedudukan, Peranan dan Fungsi Perempuan Menurut Tatanan Adat dan Budaya Minangkabau, *Makalah*, Padang: Seminar 1 Mei 2010
- Yulinis. (2019). Eksistensi Payung Dalam Kebudayaan Minangkabau Di Era Globalisasi. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 275-282 DOI: <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i2>

# Fruity Loops Dan Cubase Fenomena Baru Penciptaan Komposisi Musik

**Wardizal**

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Denpasar

*wardizal3@gmail.com*

## **Abstrak**

Artikel singkat ini ditulis sebagai sebuah refleksi atas realitas yang terjadi dalam proses penciptaan komposisi musik dalam rangka ujian Tugas Akhir mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar khususnya mahasiswa Jurusan Seni Karawitan periode Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 yang diselenggarakan dalam rentang waktu tanggal 3—25 Agustus 2020. Data dan fakta dalam tulisan ini didasarkan pada pengalaman empiris penulis sebagai pembimbing dan juga penguji Ujian Tugas Akhir serta melakukan wawancara dengan narasumber dari kalangan dosen. Di tengah mewabahnya covid-19 dengan segala keterbatasan dan bentuk larangan yang ada di dalamnya, maka penggunaan perangkat lunak Fruity Loops dan Cubase merupakan sebuah keniscayaan atau alternatif pilihan dalam proses penciptaan komposisi musik.

*Kata Kunci: fruity loops, cubase, komposisi musik*

## **Pendahuluan**

Dewasa ini berbagai bangsa di berbagai belahan dunia sedang mengalami pandemi Covid-19 yang sangat mengancam keberlangsungan hidup umat manusia. Kondisi ini membuat berbagai sektor tatanan kehidupan masyarakat menjadi tidak menentu akibat penularan virus yang sangat cepat dan masif tersebut tidak terkecuali dunia pendidikan. Hampir seluruh lembaga pendidikan tinggi di dunia tidak bisa menjalankan aktivitas perkuliahan seperti biasanya atau secara konvensional (*offline*). Demi kesehatan dan kenyamanan, pembelajaran tidak diadakan di dalam kelas sebagaimana biasanya. Sebagai gantinya, metode pembelajaran *online* (daring = dalam jaringan) diberikan agar proses pembelajaran bisa tetap berjalan di tengah wabah yang belum diketahui kapan akan berakhir ini. Sebenarnya hingga saat ini belum ada metode yang memadai dalam menjalankan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien untuk keberlangsungan pendidikan yang berkualitas di tengah wabah Covid-19. Metode *online* dianggap paling memungkinkan dilakukan daripada tidak melakukan pembelajaran sama sekali. Untuk mengantisipasi semakin meluasnya penyebaran Covid 19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan begitu juga Rektor ISI Denpasar telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 10 Tahun 2020 tentang pemberlakuan sistem pembelajaran secara daring. Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di dalam kelas terpaksa diganti dengan pola Belajar Dari Rumah. Sistem pembelajaran secara daring dilakukan tentunya tanpa mengurangi hakikat dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Ujian Tugas Akhir merupakan salah satu tahapan yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa dalam usaha menyelesaikan studinya di Institut Seni Indonesia Denpasar. Pada tataran normal, ujian Tugas Akhir khususnya penyajian karya seni di lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di kampus maupun di luar kampus. Adanya penyebaran dan penularan wabah Covid-19, mengharuskan pola Ujian Tugas Akhir diubah atau disesuaikan dengan kondisi yang ada, termasuk di dalamnya proses penciptaan karya seni. Adanya kebijakan dari pemerintah tentang larangan berkerumun dengan melibatkan banyak orang menjadi kendala tersendiri bagi mahasiswa calon peserta ujian Tugas Akhir dalam mempersiapkan karya seni mereka. Dalam realitanya, penciptaan suatu karya seni untuk kepentingan ujian Tugas Akhir selalu melibatkan banyak orang. Dalam situasi dan kondisi yang kurang menguntungkan tersebut, rapat pimpinan Fakultas Seni Pertunjukan yang dihadiri oleh semua pimpinan jurusan pada tanggal 5 Mei 2020 mengambil keputusan untuk memberikan izin terkait penggunaan aplikasi multimedia (fruity loops) dalam penciptaan karya seni.

### **Penggunaan Aplikasi Fruity Loops dan Cubase dalam Penciptaan Komposisi Musik**

Dalam rentang waktu yang begitu panjang, pelaksanaan Ujian Tugas Akhir di lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar khususnya ujian karya seni dilakukan secara langsung baik berupa tari, karawitan, pedalangan maupun musik. Semua karya cipta seni mahasiswa peserta ujian ditampilkan secara *live* di panggung Natya Mandala ISI Denpasar maupun tempat-tempat lain yang ditentukan oleh panitia ujian. Tim penguji maupun penonton secara bersama-sama bisa menyaksikan secara langsung setiap karya seni yang ditampilkan pada saat ujian dilaksanakan. Pandemi Covid-19 telah membawa dampak yang cukup mendasar terhadap proses penciptaan Karya Tugas Akhir mahasiswa. Penerapan protokol kesehatan yang ketat seperti larangan melakukan keramaian, berkumpul dan berkerumun mengharuskan para mahasiswa untuk mencari berbagai alternatif agar proses penciptaan karya seni tetap bisa dilaksanakan. Pada tataran normal, penciptaan karya seni biasanya melibatkan banyak orang, bebas berinteraksi dan berkomunikasi. Protokol Covid-19 mengharuskan setiap orang untuk memakai masker dan menjaga jarak (*physical distancing*). Disadari ataupun tidak, kondisi ini menjadi salah satu kendala penghambat dalam proses berkeaktivitas dan penciptaan karya seni.

Mencermati kondisi yang ada dan untuk memastikan ujian Tugas Akhir tetap bisa terlaksana, Rektor ISI Denpasar mengeluarkan Surat Edaran No.10 tahun 2020 tentang penggunaan teknologi dalam Ujian Tugas Akhir. Di samping itu, rapat-rapat pimpinan di tingkat Fakultas Seni Pertunjukan juga cukup intens dilakukan. Rapat pimpinan Fakultas Seni Pertunjukan tanggal 4 Mei 2020 yang dihadiri oleh Dekan, para Wakil Dekan dan pimpinan jurusan memutuskan tentang penggunaan teknologi berupa rekaman video dan penggunaan aplikasi multimedia dalam proses penciptaan karya seni. Adanya kebijakan ini menjadi solusi bagi semua mahasiswa calon peserta Ujian Tugas Akhir dalam melakukan proses penciptaan karya seni di tengah pandemi Covid-19. Setelah melalui tahapan dan proses yang seharusnya, ujian Tugas Akhir mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar periode Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 dapat dilaksanakan dengan baik tanggal 3—25 Agustus 2020. Tercatat 85 orang mahasiswa mengikuti ujian Tugas Akhir dengan perincian: Jurusan Tari berjumlah 23 orang, Jurusan Seni Karawitan berjumlah 41 orang, Jurusan Seni Pedalangan berjumlah 10 orang, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan

berjumlah 3 orang dan Jurusan Musik berjumlah 8 orang. Pelaksanaan Ujian dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di kampus ISI Denpasar di mana peserta ujian menyajikan karya seni mereka berupa rekaman video maupun melalui aplikasi multimedia Fruity Loops. Pelaksanaan ujian dibarengi dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat seperti penyemprotan ruangan dengan desinfektan, cek suhu tubuh, memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak dan lain sebagainya.

Realita yang ada menunjukkan, selama Ujian Tugas Akhir dilaksanakan sebagian besar karya seni disajikan dalam bentuk rekaman video. Terdapat beberapa Karya Seni dari mahasiswa Jurusan Seni Karawitan yang mempergunakan aplikasi multimedia Fruity Loops dalam penyajian karya Tugas Akhir. Walaupun jumlahnya tidak begitu banyak (1—7 karya), hal ini menarik untuk menjadi bahan diskursus karena merupakan fenomena baru dalam penciptaan komposisi musik untuk keperluan Ujian Tugas Akhir serta menjadi bahan dikusi di kalangan dosen pembimbing dan juga penguji. I Made Hendra Artha Kusuma merupakan mahasiswa Jurusan Seni Karawitan yang mempergunakan aplikasi Fruity Loops atau FL Studio 12 dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul *Metungkas*. *Metungkas* merupakan sebuah komposisi musik yang terinspirasi dari fenomena konflik yang terjadi di tengah masyarakat. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) di mana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya (Wikipedia, 2020). Di daerah Bali bagian timur atau di Desa Jumpai Klungkung, konflik tersebut biasa disebut juga dengan kata *Metungkas*. *Metungkas* berbentuk garapan inovatif, sebuah karya komposisi yang cenderung menggali ide-ide atau gagasan-gagasan baru kendati pun pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas (Suweca, 2009:46). Garapan *Metungkas* disajikan ke dalam aplikasi multimedia yaitu FL Studio 12. FL Studio merupakan sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan bernama *Image-Line*. Pada tahun 2014, FL Studio termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya di seluruh dunia (Wikipedia, 2020).

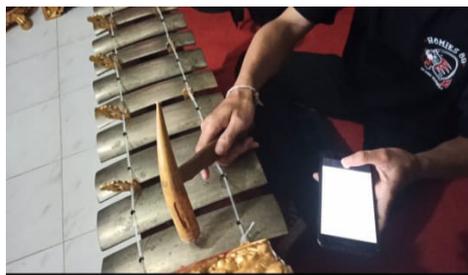


Foto 1

Proses Rekaman Sampel Instrumen Gong Kebyar  
(Dokumentasi: I Made Hendra Artha Kusuma, 10 Mei 2020)



Foto 2  
 Aplikasi FL Studio 12  
 (Dokumentasi: I Made Hendra Artha Kusuma, 15 Juni 2020)



Foto 3  
 Proses Penuangan *Metungkas*  
 ke Dalam Aplikasi Multimedia FL Studio 12  
 (Dokumentasi: I Made Hendra Artha Kusuma, 16 Juni 2020)

Penggunaan aplikasi multimedia Fruity Loops dan Cubase 5 dalam proses penciptaan Karya Tugas Akhir juga dilakukan oleh I Dewa Agung Made Ari Sastrawan dengan judul karya *Nguning*. Karya ini terinspirasi dari sebuah tradisi di Kabupaten Bangli yang sudah diwarisi dari para leluhur sebelumnya. Adapun tradisi tersebut sampai saat ini masih dilaksanakan di desa tertentu yang ada di Kabupaten Bangli, yaitu di Desa Bebalang. Di Desa Bebalang tersebut masih rutin melaksanakan tradisi *nguning* yang dilaksanakan setiap Hari Raya Kuningan, yang bertempat di *jaba* Pura Puseh Desa Bebalang, Kabupaten Bangli. Tradisi *nguning* merupakan tradisi sakral sebagai *purwa dresta* yaitu kebiasaan-kebiasaan yang bersifat religius, dan tidak boleh juga kebiasaan atau tradisi tersebut tidak dilaksanakan. Maka dalam hal ini tradisi *nguning* harus senantiasa dipentaskan minimal enam bulan sekali. Garapan ini dituangkan ke dalam media ungkap gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Semar Pagulingan *Saih Pitu* adalah satu bentuk *barungan* gamelan Semar Pagulingan yang menggunakan *laras pelog* tujuh nada yang sebagian besar *tungguhannya* dibuat dari perunggu, kecuali *tungguhan* kendang, suling, dan rebab. *Barungan* gamelan ini terdiri dari dua jenis *barungan* gamelan Semar Pagulingan, yaitu Semar Pagulingan *Saih Pitu* dan Semar Pagulingan *Saih Lima* (Sukerta, 2010:246). Akan tetapi, dalam situasi pandemi Covid-19 ini, karya karawitan *Nguning*, penata garap melalui FL Studio dan Cubase 5. FL Studio atau lebih dikenal dengan Fruity Loops adalah sebuah aplikasi untuk komputer yang

digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-line*, yang dirilis pada tahun 2014 (<https://creativemusiklab.blogspot.com/2017/10/steinberg-cubase.html>). Dalam hal ini, penata menggunakan aplikasi FL Studio sebagai media untuk menuangkan ide-ide yang sudah penata rencanakan dengan menggunakan *sample* gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Cubase 5 adalah *software* musik yang dikembangkan dari negara Jerman oleh perusahaan peralatan musik yang bernama Steinberg untuk merekam musik, mengatur dan mengedit sebagai bagian dari *Digital Audio Workstation* yang dirilis pada tahun 1989 ([https://prezi.com/5rbr7t\\_s6bqn/pengertian-atau-definisi-fl-studio-fl-studio-history-and-d/](https://prezi.com/5rbr7t_s6bqn/pengertian-atau-definisi-fl-studio-fl-studio-history-and-d/)).



Foto 4

Proses Perekaman Instrumen Kendang  
(Dokumentasi: Ari Sastrawan, 12 Juli 2020)



Foto 5

Cubase 5 Alat Untuk Mengedit dan Merekam  
(Dokumentasi: Ari Sastrawan, 18 Juli 2020)



Foto 6  
*Editing Suara Menggunakan Aplikasi Cubase 5*  
(Dokumentasi: Ari Sastrawan, 18 Juli 2020)

### **Diskursus dan Dialektika**

Penggunaan Fruity loops dan Cubase dalam penciptaan komposisi musik sudah sering dilakukan oleh banyak seniman. I Wayan Ari Wijaya dan I Wayan Priya Kumara Janardana merupakan 2 orang Alumni STSI/ISI Denpasar yang semakin intens mengakrabi dan mempergunakan perangkat lunak tersebut dalam penciptaan karya musik mereka. Kehadiran Fruity Loops dan Cubase dirasakan sebagai sebuah kebutuhan di tengah perkembangan teknologi yang semakin maju. Proses penciptaan dan penyajian musik tidak perlu lagi melibatkan banyak orang. Sistem komputerisasi dengan segala perangkat pendukungnya sangat membantu dalam mempermudah penciptaan komposisi musik.



Foto 7  
*Penyajian Karya Seni Nguning dengan Aplikasi Fruity Loops*  
Karya I Dewa Agung Made Ari Sastrawan  
(Dokumentasi: Wardizal, 12 Agustus 2020)

Penggunaan aplikasi Fruity Loops dalam penciptaan komposisi musik yang dilakukan oleh beberapa orang mahasiswa peserta ujian tugas akhir dari Jurusan Seni Karawitan menjadi dinamika tersendiri di kalangan dosen penguji bahkan dosen pembimbing. Ada dosen pembimbing yang mengundurkan diri karena karya seni yang dibuat oleh mahasiswa bimbingan sangat jauh dari harapan bahkan dianggap tidak layak. Ada kesan, mahasiswa bersangkutan tidak paham bagaimana cara kerja dari perangkat atau Fruity Loops yang digunakan. Di kalangan dosen penguji pun mencuat banyak pertanyaan seperti bagaimana karya tersebut diciptakan, orisinalitas karya seni termasuk item-item penilaian. Dari apa yang disajikan dalam ujian memang terlihat bahwa garapan komposisi musik disajikan melalui perangkat komputer, mempergunakan aplikasi Fruity Loops. Cara kerjanya memang demikian, mengambil dan merekam sampel instrumen gamelan kemudian diolah menjadi sebuah komposisi musik melalui perangkat Fruity Loops dan Cubase. Suara-suara instrumen gamelan atau komposisi secara utuh hanya bisa didengar seperti halnya mendengar kaset rekaman. Penyajian karya seni seperti itu menimbulkan banyak pertanyaan dari tim penguji, di antara pertanyaan tersebut menyangkut orisinalitas karya seni yang diciptakan. Ada kekhawatiran bahwa karya seni tersebut bisa jadi dibuatkan oleh orang lain. Memang, di dalam skrip karya seni ditampilkan foto-foto proses penciptaan karya seni mulai dari pengambilan sampel gamelan, proses editing dan produksi musik, tetapi hal tersebut dirasa belum cukup untuk sebuah pertanggungjawaban akademis. Termasuk juga belum tersedianya *form* penilaian yang komprehensif dalam kaitannya dengan penggunaan Fruity Loops dalam penciptaan karya seni. I Gede Yudarta salah seorang tim penguji Tugas Akhir mencermati skrip karya dari komposisi musik yang diciptakan. Terdapat ketidaksinkronan antara apa yang ditulis dalam skrip karya dengan komposisi musik yang diciptakan. Di dalam skrip karya disebutkan media ungkapannya *barungan* gamelan dengan segala penjelasannya, sementara komposisi musik disajikan memakai aplikasi Fruity Loops. Seharusnya bagaimana proses penciptaan komposisi musik dengan media Fruity Loops yang dijelaskan dalam skrip karya. Lebih jauh Yudarta mengatakan, penggunaan Fruity Loops dalam penyajian komposisi musik secara substansial telah mengaburkan salah satu indikator dari penilaian khususnya aspek penampilan dan keterampilan dari pencipta karya seni yang tidak bisa dilihat (Ujian Komprehensif, Agustus 2020). Pertanyaan tentang proses penciptaan juga diutarakan oleh Tri Haryanto, mulai dari tahap pengambilan sampel gamelan, proses *mixing* dan *editing* yang hanya bisa dijelaskan secara naratif oleh peserta ujian dikarenakan proses produksi dilakukan di rumah (Ujian Komprehensif, 10 Agustus 2020).

Pada kesempatan lain Tri Haryanto mengatakan, penggunaan Fruity Loops untuk penyajian karya seni Tugas Akhir kiranya perlu ditinjau ulang. Ada mahasiswa peserta ujian yang tidak bisa menjelaskan bagaimana proses penciptaan karya seni dengan mempergunakan media Fruity Loops. Terkesan asal-asalan dan tidak bisa mempertanggungjawabkan secara akademis. Bahkan cukup ironi, bunyi atau suara gamelan yang dijadikan sampel tidak sama dengan bunyi atau suara yang terdapat pada Fruity Loops. Jika demikian adanya, patut dipertanyakan orisinalitas dari karya seni yang ditampilkan, siapa sesungguhnya yang membuat. Dengan kondisi yang demikian, Tri Haryanto menyarankan untuk tidak lagi mengizinkan mahasiswa mempergunakan Fruity Loops dalam penyajian karya seni untuk keperluan ujian tugas akhir. Jika alasannya adalah kesulitan mendapatkan banyak penabuh sebagai pendukung karya dikarenakan aturan protokol kesehatan Covid-19, maka solusinya adalah membuat karya seni yang minimalis

yang tidak melibatkan banyak orang. Tri Haryanto mencontohkan, bagaimana dahulu ada mahasiswa Jurusan Seni Karawitan peserta ujian Tugas Akhir yang menyajikan karya seni secara tunggal (solo) seperti Agus Teja Santosa (Bali) dan Endang Rukandi (Bandung). I Ketut Parta, sependapat dan setuju dengan apa yang dikemukakan oleh Tri Haryanto. Penyajian karya seni dengan perangkat Fruity Loops tak obahnya mendengarkan musik rekaman lewat kaset. Kita tidak bisa mengamati secara langsung bagaimana musik itu dimainkan atau disajikan. Karena ini adalah konteksnya ujian tugas akhir, maka keterampilan dan penampilan menjadi bagian penting dalam penyajian musik. Jika pelaksanaan ujian tugas akhir tidak bisa dilakukan sebagaimana biasanya karya seni disajikan secara *live* di atas panggung, maka pilihan yang paling mungkin adalah menggunakan rekaman video (Wawancara, 14 Januari 2021).

I Nyoman Kariasa selaku Ketua Jurusan Seni Karawitan dan juga dosen pengampu mata kuliah komposisi karawitan mengemukakan, diperbolehkannya penggunaan aplikasi Fruity Loops khususnya bagi mahasiswa jurusan seni karawitan dalam penyajian karya seni untuk keperluan Ujian Tugas Akhir didasarkan atas pertimbangan situasi dan kondisi pandemi Covid-19 serta adanya aturan dan penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat terutama larangan untuk berkerumun atau berkumpul. Pada sisi lain, proses penciptaan karya seni oleh mahasiswa calon peserta ujian tugas akhir harus tetap berjalan, sehingga solusi harus diberikan. Memang setelah ujian dilaksanakan muncul banyak pertanyaan tentang tidak efektifnya penggunaan Fruity Loops untuk penyajian karya seni. Oleh karena itu, Kariasa menyarankan untuk pelaksanaan ujian tugas akhir semester genap 2020/2021 kalau situasi memungkinkan, pelaksanaan ujian tugas akhir dikembalikan seperti biasanya di mana setiap peserta ujian tugas akhir menyajikan karya seninya secara *live* di panggung terbuka Natya Mandala atau di tempat lain yang ditentukan oleh panitia ujian. Andaikata, cara tersebut masih belum bisa atau tidak bisa dilaksanakan, maka pilihan yang cukup rasional adalah setiap mahasiswa peserta ujian tugas akhir menyajikan karya seni mereka dalam bentuk rekaman video. Dengan cara demikian, paling tidak masih bisa dilihat bagaimana karya seni tersebut dimainkan atau disajikan. Sebagai karya akademis, aspek keterampilan dan penampilan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam penilaian. Hal ini menjadi sesuatu yang inklud dari capaian pembelajaran jurusan seni karawitan di mana seorang mahasiswa harus mampu membuat, menyajikan, mendeskripsikan dan menganalisis sebuah karya seni (Wawancara, 20 Januari 2021).

Terlepas dari berbagai dinamika yang ada, penggunaan Fruity Loops dan Cubase dalam penciptaan komposisi musik untuk keperluan Ujian Tugas Akhir oleh beberapa orang mahasiswa Jurusan Seni Karawitan, kiranya perlu mendapat apresiasi. Hal ini memberikan indikasi adanya pengetahuan dan pemahaman baru di kalangan mahasiswa tentang penggunaan teknologi dalam karya seni yang juga merupakan tuntutan dari revolusi industri 4.0. I Wayan Sudirana memberikan apresiasi yang tinggi terhadap adanya kemampuan mahasiswa dalam mempergunakan Fruity Loops dalam penciptaan komposisi musik, apalagi menjadi seorang yang profesional. Di dunia luar atau di luar kampus kemampuan ini sangat dibutuhkan bahkan bisa bernilai ekonomis. Sudirana mencontohkan bagaimana beliau dibayar cukup fantastis 2.500 US dolar untuk *jingle* musik berdurasi 3 menit oleh salah satu perusahaan di Amerika. Lebih jauh Sudirana mengatakan, penggunaan teknologi dalam penciptaan musik seperti Fruity Loops tidak akan mendegradasi nilai-nilai tradisi yang dipunyai oleh seorang seniman. Saya suka dan hobi teknologi, gamelan Bali juga bagian dari hidup saya dan saya juga masih sering *ngayah* ke pura (Wawancara, 12 Juli

2020). Pendapat senada dikemukakan oleh I Wayan Diana Putra, kita jangan sampai seperti katak di bawah tempurung, tidak tahu dengan perkembangan yang terjadi di dunia luar termasuk di dalam penciptaan musik. Untuk itu, adanya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan perangkat teknologi dalam penciptaan komposisi musik perlu diapresiasi. Di dalam perkuliahan para mahasiswa sudah mendapatkan banyak hal tentang seni tradisi termasuk dalam hal berkomposisi. Oleh karena itu, berilah mereka kebebasan berkreasi dalam penciptaan karya tugas akhir termasuk cara pengungkapannya (Wawancara, 15 Oktober 2020).

### **Penutup**

Diskursus, dialektika atau dinamika yang terjadi terkait penggunaan perangkat teknologi Fruity Loops dalam penciptaan komposisi musik adalah hal yang lumrah terjadi. Apalagi untuk pertama kalinya digunakan atau diperbolehkan dalam kaitannya dengan Ujian Tugas Akhir sebagai salah satu solusi di tengah pandemi Covid-19. Jika pandemi Covid-19 telah berlalu atau situasi sudah kembali kepada tataran normal, kiranya model ujian Tugas Akhir berupa penyajian karya seni secara langsung sebagaimana dilakukan selama ini merupakan pilihan yang sangat tepat. Ujian bisa dilakukan di mana saja, baik dipanggung terbuka maupun panggung tertutup serta bisa disaksikan banyak orang.

### **Daftar Pustaka**

- Ari Sastrawan, I Dewa Agung Made. 2020. "Nguning". *Skrip Karya Seni Tugas Akhir*. Jurusan Seni Karawitan. Denpasar: ISI Denpasar
- Kusuma, I Made Hendra Artha. 2020. "Metungkas". *Skrip Karya Seni Tugas Akhir*. Jurusan Seni Karawitan. Denpasar: ISI Denpasar
- Suweca, I Wayan. 2009. *Buku Ajar Estetika Karawitan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta : ISI Press

### **Daftar Internet**

- Wikipedia. (2020, Juni 6). *FL Studio*. Retrieved from wikipedia: [https://id.wikipedia.org/wiki/FL\\_Studio](https://id.wikipedia.org/wiki/FL_Studio)
- Wikipedia. (2020, Maret 20). *Konflik*. Retrieved from wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Konflik>
- <https://creativemusiklab.blogspot.com/2017/10/steinberg-cubase.html>
- [https://prezi.com/5rbr7t\\_s6bqn/pengertian-atau-definisi-fl-studio-fl-studio-history-and-d/](https://prezi.com/5rbr7t_s6bqn/pengertian-atau-definisi-fl-studio-fl-studio-history-and-d/)

# Epos Ramayana Sebagai Sumber Lakon Tarian Bali

I Wayan Budiarsa

Program Pascasarjana Program Studi Seni, Program Doktor ISI Denpasar

*wayanbudiarsa1973@gmail.com*

## Abstrak

Ramayana merupakan epos yang sangat terkenal dari belahan negara India yang telah tersebar dan berkembang di negara se-Asia Tenggara dengan berbagai bentuk penyajiannya. Kisah ini dapat kita simak melalui seni tari, seni drama, seni suara, seni wayang, seni lukis, seni sastra, dan cabang seni lainnya. Mengisahkan perjalanan kehidupan Sri Rama putra mahkota dari negara Ayodya sekaligus sebagai awatara Wisnu, beliau mempunyai tugas untuk menumpas kejahatan di muka bumi, menyelamatkan kehidupan manusia dari ketamakan Rahwana, raja Alengka yang memiliki sifat serakah, jahat, angkara murka yang selalu menyombongkan kekuatan dirinya yang tidak terkalahkan walau oleh para Dewa sekalipun. Sri Rama, Laksmana, dan dibantu oleh pasukan kerajaan Kiskinda akhirnya mampu mengalahkan Alengka. Kisah Ramayana memberikan nuansa baru bagi tumbuh kembangnya seni pertunjukan di Bali.

*Kata kunci: epos, Ramayana, sumber lakon, tarian, Bali.*

## Abstract

*Ramayana is a very famous epic from of India that has spread and developed in countries in Southeast Asia with various forms of presentation. We can see this story through art dance, drama, voice art, puppet art, painting, literature, and other branches of art. Tells the life journey of Sri Rama, the crown prince of the Ayodya state as well as Wisnu Awatara, he has the duty to eradicate evil on earth, save human life from Rahwana the king of Alengka who has a greedy, evil, angry nature who always boasts of his invincible strength even by the gods. Sri Rama, Laksmana, and assisted by Kiskinda's royal troops were finally able to defeat Alengka. The story of the Ramayana provides new nuances for the development of performing arts in Bali.*

*Key words: Epos, Ramayana, Sumber Lakon, Dance, Bali.*

## **Latar Belakang**

Bali mewarisi kebudayaan yang bercorak khas dan bernilai tinggi telah mengalami proses perkembangan peradaban masyarakatnya yang melewati zaman Bali Kuna, Bali Klasik, dan Bali Modern. Akhir dari kejayaan Bali Kuna ditandai berakhirnya kerajaan Bedahulu dengan rajanya Sri Asta Sura Ratna Bumi Banten sebagai keturunan dinasti Warmadewa, selanjutnya Bali memasuki zaman Bali Klasik yang diawali dengan pemerintahan dinasti Samprangan pada abad ke-14 sebagai cikal bakal dinasti Sri Kresna Soma Kepakisan dari Jawa Timur sebagai tapuk pemerintahan di Bali. Dinasti inilah yang membangun keraton kerajaan di Gelgel dan berpindah ke keraton Semara Pura, Klungkung. Seiring perkembangan peradaban manusia, Bali pertama kali didatangi bangsa Belanda pada abad ke-16 oleh penjelajah yang bernama Cornelis de Houtman sekitar 25 Januari 1597, dan selanjutnya memberi pengaruh besar terhadap Bali dengan berdatangnya bangsa-bangsa Eropa lainnya. Berdasarkan catatan sejarah, era Bali Modern disepakati setelah Bali dapat dikalahkan oleh Belanda yang ditandai runtuhnya kekuasaan raja Badung (1906) dan raja Klungkung (1908) yang terkenal dengan perang puputannya.

Dari rentang sejarah tersebut dinamika kehidupan sosial religius masyarakat Bali dapat kita simak dari beberapa peninggalan prasasti maupun dari media catatan lainnya, baik yang mencakup dari zaman Bali Kuna hingga sekarang. Bali yang telah menjalankan kepercayaan leluhur selanjutnya lambat laun mendapat pengaruh India dengan ajaran Siwa Budha yang berakulturasi budaya setempat menambah esensi makna kebudayaan Bali yang kita kenal sampai sekarang. Masyarakat Bali dalam menjalankan segala kegiatannya selalu menyandingkan ritual keyakinan/ agama dengan kesenian sebagai bagian dari tradisi budaya. Menengok ke belakang beberapa tarian yang telah berkembang seperti tari Sanghyang, Barong Brutuk, tari Baris Gede, dan tari Rejang merupakan warisan tarian zaman Bali Kuna yang hingga kini masih dapat kita jumpai di tengah-tengah kehidupan ritual masyarakat Bali. Sebelum Bali di bawah payung kerajaan Majapahit berbagai jenis tarian diyakini tanpa menggunakan lakon. Setelah Majapahit menguasai Bali beberapa jenis kesenian Bali mulai beradaptasi dengan kesenian Jawa Timur yang disesuaikan dengan adat tradisi budaya Bali. Tidak asing lagi cerita-cerita atau epos yang lebih awal berkembang di Jawa lambat laun mulai disadur untuk dijadikan sumber lakon seni pertunjukan di Bali, seperti salah satunya epos Ramayana.

## **Sumber Lakon dari Epos Ramayana**

Epos Ramayana karangan Bhagawan Walmiki merupakan kisah peperangan antara simbol kebaikan dan kejahatan. Sri Rama, anak mahkota dari kerajaan Ayodya sebagai simbol kebaikan/ kebijaksanaan yang merupakan awatara Wisnu yang sedang mengemban tugas untuk menumpas kebatilan di muka bumi, sedangkan Rahwana, raja Alengka sebagai simbol kejahatan. Rama bersama istrinya Dewi Sita dan ditemanni oleh Laksmana menjalani pengembaraan selama 12 tahun karena adanya perebutan kekuasaan di kerajaan Ayodya. Terjadinya peperangan karena Rahwana menculik Dewi Sita dan dilarikannya ke Alengka untuk dijadikan permaisuri kerjaan, tetapi Rama sebagai awatara Wisnu mampu mengalahkannya dengan dibantu oleh pasukan kerajaan Kiskinda di bawah komando Raja Sugriwa yang memimpin pasukan keranya untuk membantu Sri Rama. Selain Anggada, Anila, Nila, Jembawan, Sempati dan lainnya, pasukan kerajaan Kiskinda menugaskan Hanoman beserta pasukan keranya untuk dapat menggempur Alengka sesuai permintaan Sri Rama. Dalam peperangan tersebut, Rahwana dapat dikalahkan oleh Sri Rama dan Dewi

Sita dapat kembali kepadanya. Sebagai pengganti Rahwana maka Sri Rama menobatkan Wibisana sebagai raja Alengka.

Dari sekian tarian/ dramatari Bali yang mengadopsi cerita Ramayana adalah Wayang Wong Ramayana yang terdapat di beberapa daerah di Bali sebagai bagian dari tarian *Bebali* seperti Wayang Wong Taman Pula Desa Mas-Gianyar, Wayang Wong Dentiysis Desa Batuan-Gianyar, Wayang Wong Tejakula-Buleleng, Wayang Wong Desa Intaran Sanur, dan di desa lainnya. Wayang Wong Ramayana yang kita kenal sekarang semua penokohnya mengenakan topeng/ *tapel* dan tidak jarang topeng-topeng tersebut disakralkan, ditempatkan pada sebuah pura dan menjadi *sungsungan* masyarakat setempat. Sewaktu-waktu diupacarai sebagai ungkapan rasa syukur, dan dipercaya pula dengan secara rutin mempersembahkan sesaji dapat menambah daya magis/ keangkeran dari topeng-topengnya, serta dipentaskannya bertepatan pada hari *piodalan* pura tersebut. Siklus ini biasanya mengikuti perputaran tahun Saka Bali, baik berdasarkan *pawukon* ataupun *sasih* sesuai kepercayaan masyarakatnya.

Sebagai tari *balih-balihan*, sendratari merupakan gabungan dari seni drama dan tari, semisal Ramayana balet yang digubah oleh I Wayan Beratha (almh.) semasih sebagai guru di Kokar Bali telah lama menjadi tontonan primadona bagi masyarakat Bali hingga sekarang. Musik iringannya berupa seperangkat gamelan gong kebyar yang dilengkapi dengan seorang dalang dan *gerong*. Bandem dan de Boer, menjelaskan tahun 1965 grup Kokar menciptakan sendratari Ramayana dan mencapai sukses besar, sekejap banyak desa yang mendirikan kelompok-kelompok Sendratari Ramayana bagi mereka sendiri untuk digelar sebagai *balih-balihan*, baik dalam hubungannya dengan festival *odalan* di desa mereka, bisa disewa oleh desa lainnya, dan para wisatwan dapat menonton di hotel-hotel. Demikian pula I Wayan Dibia menjelaskan munculnya sendratari Ramayana di Bali setelah lahirnya sendratari Ramayana Prambanan. Pencipta sendratari Bali pertama adalah I Wayan Beratha dengan hasil karyanya sendratari Jayaprana dan sendratari Ramayana yang pertama kali dipentaskan pada tahun 1965 dalam rangka Hari Ulang Tahun 5 Kokar Bali di Denpasar (Bandem dan de Boer, 2004:110, Dibia, 2012: 91-92).

Diawali alur ceritanya dengan penampilan Rama, Sita, dan Laksmana di Hutan Dandaka, lalu diusik oleh seekor kijang yang merupakan jelmaan Patih Marica dari Alengka. Karena Dewi Sita bersikeras menginginkan kijang tersebut sehingga Rama dan Laksmana meninggalkannya sendiri untuk pergi menangkap kijangnya. Selanjutnya penculikan Dewi Sita oleh Rahwana setelah menjelma menjadi seorang pertapa, dan dalam perjalanan kembali ke Alengka Rahwana dihadang oleh Jatayu, tetapi Jatayu dapat dikalahkannya. Melihat Dewi Sita tidak ada ditempat sebelumnya, akhirnya Rama dan Laksmana mencarinya dan tanpa sengaja bertemu dengan Jatayu dan mendapat berita bahwa Dewi Sita diculik oleh Rahwana. Singkat cerita Rama dan Laksmana dibantu oleh pasukan kera, Hanoman, Sugriwa, Anggada, dan lainnya menyerang Alengka, tetapi sebelumnya Hanoman diutus ke Alengka guna mengetahui keadaan Dewi Sita. Peperangan tersebut membuat kerajaan Alengka hancur dan Rahwana menemui ajalnya.

Selain sendratari, kisah Ramayana juga dapat kita tonton melalui pertunjukan tari Cak. Tari Cak merupakan tarian yang mengutamakan vokal sebagai iringan tari dan telah terkenal hingga seluruh dunia. Seperti pementasan Cak di areal Pura Uluwatu-Badung yang disajikan setiap hari menjelang sore adalah sajian seni tari yang mengadopsi lakon Ramayana. Para penari Cak duduk melingkar membentuk ruang bagi penari, bagian tengah-tengahnya terdapat obor sebagai alat penerangan. Beberapa kelompok Cak lainnya

sebagai pelopor terdapat di Desa Bedulu, Desa Bona (Gianyar) dan di Desa Blahkiuh (Badung). Cerita Ramayana juga ditransformasikan ke bentuk tari Legong Keraton Kuntir dan Legong Keraton Jobog, Legong Kuntir mengisahkan Arya Bang dan Arya Kuning yang memperebutkan Cupu Manik Astagina dari tangan kakaknya yakni Dewi Anjani. Sedangkan Legong Jobog mengisahkan peperangan antara Subali dan Sugriwa setelah mereka berwujud kera. Bandem menjelaskan Jobog sebuah komposisi tari Legong Keraton yang memakai lakon Jobog. Cerita Jobog mengisahkan peperangan antara Bali dan Sugriwa, yang satu sama lain tidak saling mengenal. Karena kedua-duanya mendadak berubah wujud dari manusia yang amat bagus (ganteng) menjadi kera, setelah menyelam di telaga Nirmala, sesaat setelah mereka memperebutkan Cupu Manik Astagina, milik Dewi Anjani. Setelah sadar mereka menangis tersedu-sedu dan memohon kepada Dewa agar rupanya dikembalikan sebagai seditakala. Akhirnya mereka melakukan tapa yoga semadi di Gunung Himawan (Bandem, 1983:86). Dibagi beberapa *kanda*, kisah tersebut telah menjadi sumber inspirasi bagi siswa/siswi, mahasiswa Prodi Tari ISI Denpasar, lembaga seni lainnya di Bali, maupun koreografer Bali dalam mewujudkan suatu garapan tari kreasi baru. Beberapa di ajang Pesta Kesenian Bali, tahun 1979, 1980, 1981 telah mengangkat cerita Ramayana sebagai sumber penciptaan sendratari, di tahun 2018 Pesta Kesenian Bali dengan tema *Teja Dharmaning Kahuripan*/Api Spirit Penciptaan difokuskan pula mengangkat cerita Ramayana.

### **Simpulan**

Ramayana merupakan epos yang berasal dari India yang telah tersebar dan berkembang sampai ke Asia Tenggara awalnya diperkenalkan oleh para yogi-yogi dalam pengembaraannya untuk penyebaran agama, khususnya agama Hindu. Tidak hanya dalam bentuk tari, ceritanya dapat kita simak melalui seni sastra (Kekawin Ramayana), seni lukis, relief, wayang, seni suara, dan lainnya. Di Bali, berbagai lakon yang berkembang yang bersumber dari epos Ramayana mengalami pengolahan/perubahan bentuk sesuai dengan kebutuhan seni pertunjukan dan perkembangan masyarakat berdasarkan adat tradisi budayanya. Seni pertunjukan Wayang Wong Ramayana, tari Cak, tari Legong Keraton, dan materi sendratari dan fragmen tari di ajang Pesta Kesenian Bali pun telah banyak mengangkat cerita tersebut sebagai sumber ide garapannya.

### **Daftar Rujukan**

- Bandem, I Made. 1986. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar ASTI Denpasar.
- Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari Bali*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bandem, I Made. 2004. *Kaja dan Kelod Tarian Bali Dalam Transisi*. Jogjakarta: Badan Penerbit ISI Jogjakarta.
- Bandem, I Made dan Sal Murgiyanto. 1996. *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Buku Arti.

# Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film “Doea Tanda Cinta”

Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A  
Prodi Produksi Film dan Televisi, ISI Denpasar

*liasusanthi@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Representasi merupakan proses sebuah objek yang bisa ditangkap oleh panca indra untuk dapat diungkapkan kembali hasilnya berupa konsep/ide. Dalam film panca indra yang dapat menangkap adalah mata dan telinga yaitu melihat visual dan mendengar suara dari film. Sehingga dalam mengamati representasi film, menonton adalah metode utama untuk mendapatkan konsep atau ide. Pengamatan representasi film yaitu “Doea Tanda Cinta,” difokuskan pada nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung di dalamnya. Untuk mengamati nilai kepahlawanan yang terkandung di dalam film ini penulis menggunakan teori semiotika. Berdasarkan hasil interpretasi dan analisis data menggunakan semiotika maka pada film “Doea Tanda Cinta” mengandung nilai-nilai kepahlawanan. Hal tersebut tercermin dari simbol-simbol sosial yang ditampilkan melalui peran tokoh dalam film. Nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam film antara lain keberanian, pantang menyerah, rela berkorban dan kesabaran.

*Kata Kunci: film, nilai kepahlawanan, representasi*

## Pendahuluan

Film merupakan gambar hidup dan bergerak yang dilukiskan lewat cahaya dengan menggunakan alat khusus disebut kamera. Nugroho (1995) menyebutkan bahwa film adalah kumpulan dari penemuan fotografi, perekam gambar dan perekam suara untuk disatukan menjadi seni dan media komunikasi massa. Karena film sebagai produk kesenian sekaligus alat propaganda, maka film di beberapa negara digunakan sebagai alat untuk mengomunikasikan sebuah pesan baik secara eksplisit maupun implisit. Karya film bisa merupakan konstruksi realitas yang terjadi sama persis dengan mata melihat dan telinga mendengar. Film juga sebagai konstruksi dunia khayalan yang tidak terjadi di dunia nyata.

Fungsi film selain sebagai hiburan juga sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan yang baik bagi generasi penerus bangsa agar tidak melupakan sejarah bangsa. Untuk itu Monaco dalam Sasono (2005) membagi film dalam 3 kategori yaitu pertama sebagai *cinema* yaitu film dilihat dari sudut pandang estetika dan sinematografi. Kedua sebagai film yaitu berkaitan dengan hubungan sosial politik (kritik sosial) serta ketiga sebagai *movie* yaitu film sebagai barang dagangan (komersil).

Dari tiga kategori film tersebut, kita dapat mengamati bahwa film-film yang beredar di masyarakat kecenderungannya masuk sebagai *movie* yaitu film hanya sebagai barang dagangan yang ingin meraup keuntungan dari masyarakat dengan melakukan komodifikasi terhadap kecantikan, seksualitas dan horor tanpa memberi pesan yang baik kepada penonton. Namun, cukup banyak pula film yang menyeimbangkan antara *cinema*, film dan *movie*. Sehingga sebuah film tidak hanya menyuguhkan sinematografi yang baik saja, tetapi juga memberi pesan-pesan kuat kepada penonton serta dapat meraup keuntungan.

Di tengah mundurnya nilai nasionalisme bangsa jelas bahwa film memiliki peranan penting untuk mengedukasi masyarakat terutama akan pentingnya nasionalisme. Sasono (2005) menuliskan bahwa Presiden Soekarno memiliki pendapat terkait film yang sesuai dengan revolusi Indonesia yaitu menghibur tapi kaya akan pesan. Beberapa film yang mengangkat wacana nilai-nilai kepahlawanan adalah film "Doea Tanda Cinta". Film "Doea Tanda Cinta" (Indonesia, 2015, Sutradara: Rick Soerafani) menceritakan bagaimana suasana kegentingan saat perang atau konflik di suatu wilayah. Berbeda dengan film-film lain yang kerap menghadirkan sosok 'pahlawan', film ini justru menegaskan bahwa tiada lain yang dapat menolong, kecuali diri kita sendiri.

Sebagai bentuk pesan dari film terdiri dari tanda dan simbol yang membentuk sebuah sistem makna. Dengan semiotik tanda-tanda dan simbol-simbol dianalisa dengan kaidah-kaidah berdasarkan pengkodean yang berlaku dengan demikian proses interpretasi akan menemukan sebuah kebenaran makna dalam masyarakat, semiotik akan menemukan makna yang hakiki, makna yang terselubung dalam sebuah pesan (film). Film "Doea Tanda Cinta" diwacanakan mengandung nilai-nilai kepahlawanan. Oleh karena itu penulis tertarik menguji kedalaman dari nilai kepahlawanan yang terkandung pada film "Doea Tanda Cinta" dengan pendekatan semiotik representasi.

## **Pembahasan**

### **Riview Film "Doea Tanda Cinta"**

Film "Doea Tanda Cinta" adalah hasil arahan sutradara Rick Soerafani dengan penulis skenario adalah Jujur Prananto. Film ini mengisahkan tentang Bagoes dan Mahesa yang merupakan prajurit sekaligus sahabat sejak akademi militer, bertemu seorang gadis anggun memikat bernama Laras dan menaruh hati padanya. Setelah dikirim ke sebuah daerah konflik guna membebaskan sandera, Mahesa gugur dalam perang. Film ini mengambil latar kehidupan Akmil di Magelang Jawa Timur pada hampir dari separuh cerita. Kehadiran film ini di kancah perfilman Indonesia telah membawa warna baru dalam film Indonesia khususnya era 2000-an. Karakter film ini adalah sebagai "Film" yaitu terdapat strategi pesan yang ingin dibangun dari film. Film ini memberi kesan *brand image* positif untuk TNI-AD dalam mempromosikan lembaga lewat film. Dipilihnya tokoh yang berperan adalah Fedi Nuril (Bagus), Rendy Kjaernett (Mahesa) dan Tika Bravani (Laras) merupakan pemain yang relatif muda dan memiliki perawakan menarik serta menawan mampu menarik generasi muda dalam menyaksikan tontonan ini. Selain itu, tontonan ini berusaha mengingatkan

penonton dengan sasaran generasi muda bahwa Indonesia terdapat pilihan profesi sebagai tentara dengan *image* positif yaitu tidak ada kekerasan fisik saat menjalani Akmil. Film ini memiliki keunggulan karena mampu memanfaatkan akses yang diberikan TNI berupa peralatan militer dan fasilitasnya. Namun, cerita yang dibumbui dengan cinta segitiga sangat mudah ditebak akhir ceritanya.

### **Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Film “Doea Tanda Cinta”**

Dalam mengungkap nilai kepahlawanan film ini penulis akan berangkat dari konsep berpikir yaitu membaca simbol sosial berupa visual, verbal dan teknis dari film, kemudian ditelusuri 3 nilai kepahlawanan berdasarkan ciri-cirinya dengan teori semiologi Roland Barthes (denotasi, konotasi dan mitos).

### **Nilai Keberanian dalam Film**

Makna denotatif keberanian adalah kekuatan yang tersimpan dalam kehendak jiwa, yang mendorong seseorang untuk maju menunaikan tugas, baik tindakan maupun perkataan, demi kebenaran dan kebaikan, untuk mencegah suatu keburukan dan dengan menyadari sepenuhnya semua kemungkinan risiko yang akan diterimanya (Matta, 2004:7). Untuk mengetahui makna denotatif keberanian dalam film melalui pengamatan visual dan dialog.

### **Visual**

Visual yang menunjukkan keberanian pada film “Doea Tanda Cinta” cukup banyak, tetapi keberanian yang paling tampak adalah saat Bagus kembali ke hutan untuk melawan musuhnya sendiri karena teringat dengan Mahesa. Bagus berani ke hutan untuk melakukan penyerangan sendiri yang tampak pada menit ke 01:21:37 sampai 01:24:39. Bagus berhasil menyerang dan menembak musuhnya dengan tangannya sendiri. Walaupun akhirnya Bagus juga mengalami luka karena tertusuk.



Bagus lompat dari helicopter.



Bagus sendiri kembali ke hutan.



Bagus mendekap musuhnya dari belakang.



Bagus menembaki musuhnya.

### **Dialog**

Dalam adegan ini tidak ada dialog karena ditampilkan ketegangan perang antara Bagus dengan penyandera. Namun, bahasa verbal dari ekspresi, tatapan mata dan postur tubuh mendeskripsikan sosok berani dari Bagus.

Makna konotasi dalam film “Doea Tanda Cinta” jika diamati dari simbol teknis yaitu:

*Setting* : Hutan  
*Properti* : Senjata api  
*Pencahayaan* : *Low level*  
*Sound* : Natural dan ilustrasi musik  
*Teknik kamera* : *Long shot* dan *Medium shot*  
*Sudut pengambilan gambar*: *High angle* dan *eye level*

Makna konotasi dalam film ini diamati dari simbol teknis menggambarkan keberanian Bagus menghadapi risiko kematian jika kembali ke hutan melawan penyandera seorang diri. *Setting* hutan menggunakan pencahayaan *low level* guna mendapatkan suasana mencekam. Teknik pengambilan gambar *long shot* dengan *wide angle* untuk mendapatkan kesan dramatis, dominasi serta kekuatan Bagus ke hutan sendiri dengan latar belakang helikopter sebagai kekuatan TNI.

### Nilai Kesabaran dalam Film

Makna denotatif pantang menyerah adalah wujud kepribadian seseorang yang tanpa rasa bosan bangkit dari kegagalan dan akhirnya sukses mencapai keberhasilan. Seseorang yang pantang menyerah adalah orang yang memiliki daya imajinasi dan kreativitas tinggi. Kesabaran tampak pada visual dan dialog berikut ini.

### Visual

Makna sabar dalam film “Doea Tanda Cinta” justru muncul dalam adegan ketika cinta Mahesa digantung oleh Laras. Mahesa yang sempat melamar Laras harus sabar menantikan jawaban setelah lulus dari Akmil. Walaupun ada kesan kurang sabar dari Mahesa ditunjukkan saat lamaran kedua Mahesa diterima dengan catatan menikah menunggu Laras tamat kuliah. Namun, akhirnya Mahesa menerima pernikahan setelah Laras lulus kuliah.



Adegan saat Mahesa memberi cincin kepada Laras.



Ekspresi Mahesa yang tersenyum walaupun mendapat penundaan jawaban dari Laras.

### Dialog

Dalam dialog antara Mahesa dan Laras tampak bahwa Mahesa sabar menantikan jawaban Laras setelah lulus dari Akmil. Berikut dialog antara Mahesa dengan Laras:

Mahesa : Laras, terima pemberianku ini ya.  
Laras : Kecepatan kali Mas, aku gak bisa terima.  
Mahesa : Laras pemberianku ini bukan sebagai ikatan apapun. Aku gak lagi ngelamar kamu lo. Pemberian aku ini sebagai ungkapan hati aku.  
Laras : Ya mau kamu kasih istilah apapun pemberian ini tetap menjadi beban buat aku.

Mahesa : Apa ini berarti penolakan.  
 Laras : Pemberian kamu yang aku tolak.  
 Mahesa : Berarti makna dari pemberian ini bisa kamu terima 'kan?  
 Laras : Aku gak bisa jawab sekarang.  
 Mahesa : Trus kapan?  
 Laras : Gini, sebaiknya Mas Mahesa konsentrasi aja dulu kuliahnya, maksudnya makin sulit 'kan? Jangan sampai jadi lulusan yang pas-pasan. Sebab kalau jadi lulusan pas-pasan nanti karirnya sulit berkembang, ya toh?  
 Mahesa : Ya

### Nilai Rela Berkorban dalam Film

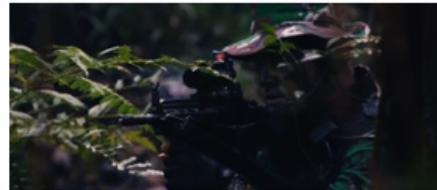
Makna denotatif terkait nilai berkorban adalah sifat seseorang yang tidak pernah hidup dan berpikir dalam lingkup dirinya sendiri. Dalam film ini diamati dalam visual dan dialog yaitu:

#### Visual

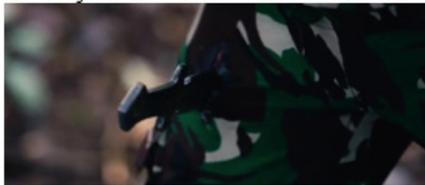
Dalam film “Doea Tanda Cinta” adegan yang mencerminkan rela berkorban adalah saat Mahesa berkorban untuk melindungi teman-temannya melawan musuhnya sendiri. Adegan tersebut muncul pada menit 01:16:18. Hingga akhirnya Mahesa meninggal karena tertembak.



Mahesa meminta Bagus dan teman-temannya untuk kembali ke markas.



Mahesa menembaki musuhnya.



Mahesa terkena pisau sebelum tertembak.



Mahesa sendiri menghadapi musuhnya.

#### Dialog

Berikut dialog saat sifat rela berkorban tersebut muncul dalam film “Doea Tanda Cinta”.

Bagus : Sa ayo..  
 Mahesa : Cepat ke markas dulu..  
 Bagus : Ayo..  
 Mahesa : Tinggalin gua sendiri... cepat

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil interpretasi dan analisis data menggunakan semiotika maka pada film “Doea Tanda Cinta” mengandung nilai-nilai kepahlawanan. Hal tersebut tercermin dari simbol-simbol sosial yang ditampilkan melalui peran tokoh dalam film. Nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam film dikaji dalam visual film dan audio dalam dialog film. Nilai kepahlawanan yang muncul dalam film ini antara lain keberanian, pantang menyerah, rela berkorban dan kesabaran.

### **Daftar Pustaka**

- Matta, Anis. 2004. *Mencari Pahlawan Indonesia*, Jakarta: The Tarbawi Center  
Nugroho, Garin. 1995. *Kekuasaan dan Hiburan*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya  
Sasono, Eric. 2005. *Benarkah Film Indonesia Langka Akan Kritik Sosial*, Kompas 17 Juli 2005

# **Pudarnya Anggah Ungguhing Basa Seni Pertunjukan Dramatari Bali**

**I Wayan Budiarsa**

Program Pascasarjana Program Studi Seni, Program Doktor ISI Denpasar

*wayanbudiarsa1973@gmail.com*

## **Abstrak**

Pertunjukan dramatari di Bali dalam penyajiannya menggunakan bahasa Kawi dan bahasa Bali. Tokoh-tokoh utamanya menggunakan bahasa Kawi, sedangkan tokoh-tokoh abdi/punakawan menggunakan bahasa Bali. Kini, sejalan dengan perkembangan zaman seni pertunjukan di Bali beberapa tokoh utama cenderung meninggalkan pakem-pakem dialog tradisi dan lebih mengutamakan adegan yang bersifat hiburan. Adegan dialog yang semestinya serius (*saklek*) berubah menjadi dialog hiburan yang intinya untuk mengundang tertawa penonton. Berbagai persoalan tersebut setidaknya membuat pudarnya *sor singgih basa/anggah unguhing basa* seni pertunjukan dramatari. Tidak hanya dapat kita tonton secara langsung, tetapi telah viral di beberapa media sosial dan menjadi daya tarik tersendiri bagi sang penanggap/masyarakat. Rekaman audio visual yang dapat diakses secara berulang-ulang menjadi suatu tontonan hiburan bagi pengguna media sosial tersebut seperti yang ditayangkan oleh media Youtube. Dapat kita simak beberapa adegan dialog bahasa Kawi dan bahasa Bali tidak ditempatkan dengan semestinya sehingga suasananya menjadi pudar (*campah*).

*Kata kunci: Pudar, Anggah Ungguhing basa, Kawi, Dramatari, Bali.*

## *Abstract*

*The dramatic performance in Bali in its presentation uses Kawi and Balinese languages. The main characters use the Kawi language, while the servants/Punakawan use Balinese. Now, in line with the development of the performing arts era in Bali, some of the main figures tend to leave the standards of traditional dialogue and prioritize scenes of an entertainment nature. The dialogue scenes that should have been serious (*saklek*) turned into entertainment dialogues whose main point was to invite the audience to laugh. These various problems at least make the *sor singgih basa/anggah unguhing basa* of the performing arts drama fade away. Not only can we watch it live, but it has been viral on several social media and has become the main attraction for the responders/public. Audio-visual recordings that can be accessed repeatedly are an entertainment spectacle for social media users as broadcast by the youtube media. We can see that some of the dialogue scenes in Kawi and Balinese are not placed properly so that the atmosphere is faded (*campah*).*

*Keywords: Pudar, Anggah Ungguhing Basa, Kawi, Dramatari, Bali.*

## Latar belakang

Berkembangnya dunia digital seperti sekarang ini, mengubah bentuk sajian seni pertunjukan yang sebelumnya dapat kita ditonton secara nyata ke arah tontonan dunia maya. Media sosial yang dapat diakses secara bebas seperti kanal Youtube, Instagram, Facebook dan lainnya telah menyajikan berbagai bentuk seni pertunjukan dari berbagai belahan dunia. Mereka tidak perlu lagi beranjak dari rumahnya untuk dapat menonton, tetapi pengguna perangkat digital dimanja dengan aplikasi ter-*update* serta dengan leluasa dapat memilih siaran yang mereka kehendaki sesuai kebutuhannya. Karena untuk publik, terkadang unggahan sesuatu di luar dari seni pertunjukan tidak mengenal adanya batasan umur sehingga kita harus bijak dalam mengaksesnya, terutama bagi anak-anak, generasi muda yang masih berada di bawah umur. Kini, di era informasi dan pesatnya kemajuan teknologi masyarakat dunia tidak mampu jauh dari kebutuhan berbagai alat-alat seperti komputer, *handphone*, *gadget*, internet, media sosial, televisi, video, dan lain sebagainya karena produk tersebut sangat menunjang hidup manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya, dalam pendidikan, politik, ekonomi, dan kebudayaan.

Mencermati dari berbagai jenis seni pertunjukan dramatari tradisi/ inovatif maupun *bebondressan* yang ditayangkan di media sosial Youtube, sebagian banyak mengesampingkan *anggah ungguhing basa/sor singgih basa* atau etika dalam berucap, seperti halnya seorang punakawan/*bondres*/abdi berdialog dengan tokoh patih sebuah fenomena pertunjukan kesenian di Bali yang mulai banyak kita temui selalu meramu adegan nge-*banyol*. Tulisan ini mengkaji tentang seni pertunjukan dramatari dalam konteks antawacananya yang tersebar luas di media sosial Youtube yang belakangan ini mulai viral dan mendapat respons banyak dari pengguna kanal tersebut.

## Pembahasan

Bahasa Kawi dan bahasa Bali dalam dramatari Bali digunakan sebagai bahasa pengantar utama pada sebuah lakon yang dibawakan. Biasanya tokoh utama menggunakan bahasa Kawi sedangkan tokoh abdi/punakawan menggunakan bahasa Bali. Kedua jenis bahasa tersebut memiliki tingkatan masing-masing sesuai latar belakang siapa pengunanya dan pula sesuai lawan dialognya. Sebagaimana bahasa Bali yang meliputi bahasa Bali *alus*, *alus singgih*, *alus mider*, bahasa Bali *madya*, dan bahasa Bali *sor*. Penggunaan bahasa yang sesuai disebut dengan *sor singgih basa* atau *anggah ungguhing basa*. Beberapa dramatari Bali yang dapat kita tonton secara langsung maupun melalui media sosial Youtube terutama pada adegan tokoh patih dengan pelawak/*bondres* cenderung menggunakan bahasa yang vulgar, nyeleneh tanpa mengindahkan etika *anggah-ungguhing basa* sesuai tingkatan tokoh yang dibawakan. Penggunaan bahasa yang terlepas dari etika tersebut kebanyakan mengundang gelak tawa penonton, walau pada akhirnya tokoh punakawan menggunakan bahasa yang semestinya ia ucapkan kepada atasannya. Akan tetapi, dari prosentase penggunaan bahasanya, lebih banyak didengar bahasa yang menyimpang daripada yang sesuai level peranan yang dibawakan di atas panggung. Tidak hanya tokoh *punakawan/bondres* saja nge-*banyol*, tetapi tokoh yang agung berwibawa setingkat Patih Taskara Maguna dalam pertunjukan calonarang pun ikut membuat adegan lucu yang tujuannya hanya untuk menghibur penonton. Fenomena ini telah terjadi sekitar *panca warsa* belakangan ini dan menjadi suatu adegan keharusan yang dilakukan oleh penari agar mereka tetap eksis di tengah persaingan yang ketat. Menilik, penyajian dramatari yang dahulu semisal drama gong, calonarang, *bebondressan* juga ditemukan hal-hal penggunaan

dialog yang nyeleneh, tetapi masih dalam batas-batas kewajaran *anggah ungguhing basa* di atas panggung. Kenyataannya sekarang, seperti Dibia menyatakan sebagai berikut.

...sajian seni drama makin didominasi oleh unsur-unsur hiburan berupa adegan-adegan kocak yang dapat menimbulkan gelak tawa penonton. Lelucon atau *bebanyol* semakin menjadi senjata andalan bagi para seniman pertunjukan untuk menarik penonton mereka. Akibatnya banyak sajian seni pertunjukan yang menjadi semakin fisik, atau yang hanya mengutamakan adegan-adegan lucu. Akibatnya seni drama yang semula *wacak* tiba-tiba berubah menjadi *kocak* (Dibia, 2012:14).

Pernyataan di atas menyiratkan bagaimana seni pertunjukan yang mengutamakan pakem-pakem tradisi yang kukuh terutama bagian dialognya, lambat laut didobrak dengan penyajian dialog yang cenderung mengutamakan lawakan. Contoh dialog/antawacana antara tokoh patih dan punakawan/*bondres* seperti penulis simak di antaranya sebagai berikut. Sumber dialog ini penulis rangkum dari berbagai kanal media Youtube dengan beberapa penari yang berbeda-beda dan dipetik secara mengacak.

Tokoh patih berucap: "*Pag -bug*" ! dan di jawab oleh *Bondres: Uwuhh/ ape?*

Kata "*uwuhh/ape?*" adalah penggunaan bahasa yang salah jika seorang abdi menjawab ke tokoh dengan derajat yang lebih tinggi, kata "*uwuhh/ape*" adalah bahasa Bali dalam tingkatan *sor*, bahasa yang seharusnya digunakan oleh seorang abdi/ *bondres* saat menjawab adalah "*tityang gusti patih*". Inilah adegan pertunjukan dari dramatari Bali yang awalnya (Dibia, 2012) *wacak* ke *kocak*. Demikian pula beberapa petikkan antawacana antara *bondres* dengan patih banyak kita dengar nyeleneh, dan justru yang nyeleneh (terlepas *sor singgih basa*) tersebut mengundang gelak tawa penonton. Seperti halnya petikan dialog punakawan yang ditujukan ke tokoh patih dengan menggunakan bahasa Bali sebagai berikut.

*Sangsot cang baong ci nyen.*  
*Dije ade pepatih kekene, baju daki, saput daki.*  
*sing maan meli baju ane kedassan?*  
*Negak..!*  
*Main perintah gen, dadi ape wak e?*  
*Yan-yan!*  
*Sing misi keto!*  
*Gusti patih kenken kayunne?*  
*Mare ngudyang di duri?*  
*Yehh..misi kedek pre e.*  
*Aoo.. sayurre delod ne nok dipeken.*  
*Misi kedek.. ? enteggin sebenge sing dadi kedek!*  
*Misi manja-manja keto, sabat tah ne.*  
*Gedeg basange, adi mai pedih? Ye nakke pedihhang!*  
*Benehhang iba e dadi patih nah!*  
*Njep emem cang be e di taman ayun nyen!*  
*Amun panes, paracetamol bliang nakke!*

*Korden, langse nto yan!  
Sekennang ngomong kenken je!  
Jeg antem ndasne nyen.*

Pun demikian dapat kita dengar di beberapa pertunjukan dramatari dialog tokoh patih yang diucapkan sangat jauh dari etika berucap-ucap seorang mahapatih. Dalam peranan tokoh ini seharusnya menggunakan bahasa Kawi yang kental walau sesekali ada toleransi penggunaan bahasa Bali lumrah, tetapi alangkah eloknya masih dalam tatanan *sor singgih*-nya. Seorang tokoh patih mengucapkan kata-kata *matah* yang *nyeleneh*, seperti petikan antawacana berikut.

*Ape kedek-kedek nto..?  
Dadi cang opak ci?  
Sing keto!  
Nah ci gen ngurus ditu!  
Nyen adan raja e?  
Ije adan gumi e ne?  
Ditu nyen patih e ngoyong, apang tawang cai.  
Gedeg basange.  
Gisi kordenne!  
Pokokne ne ci mati!  
Taen ngelah hp ci!  
Ene madan liak biyu, anggon nanding suci. Apa itu suci tanya budi!  
Sing dingeh ape.  
Wihh, liak stress ibe wih.  
Jani ci kel matiang cang, mati nakke nah!  
Ngoyong-ngoyong!  
Ayok magending bersama-sama yok!  
Apang kati kelemah polonne.  
Ngoyong ci!, geges cang bungut ci e nyen.  
Ije nak sing, ne be nyak ngigel cang.*

Petikan contoh dialog di atas sewajarnya tidak dipergunakan atau diucapkan oleh seorang tokoh patih, karena bahasa tersebut membuat derajat ketokohnya tidak agung berwibawa, justru dari ucapan tersebut menurunkan karakter agungnya. Semestinya ucapan tersebut digunakan oleh tokoh abdi saat berdialog dengan sesama abdi. Namun, dengan fenomena ini, tidak hanya peranan abdi/*bondres* saja yang bertugas nge-*banyol*, tetapi setingkat tokoh patih pun ikut berbuat lawakan. Hal-hal tersebut terjadi karena baik seniman maupun masyarakat penonton menerimanya dengan wajar dan mereka merasa mendapatkan hiburan segar di tengah rutinitas yang padat.

### **Simpulan**

Pudarnya tatanan penggunaan bahasa Kawi dan bahasa Bali dalam seni pertunjukan dramatari di Bali tidak bisa dielakkan lagi, karena baik sang seniman dan sang penanggap/masyarakat merasa nyaman dan senang dengan keadaan tersebut dan cenderung menerimanya sebagai bagian dari hiburan di masyarakat. Kini dapat kita simak, tidak hanya tokoh *bondres*/punakawan saja nge-*banyol*, tetaapi tokoh utamanya pun larut dalam

penggunaan bahasa dialog yang tidak sesuai dengan pakem-pakem tradisi dan cenderung dialognya mengarah untuk memancing gelak tawa penonton. Beberapa penayangan dramatari Bali yang diunggah di media sosial Youtube banyak kita menemukan baurnya suasana dialog peranan/karakter antara tokoh utama dengan tokoh abdi. Secara tidak langsung hal tersebut berakibat semakin pudarnya (*campah*) *sor singgih/ anggah ungguhing basa*; bahasa Kawi dan bahasa Bali dalam seni pertunjukan dramatari.

#### **Daftar Bacaan**

- Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari Bali*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Buku Arti.
- Formaggia, Maria Cristina. 2000a. *Gambuh Drama Tari Bali : Tinjauan Seni, Makna Emosional dan Mistik, Kata-kata dan Teks, Musik Gambuh Desa Batuan dan Desa Pedungan*. Jakarta. Yayasan Lontar.
- Formaggia, Maria Cristina. 2000b. *Gambuh Drama Tari Bali : Wujud Seni Pertunjukan Gambuh Desa Batuan dan Desa Pedungan*. Jakarta: Yayasan Lontar.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Vickers, Adrian. 2009. *Peradaban Pesisir Menuju Sejarah Budaya Asia Tenggara*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Zurbuchen, Mary Sabina. 1981. "The Shadow Theater Of Bali: Explorations In Language and Text". A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of The Requirrements For The Degree of Doctor of Philosophy (Linguistics) in The University of Michigan.

#### **Sumber lainnya**

<https://www.youtube.com/channel/UCJHM>

Media sosial Youtube L Komang Hendra Trisdiana 22 Juli 2019

# Penerapan Desain Biofilik Di Masa Pandemi Covid-19

I Putu Udiyana Wasista

Jurusan Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar

*udiyawanawasista@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Di masa pandemi, masyarakat mengalami depresi dan stres. Salah satu cara mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan pendekatan desain biofilik. Manusia memiliki ikatan yang kuat dengan alam. Ikatan ini bersifat emosional, spiritual, dan intelektual. Adanya hubungan ini, mampu memberikan *mood* positif bagi manusia. Adanya *mood* positif akan membuat manusia lebih tenang menghadapi situasi yang ada. Hal ini sangat sesuai untuk mengatasi masalah stres dan depresi selama pandemi. Pendekatan studi literatur digunakan untuk membahas penerapan desain biofilik di masa pandemi. Hasilnya, penerapan biofilik dapat dilakukan di rumah tinggal dan lingkungan pemukiman. Di rumah tinggal, penerapan desain biofilik dilakukan dengan memaksimalkan sirkulasi udara alami, menempatkan pot berisi tanaman, dan menggunakan benda-benda berbahan alami. Di lingkungan pemukiman, pendekatan desain biofilik dilakukan dengan membuat fasad hijau dan ruang terbuka hijau. Dalam jangka panjang, pendekatan biofilik dapat membantu ketahanan mental masyarakat. Kondisi ini, secara luas juga akan membantu ketahanan suatu negara di masa pandemi.

*Kata kunci : desain biofilik, COVID-19, desain berkelanjutan, desain hijau.*

## Abstract

*During a pandemic, people will feel frustrated and stressed. One way to solve this problem is to use biophilic design methods. Human beings are closely related to nature. This connection is emotional, spiritual, and intellectual. The existence of this relationship can bring positive emotions to humans. The presence of positive emotions will make people calmer when dealing with existing situations. This is perfect for dealing with stress and depression during a pandemic. Literature research methods are used to discuss the application of biophilic design during the pandemic. As a result, biophilic applications can be carried out in homes and residential areas. In residential houses, biophilic design is implemented by maximizing natural air circulation, placing plant pots, and using natural materials. In residential areas, the bio-design method is carried out by making green exterior walls and green open spaces. In the long run, biophilic methods can help communities improve their psychological resilience. This situation will largely help a country to rejuvenate during the pandemic.*

*Keywords : biophilic design, COVID-19, sustainable design, green design.*

## **Latar Belakang**

Selama pandemi COVID-19, banyak orang kehilangan tujuan hidup. Rencana dari jauh hari gagal, masa depan tidak pasti, hubungan sosial tidak berjalan dengan baik, dan terjadi keputusasaan. Semua ini, membuat orang dalam keadaan depresi, stres, dan kehilangan identitasnya (Brown, 2020). Untuk itu, diperlukan sebuah cara mengatasi keadaan depresi dan stres selama beraktivitas di masa pandemi.

Desain biofilik merupakan salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk membantu mengatasi keadaan depresi dan stres di masa pandemi. Hubungan manusia dan alam merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari fitrah manusia, karena pada dasarnya manusia memiliki afeksi yang kuat terhadap alam (Wilson, 2003). Hubungan ini memberikan *mood* positif dalam diri manusia. *Mood* positif akan membantu manusia menghadapi hidup dengan lebih baik. Ini kemudian direkonstruksi menggunakan pendekatan desain biofilik (Browning et al., 2014). Pendekatan ini mengedepankan cara untuk membangun suasana alami. Adanya suasana alami akan membantu jiwa menjadi tenang dan melihat kehidupan dengan lebih positif.

Tulisan ini membahas pendekatan desain biofilik untuk membantu mengurangi kondisi depresi dan stres selama pandemi. Selain itu, dalam tulisan ini juga menggunakan metode studi literatur, yang membahas tentang penerapan desain biofilik di masa pandemi. Namun, sebelum itu, marilah kita melihat asal mula dan definisi desain biofilik di bawah ini.

## **Asal Mula Dan Definisi Desain Biofilik**

Alam menyediakan tempat tinggal dan unsur-unsur penyokong kehidupan manusia di bumi. Hubungan ini sudah ada sejak awal peradaban manusia (Wilson dalam Beatley, 2011, hal. 3). Manusia membangun peradaban dengan memanfaatkan dan mengolah sumber daya alam. Sejatinya, alam memberikan segalanya agar manusia dapat hidup dan berkembang dengan lebih baik.

Akan tetapi, dalam perkembangannya manusia makin jauh dari alam. Di era revolusi industri, pembangunan pabrik dan hunian berdampak serius terhadap alam. Manusia mulai sakit-sakitan karena alam tercemar oleh polusi. Fromm (dalam Gunderson, 2014), menyatakan bahwa manusia telah mengubah dunia menjadi tempat yang bau dan beracun dengan mengatasnamakan kemajuan. Manusia mencemari udara, air, tanah, hewan, dan dirinya sendiri. Manusia melakukannya hingga pada titik ia ragu bahwa bumi dapat ditempati beberapa ratus tahun kemudian. Manusia paham dengan kondisi ini, tetapi atas nama kemajuan teknologi semuanya dikorbankan. Lebih lanjut menurut Fromm (dalam Soderlund, 2019, hal. 2), kota yang makin termekanisasi, terindustrialisasi, dan terkomoditas, akan menjauhkan manusia dari alam. Akibatnya manusia akan mudah menjadi cemas dan membenci hidupnya.

Menurut Salinger dan Masden (2008), manusia yang lama putus hubungan dari alam akan jadi makhluk abstrak yang stagnan dan mengarah pada wujud makhluk noninteraktif. Jika dibiarkan, manusia akan mengarah pada regresi yang bersifat destruktif. Kondisi tersebut akan merugikan diri sendiri dan lingkungan sosialnya. Hal ini juga mempengaruhi persepsinya akan eksistensi diri, sebab manusia membutuhkan alam sebagai tempat keberadaannya.

Menurut Fromm (2011; 2004; 1966), jika manusia hidup selaras dengan alam, maka ia dapat berkembang dan menjadi utuh. Menurutnya, hanya dengan hubungan harmonis

melalui pendekatan biofilia, manusia dapat menemukan eksistensinya kembali. Hubungan yang harmonis ini akan memberikan kedamaian bagi umat manusia, karena hubungan dengan alam memberikan rangsangan positif bagi diri manusia.

Istilah biofilia dari Erich Fromm di atas kemudian diadopsi oleh ahli biologi bernama Edward O. Wilson. Dia menulis sebuah buku berjudul “Biophilia”, untuk menggambarkan hubungan manusia dengan alam (Wilson, 2003). Dalam buku ini dijelaskan bahwa biofilia merupakan afiliasi emosional manusia dengan makhluk hidup lain. Afiliasi ini bersifat inheren dan alamiah dalam diri manusia. Menurut Wilson (dalam Soderlund, 2019), istilah biofilia berasal dari dua kata, yaitu bio artinya alam dan filia artinya mencintai. Jika biofilia tidak terwujud, manusia akan mengalami regresi yang bersifat destruktif. Maka dari itu, Wilson berpendapat bahwa biofilia bersifat spiritual, emosional, dan intelektual. Melalui biofilia, manusia dirangsang untuk menghindarkan diri dari naluri yang bersifat destruktif. Tentunya hal ini sangat menguntungkan bagi diri manusia dan lingkungannya. Adanya biofilia akan menciptakan kedamaian dalam kehidupan sosial. Dengan ini, masyarakat dapat membangun lingkungan sosial yang positif dan produktif. Tentunya kondisi ini secara luas akan berperan penting bagi peradaban umat manusia.

Pendapat senada terdapat pada buku “The Economic of Biophilia” yang diterbitkan Terrapin Bright Light (2012), sebuah lembaga penggiat biofilia dalam hunian modern. Menurut buku itu, manusia memiliki kebutuhan biologis untuk berhubungan dengan alam. Hubungan ini berada di tingkat fisik, mental, dan sosial. Hubungan ini turut berperan bagi kesejahteraan, pribadi, produktivitas, dan hubungan sosial manusia. Melalui hubungan itu, pikiran manusia yang sumpek akan kehidupan duniawi, dirangsang untuk mendapatkan kedamaian bagi emosi dan pikiran. Tentunya manusia yang memiliki kedamaian diri akan membentuk *mood* positif dalam dirinya. *Mood* positif ini, akan membuat manusia bertindak lebih empati terhadap lingkungannya (Isen & Levin, 1972). Hal ini akan menciptakan lingkungan sosial yang bebas dari kekerasan dan degradasi moral.

Istilah biofilia kemudian diterapkan ke dalam proses buatan manusia, hingga muncul istilah desain biofilik (Kellert et al., 2008). Desain biofilik berusaha mengintegrasikan hunian dengan alam. Desain biofilik menggabungkan teknologi untuk membangun suasana alami di dalam lingkungan hunian. Melalui desain biofilik, penghuni akan merasakan alam dari dekat. Kemudian, penghuni akan merasakan efek positif dari hubungan tersebut. Nantinya efek positif ini, akan membantunya untuk melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih baik.

Menurut Berkebile et al. (2008, hal. 347), desain biofilik memberikan bahasa baru dalam menerjemahkan pembangunan yang terintegrasi dengan alam. Menurutnya, desain biofilik juga memberikan kesempatan potensial untuk mengembangkan kreasi. Melalui desain biofilik, desainer mampu mengembangkan ide-ide baru untuk desain berkelanjutan.

### **Manfaat Alam Bagi Manusia**

Adanya kontak dengan alam berhubungan dengan kesehatan manusia (Bratman et al., 2012). Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa alam memiliki kemampuan untuk meredakan stres, mempercepat penyembuhan, membentuk *mood* positif, meningkatkan kemampuan kognitif dan akademik, mengurangi resiko penyakit vaskular, serta membantu mengurangi efek ADHD, dan penyakit anak lainnya (Beatley, 2011; Fagerholm et al., 2020; Chang & Cheng, 2005; Buckley, 2020; Keniger et al., 2013).

Kemudian, pendapat serupa dikatakan oleh Kellert et al. (2008, hal. 3—4). Menurutnya, desain biofilik memiliki beberapa manfaat positif bagi manusia. Pertama, mempercepat penyembuhan pasca operasi. Kedua, mampu mengurangi masalah sosial dan kesehatan. Ketiga, melalui pencahayaan dan penghawaan alami, produktivitas dapat ditingkatkan dan stress dapat dikurangi. Keempat, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi. Kelima, meningkatkan kualitas perkembangan kedewasaan anak. Keenam, isyarat di alam dapat meningkatkan sensori otak manusia. Ketujuh, meningkatkan kualitas hubungan interpersonal dalam masyarakat.

Di sisi lain, menurut penelitian oleh Park et al. (2008; 2010), *shinrin-yoku* (mandi hutan) berperan untuk rileksasi bagi tubuh manusia. Menurut hasil pengamatan, subjek yang diteliti berjalan lebih santai saat di hutan daripada di perkotaan. Selain itu, dilakukan juga pengukuran terhadap denyut nadi dan produksi kortisol saliva. Denyut nadi dan produksi kortisol saliva dapat menunjukkan kondisi tubuh manusia saat sedang stress atau tidak. Apabila denyut nadi dan produksi kortisol saliva meningkat, berarti manusia sedang stres dan begitupula sebaliknya. Dari hasil pengukuran, denyut nadi subjek penelitian turun sebesar 3,9—6 %, sedangkan produksi kortisol saliva turun sebesar 13,4—15,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa *shinrin-yoku* (mandi hutan) sangat signifikan berperan bagi rileksasi tubuh manusia.

Hubungan manusia dan alam memberikan banyak efek positif secara fisik dan mental. Karenanya, manusia perlu mengintegrasikan hubungan ini ke dalam tempat aktivitasnya. Tujuannya, agar hubungan itu bisa terus berjalan. Akibatnya dalam jangka panjang, manusia akan mendapatkan efek positif dengan adanya hubungan yang berkelanjutan.

### **Penerapan Desain Biofilik Di Masa Pandemi Covid-19**

Rumah tinggal di masa pandemi menjadi tempat beragam aktivitas. Ini disebabkan adanya migrasi aktivitas skala besar dari luar rumah ke dalam rumah tinggal. Fenomena ini disebut sebagai "*big home reboot*" oleh IKEA (2020). Rumah di masa pandemi menjadi tempat kerja, bermain, belajar, olah raga, dan bersosialisasi. Bagi beberapa orang, perubahan ini menyebabkan stres. Penyebabnya, banyak aktivitas yang kini berlangsung serentak dan saling tumpang tindih di dalam rumah tinggal. Tentu saja, situasi ini akan menimbulkan kekacauan di dalam rumah tinggal. Salah satu cara untuk mengurangi stres adalah dengan mengadopsi desain biofilik di dalam rumah tinggal.

Menurut Alice Slattery seorang pakar desain interior (dalam Moran, 2021), menerapkan desain biofilik dan merapikan rumah dapat membantu mengurangi stress. Menurutnya, segala benda yang berantakan perlu dibereskan terlebih dahulu. Tujuannya untuk memberikan suasana yang lapang dan memaksimalkan udara alami. Setelah itu, pot berisi tanaman hidup digunakan di sudut-sudut rumah untuk menciptakan suasana alami. Penerapan desain biofilik sebagai wujud desain yang berhubungan dengan alam, juga dapat menggunakan benda-benda berbahan alami. Misalnya, meja kayu, pot keramik, keranjang anyaman, dan kain non sintetis. Dengan ini, penghuni dapat merasakan sentuhan alami yang lebih nyata, ketimbang menggunakan benda-benda berbahan sintetis yang berpola alam.

Selanjutnya menurut Ugolini et al. (2020), masyarakat rindu dengan dua hal di masa pandemi, yaitu berada di luar rumah dan bersosialisasi. Kondisi ini membuat taman dan ruang hijau menjadi tempat populer selama pandemi. Masyarakat bahkan rela jauh-jauh mencari ruang terbuka hijau. Di ruang terbuka hijau, masyarakat kebanyakan melakukan

aktivitas seperti olah raga, mengajak hewan peliharaan, bersantai, dan menikmati suasana. Dalam kondisi ini, pendekatan desain biofilik sebaiknya difokuskan untuk membangun ruang hijau secara merata di lingkungan urban. Misalnya dengan membuat *vertical garden* dan *green wall* di sepanjang pemukiman. Tujuannya agar masyarakat tidak perlu pergi jauh-jauh untuk menikmati alam. Selama masih ada ruang terbuka hijau di lingkungan tersebut, taman kecil pun tidak menjadi masalah.

Penelitian senada dilakukan oleh Samuelsson et al. (2020), tentang pentingnya ruang terbuka hijau bagi masyarakat di lingkungan pemukiman. Menurutnya di masa pandemi, kondisi *social distancing* menyebabkan stres bagi masyarakat. Faktanya masyarakat sangat ingin pergi ke luar rumah dan menikmati lingkungan hijau. Daripada pemerintah menerapkan aturan isolasi yang ketat, akan lebih baik membuat ruang hijau yang tersebar merata di lingkungan pemukiman, dan ini adalah pilihan yang terbaik. Karena seketat apapun aturan *social distancing*, tidak akan dapat membatasi hubungan manusia dan alam. Di sisi lain, manusia adalah makhluk sosial yang selalu ingin berkomunikasi dengan sesamanya. Meski kini sudah memungkinkan bersosialisasi di dunia maya, manusia selalu tetap ingin bertemu satu sama lain. Maka, adanya ruang terbuka hijau dapat memberikan jawaban untuk dua hal tersebut. Melalui ruang terbuka hijau, masyarakat dapat menikmati alam sekaligus bersosialisasi dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

Keberadaan ruang terbuka hijau juga membuat masyarakat memiliki ketahanan fisik dan mental yang berkelanjutan di masa pandemi. Dengan cara ini, masyarakat akan lebih kuat menghadapi stress dan depresi dalam jangka panjang. Nantinya, dengan adanya ruang terbuka hijau, dampak terhadap regresi mental yang bersifat destruktif di masyarakat dapat ditekan. Kondisi ini juga sangat penting untuk keamanan dan ketahanan suatu negara.

Di sisi lain menurut Reis et al. (2020), penerapan fasad hijau (*green facade*) adalah salah satu pilihan terbaik untuk menerapkan desain biofilik di masa pandemi. Menurut Elsadek et al. (2019), fasad hijau membuat lingkungan enak dipandang mata dan membantu meningkatkan kesehatan mental. Ketika pengamat melihat fasad hijau, aktivitas gelombang alfa dan saraf parasimpatik meningkat. Kondisi ini membuat pengamat lebih santai dan meningkatkan *mood* positif. Dengan ini, para desainer dan ahli tata kota perlu membuat lebih banyak fasad hijau di lingkungan pemukiman. Bagi masyarakat yang mengalami stres dan depresi di masa pandemi, adanya fasad hijau sangat membantu ketika mereka berdiam di rumah. Karena mereka dapat merasakan hubungan dengan alam dari jarak dekat secara berkelanjutan. Selain itu, adanya tanaman juga dapat membantu mengatasi penyebaran virus (Natale, 2020). Tanaman melakukan transpirasi untuk meningkatkan kelembapan udara dan membuat virus melemah. Makin besar tanaman atau makin banyak tanaman, akan meningkatkan kelembapan udara lebih besar lagi. Oleh karena itu, membuat fasad hijau dengan teknik *vertical garden* atau *green wall*, dapat membantu meningkatkan kelembapan udara untuk melemahkan virus di masa pandemi.

Meskipun ada pembatasan sosial selama pandemi, hubungan manusia dan alam tidak dapat dibatasi dengan ketat. Karena hubungan ini bersifat alamiah dan inheren di dalam diri manusia. Putusnya hubungan ini akan membuat manusia menjadi stres dan depresi. Tentunya jika ini terjadi akan semakin memperburuk kehidupan masyarakat selama pandemi. Salah satu cara untuk mengurangi stres dan depresi adalah menggunakan pendekatan desain biofilik selama pandemi. Dalam kasus di atas, pendekatan ini banyak diterapkan untuk membangun ruang terbuka hijau bagi masyarakat. Karena ruang terbuka hijau memberikan manfaat dan dampak yang lebih luas. Selain itu, ruang terbuka hijau sangat

penting untuk membangun kondisi masyarakat yang sehat secara fisik dan mental. Karena masyarakat butuh bersosialisasi langsung dan sekaligus menikmati alam terbuka. Ruang terbuka hijau memberikan ruang untuk berekreasi, bersosialisasi, dan relaksasi. Adanya hal ini akan membuat masyarakat lebih positif menghadapi kondisi selama pandemi. Tentunya hal ini juga sangat penting bagi negara agar tetap kondusif. Penyebabnya, ketahanan masyarakat juga sangat berpengaruh terhadap ketahanan suatu negara.

### **Simpulan**

Pendekatan biofilik di masa pandemi, dapat diterapkan pada rumah tinggal dan lingkungan pemukiman. Di rumah tinggal, pendekatan ini dapat diaplikasikan dengan membuat sirkulasi udara alami. Pendekatan ini juga dapat diaplikasikan dengan penggunaan pot tanaman dan penggunaan benda-benda berbahan alami. Dengan ini, penghuni dapat merasakan kedekatan dengan alam meskipun menjalani isolasi di dalam rumah. Selain itu, pendekatan ini juga dapat diaplikasikan di lingkungan sekitar. Misalnya membuat fasad hijau dan ruang terbuka hijau. Kedua hal ini sangat membantu untuk mengurangi depresi dan stress yang dialami masyarakat selama pandemi. Fasad hijau dapat dilakukan menggunakan teknik *vertical garden* atau *green wall* untuk memajang tanaman. Selain itu, tanaman mampu melemahkan virus dengan menaikkan kelembapan udara melalui proses transpirasi. Adanya fasad hijau, tentunya dapat meminimalisir penyebaran virus di lingkungan sekitar. Di sisi lain, ruang terbuka hijau dapat berperan sebagai tempat rekreasi, bersosialisasi, dan rileksasi. Masyarakat dapat melepaskan stress saat menjalani isolasi diri melalui ruang terbuka hijau. Berdasarkan hal tersebut, penerapan desain biofilik di masa pandemi, sangat membantu membentuk ketahanan mental bagi masyarakat secara berkelanjutan.

### **Referensi**

- Beatley, T. (2011). *Biophilic Cities: Integrating Nature Into Urban Design and Planning*. Island Press.
- Berkebile, B., Fox, B., & Hartley, A. (2008). Reflections on Implementing Biophilic Design. Dalam S. R. Kellert, J. H. Heerwagen, & M. L. Mador (Penyunt.), *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life* (hal. 347-356). New Jersey: John Wiley and Sons.
- Bratman, G. N., Hamilton, J. P., & Daily, G. C. (2012). The Impacts of Nature Experience on Human Cognitive Function and Mental Health. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 118-136.
- Brown, J. (2020, September 14). *How to Find Meaning, Purpose and Identity During a Pandemic*. Dipetik Februari 04, 2021, dari Ideapod: <https://ideapod.com/meaning-purpose-and-identity-during-a-pandemic/>
- Browning, W., Ryan, C., & Clancy, J. (2014). *14 Pattern of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green LLC.
- Buckley, R. (2020). Nature Tourism and Mental Health: Parks, Happiness, and Causation. *Journal of Sustainable Tourism*, 1-15. DOI: 10.1080/09669582.2020.1742725.
- Chang, C.-Y., & Cheng, P.-K. (2005). Human Response to Window Views and Indoor Plants in Workplace. *HortScience*, 40 (5), 1354-1359.

- Elsadek, M., Liu, B., & Lian, Z. (2019). Green Façades: Their Contribution to Stress Recovery and Well-Being in High-Density Cities. *Urban Forestry & Urban Greening*, 46, 1-10.
- Fagerholm, N., Martin-Lopez, B., Toralba, M., Oteros-Rozas, E., Lechner, A. M., Bieling, C., et al. (2020). Perceived Contributions of Multifunctional Landscapes to Human Well-being: Evidence From 13 European Sites. *People and Nature*, 2 (1), 217-234. DOI: 10.1002/pan3.10067 .
- Fromm, E. (2004). *The Dogma of Christ & Other Essays on Religion, Psychology & Culture*. Taylor & Francis.
- Fromm, E. (2011). *The Heart of Man : Its Genius for Good and Evil*. Smashwords Edition.
- Fromm, E. (1966). *You Shall Be as Gods: A Radical Interpretation of the Old Testament and Its Traditions*. New York: Fawcett Premier.
- Gunderson, R. (2014). Erich Fromm's Ecological Messianism: The First Biophilia Hypothesis as Humanistic Social Theory. *Humanity and Society*, 38 (2), 182-204.
- IKEA. (2020). *The Big Home Reboot*. Dipetik Februari 04, 2021, dari IKEA Life at Home: [https://lifeathome.ikea.com/wp-content/uploads/2020/10/IKEA\\_LAH\\_Full-Report\\_161020\\_updated.pdf](https://lifeathome.ikea.com/wp-content/uploads/2020/10/IKEA_LAH_Full-Report_161020_updated.pdf)
- Isen, A. M., & Levin, P. F. (1972). Effect of Feeling Good on Helping. *Journal of Personality and Psychology*, 21 (3), 384-388.
- Kellert, S. R., Heerwagen, J. H., & Mador, M. L. (Penyunt.). (2008). *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*. John Wiley and Sons.
- Keniger, L. E., Gaston, K. J., Irvine, K. N., & Fuller, R. A. (2013). What are the Benefits of Interacting with Nature? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 10, 913-935. doi:10.3390/ijerph10030913.
- Moran, F. (2021, Februari 01). *Let Nature in! Spring Clean Your Home With Expert Tips on 'Biophilic Design'*. Dipetik Februari 05, 2021, dari EVOKE: <https://evoke.ie/2021/02/01/life-style/spring-clean-interior-design-biophilic-design>
- Natale, B. (2020, Februari 18). *How Indoor Plants Can Help You Avoid Getting Sick This Flu Season*. Dipetik Februari 06, 2021, dari Popsugar: <https://www.popsugar.com/home/Best-Houseplants-Cold-Flu-45658995>
- Park, B.-J., Tsunetsugu, Y., Ishii, H., Furuhashi, S., Hirano, H., Kagawa, T., et al. (2008). Physiological Effects of Shinrin-yoku (Taking in The Atmosphere of The Forest) in A Mixed Forest in Shinano Town, Japan. *Scandinavian Journal of Forest Research*, 23, 278-283.
- Park, B.-J., Tsunetsugu, Y., Kasetani, T., Kagawa, T., & Miyazaki, Y. (2010). The Physiological Effects of Shinrin-yoku (Taking in The forest Atmosphere or Forest Bathing): Evidence From Field Experiments in 24 Forests Across Japan. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 15 (1), 18-26.
- Reis, S. N., Reis, M. V., & Nascimento, A. M. (2020). Pandemic, Social Isolation and The Importance of People-Plant Interaction. *Ornamental Horticulture*, 26 (3), 399-412.
- Salingaros, N., & Masden, K. (2008). Neuroscience, The Natural Environment, and Building Design. Dalam S. R. Kellert, H. Judith H, & M. L. Mador (Penyunt.), *Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life* (hal. 59-83). New Jersey: John Wiley and Sons.
- Samuelsson, K., Bartel, S., Colding, J., Macassa, G., & Giusti, M. (2020). *Urban Nature as A Source of Resilience During Social Distancing Amidst The Coronavirus Pandemic*. OSF Preprints.

- Soderlund, J. (2019). *The Emergence of Biophilic Design*. Springer International Publishing.
- Terrapin Bright Green LLC. (2012). *The Economics of Biophilia : Why Designing With Nature in Mind Makes Financial Sense*. Terrapin Bright Green LLC.
- Ugolini, F., Massetti, L., Calana-Martinez, P., Carinanos, P., Dobbs, C., Ostoic, S. K., et al. (2020). Effects of the COVID-19 Pandemic on the Use and Perceptions of Urban Green Space: An International Exploratory Study. *Urban Forestry & Urban Greening* , 56, 1-9.
- Wilson, E. O. (2003). *Biophilia : The Human Bond With Other Species*. Harvard University Press.

# Kriya Dan Pasar Pariwisata

I Komang Arba Wirawan

Program Studi Produksi Film dan Televisi-FSRD-ISI Denpasar

*arbawirawan@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Bali sebagai pusat pariwisata dunia membutuhkan peran pendukung seni dan budaya. Seni kriya sebagai produk souvenir *tourist* dibutuhkan selain berkualitas juga memiliki *brand*/merek. Tujuan penelitian ini adalah memetakan produk kriya yang memiliki *brand*/merek sehingga dapat menjadi *brand image* bagi turis dan memenangkan persaingan destinasi global. Model *penta helix* (Hendriyana) sesungguhnya dapat diterapkan untuk mencapai produk kriya yang berkualitas. Penerapan teori *brand* (Kotler), memiliki fungsi tambahan yang kuat dan dapat memberi nilai tambah pada produk kriya tersebut sehingga dapat menjadi *brand image* bagi *tourist*. Diperlukan usaha secara berkelanjutan pengembangan produk yang memenuhi faktor untuk mengevaluasi kualitas produk: kinerja, inti produk, keistimewaan, kendala, spesifikasi, daya tahan, kecepatan, daya tarik, dan persepsi. Kontribusi diperlukan usaha secara berkelanjutan pengembangan produk yang memenuhi faktor untuk mengevaluasi kualitas produk: kinerja, inti produk, keistimewaan, kendala, spesifikasi, daya tahan, kecepatan, daya tarik, dan persepsi. Hasil menunjukkan diperlukan pelibatan berbagai pihak yang berkolaborasi yaitu kalangan akademik, *business*, *government*, *mass media*/media sosial, *tourist* dan *community* untuk menciptakan *brand* yang mendunia memenangkan persaingan global.

## Pendahuluan

Bali merupakan destinasi pariwisata utama di Indonesia yang populer di dunia. Pada pandemi Covid-19, pariwisata Bali mengalami tekanan di segala bidang. Produk-produk kriya yang sebelumnya menjadi primadona pasar wisata nusantara, mancanegara dan ekspor berhenti. Namun, dibalik pandemi yang belum diketahui kapan berhentinya diperlukan terobosan riset ulang kebutuhan pasar pariwisata yang memerlukan produk kriya yang kreatif dan inovatif guna menyuguhkan souvenir sebagai fasilitas yang berkualitas agar dapat memenangkan persaingan dengan sejumlah destinasi negara lain di dunia. Produk kriya yang tidak sekadar berkualitas, tetapi memiliki *brand*/merek dan *brand image* pada konsumen/*tourist*.

Destinasi wisata dan hasil kriya di negara-negara seperti Korea Selatan, Singapura, Taiwan, Thailand merupakan pesaing utama. Produk kriyanya sebagai suvenir memiliki desain, kualitas, inovasi dan kreativitas yang tinggi. Untuk menyusul kualitas produk mereka diperlukan usaha pengembangan dan penyempurnaan produk kriya khususnya Bali dengan kerjasama seluruh komponen masyarakat pariwisata yang berkolaborasi dengan masyarakat, pasar, akademik di bidang seni dan budaya agar terus ditingkatkan. Eksplorasi seni dan budaya Bali sebagai kekuatan pariwisata juga memerlukan publikasi media sosial untuk merepresentasikan produk kriya Bali dapat sebagai gambaran pariwisata Bali yang berkelanjutan. Pariwisata berkelanjutan yang dapat meningkatkan kunjungan dan kualitas wisatawan yang secara periodik membeli produk kriya sebagai oleh-oleh khas Bali dengan *brand* yang mumpuni.

Produk kriya yang dibeli wisatawan diperlukan riset berkaitan dengan artefak peradaban zaman kerajaan-kerajaan Bali dan nusantara, candi, prasasti batu bergambar, keris, ukiran, kain endek, batik, anyaman, dan berbagai aktivitas yang dapat dikatakan sebagai budaya kriya kearifan lokal Bali. Budaya kriya yang dilakukan dengan riset untuk mewujudkan model budaya kreatif yang diperlukan untuk memenangkan persaingan global. Usaha riset yang dilakukan pemetaan produk kriya kreatif di lima kabupaten di Provinsi Bali.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk memetakan produk kriya yang berkualitas dan kreatif sebagai produk pasar pariwisata yang memiliki *brand*/merek. Data penelitian ini merupakan hasil riset unggulan industri kreatif seni rupa dan desain dilaksanakan di lima kabupaten dan kota di Provinsi Bali yaitu Kabupaten Buleleng, Kabupaten Badung, Kota Denpasar, Kabupaten Gianyar, dan Kabupaten Klungkung.

### **Teori dan Kontribusi**

Riset dan Pengembangan: kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar; termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan produk; serta *branding*, bisnis dan manajemen. Model pendekatan hasil penelitian (Hendriyana, 2019), pendekatan *triple elix* dan *penta helix* terdiri dari unsur *academic*, *business*, *government*, *community* dan media massa, yang menambahkan satu unsur pendukung yaitu *tourist* berposisi sebagai tamu. Menurut penulis, *tourist* bukan sebagai unsur pendukung tetapi sebagai unsur utama dalam *branding (business)*. Unsur utama yang penulis maksudkan, *tourist* dapat menjadi pembeli produk-produk kriya, dan promosi yang paling efektif dalam pemasaran produk kriya dan *brand image* keyakinan terhadap sebuah produk.



Gambar 1. Hexa Helix  
 Sumber: Hendriyana, 2019

Teori yang dipergunakan untuk membedah tujuan penelitian memetakan produk kriya yang berkualitas dan kreatif sebagai produk pasar pariwisata adalah teori *brand* (merek) Kotler. *Brand* memiliki fungsi tambahan yang kuat dan dapat memberi nilai tambah pada produk tersebut. *Brand* dijelaskan oleh Kotler dan Amstrong (2007), adalah nama, istilah, tanda, simbol, rancangan, atau kombinasi dari semua sebagai identitas dan membedakan dengan produk pesaing. Selanjutnya pendapat Kotler dan Amstrong (2007), menyatakan “*Brand Image*” keyakinan konsumen mengenai merek, intinya *brand image* adalah deskripsi tentang asosiasi dan keyakinan konsumen terhadap merek tertentu. *Brand Image* ini semestinya dimiliki oleh produk kriya di pasar pariwisata. Produk kriya dapat lahir menjadi sebuah *brand* jika produk tersebut menurut konsumen memiliki keunggulan fungsi (*functional brand*), menimbulkan citra yang diinginkan konsumen (*image brand*) dan membangkitkan pengalaman tertentu saat konsumen berinteraksi dengan produk kriya tersebut (*experiential brand*). Interaksi yang diperlukan bukan iklan tetapi produk kriya yang berkualitas.

Kontribusi dalam penelitian ini produk kriya pada pasar wisata diperlukan beberapa faktor yang sering digunakan dalam mengevaluasi kualitas produk menurut Lovelock (1999:45), adalah kinerja (*performance*), inti produk (*core product*) yang dibeli, keistimewaan (*features*), keandalan (*reliability*), kesesuaian dengan spesifikasi (*performance to specification*), daya tahan (*durability*), kecepatan-kompetensi (*serviceability*), daya tarik (*aesthetic*), dan persepsi kualitas (*perceived quality*) (dalam Fandi Tjiptono, 2002:26).

### Penutup

Industri kreatif seni rupa dan desain di lima kabupaten dan kota di Provinsi Bali yaitu Kabupaten Buleleng, Kabupaten Badung, Kota Denpasar, Kabupaten Gianyar, dan Kabupaten Klungkung belum menerapkan model *penta helix* yang berorientasi pada

*tourist* sebagai unsur utama. Produk kriya yang berkualitas dan kreatif sebagai produk pasar pariwisata yang memiliki *brand*/merek dengan model *penta helix* terdiri dari unsur *academic*, *business*, *government*, *community* dan media massa dan media sosial. Unsur *tourist* sebagai unsur utama dan menjadi pembeli produk-produk kriya, dan promosi yang paling efektif dalam pemasaran produk kriya yang belum memiliki *brand image*. Diperlukan usaha secara berkelanjutan pengembangan produk yang memenuhi faktor untuk mengevaluasi kualitas produk: kinerja, inti produk, keistimewaan, kendala, spesifikasi, daya tahan, kecepatan, daya tarik, dan persepsi.

### **Daftar Rujukan**

- Christopher H Lovelock dan Lauren K. Wright, (2007). *Manajemen Pemasaran Jasa*, Alih Bahasa Agus Widyantoro, Cetakan Kedua, Jakarta: PT INDEKS.
- Fandy Tjiptono, (2020). *Manajemen Jasa*, Penerbit Andi: Yogyakarta
- Hendiyana Husen, (2019). *Narasi Kebudayaan Nusantara sebagai Modal budaya dalam Penguatan Branding Produk Kriya Indonesia*. [digilib.isi.ac.id-proceeding\\_ikrafest](http://digilib.isi.ac.id-proceeding_ikrafest).
- Kotler Philip & Armstrong, Gary, (2007). *Dasar-dasar Pemasaran*. Jakarta: Indeks.  
<https://eprints.uny.ac.id/8902/3/BAB%20%20-08408141030.pdf>

# Epos Mahabharata Sebagai Sumber Lakon Tarian Bali

I Wayan Budiarsa

Program Pascasarjana Program Studi Seni, Program Doktor ISI Denpasar

*wayanbudiarsa1973@gmail.com*

## Abstrak

Epos Mahabharata yang berkembang di Nusantara khususnya di Jawa dan Bali merupakan pengaruh dari India dan menjadi sumber cerita beberapa tari, drama tradisional maupun tarian kreasi garapan baru. Mahabharata yang terbagi menjadi *Asta Dasa Parwa* (18 parwa) termasuk kesusastraan kuna hasil dari tulisan Rsi Byasa. Terlepas dari alur cerita peperangan antara Pandawa dan Korawa di Kuruksetra, secara teologi epos ini mengandung filosofi tuntunan kehidupan dalam bermasyarakat, sebagai pemimpin, beragama, jalan menuju dharma, moksa, dan meyakini esensi keberadaan Tuhan yang tertuang dalam Bhagawad Gita. Di Bali, keterkaitan seni pertunjukan dengan ritual agama sangatlah kental sehingga dalam penyampaian tuntunan rohani selalu diselipkan dalam tontonan kesenian. Melalui pengolahan imajinasi estetis senimannya, sumber *itihasa* Mahabharata diwujudkan ke dalam seni pertunjukan seperti wayang wong parwa, tari kreasi legong keraton Supraba Duta, tari kreasi Satya Brasta, tari Wiranjaya adalah diantara dari sekian tarian yang bersumber dari wiracarita Mahabharata.

*Kata Kunci: epos, Mahabharata, sumber lakon, tari, dramatari.*

## Abstract

*The Mahabharata epic that developed in the archipelago, especially in Java and Bali, is an influence from India and has become the source of stories for several dances, traditional dramas and new dance creations. Mahabharata which is divided into Asta Dasa Parwa (18 parwa) is an ancient literary result of Rsi Byasa's writings. Apart from the story line of the war between Pandavas and Kauravas in Kuruksetra, theologically this epic contains the philosophy of guiding life in society, as a leader, as a religion, the path to dharma, moksa, and believing in the essence of God's existence as contained in the Bhagawad Gita. In Bali, the connection between performing arts and religious rituals is so strong that the delivery of spiritual guidance will inserted into the performance of art. Through the processing of the artist's aesthetic imagination, the sources of the Mahabharata itihasa which are embodied in the performing arts such as wayang wong parwa, Supraba Duta legong keraton dance creations, Satya Brasta dance creations, Wiranjaya dances are among the dances that originate from the epic Mahabharata.*

*Keywords: epic, Mahabharata, source of the story, dance, dance and drama.*

## Latar Belakang

Mahabharata merupakan kisah yang amat besar pengaruhnya terhadap negara-negara di belahan dunia lainnya. Kisah peperangan maha dahsyat yang terjadi di Kuruksetra, merupakan perang saudara dari keluarga Kuru dengan kerajaannya bernama Hastina. Para pangeran kerajaan baik dari pihak Korawa maupun Pandawa sama-sama memiliki rasa ketidakpuasan, ketidakcocokan, memendam kebencian, dan dari permusuhan tersebut tidak ayal beberapa pangeran mengucapkan sumpah. Sumpah yang terucap dibuktikan di medan perang dan akhirnya pertentangan antara Pandawa dengan Korawa berakhir dengan pertumpahan darah. Peperangan yang terjadi merupakan siklus kehidupan manusia yang saat itu Kresna/Krisna turun ke bumi sebagai awatara Wisnu bertugas menumpas kejahatan untuk menyelamatkan kehidupan manusia, dan semua sifat-sifat keangkaramurkaan tersebut dimiliki oleh para Korawa.

Cerita Mahabharata dibagi menjadi 18 kitab atau sering disebut dengan *Asta Dasa Parwa*, yang terdiri dari *pertama, Adi Parwa*, menceritakan asal-usul leluhur dari para Pandawa dan Korawa, hingga pelaksanaan sayembara di kerajaan Pancala, di sini Arjuna berhasil memenangkannya dan mempersunting Drupadi. *Kedua, Sabha Parwa*, mengisahkan persidangan antara pihak Pandawa dan Korawa, dan selanjutnya diadakannya permainan dadu. Kelicikan Sakuni, Raja Gandara, Pandawa mengalami kekalahan dan berakibat terbuang ke hutan selama 12 tahun serta melakukan penyamaran selama setahun sesuai perjanjian. *Ketiga, Wana Parwa*, mengisahkan kehidupan pengembaraan Pandawa di hutan selama 12 tahun. Selama menjalani pengasingan ini Pangeran Pandawa mendapat anugerah kekuatan dan senjata ampuh untuk menghadapi perang Bharatayudha, seperti Arjuna yang mendapatkan senjata *pasupati* dari Dewa Siwa. *Keempat, Wirata Parwa*, mengisahkan penyamaran Pandawa di Kerajaan Wirata selama setahun, dan masa ini telah memasuki tahun ke-13. *Kelima, Udyoga Parwa*, mengisahkan Pandawa dan Korawa mengadakan persiapan perang di laga Kuruksetra. *Keenam, Bhishma Parwa*, mengisahkan Rsi Bhishma diangkat sebagai mahasenopati Korawa untuk menghadapi Pandawa di kancha Kuruksetra. *Ketujuh, Drona Parwa*, bagian parwa ini mengisahkan mahasenopati Drona memimpin pasukan Korawa berhadapan dengan pasukan Pandawa dengan gelar perangnya yang terkenal yakni Cakrayuha. *Kedelapan, Karna Parwa*, sebagai Raja Anga, bagian parwa ini Karna dinobatkan sebagai senopati Korawa dan dalam peperangan tersebut Karna dapat dikalahkan oleh Arjuna. *Kesembilan, Salya Parwa*, mengisahkan mahasenopati Salya memimpin pasukan Korawa dalam pertempuran di Kuruksetra, tetapi Salya juga gugur. *Kesepuluh, Saupatika Parwa*, mengisahkan dibakarnya perkemahan para Pandawa oleh pasukan Korawa. *Kesebelas, Stri Parwa/ Stripalaparwa*, mengisahkan kesedihan para istri-istri ksatriya kedua belah pihak yang telah meninggalkan mereka. *Kedua belas, Santi Parwa*, mengisahkan beberapa wejangan Rsi Bhishma terhadap Yudistira sebagai pihak yang menang, dalam wejangan tersebut Bhishma berpesan agar Yudistira selalu mengutamakan kesejahteraan negara, mengayomi, menjalankan hak dan kewajiban dengan adil, serta hakikat hidup sebagai seorang raja. *Ketiga belas, Anusasana Parwa*, bagian yang mengisahkan kematian Rsi Bhishma. *Keempat belas, Aswamedha Parwa*, mengisahkan upacara *aswamedha* oleh Yudistira dan sekaligus diangkat sebagai maharaja diraja. *Kelima belas, Asramawasika Parwa*, mengisahkan Raja Drestarata, Dewi Gandari, dan Dewi Kunti melakukan tapa yoga semadhi ke tengah hutan, dan terjadinya kebakaran hutan yang menyebabkan ketiganya musnah. *Keenam belas, Mosala Parwa*, mengisahkan musnahnya bangsa Yadawa dan kerajaan Dwarawati beserta Balarama dan Kresna. *Ketujuh belas,*

*Prasthanika Parwa*, mengisahkan turun tahta/ pergantian tapuk pemerintahan Hastina dari Raja Yudistira ke Parikesit, dan pandawa lima akan melaksanakan perjalanan kematian suci. *Kedelapan belas, Swargarohana Parwa*, mengisahkan Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sahadewa, dan Drupadi memasuki sorga. Dalam perjalanan di Gunung Himalaya sampai di surga Yudistira diikuti oleh seekor anjing jelmaan dari Dewa Dharma. Setelah dijemput oleh Dewa Indra, kekecewaan Yudistira muncul karena melihat para Korawa berada dalam alam sorga sedangkan adik-adik dan keluarganya berada di alam neraka, tetapi pada akhirnya keberadaan tersebut menjadi terbalik karena keteguhan Yudistira pada ajaran dharma hingga mencapai *parama moksa*.

Wiracarita tersebut di atas secara teologi merupakan nilai-nilai pendidikan agama Hindu, simbolis pengejawantahan pada diri manusia dalam melakoni kehidupan agar mampu mengekang keangkaramurkaan, sebagai tuntunan jasmani dan rohani untuk mencapai kesejahteraan hidup. Dalam konsep Hindu kisah Mahabharata sebagai cerminan diri manusia agar mampu menjaga keharmonisan kepada Tuhan (*parahyangan*), menjaga keharmonisan kepada sesama (*pawongan*), maupun mampu menjaga keharmonisan kepada alam lingkungan (*palemahan*) sebagaimana yang tertuang dalam konsep *Tri Hita Karana* (tiga penyebab keharmonisan-kebahagiaan hidup). Pencapaian kesempurnaan dengan kerangka ketiga konsep tersebut dapat ditempuh dengan jalan menghindari sifat-sifat yang dimiliki oleh kaum Korawa, yakni sifat-sifat *sad ripu* (enam musuh manusia): *kama* (nafsu), *lobha* (tamak), *krodha* (marah), *moha* (bingung), *mada* (mabuk), dan *matsarya* (dengki), dan tanamkan dalam diri dengan sifat-sifat Pandawa yakni *sad guna* (enam ajaran dharma yang berguna untuk kedamaian); *sandhi* (mampu mencari jalan keluar dalam menghadapi kesulitan hidup), *wigrha* (berpengaruh dan dicintai masyarakat), *jana* (tutur kata yang santun sehingga dituruti orang lain), *sana* (senantiasa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat), *wisesa* (berwibawa, cerdas, bijaksana), *sraya* (disenangi), karena manusia akan selalu terikat dengan *tri kona* yakni *utpeti* (lahir), *stiti* (hidup), dan *prelina* (mati).

### Wayang Wong Parwa

Seni dramatari klasik yang satu ini masih sangat digandrungi di daerah Bali dengan membawakan beberapa cerita berdasarkan ke 18 parwa/ bagian tersebut. Sebagaimana pada umumnya dramatari di Bali, wayang wong parwa juga menggunakan bahasa Kawi maupun bahasa Bali di setiap penyajiannya. Tokoh-tokoh utama seperti Kresna, Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sahadewa, Duryadana, Dusasana, Pendeta, dan lainnya menggunakan bahasa Kawi, sedangkan tokoh abdi menggunakan bahasa Bali sebagaimana dalam pakem *angghah ungguhing basa* pertunjukan. Wayang wong ini semua penari mengenakan tata rias dan busana, tanpa mengenakan topeng sebagaimana penyajian wayang wong Ramayana. Dicermati keberadaan punakawan/abdinya terdapat persamaan tokoh dengan wayang wong Ramayana yaitu memunculkan tokoh Tualen, Merdah, Delem, dan Sangut.

Sebagai bagian dari ritus keagamaan, wayang wong berdasarkan catatan sejarah mencapai puncak keemasannya saat pemerintahan raja Bali yang bergelar Dalem Waturrenggong di Gelgel pada abad ke-15. Perkembangan kesenian Bali mendapat pengayoman oleh sang raja di tengah-tengah kehidupan masyarakatnya, baik menyangkut adat, tradisi, dan budaya. Bandem dan deBoer menjelaskan bahwa pada tahun 1885 setelah kekalahan raja Gianyar yang takluk dari raja Klungkung para keluarga bangsawan Gianyar dibuang ke Nusa Penida dan dalam pengasingan itu pula ikut serta para seniman

Gianyar. Dalam pengasingan mereka membentuk suatu seni pertunjukan dramatari parwa yang mirip dengan wayang wong, tetapi menggunakan epos Mahabharata sebagai sumber lakonnya. Parwa adalah sebuah drama tari Bali yang sejenis dengan wayang wong, namun mempergunakan lakon yang diambil dari ceritra Mahabharata. Semua pelaku drama tari Parwa tidak memakai *tapel* kecuali panakawan (1983: 62 dan 2004,112-113).

### **Sendratari**

Sendratari merupakan penggabungan dari seni drama dan tari yang diiringi dengan gamelan. Semenjak dikenalnya sendratari di Bali di awal tahun 1960-an, membuat tontonan ini mendapat perhatian yang cukup besar oleh kalangan masyarakat Bali. Di ajang Pesta Kesenian Bali maupun sendratari yang digarap di lingkungan desa setingkat banjar, seka, karang taruna maupun organisasi lainnya di Bali banyak mengadopsi epos Mahabharata sebagai sumber lakonnya. ISI Denpasar dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Sukawati Gianyar (Kokar) adalah dua lembaga seni yang sering dipercaya untuk dapat tampil di PKB setiap tahun di Taman Budaya Bali. Beberapa lakon yang pernah ditampilkan di ajang PKB diantaranya Senopati Bhisma, Senopati Drona, Senopati Karna, Senopati Salya, Gua Gala-Gala, Duryadana Gugur, Lebur Dwarawati, Dewa Bharata (mengisahkan sumpah Bhisma), Sayembara Drupadi, dan lainnya. Hingga kini penulis masih sangat terkesan dengan beberapa lakon tersebut dan menjadi ingatan penonton saat adegan "*Sekuni cacak Bima*" (Sakuni dibunuh oleh Bima) era tahun 1980-an. Paling teranyar garapan ISI Denpasar diakhir tahun 2020 adalah "*Lembayung Kuruksetra*" yang mengisahkan kekalahan/kematian Bhisma setelah diangkat sebagai senopati pasukan Korawa. Demikian pula keterlibatan penulis sebagai penari pada organisasi seka Truna Desa Adat Batuan Gianyar di era tahun 1986 hingga tahun 1989 telah mewujudkan garapan sendratari yang bersumber dari epos Mahabharata dengan judul "*Senapati Karna*", "*Senapati Salya*", dan "*Bima Dadi Caru*" dalam kaitan upacara *piodalan* Tumpek Wariga di Pura Desa dan Puseh Desa Adat Batuan-Gianyar.

### **Tarian Kreasi**

Tari kreasi baru Satya Brasta, tarian kreasi ini diciptakan oleh Bapak I Nyoman Cerita pada tahun 1989 yang mengisahkan peperangan Karna dengan Gatot Kaca di medan Kuruksetra. Senjata Konta Wijayakusuma Karna berhasil membunuh Gatot Kaca yang merupakan anak dari Bimasena dan Hidimbi. Kisah ini merupakan bagian dari Karna Parwa, yang pada kesempatan itu pula Kresna yang mengetahui Arjuna dalam bahaya memutuskan untuk mengutus Gatot Kaca menghadapi pasukan Korawa, sehingga senjata Konta yang hanya dapat digunakan sekali dalam perang Bharatayudha dilepaskan oleh Karna untuk membunuh Gatot Kaca untuk menyelamatkan pasukan Korawa yang telah banyak gugur, dan taktik ini membuat Arjuna selamat dari kematian.

Legong kraton kreasi Supraba Duta, tarian ini diciptakan pada tahun 1990 oleh Ni Ketut Arini, SST dan penata iringannya oleh I Wayan Sinti. Terwujudnya garapan legong ini dalam rangka Festival Gong Kebyar Dewasa, Pesta Kesenian Bali sebagai Duta Kabupaten Badung. Cerita carangan ini merupakan bagian dari alur cerita Arjuna Wiwaha, garapan tari legong Supraba Duta mengisahkan bidadari Dewi Supraba yang diutus oleh Dewa Indra untuk mendampingi Arjuna untuk dapat mengetahui letak kelemahan sang raksasa Prabu Niwatakawaca. Tipu muslihat dirancang, sang bidadari berpura-pura mau menjadi istri Niwatakawaca dan karena terpesona dengan kecantikan Supraba akhirnya raja raksasa

tersebut mengutarakan kelemahannya yakni pada pangkal lidahnya. Arjuna yang sudah siap dengan senjata panahnya dan mendengar percapakan itu secara langsung melepaskan anak panahnya sehingga Niwatakuwaca dapat dibunuhnya.

Tari Wiranjaya, tarian jenis kekebyaran ini berasal dari Desa Dauh Njung-Buleleng, diciptakan oleh I Putu Sumiasa dan I Ketut Merdana pada tahun 1957. Dibawakan oleh dua orang penari dengan karakter *bebancihan*, tarian ini mengisahkan anak Pandu yakni Nakula dan Sahadewa yang sedang belajar ilmu perang di pasraman Bhagawan Tamba Petra (<http://blog.isidps.ac.id/aridarmayasa/sejarah-tari-wiranjaya-2>). Pengalaman penulis dan keterlibatan langsung, tarian Wiranjaya sering digunakan sebagai materi sajian pagelaran-pagelaran oleh ISI Denpasar dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi, dan di tahun 2017 terkait acara Pesta Kesenian Bali oleh Himpunan Seniman Mataram-NTB menyajikan tarian ini sebagai materi sajian wajib sebagai pendamping Parade Gong Kebyar Dewasa dengan Kota Denpasar. Wujud tari tradisi ini berbetuk tarian duet/ kelompok yang dapat dibawakan oleh penari perempuan maupun laki-laki dengan karakter *bebancihan*.

### Simpulan

Mahabharata adalah cerita yang sangat berpengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan seni pertunjukan di Bali karena selain sebagai karya sastra yang diwariskan dalam bentuk Kidung/Kekawin, Mahabharata juga sebagai sumber lakon beberapa drama dan tari Bali seperti Parwa, sendratari, tari kreasi Satya Brasta, tari legong Supraba Duta, dan tari Wiranjaya. Alur cerita epos tersebut diimplementasikan ke bentuk seni pertunjukan sehingga memberikan gambaran kehidupan manusia di dunia agar mampu memetik hikmahnya. *Itihasa* sebagai landasan untuk senantiasa menjauhi sifat-sifat keangkaramurkaan (raksasa) dan menanamkan diri dan jiwa dengan sifat-sifat kedewaan. Sifat-sifat kedewaan inilah yang menjadi dasar nilai-nilai pendidikan agama Hindu agar mampu mencapai tujuan hidup *Mokhsatam Jagaddita Ya Ca Iti Dharma*.

### Daftar Rujukan

- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: ASTI Denpasar.
- Bandem, I Made dan Fredrik Eugene deBoer. 2004. *Kaja and Kelod Balinese Dance in Transition* atau *Kaja dan Kelod Tarian Bali dalam Transisi*, terjemahan Marlowe Makaradhwaja Bandem. ISI Jogjakarta, Jogjakarta.
- Brandon, James R. 2003. *Theatre in Southeast Asia* atau *Jejak-Jejak Seni Pertunjukan Asia Tenggara*, terjemahan R.M. Soedarsono. Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional UPI, Bandung.
- de Zoet, Beryl and Walter Spies. 1973. *Dance And Drama In Bali*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Dibia, I Wayan. 2013. *Puspa Sari Seni Tari Bali*. Jurusan Seni Tari FSP. ISI Denpasar, Denpasar.

### Sumber Lainnya

<http://blog.isidps.ac.id/aridarmayasa/sejarah-tari-wiranjaya-2>

# Komunikasi Visual Kartun Sompret Karya I Wayan Sadha

I Wayan Nuriarta

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

## Abstrak

Ada kekhasan tersendiri yang dimiliki kartun Sompret karya I Wayan Sadha jika dibandingkan dengan karya kartunis Indonesia maupun Bali pada khususnya. Pertama, kekhasan itu adalah keterikatannya dengan budaya Bali. Penghayatannya yang mendalam pada budaya Bali menghadirkan kartun Sompret sebagai representasi opininya terhadap berbagai persoalan yang melanda budaya Bali. Kartun Sompret memberikan kritik dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, dari segi penggunaan bahasa, kartun Sompret karya I Wayan Sadha juga menunjukkan keunggulannya. Dialog-dialog bahasa Bali yang ditampilkan dengan campuran ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi yang khas milik orang Bali, bukan milik budaya-budaya lain. Kartun Sompret memanfaatkan cara bercerita satu panel. Dengan bentuk panel segiempat, salah satu kartun dalam buku *Celoteh Anjing Sompret* menghadirkan tiga ilustrasi manusia dan satu ilustrasi anjing. Secara denotatif kartun ini bercerita tentang satu keluarga di Bali yang telah selesai mengikuti upacara adat. Sadha menggambarkan keluarga atau masyarakat Bali setelah selesai mengikuti upacara keagamaan membeli makanan tidak lagi di warung orang Bali dengan masakan khas Bali, tetapi dengan pakaian adat setelah selesai sembahyang membeli makanan di tempat dengan merek “Barat”. Penggambaran ini ditunjukkan dengan adanya pilihan menu *fried celeng, fried kakul, fried dongkang*. Secara konotatif kartun ini dapat dibaca sebagai perkembangan arus global di Bali. Masyarakat Bali tidak bisa tertutup terhadap perkembangan arus global atau arus modern Barat. Masyarakat Bali dipandang sebagai masyarakat konsumsi.

*Kata Kunci: kartun, masyarakat konsumsi, semiotika, desain komunikasi visual*

## Pendahuluan

Proyek *Baliseering* yang menempatkan Bali sebagai “museum hidup” dengan keunikan kebudayaannya, berlangsung menjadi landasan dalam praktik kehidupan politik kebudayaan dan kesenian di Bali. Kolonial merombak dan membongkar semua citra kebudayaan Bali menjadi romantik yang mempesona. Setelah terwujud manusia Bali-eksotis dan ideal, pihak kolonial kemudian menjualnya sebagai komoditi pariwisata.

Konstruksi kebudayaan Bali itulah diwarisi hingga kini menjadi “budaya Bali”. Politik kebudayaan *Baliseering* diterapkan dalam bidang pendidikan dan kesenian. Politik *Baliseering* dengan fokus eksklusifnya dalam bidang budaya, bahasa dan sejarah Bali bertujuan jelas untuk memberikan ciri identitas Bali. Pemerintah kolonial Belanda juga tidak ingin kepolosan dan kemurnian budaya Bali terkontaminasi oleh budaya modern yang dibawa oleh orang Barat (Belanda) sendiri. Walaupun tidak terhindari adanya keterpengaruhannya pada budaya modern, namun dalam hal ini sangat diupayakan agar budaya modern tidak menghancurkan warisan adiluhung budaya Bali (Picard, 2006: 27-28). Pada masa sekarang ini, tak satupun masyarakat kemudian dapat melepaskan diri dari pengaruh budaya luar karena terbukanya arus pariwisata. Kritik terhadap perubahan budaya pada masyarakat Bali dapat kita lihat pada kartun Sompret karya I Wayan Sadha.

I Wayan Sadha memang tidak memusuhi budaya luar yang masuk ke tengah-tengah masyarakat. Hanya saja dengan pengamatan yang dilakukannya sebagai salah satu orang Bali, ia mengingatkan untuk pandai-pandai memilah dan memilih nilai-nilai yang tepat untuk budaya (tradisional) Bali. Ada kekhasan tersendiri yang dimiliki kartun Sompret karya I Wayan Sadha jika dibandingkan dengan karya kartunis Indonesia maupun Bali pada khususnya. Pertama, kekhasan itu adalah keterikatannya dengan budaya Bali. Penghayatannya yang mendalam pada budaya Bali menghadirkan kartun Sompret sebagai representasi opininya terhadap berbagai persoalan yang melanda budaya Bali. Kartun Sompret memberikan kritik dalam berbagai aspek kehidupan. Kedua, dari segi penggunaan bahasa, kartun Sompret karya I Wayan Sadha juga menunjukkan keunggulannya. Dialog-dialog bahasa Bali yang ditampilkan dengan campuran ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi yang khas milik orang Bali, bukan milik budaya-budaya lain.

Dengan catatan di atas, kartun Sompret menjadi menarik untuk diperiksa karena kehadirannya sebagai produk komunikasi visual. Pada penelitian ini akan dibahas kombinasi elemen grafis yang berkaitan dengan visualisasi kartun yaitu ilustrasi, tipografi, warna dan *layout* untuk mendeskripsikan bentuk kartun Sompret. Sedangkan makna denotasi dan makna konotasi ini sangat tepat dikaji menggunakan teori semiotika Barthes.

## Pembahasan

Kartun Sompret memanfaatkan cara bercerita satu panel. Dengan bentuk panel segiempat, salah satu kartun dalam buku *Celoteh Anjing Sompret* ini menghadirkan tiga ilustrasi manusia dan satu ilustrasi anjing. Ilustrasi manusia digambarkan satu keluarga yang sedang makan. Keluarga ini terdiri dari ayah, ibu dan satu anak laki-lakinya. Mereka tampak sangat lahap memakan makanan yang ada di meja. Di meja makan digambarkan terdapat hidangan berbagai makanan, dan digambarkan pula *sokasi* (tempat sesajen yang digunakan oleh masyarakat Bali saat melaksanakan upacara). Diantara meja makan, pada posisi kiri atas panel terdapat tulisan : *Fried Celeng, Fried Kakul, Fried Dongkang*.



Kartun Sompret karya I Wayan Sadha

Keluarga ini digambarkan saling bercakap. Percakapan menggunakan bahasa Bali yang dihadirkan dalam balon kata. Ilustrasi seorang ibu menyampaikan kalimat, “*Ngudiang tusing merasa apa masakane dini Bli?*” Pertanyaan tersebut kemudian dijawab oleh suaminya dengan kalimat, “*Ane penting mael, Sing perlu rasane, Gengsi dong memene!*” Anjing dengan nama Sompret yang menunjukan khas anjing Bali ikut dalam perbincangan dengan menyampaikan kalimat, “*Jaman globalisasi. Teka uli mebakti simpang ke Lestoran. Nu Jaenan Bulung murabne dong Mekrok nok.*” Kartun ini dibuat dengan memanfaatkan garis tanpa menggunakan warna. Tampilan gambar tampak hitam putih.

Secara denotatif kartun ini bercerita tentang satu keluarga di Bali yang telah selesai mengikuti upacara adat. Dengan penggambaran tokoh menggunakan pakaian adat Bali, seperti pada ilustrasi perempuan menggunakan baju kebaya, *mekamen*, *mebebed* dan rambut disanggul sebagai ciri khas perempuan Bali yang telah menikah. Laki-lakinya digambarkan menggunakan *udeng*/ destar/ ikat kepala. Keluarga ini menjadi representasi orang Bali yang telah selesai mengikuti upacara keagamaan. Kebiasaan yang terjadi di Bali, keluarga atau masyarakat Bali yang telah selesai persembahyangan makan di warung-warung Bali. Warung Bali yang dimaksud adalah warung-warung yang pemiliknya orang Bali, biasa diberi nama *Men* (sebutan perempuan) atau *Pan* (sebutan laki-laki) dengan masakan Bali seperti babi guling, sate lilit, ayan betutu dan sebagainya. Kebiasaan-kebiasaan ini tampak terjadi perubahan atau pergeseran pada masyarakat Bali. Pergeseran kebiasaan ini dipotret oleh I Wayan Sadha dalam kartun Sompret. Sadha menggambarkan keluarga atau masyarakat Bali setelah selesai mengikuti upacara keagamaan membeli makanan tidak lagi di warung orang Bali dengan masakan khas Bali, tetapi dengan pakaian adat setelah selesai sembahyang membeli makanan di tempat dengan merek “Barat”. Penggambaran ini ditunjukkan dengan adanya pilihan menu *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang*.

Di Indonesia termasuk juga di Bali, masakan khas Amerika yang banyak menjamur adalah KFC (Kentucky Fried Chicken) sebagai makanan cepat saji yang disukai masyarakat. Bahkan cenderung dipandang sebagai tempat makan yang bergengsi, memiliki nilai kelas yang unggul. Tempat makan modern ini selanjutnya diambil kata *fried*-nya oleh Sadha dalam kartun Sompret. Kartunnya kemudian menghadirkan jenis masakan di Bali yang disukai masyarakat yaitu *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang*. Jika KFC (Kentucky Fried Chicken) dialih bahasakan sebagai Ayam Goreng Kentucky, maka *fried celeng* bisa dibaca sebagai makanan babi goreng, *fried kakul* sebagai siput goreng, dan *fried dongkang* sebagai kodok goreng yang merupakan makanan cepat saji. Menggunakan pilihan kata *fried* dengan mengambil kata asing atau berbahasa Inggris sebagai bentuk tanda untuk menunjukkan tempat makan yang memiliki cita rasa berkelas tinggi atau tanda sebagai pembelinya adalah orang yang kaya dan bergengsi kelas tinggi. Hadirnya pergeseran budaya makan dalam kartun Sompret menghadirkan kritik terhadap perkembangan arus global. Pergeseran ini bisa dimaknai secara konotatif.

Secara konotatif kartun ini dapat dibaca sebagai perkembangan arus global di Bali. Proyek *Baliseering* yang bertujuan untuk menjadikan Bali sebagai museum hidup agar tradisi budaya Bali tidak terkena pengaruh modern atau arus global. Namun, posisi Pulau Bali sebagai daerah pariwisata selanjutnya menghadirkan paradoks baru bagi Bali. Masyarakat Bali tidak bisa tertutup terhadap perkembangan arus global atau arus modern Barat. Masyarakat Bali dipandang sebagai masyarakat konsumsi.

Baudrillard memulai perdebatan tentang masyarakat konsumsi dengan mengamati gejala globalisasi yang semakin marak terjadi di seluruh bagian dunia. Perkembangan globalisasi dikawal oleh paham kapitalisme yang memanfaatkan momen globalisasi untuk membuat dan memperluas pangsa pasar mereka, banyak wilayah dunia yang menjadi target ekspansi pasar kapitalisme.

Kartun Sompret yang menghadirkan keluarga Bali yang makan memiliki keterhubungan dengan adanya perubahan budaya konsumsi masyarakat karena arus global. Masyarakat Bali digambarkan sebagai orang-orang yang menanamkan dirinya ke dalam objek-objek material sebagai cara untuk memelihara tempat, posisi sosial dan identitas mereka. Secara simbolis, makan di tempat dengan embel-embel masakan “Barat” sebagai makanan modern berfungsi sebagai kode bahasa, sebagai sarana agar dipandang secara sosial sebagai masyarakat modern dan berkelas Internasional yang dianggap sebagai gaya hidup lebih tinggi dari kelas penduduk asli/pribumi. Fungsi ini bukan hanya mampu mencakup tetapi juga memperluas jenis tampilan yang digunakan sebagai pemberi tanda prestise dan status sosial. Mengonsumsi makanan dengan nama masakan *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang* sebagai sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari “konsumsi” makna sosialnya. Dalam hal ini mengonsumsi masakan dengan sebutan *fried celeng*, *fried kakul*, *fried dongkang* adalah objek material sekaligus simbolis, yang tidak hanya berguna dari fungsional dan fisiknya, tetapi juga sebagai instrumen terpenting untuk taksonomi dan klasifikasi kultural. Tempat makan dan makanannya selalu membawa makna beragam relasi sosial, dan relasi-relasi itu adalah artikulasi dari pembagian dan struktur sosial yang ada.

Bentuk konsumsi ini memberikan kesan sebagai kelompok sosial yang terlepas dari ikatan arena sosial dan dari konvensi normal klasifikasi sosial. Bentuk konsumsi seperti ini memunculkan makna ‘kebahagiaan karena keluar dari komodifikasi dan definisi secara bersama-sama’ dengan memilih dan menyebarkan dirinya melalui kode dan klise. Di

mata semua kelompok sosial, menghasilkan kesan ini berarti membatalkan tujuan bentuk konsumsi tersebut.

Cara pandang konsumsi pada masyarakat konsumen sekarang telah mengalami perubahan yang sangat jauh. Hal tersebut terjadi dikarenakan sekarang ini masyarakat membeli barang dan jasa bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan melainkan lebih sebagai upaya untuk memenuhi hasrat. Kebutuhan mungkin dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi nilai guna sebuah barang, tetapi sebaliknya hasrat malah sampai kapan pun tidak akan pernah terpenuhi. Hasrat terlibat dalam konsumsi dan itu sebabnya proses konsumsi bukan hanya sekadar proses ekonomi, melainkan melibatkan proses psikologi atau alam bawah sadar manusia. Kartun Sompret di atas menunjukkan budaya konsumsi tersebut, dengan bukti tuturan dari salah satu ilustrasi perempuan yang digambarkan dengan mengatakan “*Ngudiang Sing Mase apa Makanane Dini Bli?*” (Kok tidak terasa apa/hambar makanannya di sini suamiku?), yang kemudian dijawab, “*Ne Penting Mael, Sing Perlu Rasane. Gengsi Dong Memene*” (Yang terpenting mahal, tidak perlu rasa enak. Gengsi dong istriku.).

Percakapan tersebut menunjukkan bahwa saat ini kebanyakan orang lebih menyukai membeli merek daripada fungsi dan manfaat makanan yang dibelinya, karena merek tersebut dapat menaikkan status orang yang memakannya. Alasannya bukan hanya dari segi kualitas ataupun higienitas, tetapi juga pada kebanggaan dan menu makanan apa yang dimakan. Inilah yang dimaksud dengan Baudrillard dengan orang lebih suka mengkonsumsi tanda daripada nilai guna suatu barang yang dikonsumsi.

### **Penutup**

Kartun Sompret karya I Wayan Sadha menghadirkan Bali dalam posisi yang terimbas arus global. Kehadiran budaya dihadirkan melalui penggambaran ilustrasi orang Bali yang berpakaian adat. Keluarga ini juga telah selesai mekaskanakan upacara dan budaya di Bali. Posisi budaya dan agama selanjutnya dihadirkan pada ruang modern dengan posisi mengkonsumsi makanan di warung dengan ‘merek Barat’. Jelas Kartun Sompret memotret persoalan masyarakat Bali sebagai masyarakat konsumsi yang berarti bahwa masyarakat berbelanja atau mengkonsumsi sesuatu bukan hanya persoalan fisik yang dikonsumsi, tetapi lebih mengutamakan makna. Simbol sosial ditentukan dari jenis maknanya. Sebagai sebuah karya kartun, Sompret sangat mampu menghadirkan paradoks persoalan. Refleksi sebuah peristiwa secara visual dihadirkan penuh kritik dan penyadaran.

### **Kepustakaan**

- Baudrillard, Jean. 2013. *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacaya: Yogyakarta.
- Lee, Martin J. 2015. *Kebudayaan Konsumsi & Komoditas; Sebuah Kajian Politik Budaya Konsumen*. Kreasi Wacana: Yogyakarta.
- Nuriarta, I. W. (2019). Tanda Dan Makna Kartun Politik Koran Jawa Pos Tahun 2019. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 366–371. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.795>
- Nuriarta, I. W., & Masyuni Sujayanthi, N. W. (2020). Semiotics Study Of The 2019 Jawa Pos Political Cartoon. *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 3(2), 41–47. <https://doi.org/10.31091/lekesan.v3i2.1168>
- Sadha, I Wayan. 2008. *The Dog of Bali, SOMPRET: Celoteh Anjing Bali*. Pustaka Larasan: Denpasar.

**Website:**

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/panel-semu-kartun-oom-pasikom/>

# Inovasi Dan Desain Berkelanjutan : Menata Kembali Peradaban Dalam Bayang Konsumerisme

I Putu Udiyana Wasista

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

*udiyawanawasista@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Isu pembangunan berkelanjutan membawa banyak dilema dalam perkembangannya. Terjadi kontradiksi antara tujuan pelestarian lingkungan, dinamisme ekonomi, inovasi desain, dan sikap desainer. Tulisan ini menggunakan studi literatur untuk menelusuri dan membahas isu di atas. Hasilnya, inovasi menjadi penggerak dalam perekonomian dan peradaban. Akan tetapi di sisi lain, inovasi menjadi senjata berbahaya bagi ketahanan lingkungan, karena adanya konsumerisme yang tidak terkontrol. Hal ini menyebabkan inovasi yang ditunggangi oleh konsumerisme menjadi bahaya laten dalam pembangunan berkelanjutan. Perlu adanya rasa tanggung jawab dari *stakeholder* dan desainer dalam berinovasi. Lalu diperlukan edukasi produk dan dampaknya terhadap lingkungan, untuk mengurangi kebiasaan konsumtif yang merusak lingkungan. Senada dengan itu, perlu juga adanya infrastruktur untuk menunjang pembangunan berkelanjutan.

*Kata kunci : inovasi, berkelanjutan, konsumerisme.*

## Latar Belakang

Isu pembangunan berkelanjutan sudah ada sejak tahun 1980-an. Isu ini meyoroti perihal pembangunan dan ketahanan ekosistem untuk negara-negara maju. Ini karena kemajuan sebuah negara berbanding lurus dengan kerusakan lingkungan (Tarlock, 2001). Isu ini selanjutnya dikemukakan kembali pada Pertemuan Dunia Mengenai Pembangunan Berkelanjutan di Inggris tahun 1987. Menurut Brundtland (1987), pembangunan berkelanjutan harus memikirkan berbagai macam faktor, seperti ekonomi, sosial, lingkungan, dan institusi. Akan tetapi, yang terpenting adalah tidak memberatkan kemampuan generasi yang akan datang dalam memenuhi kebutuhannya. Jadi, baik ketahanan sumber daya alam dan ekosistem haruslah dijaga untuk generasi yang akan datang.

Dalam menyikapi situasi di atas, seharusnya seluruh lini pembangunan memperhatikan hal tersebut. Salah satu lini yang memegang peranan penting adalah desain sebab berhubungan dengan faktor ekonomi dan konsumerisme. Desain terus mengalami perkembangan, seiring dengan berubahnya konsumerisme dan perkembangan teknologi. Desain juga berhubungan dengan inovasi sebagai pendongkrak dinamisme ekonomi.

Akan tetapi, desain dikendalikan oleh strategi ekonomi yang disebut *planned obsolescence*. Strategi ini lebih mengarah pada dinamisme pasar. *Planned obsolescence* akan membentuk sikap konsumtif masyarakat dengan memanipulasi tren dan usia produk (Bulow, 1986). Dampaknya adalah pencemaran lingkungan dari limbah yang dihasilkan oleh produk usang (Pope, 2017). Selain itu, muncul juga permasalahan eksploitasi sumber daya alam (Brisman & South, 2020).

Sayangnya, desain memerlukan pasar dan ekonomi untuk berinovasi. Inovasi ini ada untuk merespons permintaan konsumen dan dinamisme pasar. Akan tetapi, inovasi ini rupanya memperburuk kondisi lingkungan dengan adanya konsumerisme. Kondisi masyarakat yang makin konsumtif akan selalu memaksa inovasi untuk selalu ada. Di titik ini terjadi kontradiksi antara tujuan pembangunan berkelanjutan dengan perkembangan desain yang ditunggangi faktor ekonomi. Adanya kondisi ini menyebabkan wacana desain berkelanjutan menjadi semu.

Tulisan ini membahas kontradiksi antara konsumerisme, propaganda ekonomi, desain, lingkungan, pembangunan berkelanjutan, dan kode etik desainer. Tujuannya untuk melihat isu kompleks tersebut yang saling tumpang tindih dalam wacana semu. Tulisan ini juga berperan sebagai sebuah pandangan untuk memantik kesadaran dan respons dari para desainer agar dapat berpikiran holistik mengenai profesinya demi ketahanan lingkungan di masa yang akan datang.

## **Pembahasan**

### **1. Konsumerisme dan Inovasi Desain**

Menurut William 1976 (dalam Gabriel & Lang, 2006), sejak abad ke-14, kata konsumsi (*consume*) memiliki konotasi yang buruk. Kata tersebut berarti perusakan, penghabisan, dan pemborosan. Namun, pada akhir abad ke-19, kata tersebut berubah makna menjadi pemenuhan kebutuhan manusia.

Pada abad ke-20, konsumerisme telah menjadi poros kehidupan, dan ideologi berputar di sekitarnya (Gabriel & Lang, 2006). Masyarakat tidak hanya menganggap konsumsi sebagai pemenuhan kebutuhan standar, tetapi juga menganggapnya sebagai kewajiban moral terhadap lingkungan. Kewajiban moral semacam ini lebih ditujukan pada cara masyarakat membentuk hubungan dengan penggunaan produk. Misalnya, jika sekelompok orang menggunakan produk populer dan sebagian tidak ikut menggunakannya, maka mereka yang tidak berpartisipasi akan merasa berbeda dengan lingkungan dan terpinggirkan. Oleh karena itu, secara moral, sebagian orang yang tidak berpartisipasi mau tidak mau harus menggunakan produk sejenis agar dapat diterima oleh lingkungan.

Konsumerisme telah merambah ke semua aspek kehidupan modern. Kini sendi-sendi kehidupan dipaksa mengikuti keinginan konsumen yang merupakan pengendali utama masyarakat modern (Miles, 2000). Menurut Miller 1987 (dalam Miles, 2000), konsumerisme terjadi karena putusnya keseimbangan antara permintaan manusia dan produk. Produk sebenarnya adalah sesuatu yang melekat dalam pekerjaan atau aktivitas. Namun, dalam perkembangannya, hubungan ini menjadi tidak seimbang karena tren pasar.

Produk dan jasa memainkan peranan penting dalam status sosial kita. Status ini dibangun dari cara kita menggunakan produk dan jasa. Status terbentuk dari hubungan kita dengan orang lain melalui penggunaan produk dan jasa tersebut (Lee, 1993; Schiffman & Wisenblit, 2015). Dari penjelasan tersebut, penggunaan produk dan jasa dalam perkembangannya mampu mencetak status sosial tertentu. Nampak penggunaan barang dan jasa beralih fungsi, dari membantu pekerjaan ke dalam fungsinya sebagai simbol status.

Dalam kaitannya dengan inovasi desain, konsumerisme menjadi bagian yang inheren dengan inovasi desain. Dapat dikatakan bahwa inovasi digiring ke arah pemenuhan pangsa pasar ketimbang benar-benar menyentuh kebutuhan yang sebenarnya. Inovasi muncul sebagai tanggapan atas konsumerisme dan kebutuhan hal-hal baru di masyarakat. Menurut Graves (2010), kita tidak akan menjadi makhluk kreatif secara progresif, apabila kita tidak menyukai hal-hal baru. Lebih banyak konsumsi adalah ukuran keberhasilan individu dan nasional. Investasi dalam R&D dan aplikasi hasil penelitian mengarah pada terobosan inovasi yang memuaskan kebutuhan pelanggan dengan cara baru dan menciptakan keinginan baru. Dari perspektif ini, konsumerisme membawa dampak positif bersama inovasi sebagai sumber pertumbuhan ekonomi.

Inovasi telah menjadi “mesin pertumbuhan ekonomi” (Trott, 2017). Dalam perkembangannya, Schumpeter (Schumpeter, 1939, 1983, 1994) adalah salah satu ekonom pertama yang menekankan pentingnya produk baru sebagai stimulus pertumbuhan ekonomi. Dia berpendapat bahwa persaingan yang ditimbulkan oleh produk baru jauh lebih penting daripada perubahan marginal dalam harga produk yang ada. Misalnya, ekonomi lebih mungkin mengalami pertumbuhan karena pengembangan produk seperti perangkat lunak komputer baru atau obat-obatan farmasi daripada pengurangan harga produk yang ada.

Dari perspektif ini, inovasi telah meletakkan dasar bagi dinamisme ekonomi. Sebagai bagian dari kreativitas desainer, inovasi bertujuan untuk mencapai dinamisme ini. Jadi dari sudut pandang di atas, inovasi bukan untuk menciptakan kebaruan demi kehidupan yang ideal dan matang, tetapi untuk menciptakan kebaruan yang dicetak sebagai konsumerisme oleh propaganda ekonomi. Akan tetapi tanpa motivasi semacam ini, inovasi tidak akan lahir. Oleh karena itu, antara konsumerisme dan inovasi terdapat hubungan simbiosis yang mengarah pada kemajuan teknologi dan peradaban.

## **2. Kode Etik Desainer dan Desakan Ekonomi Global**

Desainer berada dalam kondisi dilema, kondisi antara aktivitas praktis dan sebagai perusahaan intelektual. Desainer kerap berbenturan dengan aspek intelektual, estetika, etika, ideologi, ekonomi, dan politik dalam proses pekerjaan mereka (Koh, 1982; Forester, 1983). Desainer harus mempertimbangkan seluruh aspek-aspek tersebut untuk dapat mengerjakan peran mereka, meskipun aspek-aspek tersebut dalam praktisnya saling tumpang tindih. Ketimbang bermain hanya di atas kertas, desainer dituntut secara holistik mempertanggungjawabkan hasil rancangannya. Pertanggungjawaban ini bukan hanya ketika membuat, tetapi juga dari proses pengerjaan hingga dampak dari produk itu setelah jadi. Dari pandangan tersebut, desainer seharusnya tidak lepas tangan terhadap produk ciptaan mereka. Ada sisi moral yang harus menjadi pertimbangan dalam diri setiap desainer.

Dalam perkembangannya, desainer dituntut memiliki kode etik khususnya bagi keberlanjutan lingkungan (Erdonmez & Gunes, 2016). Etik dalam hal ini bertalian dengan kondisi moral seseorang. Menurut Turkeri (2014) dalam Erdonmez & Gunes (2016), etik

berhubungan dengan prinsip dan aturan dalam manajemen perilaku. Manusia adalah makhluk yang terus mencari nilai dan makna dalam hidupnya serta sadar dengan tanggung jawabnya. Ketika manusia mengevaluasi dirinya sendiri, maka dia juga akan mengevaluasi lingkungannya, sama seperti saat dia mengevaluasi dirinya (Stets & Burke, 2003). Dengan demikian muncul sensitivitas terhadap cara pandang dunia (*world view*) dari dalam dirinya. Dengan adanya cara pandang ini, seseorang akan lebih bijak memahami kondisi lingkungannya. Dengan demikian, seseorang akan memiliki kode etik dalam bertindak.

Kesadaran akan kode etik ini, membentuk sebuah pilihan dalam bertindak. Dari konteksnya dalam sisi diri desainer, kode etik ini membentuk tentang cara bersikap dalam merancang, dengan mempertimbangkan dampak dari hasil rancangan. Desainer yang merancang produk tentunya berusaha untuk memperoleh keuntungan darinya. Akan tetapi, produk tentunya harus mampu mensejahterakan kehidupan manusia dan lingkungannya. Desainer harus memiliki kode etik untuk merancang produk berdasarkan kebutuhan manusia dan bukan karena dorongan permintaan (Erdonmez & Gunes, 2016). Dalam arus konsumerisme, manusia membeli produk bukan karena kebutuhan dan cenderung membeli produk yang tidak mereka butuhkan. Kondisi ini membangun arus superfisial dalam penggunaan produk karena adanya pengaruh lingkungan sosial (Papanek, 1972). Dalam konteksnya dengan kode etik desainer, perlu adanya proses evaluasi diri untuk mengetahui tanggung jawab desainer dalam arus konsumerisme dan pembangunan berkelanjutan.

Menurut Findeli (2001), tanggung jawab dalam desain memiliki arti bagi desainer untuk ikut sadar bahwa dirinya turut membangun kembali dunia. Desainer harus lebih sadar akan dampak dari ciptaanya terhadap masyarakat dan lingkungan. Dalam perkembangan dunia yang kian konsumtif, desainer harus sadar tentang tanggung jawab informasi produknya dan edukasi terhadap masyarakat. Dengan demikian, masyarakat dapat memilih dan sadar tentang produk yang mereka gunakan. Kondisi ini kemudian dapat diarahkan menuju edukasi masyarakat berbasis pembangunan berkelanjutan. Dengan menyisipkan informasi dan edukasi dari produk tentang dampaknya terhadap lingkungan, maka secara perlahan masyarakat dapat menyadari dampak dari konsumerisme serta akhir dari produk yang mereka gunakan.

Di sisi lain, desakan ekonomi global dalam gelombang kapitalisme membawa tantangan yang sangat besar bagi kode etik desainer. Menurut McCraw (2009), kapitalisme dan politik adalah kekuatan pengubah ekonomi yang sangat kuat dan sangat berperan besar dalam dinamisme pasar serta kemajuan ekonomi sebuah negara. Dengan dinamisme ini dunia dapat bergerak dan peradaban menjadi maju. Jika mengabaikan hal ini, maka kemajuan perekonomian sebuah negara akan tertinggal dan berdampak pada tertinggalnya pembangunan. Namun jika diikuti, maka kerusakan lingkungan akan semakin parah. Pada titik inilah terjadi kontradiksi antara kode etik desainer, pembangunan berkelanjutan, dan kemajuan perekonomian yang niscaya.

### **3. Inovasi Desain dan Kontradiksi Pembangunan Berkelanjutan**

Menurut Chertow dan Esty 1997 (dalam Tarlock, 2001), pembangunan berkelanjutan tidak terlepas dari aturan tentang lingkungan hidup. Namun, penerapan aturan ini akan terjadi tumpang tindih antara aturan umum dan kepentingan pribadi. Ini karena penerapan aturan tersebut berada dalam jaringan kepentingan yang kompleks.

Menurut Slavova (Slavova, 2014), ada tiga poros yang menyebabkan hal ini terjadi, yaitu konsumen-pemerintah-produsen. Ketiganya sangat terkait, jika salah satunya tidak ada maka yang lainnya juga tidak akan ada. Konsumen memberikan kebutuhan, pemerintah mengeluarkan aturan, dan produsen menyediakan produk serta keuntungan bagi pemerintah. Seluruh pemerintah di dunia manapun, membutuhkan dana untuk kemajuan pembangunan di negaranya. Oleh sebab itu, adanya konsumerisme dan produksi akan sangat menguntungkan bagi dinamisme ekonomi sebuah negara. Namun, dampak dari proses ini menimbulkan kerusakan lingkungan yang seringkali dilupakan.

Kerusakan lingkungan adalah ancaman bagi seluruh kehidupan di muka bumi. Ironisnya, meskipun manusia tahu hal ini sebagai ancaman, tetapi kerusakan lingkungan tetap terjadi. Salah satu penyebab kerusakan lingkungan adalah adanya limbah akibat dari strategi konsumerisme dan *planned obsolescence*. Di sisi lain, kesadaran tentang pembangunan berkelanjutan juga disebabkan oleh kondisi sosiodemografis (Ebreo *dkk.*, 1999). Kondisi ini sama seperti yang diutarakan oleh Brundtland (1987), bahwa kesadaran ini dipicu banyak hal. Namun, secara khusus, perekonomian yang memegang peranan paling besar.

Tumbuhnya perekonomian dan kapitalisme industri desain adalah sebuah tantangan dalam keberlanjutan lingkungan. Terlebih lagi dampak konsumerisme yang dihasilkan dari kombinasi keduanya makin mengkhawatirkan. Perlu adanya regulasi yang jelas dan juga edukasi tentang kebiasaan konsumtif yang memegang peranan besar dalam kerusakan lingkungan. Lemahnya regulasi dan kebiasaan konsumtif makin memperburuk kondisi lingkungan. Salah satu contoh adalah meningkatnya *electronical waste* yang makin sulit dibendung. Bahkan negara seperti Amerika Serikat terpaksa membuang *electronical waste* ke Cina (Wang *dkk.*, 2016; Zhang *dkk.*, 2012). Kondisi ini terjadi karena adanya persaingan inovasi dalam industri elektronik. Misalnya ponsel pintar yang memiliki perkembangan sangat pesat. Inovasi pada ponsel pintar misalnya dari segi CPU, kamera, RAM, memori, UI, dan kemudahan lain yang dicetak oleh sederet merek agar konsumennya tertarik. Adanya persaingan inovasi, menyebabkan perputaran produk menjadi cepat. Dari perputaran ini, terjadilah penumpukan limbah yang sangat cepat pula.

“Menjadi baru dan lebih baik”, inilah iklan yang selalu didengungkan ke masyarakat oleh pelaku pasar. Inovasi adalah senjata andalan mereka dalam menggaet simpati konsumen. Dalam posisi ini, inovasi memiliki fungsi ganda sebagai penggerak perekonomian dan juga sebagai candu dalam kehidupan modern yang serba cepat lagi praktis (Honore, 2006). Dengan adanya kebaruan, masyarakat yang mengikuti tren kebaruan akan merasa paling unggul dari lingkungannya. Namun secara tidak sadar, mereka telah dipengaruhi oleh strategi bernama *perceived obsolescence*. Strategi ini, memantik persepsi konsumerisme dengan mengatur tren pasar.

Sebuah kebaruan dalam inovasi memang sangat baik demi kemajuan ekonomi. Di sisi lain, inovasi dengan kebaruannya menjadi senjata mematikan bagi lingkungan. Inovasi sebagai pencerah peradaban kini menjadi bumerang bagi ketahanan bumi. Namun, menurut pandangan Akenji (2014), masalah ini lebih bersumber pada pola hidup yang dicetak oleh *stakeholder*. Untuk itu menurutnya perlu adanya tiga poin penting yang berperan dalam desain berkelanjutan, yaitu sikap yang bertanggungjawab dari *stakeholder* terhadap lingkungan, fasilitator sebagai tempat refleksi sikap, dan infrastruktur yang membentuk sikap hidup berkelanjutan. Inovasi terletak pada poin pertama sebagai bentuk tanggungjawab dan kode etik desainer. Akan tetapi, seberapa pun idealisnya desainer untuk

mengumandangkan desain berkelanjutan dalam karyanya, apabila dinamisme pasar dan manipulasi konsumen tetap berjalan, maka idealisme ini tidak berarti apapun. Dalam konteks ini, desainer dan inovasi merupakan salah satu senjata bagi kapitalisme untuk terus memainkan dinamisme pasar sebagai kedok kemajuan peradaban.

### Simpulan

Inovasi memegang peran penting bagi kemajuan peradaban, tetapi di satu sisi dengan asosiasinya akan kebaruan, menyebabkan dampak yang besar bagi keberlanjutan lingkungan. Apalagi dengan adanya konsumerisme yang dicetak oleh para *stakeholder*, menyebabkan inovasi menjadi senjata yang membahayakan lingkungan. Desainer dalam hal ini dituntut memiliki tanggung jawab dan kode etik terhadap hasil karya ciptanya. Akan tetapi, tanggungjawab dan kode etik ini harus ditunjang pula oleh kesadaran *stakeholder* sebagai pemegang kendali ekonomi. Belum lagi edukasi ke masyarakat tentang produk dan dampaknya terhadap lingkungan untuk meminimalisir dampak konsumerisme yang destruktif terhadap ketahanan ekosistem. Bertalian dengan hal itu, perlu juga dilakukan pembentukan infrastruktur untuk kehidupan berkelanjutan.

### Daftar Pustaka

- Akenji, L. 2014. Consumer scapegoatism and limits to green consumerism. *Journal of Cleaner Production*, 63: 13–23.
- Brisman, A. & South, N. ed., 2020. *Routledge international handbook of green criminology*. Second edition ed. Routledge international handbooks. Milton Park, Abingdon, Oxon ; New York: Routledge.
- Brundtland, G.H. 1987. Our Common Future. *Environmental Conservation*, 14(4): 291–294.
- Bulow, J. 1986. An economic theory of planned obsolescence. *The Quarterly Journal of Economics*, 101(4): 729–749.
- Ebreo, A., Hershey, J. & Vining, J. 1999. Reducing solid waste: Linking recycling to environmentally responsible consumerism. *Environment and Behavior*, 31(1): 107–135.
- Erdonmez, S.S. & Gunes, S. 2016. Ethic conscience in product design. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 2(1): 157–162.
- Findeli, A. 2001. Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. *Design issues*, 17(1): 5–17.
- Forester, J. 1983. The coming design challenge. *Journal of Planning Education and Research*, 3(1): 57–59.
- Gabriel, Y. & Lang, T. 2006. *The unmanageable consumer*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Graves, P. 2010. *Consumer.ology: the market research myth, the truth about consumers and the psychology of shopping*. Boston: Nicholas Brealey.
- Honore, C. 2006. In praise of slowness. *Law Prac.*, 32: 34.
- Koh, J. 1982. Ecological design: a post-modern design paradigm of holistic philosophy and evolutionary ethic. *Landscape Journal*, 1(2): 76–84.
- Lee, M.J. 1993. *Consumer culture reborn: the cultural politics of consumption*. London ; New York: Routledge.
- McCraw, T.K. 2009. *Prophet of innovation: Joseph Schumpeter and creative destruction*. 1. Harvard Univ. Press paperback ed ed. Cambridge, Mass. London: Belknap.

- Miles, S. 2000. *Consumerism : As a Way of Life*. Repr ed. London: SAGE.
- Papanek, V.J. 1972. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. 1st American ed. ed. New York: Pantheon Books.
- Pope, K. 2017. *Understanding planned obsolescence: Unsustainability through production, consumption and waste generation*. Kogan Page Publishers.
- Schiffman, L.G. & Wisenblit, J. 2015. *Consumer behavior*. 11th edition, global edition ed. Boston: Pearson.
- Schumpeter, J.A. 1939. *Business Cycles: A Theoretical, Historical, and Statistic Analysis of the Capitalist Process*. McGraw-Hill.
- Schumpeter, J.A. 1983. *The Theory of Economic Development: An Inquiry into Profits, Capital, Credit, Interest, and the Business Cycle*. Transaction Publisher.
- Schumpeter, J.A. 1994. *Capitalism, Socialism and Democracy*. Routledge.
- Slavova, M. 2014. Consumerism as a source for innovation and product development.
- Stets, J.E. & Burke, P.J. 2003. A sociological approach to self and identity. *Handbook of self and identity*, 128152.
- Tarlock, A.D. 2001. Ideas without Institutions: The Paradox of Sustainable Development. *Indiana Journal of Global Legal Studies*, 9(1): 35-49.
- Trott, P. 2017. *Innovation management and new product development*. Sixth Edition ed. Harlow, England: Pearson.
- Wang, Z., Zhang, B. & Guan, D. 2016. Take responsibility for electronic-waste disposal. *Nature News*, 536(7614): 23.
- Zhang, K., Schnoor, J.L. & Zeng, E.Y. 2012. E-waste recycling: where does it go from here? *Environmental Science & Technology*, 46(20): 10861-10867.

# Dosen Perlu Ajarkan Mahasiswa untuk Cerdas Menggunakan Gawai (*Gadget*)

**Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum.**  
Program Studi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

**Drs. I Gusti Bagus Priatmaka, M.M.**  
Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Denpasar  
Jl Nusa Indah Denpasar 80235

*dewiyulianti@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Tulisan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada dosen dan mahasiswa untuk menggunakan gawai (*gadget*), yang di dalamnya tentu ada paket internet untuk mengakses media sosial dengan cara yang cerdas. Hal ini sangat penting untuk didiskusikan mengingat saat ini sering terjadi kelalaian mahasiswa dalam mengikuti kuliah, seperti melihat media sosial saat perkuliahan dan juga terjadi banyak masalah lainnya karena penggunaan gawai dengan cara berlebihan.

Dua hal utama yang diulas dalam tulisan ini adalah tentang bagaimana cara dosen memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk cerdas dalam menggunakan gawai untuk menjadi generasi muda dengan pribadi yang makin hari, makin baik dan kedua, nilai-nilai karakter bangsa apa saja dari 18 nilai-nilai karakter bangsa yang ada dapat ditingkatkan dengan menggunakan gawai (*gadget*) dengan cara cerdas.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dibarengi dengan meluasnya penggunaan internet sejak tahun 2001 memang memberikan kemudahan dalam banyak sisi kehidupan manusia terutama di bidang pendidikan. Mudahnya mengakses segala informasi dan berbagai berita adalah dampak terbaik dari perkembangan teknologi dewasa ini. Gawai di tangan bagaikan dunia ada dalam genggamannya. Apapun dapat ditelusuri dengan mudah. Satu hal penting yang patut diingat adalah apapun dalam hidup selalu memiliki dampak baik dan juga buruk karena hidup ini adalah sebuah realita yang terbungkus dualitas, demikian juga dengan maraknya penggunaan gawai lengkap dengan jaringan internetnya.

Tulisan ini dimaksudkan untuk memahami pentingnya dosen mengajarkan mahasiswa untuk menggunakan gawai (*gadget*) dengan cerdas. Hal ini sangat signifikan dan perlu untuk dipahami, mengingat saat ini sering terjadi kemerosotan karakter anak bangsa seperti bergesernya nilai etika dalam kehidupan yang disebabkan oleh menurunnya karakter peduli sosial dan kedisiplinan yang diakibatkan oleh penggunaan gawai yang tanpa batas. Pesona gawai dan media sosial sering mencengkram siapa saja sehingga tanpa sadar waktu bergulir dan tak dapat dikembalikan lagi, terbuang sia-sia tanpa menghasilkan apa-apa.

Sehubungan dengan uraian di atas, ada dua hal pokok yang dibahas dalam tulisan ini. Pertama, bagaimana cara dosen memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk cerdas dalam menggunakan gawai untuk menjadi generasi muda dengan pribadi yang makin hari, makin baik. Kedua, nilai-nilai karakter bangsa apa saja dari 18 nilai-nilai karakter bangsa yang ada dapat ditingkatkan dengan menggunakan gawai dengan cara cerdas.

### **Pembahasan**

Dosen adalah pendidik yang menjadi panutan mahasiswanya. Mahasiswa pada umumnya sangat patuh pada dosennya. Untuk itu, dalam proses belajar mengajar, mata kuliah apapun yang diajarkan dosen, dosen perlu menekankan nilai-nilai karakter bangsa yang harus dipahami dan ditingkatkan untuk menjadi generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia. Pada saat memulai perkuliahan, dosen wajib menanyakan kabar mahasiswa dan juga menyelipkan nasihat singkat mengenai 18 nilai-nilai karakter bangsa yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Tidak harus ke 18 nilai-nilai karakter bangsa tersebut harus dipaparkan dalam pertemuan, tetapi cukup satu atau dua karakter saja agar tidak keluar dari rencana studi yang telah digariskan.

Cara dosen memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk cerdas dalam menggunakan gawai untuk menjadi generasi muda dengan pribadi yang makin hari, makin baik adalah sebagai berikut.

1. Berikan aturan di dalam kelas bahwa selama proses perkuliahan tidak diperbolehkan membuka gawai (*gadget*) kecuali untuk mencari materi atau kepentingan yang tidak dapat dipisahkan.
2. Memulai kelas dengan *ice breaking* tentang pentingnya menggunakan gawai (*gadget*) dengan cerdas.
3. Menyarankan penggunaan aplikasi YourHour di android atau *screen time* di Iphone untuk mengontrol diri, seberapa lama menggunakan gawai dalam sehari.
4. Yang terpenting, berikan contoh *action* kepada mahasiswa dengan cara tidak membuka gawai (*gadget*) selama proses belajar mengajar.

### **Nilai-nilai karakter bangsa yang dapat ditingkatkan.**

Dari 18 nilai-nilai karakter bangsa yang ada sehubungan dengan penggunaan gawai (*gadget*) dengan cara cerdas, nilai karakter bangsa yang dapat digarisbawahi adalah nilai karakter komunikasi dan peduli sosial. Kecanduan menggunakan gawai (*gadget*) yang termasuk di dalamnya adalah menggunakan sosial media akan sangat berpengaruh terhadap

komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitar kita. Kecerdasan yang diabaikan dalam menggunakan gawai dan sosial media yang umum terjadi, yang mengakibatkan menurunnya nilai karakter komunikasi dan peduli sosial adalah sebagai berikut.

### **1. Mengungkapkan keburukan orang lain dengan cara terbuka atau dengan gaya bahasa tertentu untuk memenuhi ego yang sedang marah.**

Sering terjadi konflik di dalam keluarga atau masyarakat, sekelompok orang sangat senang dan puas dapat menebar keburukan orang lain di media sosial. Mereka sering tidak adil dalam menggunakan sosial media. Kegemaran mengunggah hal-hal buruk tentang orang lain hanyalah memenuhi ego agar dirinya tampak menjadi baik di mata orang lain. Memuntahkan kata-kata seperti “muak” “benci” “tidak tahu malu” atau ujaran kebencian lainnya diharapkan mampu menjadikan diri mereka lebih baik di mata pembacanya, padahal hal itu hanya mengotori dirinya sendiri. Sebaliknya, mereka mengunggah hanya hal-hal baik tentang orang-orang yang mereka cintai, seperti kata “syukurlah”, “*astungkara*”, “anak dengan senyum manis”, “anak harapan bangsa” dan sebagainya. Hal ini juga dimaksudkan untuk mendapatkan pengakuan bahwa orang-orang yang mereka cintai adalah orang-orang yang baik dan sempurna, padahal kesempurnaan hanyalah milik Sang Pencipta, dan setiap ciptaanNya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk itu, kita wajib bijak menggunakan sosial media, menggunakannya untuk meningkatkan karakter jujur, jujur mengakui bahwa bukan orang-orang yang kita cintai saja, bukan orang-orang yang ada hubungan darah dengan kita saja memiliki kebaikan, tapi semua manusia ciptaan Tuhan pasti diciptakan dengan *strength* dan *weakness*.

Beberapa waktu lalu, viral berita di sosial media, seorang wanita menjelek-jelekan agama lain. Dengan maraknya penggunaan gawai yang di dalamnya terdapat berbagai media sosial, berita tersebut beredar dengan sangat cepat ke seluruh jagat raya. Berita yang meresahkan itu tentunya akan menuai berbagai opini yang akhirnya membuat banyak orang merasa tidak tenang, gelisah dan hatinya tidak damai. Dalam ketidakdamaiannya itu, tidaklah mungkin ada kebahagiaan hidup. Dalam hal ini, semua orang dapat mengakses berita tersebut dengan mudah melalui *smart phone*. Orang cerdas menggunakan gawai dengan cerdas dan merespons berita di media sosial juga dengan cerdas.



Gambar 1: Tatkala Gawai Menjadi Belunggu Nilai Karakter Komunikasi dan Peduli Sosial  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2021)

## 2. Menggunakan gawai (*gadget*) dan media sosial tanpa batas waktu.

Dengan beredarnya berita di media massa tentang bahaya penggunaan gawai yang berlebihan, saat ini mulai ada ketakutan di masyarakat sehingga banyak pasangan muda memberikan jadwal kepada anak-anak mereka dalam menggunakan gawai untuk main *game*, mengakses media sosial, dan sebagainya. Ada yang menerapkan aturan hanya di hari libur dengan waktu 2 jam sehari, dan aturan lainnya yang telah disepakati. Hal ini sangatlah baik untuk perkembangan anak-anak terutama untuk kesehatan mereka baik mental maupun jasmani. Lalu bagaimana dengan orang dewasa? Harrell (2004:1) menjelaskan bahwa *a positive attitude is the foundation of a successful life*. Hendaknya yang dewasa bersikap positif, memberi contoh kepada yang lebih muda. *Your action talks louder than your words*, memberi contoh dengan tindakan jauh lebih baik dari pada menasehati saja.

Selain itu, setiap pertemuan dengan siapa pun, hendaknya disepakati penggunaan gawai (*gadget*) dengan terbatas sehingga tidak mengurangi kepedulian terhadap sesama dan juga terjadi komunikasi yang baik. Menggunakan gawai dengan cerdas tentunya membuat penggunaannya menjadi lebih cerdas dengan segala aplikasi yang ada, tetapi tidak menjadikan orang yang dekat menjadi jauh dan yang jauh menjadi dekat. Banyak masalah terjadi karena penggunaan gawai dengan cara berlebihan, dengan cara tidak cerdas. Gawainya *smart (smart phone)* tapi yang menggunakan tidak *smart*. Berbicara dengan pasangan, dengan anak dan anggota keluarga lainnya, tetapi mata tidak lepas dari gawai yang dipegang. Hal ini tentu membuat kepribadian masing-masing orang menjadi merosot. Penghargaan dan *respect* kepada orang lain jadi merosot. Saat di rumah misalnya, setiap orang yang sedang bersama anggota keluarga lain di hadapannya, hendaklah hati dan mata tertuju pada anggota keluarga lainnya, bukan pada gawai yang menyajikan berbagai hal menarik yang menjadikan kecanduan.

Demikian pula dengan di tempat kerja, hal yang sama juga harus diterapkan untuk menjalin komunikasi dan menjaga kepedulian sosial dalam kehidupan. Seiring berjalannya waktu, setiap orang memiliki kemampuan untuk memiliki gawai untuk mengakses media sosial yang sangat terbuka dalam informasi sehingga penggunaan gawai di setiap kesempatan sudah tidak menjadi hal istimewa lagi. Ke depannya, semoga setiap orang mulai kembali ke era sebelum tahun 2000, kembali membaca buku, surat kabar dan media cetak lainnya saat menunggu atau mengisi waktu luang sehingga merasakan indahnya waktu tanpa telepon genggam di genggam.

### Simpulan

Dari urain yang telah dipaparkan pada bagian pembahasan di atas, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Dosen perlu mengajarkan mahasiswa untuk cerdas menggunakan gawai dan media sosial dengan cara memberikan aturan di dalam kelas bahwa selama proses perkuliahan tidak diperbolehkan membuka gawai (*gadget*) kecuali untuk mencari materi atau kepentingan yang tidak dapat dipisahkan, memulai kelas dengan *ice breaking* tentang pentingnya menggunakan gawai (*gadget*) dengan cerdas, dan yang terpenting, memberikan contoh *action* kepada mahasiswa dengan cara tidak membuka gawai (*gadget*) selama proses belajar mengajar. Nilai karakter bangsa yang dapat dikembangkan dengan menggunakan gawai secara cerdas adalah nilai karakter komunikasi dan peduli sosial.

### **Daftar Pustaka**

- Harrell, Keith. 2004. *Attitude is Everythinngs*. New York: HarperColin
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta.

## **Kode Perempuan Pada Poster “*Bali Like de Beaute*”**

**Ida Ayu Dwita Krisna Ari**

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

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas secara deskriptif kode perempuan dalam poster sebagai media konstruksi citra budaya Bali. Kode adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial untuk memungkinkan satu pesan disampaikan dari seseorang ke orang lainnya. Menurut Barthes, kode merupakan suatu agen atau perantara yang selalu hadir dalam literatur. Kode inilah yang menentukan dan yang berperan paling penting untuk membangkitkan makna melalui cara yang serupa dengan cara bahasa melakukan peran mediasinya. Perempuan dalam poster *Bali like de beaute* memiliki makna denotasi dan makna konotasi (kode hermeneutik, kode narasi, kode semantik, kode simbolik dan kode kebudayaan) telah didapatkan sebuah temuan bahwa pada poster Bali ini menghadirkan tanda visual yang memperlihatkan budaya Bali dengan kehidupan masyarakat yang harmonis tanpa adanya kekerasan, semuanya dihadirkan secara menarik dengan objek utamanya seorang perempuan Bali. Perempuan yang dihadirkan adalah perempuan yang bertelanjang dada sebagai sebuah daya tarik yang eksotis, natural, murni, jujur dan apa adanya.

*Kata Kunci: perempuan telanjang dada, poster, kode kebudayaan, desain komunikasi visual*

### **Pendahuluan**

Dalam *Encyclopaedia of Britanica* yang dikutip Pirous menyatakan bahwa poster adalah bentuk pengumuman yang dicetak, ditulis atau digambar dan disampaikan kepada umum secara terbuka. Ruang lingkup yang dibawa media poster adalah pesan-pesan visual dan tekstual dari manusia kepada manusia lain. Pesan tersebut direproduksi untuk diperlihatkan ke publik. Karena memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan, maka poster harus memiliki tampilan yang menarik perhatian bagi khalayaknya.

Di Nusantara pada masa pemerintahan kolonial Belanda, poster digunakan untuk merebut simpati dan dukungan rakyat, baik untuk kepentingan jangka pendek ataupun jangka panjang. Tahun 1912 misalnya, beredar poster tentang rekrutmen serdadu di Hindia-Belanda. Poster tersebut dirancang secara cermat dengan mencantumkan jumlah gaji yang diperoleh seorang serdadu. Besarnya uang tentu ditonjolkan untuk merangsang anak negeri mendaftarkan diri sebagai serdadu kolonial (Adityawan, 2010:139).

Kemudian di tahun 1920-an, poster juga menjadi sebuah media yang sangat dimanfaatkan oleh pemerintah kolonial Belanda untuk mempublikasikan Bali sebagai daerah yang eksotik, dengan menghadirkan kehidupan masyarakat, budaya dan keindahan alamnya. Media poster dengan menghadirkan perempuan Bali sangat berperan besar dalam mengonstruksi citra Bali yang eksotik. Hingga akhirnya, Bali tumbuh sebagai sebuah daerah tujuan pariwisata yang didambakan oleh para orientalis. Selain sumber daya alamnya yang menarik untuk dijadikan objek pariwisata, kegiatan-kegiatan keagamaan atau upacara ritual yang dilakukan oleh masyarakat Bali juga menjadi salah satu daya tarik para wisatawan. Kebudayaan yang dimiliki Bali pada akhirnya menjadi sebuah daya tarik bagi para wisatawan dari luar maupun dalam negeri. Citra tentang Bali yang harmonis dan eksotik secara luas diterima hingga saat ini.

Dengan menggunakan media poster, pemerintah kolonial Belanda berhasil memperlihatkan citra eksotik Pulau Bali. Bali pun merupakan daerah pariwisata yang terkenal hingga ke mancanegara. Citra yang melekat pada pulau Bali sampai saat ini adalah sebagai pulau surga terakhir dengan berbagai daya tariknya baik keindahan alamnya maupun tradisi yang masih dijaga kuat hingga saat ini. Pernyataan ini dikuatkan oleh Robinson (2006:v) dalam bukunya yang menuliskan bahwa Bali adalah sebuah daerah wisata dengan bentang alam yang mengagumkan, masyarakat dengan adat-istiadat dan tradisi yang kokoh. Nyaris tak ada keraguan lagi bahwa Bali itu eksotik, indah dan menawan. Pada penelitian ini akan dibahas kode perempuan dalam poster sebagai media konstruksi citra budaya Bali.

### **Pembahasan**

Menurut Pilliang (1998:17), kode adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial untuk memungkinkan satu pesan disampaikan dari seseorang ke orang lainnya. Kemudian menurut Barthes, kode merupakan suatu agen atau perantara yang selalu hadir dalam literatur. Kode inilah yang menentukan dan terpenting membangkitkan makna dengan cara yang serupa dengan cara bahasa melakukan peran mediasinya. Cara kode maupun bahasa beroperasi sedemikian rupa, sehingga terkesan sebagai suatu yang netral-sebuah objektivitas. Kode ini digunakan untuk membahas makna perempuan dalam poster *"Bali like de beaute"*.



Poster “Bali like de Beaute” dengan memperlihatkan perempuan Bali yang bertelanjang dada sedang mandi .  
Karya W.O.J Nieuwenkamp. 1930

Poster dengan *headline* “*Bali like de beaute*” ini memiliki makna secara denotasi perempuan telanjang dada yang sedang mandi di pancuran. Perempuan ini memperlihatkan payudaranya dengan jelas karena telanjang dada. Pada bagian pusar sampai kaki tertutup oleh selembur kain berwarna coklat. Cara berpakaian perempuan Bali yang seperti ini merupakan cara berpakaian penduduk Bali pada tahun 1930-an. Selembur kain yang berbentuk segi empat biasanya berupa kain katun yang berwarna coklat yang menjangkau menutupi dari pusar sampai kaki. Bagian yang lebih atas terlihat telanjang dada. Masyarakat Bali biasanya mandi paling sedikit dua kali sehari pada tempat mandi seperti pancuran yang nampak dalam poster. Pancuran merupakan sumber mata air yang digunakan sebagai tempat mandi. Di antara pancuran pada latar belakang terdapat bebatuan sebagai tempat atau batas area permandian. Kemudian pada bagian bawah poster terdapat tulisan *Bali like de beaute* sebagai tanda verbal.

Dengan **kode hermeneutik** aspek teka-teki, ilustrasi perempuan menjadi indeks yang digambarkan dengan perempuan telanjang dada, yang sedang beraktivitas mandi di pancuran ini memiliki makna konotasi yang berarti perempuan Bali yang cantik. Hal ini berhubungan dengan teka-teki yang memberikan pertanyaan siapakah perempuan yang sedang mandi dan di daerah mana kegiatan ini berlangsung. Jawaban dari teka-teki ini bisa dijawab dengan melihat *headline* yang berbunyi *Bali like de beaute*, yang dengan jelas berarti Bali adalah sebuah keindahan atau kecantikan. Jadi, perempuan yang mandi tersebut adalah perempuan Bali yang terbiasa mandi di pancuran dengan busana *kamen*

saja sebagai menutup bagian bawah badan, sementara pada bagian atasnya terlihat telanjang dada.

Dalam **kode narasi**, ilustrasi perempuan merupakan ikon yang memiliki makna konotasi yaitu menghadirkan perempuan Bali yang sedang mandi di pancuran. Perempuan dengan warna kulit coklat ini digambarkan dengan telanjang dada. Payudaranya terlihat sangat jelas, rambut yang terpusung dibelakang, posisi badan menghadap ke kanan, dengan lirikan mata ke kiri. Tangan kirinya berada di bawah pusar memegang *kamen* (kain penutup badan bagian bawah). Kemudian tangan kanannya tidak tampak karena tertutup oleh air pancuran. Perempuan ini mengenakan *kamen* atau kain penutup bagian bawah yaitu dari pinggang hingga kaki yang berwarna coklat. Kamen ini terlihat polos, tanpa motif dalam keadaan basah.

Dengan **kode semantik** atau konotasi yang berhubungan dengan aspek feminim, ilustrasi perempuan ini memiliki makna konotasi perempuan cantik, lemah gemulai yang menarik. Perempuan ini memperlihatkan lekuk tubuh yaitu postur tubuh perempuan Bali yang ideal yang sering disebutkan sebagai tubuh yang "*langsing lanjar*" (tinggi langsing). Postur tubuh seorang perempuan dalam penilaian masyarakat Bali sehari-hari yang memiliki tubuh langsing lanjar merupakan penilaian berdasarkan kesan yang timbul dari pengamatan terhadap tubuh perempuan. Dengan ukuran tubuh yang langsing lanjar memungkinkan perempuan Bali memiliki cara berjalan yang lemah gemulai. Cara berjalan ini menimbulkan ketertarikan bagi orang yang melihatnya. Objek utama yang menghadirkan perempuan sedang mandi dilihat oleh para orientalis Barat-pada masa pemerintahan kolonial Belanda sebagai sesuatu yang menarik. Sementara aktivitas-aktivitas lain yang merupakan tindak kekerasan sangat dihindarkan untuk dipublikasikan. Semua tindakan masyarakat diatur oleh Belanda dalam kebijakan pemerintahannya yang disebut *Baliseering*. Hadirnya perempuan bertelanjang dada, secara konotasi berarti sesuatu yang sensual, eksotis, merangsang dan penuh keterbukaan. Tanda ini dijadikan objek utama poster sebagai daya tarik bagi yang melihatnya. Citra yang dimunculkan dari tubuh Perempuan ini adalah citra eksotis.

Sesuai dengan proyek *Baliseering*, ke-eksotis-an Bali merupakan hal yang digunakan untuk mengkonstruksi citra terhadap pulau ini. Citra eksotis pun melekat pada Bali hingga salah satu sebutan untuk Bali adalah pulau dada telanjang. Payudara perempuan Bali merupakan salah satu daya tarik pada zaman itu. Bali menjadi terkenal dengan penekanan khusus pada daya tarik seksualnya. Persoalan mengenai eksploitasi stereotip daya tarik seksualitas serta organ-organ tubuh perempuan merupakan salah satu realitas yang amat menonjol dalam representasi poster ini.

Dalam kode semantik ini juga berhubungan dengan aspek kesukuan, perempuan yang mandi ini memiliki makna konotasi terhadap kecantikan. Hal ini bisa dilihat berdasarkan ungkapan masyarakat Bali tentang kecantikan perempuan Bali. Ungkapan itu terlihat dari penggambaran perempuan pada poster, yaitu dari bentuk pipi, dagu dan payudaranya. Merujuk pada pipi yang bagus sering juga diungkapkan "*pipine sekadi duren ajuring*" (pipinya bagaikan sejuring isi buah durian) (Sudiarta, 2006: 77). Daging buah durian yang sangat membangkitkan selera untuk melahapnya, adalah isi buah yang masak di pohon, daging buahnya tebal dan tidak rusak karena lembek. Kondisi ini sangat sesuai dengan pipi seorang gadis yang berkulit coklat bersih, badannya berisi sehingga pipinya terlihat semakin montok, kulit wajahnya kencang, tidak cekung karena kurus sehingga menimbulkan rasa gemas oleh orang yang melihatnya. Kemudian dilihat pada

dagunya, perempuan ini memperlihatkan dagu seperti buah *pangi* yaitu bentuk dagu yang berbentuk lancip dan tonjolan dagu membentuk seperti sebuah segitiga mirip seperti struktur dasar bentuk buah pangi. Ungkapan ini merupakan cerminan dagu yang mungil, sangat menarik dipandang. Selanjutnya yang paling jelas terlihat adalah buah dadanya. Perempuan telanjang dada ini memperlihatkan payudaranya, ungkapan masyarakat Bali tentang payudara yang bagus ini disebutkan “*susune nyangkih kadi nyuh gading kembar*” yaitu sepasang kelapa gading. Ungkapan untuk menginterpretasikan wujud visual pada payudara seorang perempuan Bali. Secara keseluruhan perempuan ini terlihat begitu menarik dan eksotik.

Perempuan telanjang dada ini merupakan orang Bali yang hidup pada tatanan kehidupan tahun 1920-an, di mana wilayah Bali merupakan wilayah dengan pemerintahan kerajaan dengan dipimpin oleh seorang raja. Setiap wilayah kekuasaan terdapat satu raja. Perempuan telanjang dada ini adalah bagian dari penduduk atau suku Bali yang berada pada pemerintahan seorang raja. Sementara pada saat yang sama, perempuan ini juga merupakan orang yang sedang berada pada pemerintahan kekuasaan kolonial Belanda.

Dengan **kode simbolik** yang berhubungan dengan aspek kemenduaan, ilustrasi perempuan memiliki makna konotasi kepolosan, kejujuran, kemurnian, keluguan, dan natural. Perempuan Bali yang terbuka dengan tatapan yang polos dan sangat jujur menunjukkan kebanggaannya pada sebuah kepribadian Bali yang apa adanya. Perempuan ini sedang mandi, kegiatan ini memiliki makna simbolik yang berhubungan dengan aspek psikologi, tentang kebersihan badan dan pikiran. Dengan mandi, maka badan akan terasa segar, bersih dan bisa memberikan kenyamanan, pikiran pun akan menjadi lebih tenang dengan badan yang segar. Sedangkan bagi kolonial Belanda, cara berpakaian masyarakat Bali khususnya perempuan Bali menunjukkan sesuatu yang sangat eksotis.

Dengan **kode kebudayaan** yang berhubungan dengan aspek pengetahuan, ilustrasi perempuan memiliki makna konotasi ikon perempuan Bali yang sangat eksotis dengan daya tarik telanjang dada. Bagi para calon turis yang ada di Barat menjadi memiliki bayangan yang memang benar-benar tahu bagaimana Bali dengan perempuannya yang sangat menarik. Poster ini memberikan informasi dan gambaran keindahan Bali dengan perempuan telanjang dadanya yang sangat eksotik, menjadi daya tarik bagi para calon turis untuk mengunjungi Bali.

Dilihat dari kode kebudayaan dengan aspek suara-suara yang bersifat kolektif, ilustrasi perempuan memiliki makna pembentukan citra Bali yang indah, harmonis dan tenang. Bali dengan berbagai citra yang melekat padanya merupakan pembentukan dari suara-suara kolektif para kolonial Belanda dalam merumuskan Bali sebagai sebuah daerah yang memiliki citra harmonis, dengan berbagai usaha seperti dengan kebijakan *Baliseering*, kemudian dipublikasikan melalui media poster pariwisata Bali. Citra Bali ini merupakan hasil konstruksi dari pihak kolonial Belanda. Dengan kekuasaan kolonial, Bali merupakan sebuah pulau yang dikonstruksi dari citra yang dis-harmonis menjadi harmonis, yang begitu tenang dan jauh dari hal-hal yang politis dan kekerasan.

Kesimpulan makna konotasi dari ilustrasi perempuan dilihat dari kode hermeneutik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi dan kode kebudayaan adalah seorang perempuan Bali yang cantik dan eksotik dengan tatapan yang lugu. Perempuan ini memperlihatkan kejujuran, kepolosan dari cara berpakaian dan tatapannya. Hadirnya perempuan telanjang dada merupakan salah satu strategi pemerintah kolonial Belanda dalam mengkonstruksi citra Bali menjadi eksotik.

## Penutup

Perempuan dalam poster *Bali like de beaute* memiliki makna denotasi dan makna konotasi (kode hermeneutik, kode narasi, kode semantik, kode simbolik dan kode kebudayaan) telah didapatkan sebuah temuan bahwa pada poster Bali ini menghadirkan tanda visual yang memperlihatkan budaya Bali dengan kehidupan masyarakat yang harmonis tanpa adanya kekerasan, semuanya dihadirkan secara menarik dengan objek utamanya perempuan Bali. Perempuan yang dihadirkan adalah perempuan yang bertelanjang dada sebagai daya tarik yang eksotis, natural, murni, jujur dan apa adanya. Hadirnya ikon perempuan Bali sebagai obyek utama poster merupakan strategi kolonial Belanda dalam mempublikasikan Bali sebagai sebuah tempat yang menarik untuk dikunjungi. Setiap tanda yang dihadirkan dalam poster memiliki makna konotasinya yang merepresentasikan Bali, dan setiap tanda memberikan citra terhadap Bali, serta hadirnya poster Bali ini bisa dikonotasikan sebagai pengkonstruksian Belanda terhadap budaya Bali.

## Kepustakaan

- Adityawan, Arief. (2010) *Tinjauan Desain Grafis*. Concept. Jakarta.
- Nuriarta, I. W. (2019). Tanda Dan Makna Kartun Politik Koran Jawa Pos Tahun 2019. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 366–371. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.795>
- Picard, Michel (1992) *Bali: Tourisme culturel et culture touristique atau Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*, Paris. terjemahkan oleh Jean Couteau dan Warih Wisatsana (2006), KPG dan Forum Jakarta-Paris. Jakarta
- Piliang, Yasraf Amir (2009) *Posrealitas; Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Pirous, AD. (2006) *Sejarah Poster Sebagai Alat Propaganda Perjuangan di Indonesia* (Jurnal FSRD- ITB)
- Robinson, Geoffrey (2006) *Sisi Gelap Pulau Dewata : Sejarah Kekerasan Politik*, LkiS. Yogyakarta.
- Sudiarta, I Wayan (2006), *Rekonstruksi Visual Konsep-Konsep Kecantikan Tradisional Wanita Bali dan Manifestasinya di Dalam Kehidupan Masyarakat Bali Masa Kini* (Tesis Universitas Udayana)-Denpasar.

# Signifikansi Nilai Karakter Menghargai Prestasi Dalam Kehidupan Kampus

**Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum.**

Program Studi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar.

Jl Nusa Indah Denpasar 80235

*dewiyulianti@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Nilai karakter menghargai prestasi sangat penting dimiliki oleh setiap orang, terutama dalam kehidupan kampus. Nilai karakter “menghargai prestasi ini” sangat dibutuhkan pada saat ada kompetisi maupun dalam kegiatan lainnya, misalnya dalam rapat ataupun kegiatan diskusi. Ada dua hal pokok yang diulas dalam tulisan ini, yaitu (a) apa yang dimaksud dengan nilai karakter menghargai prestasi dan (b) mengapa nilai karakter ini sangat penting dalam kehidupan kampus.

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang nilai karakter menghargai prestasi dan juga pentingnya nilai karakter ini dalam setiap gerak aktivitas kehidupan kampus. Tulisan ini bermanfaat tidak hanya bagi mahasiswa namun juga bagi seluruh sivitas akademika kampus.

*Kata kunci: nilai karakter, menghargai prestasi, kehidupan kampus.*

## Pendahuluan

Tulisan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman tentang nilai karakter menghargai prestasi dan pentingnya nilai karakter ini untuk dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sebuah kampus. Untuk memiliki karakter menghargai prestasi, seperti juga nilai-nilai karakter lainnya, memerlukan latihan dan usaha sebagai bagian dari pengembangan diri (*self-improvement*). Dalam ungkapan bahasa Inggris dikatakan bahwa *improvement strats with “I”*, yang artinya adalah pengembangan atau peningkatan diri dimulai dari diri setiap orang.

Karakter menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang harus dimiliki oleh peserta didik, dosen dan seluruh sivitas akademika dalam kehidupan kampus. Karakter menghargai prestasi harus dimiliki untuk dapat menggunakan kemampuan sebaik mungkin dalam menggapai cita-cita masa depan, bersyukur atas prestasi sekecil apapun yang telah diraih, dan juga menerima serta menghargai hasil usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain.

Di dalam kehidupan kampus, nilai karakter menghargai prestasi sangat memegang peranan penting karena dengan memiliki nilai karakter ini, hubungan baik akan terjalin satu sama lain, sehingga kehidupan harmonis dan penuh kebahagiaan akan terjalin. Ketika setiap orang mampu mengembangkan nilai karakter menghargai prestasi ini, maka karakter baik lainnya akan bertumbuh juga dalam diri, terutama dalam hal menurunkan ego sehingga kepribadian baik ini akan dibawa juga dalam kehidupan keluarga maupun masyarakat yang lebih luas.

Kehidupan kampus tidak dapat dilepaskan dari kompetisi untuk menumbuhkan semangat belajar dan memberikan *reward* kepada yang berprestasi. Sebuah kompetisi pasti menghasilkan pemenang. Bagi yang tidak berhasil menjadi pemenang dalam sebuah kompetisi, harus menerima kekalahan dengan lapang dada dan menghargai prestasi pemenang. Dalam tulisan ini dijelaskan dua hal pokok yaitu (a) apa yang dimaksud dengan nilai karakter menghargai prestasi dan (b) mengapa nilai karakter ini sangat penting dalam kehidupan kampus. Kedua hal ini dipaparkan pada bagian pembahasan di bawah ini.

### **Pembahasan**

Kemendiknas (2011) telah mengidentifikasi 18 nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada peserta didik yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Dalam tulisan ini, dibahas khusus tentang apa itu nilai karakter menghargai prestasi. Nilai karakter menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan untuk dapat menggunakan kemampuan sebaik mungkin dalam mencapai cita-cita, mensyukuri prestasi yang telah diraih, menghargai hasil usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain.

Nilai karakter menghargai prestasi sangat penting dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan kampus karena dengan memiliki nilai karakter menghargai prestasi setiap orang akan menerima kekalahan dalam kompetisi dan kegiatan lainnya dengan ikhlas dan lapang dada. Salah satu contoh kegiatan kompetisi yang diikuti oleh mahasiswa adalah pemilihan mahasiswa berprestasi. Dalam ajang kompetisi ini, setiap program studi mengirimkan mahasiswanya yang berlomba di tingkat fakultas, kemudian pemenang di tingkat fakultas akan berkompetisi kembali di tingkat institut. Para mahasiswa yang keluar sebagai pemenang hendaknya tidak terlalu berbangga hati, demikian pula yang tidak keluar sebagai pemenang, tidak perlu berkecil hati karena setiap kompetisi pasti ada pemenang dan ada juga yang tersisih. Tidak semuanya bisa jadi pemenang.

Hal yang terpenting adalah menjadi pemenang atas kekecewaan diri sendiri, bahwa setiap kejadian dalam hidup selalu ada hikmahnya atau dalam bahasa Inggris, *every cloud has a silver lining*. Kekalahan pun memberikan hikmah bagi setiap orang karena dengan kekalahan setiap orang berlatih untuk mengembangkan nilai karakter menghargai prestasi, menghargai prestasi diri sendiri yang sudah mampu masuk ke sebuah kompetisi dengan sebuah keyakinan diri, bisa kalah dan juga bisa menang. *Celebrating small win*, merayakan kemenangan kecil adalah hal istimewa untuk membuat hati selalu bersyukur.

Selain kegiatan kompetisi yang diikuti oleh mahasiswa, ada juga pemilihan dosen berprestasi. Untuk kompetisi ini, biasanya dosen merasa agak sungkan berkompetisi sehingga kompetisi ini minim peminat. Kompetisi lainnya yang diminati banyak dosen

adalah kompetisi dana DIPA untuk Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang terbagi dalam beberapa program seperti Penelitian Dasar Perguruan Tinggi (PDUPT), Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Penelitian Dosen Muda (PDM).

Pengajuan proposal Penelitian Dasar Perguruan Tinggi (PDUPT), Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Penelitian Dosen Muda (PDM) yang diadakan setiap tahun juga merupakan ajang untuk mengembangkan nilai karakter menghargai prestasi karena dalam kompetisi dana DIPA ini tentunya ada proposal yang tidak didanai. Kompetisi ini adalah kompetisi sehat dan transparan untuk melatih diri yang dapat diikuti oleh semua dosen sesuai dengan syarat dan ketentuan yang sudah ditetapkan pada masing-masing program.

Setiap dosen berhak untuk berkompetisi untuk melaksanakan tri dharma perguruan tinggi, termasuk para dosen yang mendapat tugas tambahan. Kompetisi ini pun akan menghasilkan proposal yang didanai dan proposal yang tidak didanai. Jika belum beruntung, untuk proposal yang belum didanai, tetap bisa dilaksanakan secara mandiri atau diajukan ke pusat, untuk pendanaan dan skim yang lebih luas. Dalam kompetisi ini, sama seperti kompetisi mahasiswa, para pemenang tidak harus terlalu berbangga hati dan yang belum beruntung tidak harus berkecil hati. Pada kondisi berhasil ataupun gagal, setiap orang akan belajar dan mampu mengembangkan nilai karakter menghargai prestasi. Yang belum beruntung, hendaknya menghargai prestasi para pemenang dan menghargai prestasi diri sendiri yang sudah berhasil membuat sebuah proposal. Belajar dari kegagalan dan menjadikan orang lain yang sudah berhasil sebagai *role model* dan mengantarkan keberhasilan yang tertunda untuk mendekati pintu keberhasilan yang terang dan gemilang.

Bagi para pemenang, tetap juga hendaknya menghargai yang belum berhasil, karena *big people do not make other people fell small*. Berbagi pengetahuan dengan orang lain, memberikan motivasi serta membesarkan hati yang belum berhasil sehingga orang lain bisa melatih diri untuk terus belajar dan melatih sifat legowo dan tenggang rasa, tidak marah dan berpikir negatif saat kalah. Keyakinan akan *doing the best and God will do the rest* perlu dikembangkan bahwa setiap usaha yang dilakukan hanya berperan 50% dalam sebuah keberhasilan karena sisanya yang 50% adalah karunia Tuhan atau sering disebut sebagai nasib.

Kompetisi dana DIPA untuk Penelitian Dasar Perguruan Tinggi (PDUPT), Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Penelitian Dosen Muda (PDM) yang diadakan setiap tahun adalah latihan untuk kompetisi meraih dana di pusat dengan skim dan dana yang lebih luas. Sikap menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan untuk dapat menggunakan kemampuan semaksimal mungkin, mensyukuri prestasi yang telah diraih, menghargai hasil usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain.



Gambar 1: Dosen saat pemaparan proposal P2S.  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 2: Reviewer dari UNUD dan Undiksha pada pemaparan proposal PKM. (Sumber: dokumentasi LP2MPP, 2021)

Selain nilai karakter menghargai prestasi, dari kedelapan belas nilai karakter yang harus selalu ditingkatkan yaitu karakter 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Nilai karakter religius sudah semestinya menjadi nilai karakter utama yang harus dimiliki dan dikembangkan dengan cara mendekatkan diri pada Tuhan sehingga setiap orang memiliki kesadaran akan sang diri (*self-realization*). Keinsafan diri adalah titik awal untuk mencapai kedamaian hati karena setiap orang sadar bahwa dirinya bukanlah badan tetapi jiwa yang tugas utamanya adalah melayani Tuhan dan mencintai sesama, sehingga tidak ada rasa iri hati atas keberhasilan atau kemenangan orang lain.

Dengan meningkatkan nilai karakter religius, nilai karakter kedua yaitu nilai karakter jujur juga akan meningkat. Kejujuran sangat diperlukan untuk menuju sifat-sifat kebaikan dalam kehidupan ini. Tanpa ada kejujuran, manusia selalu menjauh dari sifat-sifat kebaikan, dan dekat dengan sifat-sifat menipu, mencuri, merampok, korupsi dan dengan menghalalkan segala cara diluar etika dan moral (Dewi Yulianti, 2019:10). Walaupun manusia tidak luput dari kesalahan, tetapi setiap orang harus selalu berjuang dan berupaya

untuk menempatkan kejujuran dalam setiap tindakan karena ketika seseorang menyadari dibohongi, hal tersebut akan sangat menyakitkan, terlebih lagi jika yang dibohongi bukanlah orang bodoh.

Dengan meningkatkan nilai karakter religius, setiap orang akan menjadi lebih jujur dan berpikir seribu kali untuk berbuat tidak jujur, menjaga ucapan dan tingkah lakunya terhadap orang lain, karena orang-orang yang memiliki nilai karakter religius tinggi akan menyadari bahwa *big people do not make other people feel small*, orang hebat tidak akan membuat orang lain merasa rendah atau terhina. Orang dengan karakter seperti itu akan menjadi pribadi yang memiliki *compassion* atau belas kasihan yang tinggi kepada setiap orang, bukan hanya kepada keluarganya atau orang lain yang dia cintai.

### **Kesimpulan**

Nilai karakter menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan untuk dapat menggunakan kemampuan sebaik mungkin dalam mencapai cita-cita, mensyukuri prestasi yang telah diraih, menghargai hasil usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain. Nilai karakter menghargai prestasi sangat penting dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan kampus karena dengan memiliki nilai karakter menghargai prestasi setiap orang akan menerima kekalahan dalam kompetisi dan kegiatan lainnya dengan ikhlas dan lapang dada.

### **Daftar Pustaka**

- Dewi Yulianti, Ni Ketut. Nilai-Nilai Karakteristik dalam Teks Sastra The History of The Life of Ajamila. Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya, [S.l.], v. 19, n. 1, p. 9-12, feb. 2019. ISSN 2528-7516. Available\_at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/pustaka/article/view/61023>>. Date accessed: 3 Juli .2021.doi: <https://doi.org/10.24843/PJIIB.2019.v19.i01.p02>.
- Kemendiknas. 2011. Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta.

# Kreativitas Seni, Film, Dan Media Baru Pada Masa Pandemi Covid-19

I Komang Arba Wirawan

*arbawirawan@isi-dps.ac.id.*

## Pendahuluan

Pada 31 Desember 2019 WHO *China Country Office* melaporkan kasus pneumonia yang tidak diketahui etimologinya di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Pada 7 Januari 2020 Cina mengidentifikasi pneumonia yang tidak diketahui etimologinya tersebut sebagai jenis baru coronavirus (*coronavirus disease*, Covid-19). Pada 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia/*Public Health Emergency of International concern* (KKMMD/PHEIC). Penambahan kasus Covid-19 berlangsung cepat dan sudah terjadi penyebaran antarnegara (Pedoman Pencegahan dan Pengendalian *coronavirus disease* atau Covid-19, Dirjen P2, 2020:11).

Pada 24 April 2020 pukul 12.00 WIB Indonesia melaporkan kasus konfirmasi Covid-19 di 34 provinsi berjumlah 8.211 kasus (sumber data Kementerian Kesehatan RI). Berdasarkan bukti ilmiah, diketahui bahwa Covid-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (droplet), tidak melalui udara. Orang yang paling berisiko tertular penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan pasien Covid-19 termasuk yang merawat pasien Covid-19.

Pemerintah melakukan kampanye *#dirumahaja*, *#kerjadirumah*, dan *#beribadahdirumah* serta kampanye cuci tangan, jaga jarak, jaga kesehatan. Kampanye tersebut dilakukan melalui media *mainstream* televisi nasional, radio, dan media sosial. Kampanye juga dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat, seperti kalangan akademik, mahasiswa, seniman, *YouTuber*, aktivis, dan masyarakat umum lainnya. Berbagai konten kampanye diproduksi, dikonsumsi, dan didistribusi internet secara kreatif.

Pandemi Covid-19 pada saat gelombang persaingan kreativitas dan inovasi 4.0 secara global terjadi dengan pemanfaatan teknologi informasi (TI). TI menjadi budaya media baru persaingan ide kreatif. Kreativitas dipresentasikan ke dalam berbagai konten kreatif yang bersaing memperebutkan sumber ekonomi global. Konten kreatif seni, film, dan YouTube merupakan contoh persaingan media baru dalam memperebutkan penonton. Penonton pada program *streaming* di YouTube diarahkan untuk men-*subscriber*, fungsinya untuk menyatakan bahwa mereka ingin menonton lebih banyak konten yang dipresentasikan.

Jumlah *subscriber* juga merupakan tolok ukur keberhasilan konten. Bagi *YouTuber* hal ini merupakan pundi-pundi untuk memproduksi program yang berkualitas. Program berkualitas didukung oleh kemajuan TI digital membuat percepatan pola produksi, distribusi, dan konsumsi seni, film, dan media baru (YouTube) saat pandemik merupakan peluang ekonomi kreatif. Pandemi ini berdampak negatif kepada berbagai kalangan. Dilihat dari data Kemendikbud dan Kemenparekraf (Sugiarto, 2020), terdapat 226.586 seniman dan pekerja kreatif di seluruh Indonesia. Sementara data Koalisi Seni Indonesia mengungkapkan terdapat 204 acara seni besar yang melibatkan banyak pelaku dan penikmat seni yang ditunda atau dibatalkan selama pandemi. Di pihak lain pandemi juga membuat peluang kreativitas seni film dan media baru (YouTube), untuk merepresentasikan hasil karyanya untuk menghasilkan keuntungan ekonomi.

Berdasarkan pendahuluan tersebut permasalahan yang dibahas adalah bagaimana **meningkatkan kreativitas seni, film, dan media baru (YouTube) pada masa pandemik Covid-19?** Artikel ini dirancang dengan tujuan khusus untuk meningkatkan hasil karya seni pada saat pandemi Covid-19 di masyarakat. Urgensi artikel ini adalah untuk meningkatkan kreativitas seni dalam menghadapi pandemik demi peningkatan pendapatan masyarakat.

### **Pembahasan**

Pandemi Covid-19 menyebabkan kreativitas seni, film, dan media baru (YouTube) menjadi salah satu solusi strategis memenangkan persaingan global. Kegiatan inovasi dan kreativitas yang orisinal dan berkelanjutan bertujuan untuk meningkatkan nilai tambah ekonomi (kapitalisasi). Ide kreatif dan ekonomi kreatif mulai dikenal luas sejak munculnya buku *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* yang ditulis oleh John Howkins. Istilah ekonomi kreatif dimunculkan Howkins ketika melihat ada gelombang ekonomi baru yang melanda Amerika Serikat. Gelombang ekonomi baru itu dicirikan oleh aktivitas ekonomi berbasis **ide, gagasan, dan kreativitas**.

Asumsi Howkins tentang munculnya gelombang ekonomi baru di Amerika Serikat (AS) itu bukan tanpa dasar. Pada tahun 1997 di AS saja perekonomian meraup tidak kurang dari USD 414 miliar hanya dari produk barang dan jasa yang berbasis kreativitas.

Secara definitif, ada banyak tafsiran mengenai pengertian ekonomi kreatif. John Howkins memaknai ekonomi kreatif sebagai "*The creation of values as a result of idea*". Menurutnya, karakter ekonomi kreatif dicirikan oleh aktivitas ekonomi yang bertumpu pada **eksplorasi dan eksploitasi ide-ide kreatif yang memiliki nilai jual tinggi**.

Sementara Roberta Comunian dan Abigail Gilmore dalam buku *Higher Education and the Creative Economy* mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai sebuah konsep ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan sebagai faktor produksi yang utama. Ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai konsep ekonomi pada era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* sumber daya manusia (SDM)

sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Ekonomi kreatif dengan turunan enam belas sektornya, antara lain fesyen, seni, kuliner, desain produk, *game on line*, film, fotografi, video animasi, dan lainnya layak menjadi pilihan strategi untuk terus ditumbuhkembangkan. Fenomena *Gangnam style* yang mewabah menjadi sekadar contoh bagaimana kreativitas dapat menjadi mesin ekonomi baru bagi Korea Selatan (Korsel).

Dapat dikatakan bahwa tidak berlebihan bila Howkins menyebutkan ekonomi baru telah muncul seputar ekonomi kreatif (kreativitas). Hal ini dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual, seperti paten, hak cipta, merek, royalti, dan desain. Ekonomi kreatif akan menjadi lokomotif pertumbuhan ekonomi baru dunia.

### **Meningkatkan Kreativitas Seni**

Korsel membangun K-Pop dengan mengembangkan ide, membangun kreativitas sinergitas, dan kontinuitas. Kini K-Pop mendominasi dunia global karena sinergi dari berbagai pengampu kepentingan. Belajar dari K-Pop Korsel berhasil membangun dunia kreativitas, artinya siapa saja yang berminat untuk menjadi kreatif dan mau melakukan kerja keras yang profesional akan dapat menjadi orang kreatif. Kreatif tidak hanya sekadar bakat yang dimiliki oleh orang tertentu, seperti desainer, *film maker*, *YouTuber*, animator seniman, artis, *dancer*, dan pekerja kreatif seni lainnya. Kreatif merupakan ruang terbuka. Artinya, semua orang mempunyai peluang untuk menjadi dan meraih tahap kreatif. Kuncinya bahwa semua orang berpotensi untuk menjadi kreatif (Nggermanto, 2001:74).

Menjadi orang yang kreatif harus melibatkan respons atau gagasan baru, dapat memecahkan realitas secara realistis, dan menemukan originalitas. Di samping itu, juga mengembangkan potensi kognitif, sikap terbuka, dan siap menerima masukan internal dan eksternal, yang didukung oleh sifat bebas berkreasi, otonom dalam berpikir, percaya pada diri sendiri, dan profesional dalam bersikap. Pencapaian sikap profesional didukung sedikitnya oleh lima generalisasi orang kreatif (The Liang Gie, 2003:28—29). Pertama, kecerdasan (*intelligence*), yang dimiliki seseorang melalui pendidikan formal ataupun informal. Kedua, kegelisahan (*anxiety*), yaitu seseorang yang selalu berpikir di luar kebiasaan secara umum (*out of the box*), selalu berkreasi untuk menemukan sesuatu yang baru. Ketiga, pandangan (*outlook*), yaitu memiliki jangkauan prediksi ke masa depan. Keempat, tata langkah kerja (*procedure*), yaitu memiliki metode yang konsisten dengan tata kerja profesional. Kelima, umur (*age*), dalam hal ini tingkat kreativitas memerlukan kematangan proses dan waktu yang terus berkembang.

### **Konstruksi Berpikir Kreatif**

Menurut KBBI, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Pengertian lainnya adalah perihal berkreasi atau kekreatifan. Robert E. Franken dalam bukunya *Human Motivation* mengatakan bahwa kreativitas diartikan sebagai kecenderungan untuk menghasilkan atau mengenali ide, alternatif, atau kemungkinan-kemungkinan yang berguna dalam memecahkan suatu masalah, berkomunikasi dengan orang lain, dan menghibur diri sendiri ataupun orang lain. Menurutnya ada tiga alasan mengapa orang termotivasi menjadi kreatif, yaitu (1) kebutuhan akan kebaruan, variasi, dan stimulasi yang kompleks, (2) kebutuhan untuk mengomunikasikan ide dan nilai, dan (3) kebutuhan untuk menyelesaikan masalah.

Leandro Antolini, seorang ilustrator dan animator yang berbasis di Barcelona, Spanyol mendefinisikan kreativitas sebagai upaya seseorang untuk mencari jalan keluar

permasalahan yang sedang dihadapi. Kreativitas juga diartikan sebagai seseorang yang datang dengan ide yang orisinal. Menurut Mutia Maritha, salah seorang animator di Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) mendefinisikan kreativitas sebagai sebuah cara manusia dalam menggunakan ide-ide atau imajinasi ketika melakukan sesuatu.

Kreativitas kemudian menjadi cara baru dalam memahami dunia dan menghasilkan solusi. Kreativitas itu terbentuk dari sumber daya yang ada di dalam diri manusia, baik berupa pengetahuan, wawasan, informasi, maupun inspirasi hingga terwujud sesuatu yang baru. Tentu saja kreativitas juga membutuhkan semangat dan komitmen. Semangat saat pandemi membuat masyarakat semakin kreatif karena di rumah saja, banyak berolahraga, berkebun, memasak, dan berkumpul dengan keluarga yang jarang dilakukan saat normal.

### **Kreativitas pada Masa Pandemi**

Di Indonesia Covid-19 telah berlangsung sejak Maret 2020. Hal itu membuat kreativitas para pekerja kreatif ketika kebijakan PSBB atau di rumah saja aktivitas tidak leluasa. Pandemi Covid-19 membuat kehidupan publik di seluruh dunia berubah drastis, terutama pada perubahan aktivitas. Hal ini juga dialami oleh pekerja konten kreatif. Artinya, mereka juga mengalami masa tidak memiliki energi untuk menjadi kreatif, tetapi mau tidak mau mereka juga harus beradaptasi dengan kebiasaan baru.

Masa di rumah saja merupakan masa kreator seni mengisi ulang energi supaya kembali menjadi kreatif. Pekerja seni tidak membutuhkan waktu lama untuk kembali fokus eksplorasi ide dan membuat karya. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat dinamis, fleksibel, dan tanpa batas sehingga menjadi kekuatan bagi pekerja kreatif untuk melewati masa-masa sulit pada awal pandemi.

Di pihak lain terdapat beberapa pekerja kreatif terbiasa bekerja dari rumah jauh sebelum pandemi terjadi, bekerja di mana pun, dan melalui daring menjadi solusi pada masa pandemi. Bekerja saat pandemi dengan adanya kecanggihan teknologi dan media semua kendala dapat diatasi dengan baik. Untuk menjadi kreatif, seseorang harus melihat sesuatu dengan cara baru atau dari perspektif yang berbeda. Di samping itu, juga harus berani memunculkan ide, alternatif, dan kemungkinan-kemungkinan yang memiliki kebaruan, bukan hanya secara kuantitas melainkan juga secara kualitas ataupun keunikannya. Bagaimanapun kondisi yang ditimbulkan pandemi ternyata juga dapat memicu kreativitas.

### **Kreativitas Dapat Dipelajari**

Kreativitas dan inovasi merupakan modal penting untuk mendapatkan keuntungan ekonomi global oleh masyarakat. Menurut studi yang dilakukan oleh George Land, pada dasarnya semua manusia secara alami merupakan makhluk yang kreatif, tetapi manusia belajar menjadi tidak kreatif. Kreativitas dimulai dengan pondasi pengetahuan, belajar disiplin, dan menguasai cara berpikir. Manusia dapat belajar menjadi kreatif dengan bereksperimen, bereksplorasi, berasumsi, dan menggunakan imajinasi. Clayton M. Christensen mengatakan bahwa kreativitas adalah keterampilan yang dapat dikembangkan dan sebuah proses yang dapat dikelola. Kreativitas dapat dipelajari melalui perilaku utama, yaitu mengaitkan (*associating*), mempertanyakan (*questioning*), mengamati (*observing*), berjejaring (*networking*), dan bereksperimen (*experimenting*).

Beradaptasi menjadi hal mendasar pada masa pandemi, seperti sekarang ini, seseorang tidak hanya dituntut untuk melakukan adaptasi kebiasaan baru, tetapi juga adaptasi dalam berkreativitas, khususnya di enam belas subsektor ekonomi kreatif. Artinya,

mencari ide-ide segar dan orisinal terkait dengan topik, metode, dan media. Dalam hal ini topik yang orisinal, metode yang baru, dan media yang tepat untuk merepresentasikan karya. Bentuk struktur berpikir memiliki dasar yang kuat dan jelas (buat *out line*, rancangan tulisan, skema). Cari teori yang mendukung kajian sumber/objek studi, dapat diperoleh, baik dari sumber tertulis, lisan, maupun visual. Cari tinjauan sumber penciptaan yang datang dari karya orang lain, baik ditinjau dari ide, wujud visual, media, maupun teknik. Di samping itu, juga menemukan konsep penciptaan yang tepat. Setiap individu memiliki proses yang berbeda dilihat dari kepribadian, kemandirian, lingkungan, kecerdasan, dan motivasi. Menjelaskan secara runut, terstruktur tahapan penciptaan. Alma Hawkins membagi proses penciptaan menjadi tahap eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan. Gustami Sp. membagi proses kreatif menjadi “tiga tahap enam langkah,” yaitu eksplorasi, perancangan, perwujudan. Analisis dalam tiga tahap dijabarkan menjadi eksplorasi, penggalian landasan teori, perancangan, visualisasi gagasan, dan penilaian/evaluasi. Analisis (deskripsi karya) meliputi ide, tema, wujud visual, media, dan penyajian.

### Film dan Media Baru (YouTube)

Indonesia memiliki jumlah penonton film terbesar di Asia. Di bidang film Indonesia juga terus berkembang dengan peningkatan produksi secara kuantitas dan kualitas. Berikut tabel sepuluh besar film dengan jumlah penonton terbanyak.

No	Judul Film	Jmlh	Produksi	Th	Sutradara
1	Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1	6.858.616	Falcom Picture	2016	Anggy Umbara
2	<i>Dilan 1990</i>	6.315.664	Max Pictures	2018	Fajar Bustomi, Pidi Baiq
3	<i>Dilan 1991</i>	5.253.411	Max Pictures	2019	Fajar Bustomi, Pidi Baiq
4	<i>Laskar Pelangi</i>	4.719.453	Miles Films	2008	Riri Riza
5	<i>Habibie &amp; Ainun</i>	4.583.641	MD Pictures	2012	Faozan Rizal
6	Pengabdian Setan	4.206.103	Rapi Films, CJ Entertainment	2017	Joko Anwar
7	Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 2	4.083.190	Falcon Pictures	2017	Anggy Umbara
8	<i>Ayat-ayat Cinta</i>	3.676.135	MD Pictures	2008	Hanung Bramantyo
9	<i>Ada Apa Dengan Cinta? 2</i>	3.665.509	Miles Films, Legacy Pictures, Tanakhir Films	2016	Riri Riza
10	<i>Suzzanna: Bernapas dalam Kubur</i>	3.346.185	Soraya Intercine Films	2018	Rocky Soraya, Anggy Umbara

Tabel 1.1 Judul Film Jumlah Penonton, Produksi, Tahun, dan Sutradara  
Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_film\\_Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_film_Indonesia), 2021

Jumlah penonton film terus meningkat dipengaruhi oleh peningkatan kualitas dan genre film yang semakin bervariasi. Variasi dalam genre film super hero yang selama ini didominasi film super hero *Hollywood* produksi Marvel dan DC. Film super hero Gundala (2019), sutradara Joko Anwar memberikan warna jagat perfilman Indonesia. Gundala

juga berhasil mengeksplorasi kearifan lokal nusantara sebagai *basic story*. Gundala dapat menembus *flatfom streaming* Netflix. Masuknya Gundala di Netflix menandakan produksi film terus berinovasi, berkualitas dengan proses produksi berbasis teknologi industri film yang menarik.

Industri perfilman saat pandemi terus berproduksi berkat kolaborasi aktor, produser, penulis naskah, dan sutradara dalam mencari cara untuk melanjutkan proses syuting di tengah pandemi Covid-19. Dari sisi produksi juga dituntut untuk lebih kreatif ketika harus melibatkan banyak orang dan adanya serba keterbatasan di tengah pandemi.

Berikut lima proses produksi film yang dilalui tahap demi tahap dalam sebuah produksi. Tahap pertama, *development*, yang dilakukan pada tahap ini adalah pengembangan ide. Ide datang dari mana saja, misalnya dari novel, komik, kisah nyata, imajinasi, dan lain-lain. Ide harus menjawab pertanyaan, yaitu mengapa memilih ide ini, untuk apa tujuannya, apakah penonton tertarik atau peduli, apakah ide ini unik, bagaimana memproduksi. Yang menjawab pertanyaan ini terdiri atas produser, sutradara, dan penulis naskah yang sering disebut dalam produksi film istilah *triangle system*. *Triangle system* ini juga menentukan jenis cerita, genre dan format, penulisan riset dan penulisan skenario. Setelah mendapatkan ide mereka akan bekerja sama untuk membuat premis, sinopsis, *treatment*, dan skenario. Selanjutnya produser dan sutradara menyiapkan *treatment* untuk menyampaikannya kepada investor (eksekutif produser). Jika berhasil, film ini akan menerima dana untuk proses produksi selanjutnya.

Tahap kedua, praproduksi, merupakan tahap produksi film ini, setiap langkah praproduksi diambil secara berhati-hati untuk merancang perencanaan secara detail. Pada tahap ini juga diadakan perencanaan anggaran, seting tempat dan segala administrasi, dan kontrak. Tahap praproduksi merupakan tahap yang penting dan menentukan tahap selanjutnya. Karena sangat penting, beberapa pekerja film menyatakan bahwa tahap ini bertujuan untuk mematangkan semua konsep. Konsep didiskusikan dan diperdebatkan sebelum masuk ke tahap produksi. Pada tahap ini juga diperlukan waktu, tenaga, dan pikiran. Hasil tahap ini merupakan perencanaan, antara lain perencanaan biaya, penjadwalan, analisis naskah yang dibagi menjadi (analisis karakter, analisis *wardrobe*, analisis *setting* dan *property*), *masterbreakdown*, *hunting* yang dibagi menjadi (*hunting* lokasi dan penetapan lokasi, *hunting* properti dan *wardrobe*, *casting*, perekrutan kru, penyewaan peralatan), dan yang terakhir adalah desain produksi.

Tahap ketiga, produksi, tahap ini merupakan tahap semua materi yang direncanakan pada dua tahap sebelumnya sudah final dilaksanakan sesuai dengan rencana. Tahap penting produksi, yaitu fokus pada *treatment* yang sudah dibuat, tetapi tetap membuka diri terhadap hal-hal baru yang mungkin terkait dengan ide dasar film. Jika perencanaannya matang akan memudahkan untuk menghasilkan produksi yang bagus. Namun, sering kali apa yang direncanakan ternyata di lapangan ada perubahan. Dalam hal ini diperlukan kemampuan untuk mengambil keputusan yang baik dan tidak mudah panik jika ada perubahan-perubahan yang mendadak.

Tahap keempat, yaitu pascaproduksi. Pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan *editing*, penataan suara, penambahan efek, *scoring music*, dan *colour grading*. Pada tahap ini bukan hanya seorang editor yang berperan untuk menentukan potongan-potongan gambar, melainkan sutradara dan produser juga perlu menjaga keutuhan cerita.

Tahap kelima, yaitu distribusi. Tahap ini merupakan tahap produksi film paling akhir. Artinya, film akan disalurkan untuk penonton. Ada beberapa penyaluran film, antara

lain bioskop, pemutaran alternatif, festival, dan *streaming*. *Streaming* merupakan pilihan distribusi pada saat pandemi seperti *flatfrom streaming* Indonesia (Mola, Vidio, dan Iflix), *flatfrom streaming* luar Indonesia Netflix, Disney, HBO, Amazon Prime, dll. *Flatfrom streaming* ini mensyaratkan konten dan teknis secara ketat dengan syarat masing-masing. Dalam pemilihan distribusi ini perlu dipertimbangkan, direncanakan, dan diperhatikan persyaratan dengan baik. Kalau bisa, sebelum film diproduksi agar film bisa tepat sasaran (penonton).

### **Media Baru (YouTube)**

YouTube merupakan *platform* terbuka. YouTube mempresentasikan nilai universal berdasarkan empat kebebasan utama. Keempat kebebasan utama itu adalah kebebasan berekspresi, kebebasan mendapatkan informasi, kebebasan menggunakan peluang, dan kebebasan memiliki tempat berkarya. Salah satu hal terbaik tentang YouTube adalah dapat berinteraksi dan mengembangkan komunitas terlepas dari apa pun *passion*, entah komedi, olahraga, mode, *game*, makanan, atau kehidupan sehari-hari. Melalui YouTube, dimiliki kekuatan untuk terhubung dengan penonton dalam jumlah besar dan beragam. Lebih dari 1,9 miliar orang *login* ke YouTube setiap bulan. Di samping itu, YouTube memiliki versi lokal di lebih dari sembilan puluh negara. Hal lainnya adalah orang dapat menemukan konten dalam berbagai cara. Meskipun banyak penonton mengakses YouTube melalui ponsel, tablet, atau komputer, YouTube juga banyak ditonton dari layar televisi (<https://creatoracademy.YouTube.com>).

Beberapa *YouTuber* ada yang menetapkan dua puluh genre populer yang diproduksi oleh *YouTuber*, di antaranya *comedy, beauty, gaming, tech & science, family, life style, fashion, DIY, travel /ivents, health & fitnes, vloggers, cooking, learning, music & dance, franks/challenges, design/art, sport, ASMR* (respons meridian dan otonom saraf sensorik/*autonomous sensory meridian response*), *animation & film, dan conspiracy*. *Youyober* DIY mengajarkan pemirsa membuat barang, memperindah celana jin mereka, mendekorasi *casing* ponsel, atau memperindah kamar dengan kreativitas tidak membeli barang yang sudah jadi.

Menjadi *content creator* YouTube sepertinya merupakan peluang bisnis yang sedang banyak diminati pada pandemi. Banyak nama baru muncul menjadi *influencer* YouTube. Hal tersebut disebabkan oleh semakin banyaknya orang mengakses YouTube. Dengan demikian, YouTube menjadi media komunikasi pemasaran yang potensial.

Penghasilan yang diperoleh seorang *content creator* YouTube bersumber pada dua hal. Pertama, melalui iklan yang tayang, baik di video maupun di sela-sela video. Kedua, berasal dari *endorsement brand* yang ingin diperkenalkan produknya melalui video. Mengingat semakin banyaknya orang yang mengakses YouTube, peluang *endorsement* juga semakin besar. Dalam memaksimalkan dua sumber penghasilan tersebut, sebagai *content creator, YouTuber* terus meningkatkan jumlah *subscriber, penonton, likes, dan comment* video. Oleh karena itu, ide konten YouTube yang disiapkan harus menarik. Selain menarik ide konten YouTube yang dihadirkan hendaknya konten video yang diminati dan banyak dicari oleh penonton.

### **Penutup**

Untuk meningkatkan kreativitas seni, film, dan media baru (YouTube) pada saat pandemi diperlukan usaha-usaha kreatif kombinasi produksi film secara umum. Menurut

Gustami Sp. dan Halma M. Hawkin, proses kreatif produksi film seperti tampak dalam tabel berikut.

Gustami Sp.	Tahapan Produksi Film	Halm M. Hawkin
Eksplorasi (Teori)	Development Ide	Eksplorasi
Perancangan (Visualisasi)	Praproduksi	Eksperimentasi
Perwujudan (Penilaian)	Produksi	Pembentukan
	Pascaproduksi	
	Distribusi	

Tabel 1.2 Proses Kreatif Produksi Film secara Umum (Gustami Sp. dan Halma M. Hawkin)

Usaha-usaha yang dapat dilakukan saat pandemi Covid-19, yaitu saat gelombang persaingan kreativitas dan inovasi 4.0 secara global terjadi dengan pemanfaatan teknologi informasi (TI). Pandemi Covid-19 menyebabkan kreativitas seni, film, dan media baru (YouTube) menjadi salah satu solusi strategis memenangkan persaingan global. Pada kondisi ini aktivitas ekonomi berbasis **ide, gagasan, dan kreativitas. eksplorasi dan eksploitasi ide-ide kreatif memiliki nilai jual tinggi**. Belajar dari K-Pop Korsel berhasil membangun dunia kreativitas, artinya siapa saja yang berminat untuk menjadi kreatif dan mau melakukan kerja keras yang profesional akan dapat menjadi orang kreatif. Seseorang termotivasi menjadi kreatif karena (1) kebutuhan akan kebaruan, variasi, dan stimulasi yang kompleks, (2) kebutuhan untuk mengomunikasikan ide, dan nilai, serta (3) kebutuhan untuk menyelesaikan masalah. Untuk menjadi kreatif, mau tidak mau mereka juga harus beradaptasi dengan kebiasaan baru, mengaitkan (*associating*), mempertanyakan (*questioning*), mengamati (*observing*), berjejaring (*networking*), dan bereksperimen (*experimenting*).

Hal lain adalah memanfaatkan *platform streaming* sebagai solusi saat pandemi. Di samping itu, YouTube merupakan *platform* terbuka. Artinya, *YouTuber* harus kreatif. Dalam hal ini menjadi *content creator* YouTube sepertinya merupakan peluang bisnis yang sedang banyak diminati pada masa pandemi.

### Simpulan

Kreativitas di Indonesia terus berkembang. Dengan tumbuhnya ekonomi kreatif sudah selayaknya menjadi andalan pertumbuhan ekonomi karena sangat besar potensi yang dimiliki. Kenaikan kontribusi ekonomi kreatif terhadap total produk domestik bruto (PDB) Indonesia dalam tiga tahun terakhir terus meningkat. Pada 2017 kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB berkisar Rp990,4 triliun. Angka tersebut mengalami kenaikan dari tahun 2016 sebesar Rp894,6 triliun dan naik dari 2015 sebesar Rp 852 triliun. Pada 2017 sektor ini juga mampu menyediakan lapangan pekerjaan bagi 16,4 juta orang, naik dibandingkan dengan tahun 2016 sebanyak 16,2 juta dan 16,96 juta pekerja tahun 2015.

Berbagai capaian tersebut dapat dijadikan momentum untuk terus meningkatkan *size* ekonomi kreatif Indonesia sekaligus menambah optimisme bahwa ekonomi kreatif dapat menjadi mesin ekonomi terbaru Indonesia pada masa mendatang. Justifikasi tersebut tidak berlebihan mengingat kekuatan ekonomi kreatif Indonesia juga telah mulai menorehkan prestasi-prestasinya di dunia global. Hal itu dibuktikan dengan fenomena novel karya Andrea Hirata yang sangat laris sehingga dibuat film dan akhirnya

menghidupkan perekonomian di Belitung.

Ekspansi-ekspansi bisnis yang dilakukan Nadiem Makarim (Mendikbud-Ristek) dengan Gojek yang mulai merambah Vietnam dan Singapura serta berbagai contoh konkret lainnya, sekadar menyebut contoh Kota Bandung dengan distro atau *factory outlet*-nya, Kota Jember dengan Jember Fashion Festival-nya.

Tidak berlebihan apabila *McKinsey Global Institute* meramalkan masa depan ekonomi Indonesia akan semakin gemilang. Bila hari ini Indonesia menduduki kekuatan ekonomi peringkat keenam belas di dunia dan kuat kemungkinan akan meningkat di peringkat tujuh ekonomi terkuat di dunia pada tahun 2030.

Berbagai argumentasi yang dikemukakan, antara lain jari ini Indonesia memiliki kurang lebih 45 juta konsumen aktif dan akan bertambah menjadi 135 juta pada tahun 2030. Populasi anak muda tumbuh cepat di daerah urban. Faktor ini memberikan kekuatan tersendiri untuk meningkatkan pemasukan negara.

### **Solusi**

Seperti pemberdayaan ekonomi kreatif pada umumnya, ekonomi kreatif juga menghadapi sejumlah kendala. Satu hal yang paling banyak dikeluhkan oleh para pelaku industri kreatif, utamanya yang masih berupa rintisan adalah belum kondusifnya regulasi sehingga perlu segera dilakukan harmonisasi regulasi simpel, cepat, dan ramah terhadap lingkungan bisnis, terutama *startup* bisnis kreatif.

Ekonomi kreatif yang mengedepankan inovasi dan kreativitas perlu didukung kejelasan aturan hukum terkait dengan hak kekayaan intelektual (HKI). Dalam industri kreatif, HKI merupakan nyawa karena menjadi komoditas utamanya.

Di bidang musik dan film, misalnya, ketidakjelasan aturan HKI menjadi celah bagi maraknya aksi pembajakan. Di industri musik dan film, persoalan pembajakan menjadi persoalan yang sampai hari ini masih menjadi tantangan.

Perlu terus dikembangkan ekosistem yang mendukung persemaian bibit-bibit unggul kaum milenial dalam menghasilkan karya kreatif, memasifkan penyebaran spirit *entrepreneur* dan kreasi di kalangan generasi muda melalui berbagai forum diskusi dan *sharing session* sampai dengan ke akar rumput. Hal itu bertujuan agar tumbuh talenta-talenta berskala internasional di bidang industri kreatif.

Arah kebijakan perlu terus diupayakan guna menjaga keseimbangan pertumbuhan pemain asing dan lokal dengan menyesuaikan aturan untuk menghadapi inovasi teknologi dan karakter pasar yang berubah cepat. Pelajaran berharga dapat dipetik dari konsep "*sharing economy*" dari Uber, sebagai perusahaan yang tidak memiliki aset kendaraan, tetapi mampu menjadi perusahaan transportasi.

Teknologi informasi dan internet, model ini dimungkinkan saling berbagi aset sehingga mampu menekan biaya. Amazon dengan konsep "*marketplace*", tanpa memiliki alat produksi dapat menghubungkan pembeli dan penjual dengan lebih cepat dan lebih mudah.

### **Saran**

Peningkatan kreativitas seni, film, dan media baru memerlukan kerja kreatif dan kolaboratif. Kerja kolaboratif dengan model *penta helix* terdiri atas unsur *academic, business, government, community*, media massa, *content creator*, dan media sosial. Unsur *content creator* merupakan unsur utama yang didorong memiliki *brand image*. Diperlukan usaha

secara bersama berkelanjutan pengembangan peningkatan kreativitas seni, film, dan media baru untuk peningkatan kualitas produk, yaitu kinerja, inti produk, keistimewaan, kendala, spesifikasi, daya tahan, kecepatan, daya tarik, dan persepsi. *Government, academic, conten creator*, kerja kolaboratif, fasilitatif, berkelanjutan diharapkan dapat mengejar kemajuan negara Korsel dengan *brand image* K-Popnya.

#### **Daftar Rujukan**

- Christopher H Lovelock dan Lauren K. Wright, 2007. *Manajemen Pemasaran Jasa*, Alih Bahasa Agus Widyantoro, Cetakan Kedua, Jakarta: PT INDEKS.
- Fandy Tjiptono, 2020. *Manajemen Jasa*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Franken E. Robert, 1994. *Human Motivation*, Penerbit Brooks/Cole: Publishing Company.
- Hendiyana Husen, 2019. *Narasi Kebudayaan Nusantara sebagai Modal budaya dalam Penguatan Branding Produk Kriya Indonesia*. [digilib.isi.ac.id-proceeding\\_ikrafest](https://digilib.isi.ac.id/proceeding_ikrafest).
- Kotler Philip & Armstrong, Gary, 2007. *Dasar-Dasar Pemasaran*. Jakarta: Indeks.
- Nggermanto, Agus. 2001. *Quantum Quontum*. Bandung: Nuansa
- The Liang Gie. 1994. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: PUBIB.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas>
- <https://kumparan.com/pennitjondronegoro/merangkai-kreatifitas-kala-pandemi-Covid-19>

# Sekilas Tentang Kegiatan Kesenian Di Balai-balai Banjar Di Perkotaan

I Ketut Sudhana

## Abstrak

Balai banjar merupakan tempat berkumpul bagi warga masyarakat untuk melakukan berbagai jenis kegiatan yang berhubungan dengan komunitas warga masyarakat itu sendiri misalnya rapat (*sangkep*), melakukan proses kegiatan upacara adat seperti pernikahan, kegiatan pesantian, *magambel* dan lain-lain.

*Kata kunci : kesenian, balai banjar, perkotaan.*

Jika kita melintas di depan balai-balai banjar, pajangan papan dengan berbagai bentuk dan variasi tulisannya tentu akan menyita perhatian kita baik secara sekilas maupun penuh perhatian. Biasanya di sana tertera nama-nama organisasi atau seka yang dimiliki oleh anggota banjar tersebut sesuai dengan aspek-aspek kegiatan sosialnya seperti organisasi muda-mudi, atau *truna-truni*, olahraga, profesi atau bidang usaha tertentu, kesenian dan sebagainya. Dalam bidang kesenian misalnya ada seka kidung, seka cak, seka gong, seka janger dan lain-lainnya. Tentu saja dalam satu banjar tidak bisa mengaktifkan seluruh aspek kegiatan tersebut. Dari gambaran sekilas itu bisa ditengarai bahwa balai banjar sebagai wadah atau tempat berkiprahnya warga adat masih marak dengan berbagai jenis kegiatan yang menunjang keberadaan adat warga banjar bersangkutan. Apakah anggapan tersebut sepenuhnya dapat dianggap benar?

Sebelum mencoba menjawabnya, marilah kita kutip kembali pandangan dari Bapak I Ketut Artadi, SH., SU., dosen Fakultas Hukum Universitas Udayana yang juga pengamat sosial dan hukum adat Bali yang isinya kurang lebih sebagai berikut :

Di banjar-banjar perkotaan khususnya kota Denpasar banyak dihuni oleh orang-orang intelek, malah ada yang doktor dan profesor, namun tidak bisa memperlihatkan kiprah hidup keadatan yang kental sebagaimana kegiatan banjar adat yang kita warisi secara tradisi. Pandangan beliau itu saya tangkap ketika saya mengadakan wawancara di rumahnya, dan mungkin sudah diutarakan ke pihak lain secara lisan maupun tulisan. Selanjutnya saya mencoba memahami bahwa pandangan beliau tidaklah menggeneralisasi atau *nyaruk-banyuang* semua banjar yang ada di perkotaan.

Sebagaimana kita ketahui bahwa karena pesatnya urbanisasi terutama di kota Denpasar dan Badung maka banyak bermunculan banjar-banjar baru yang sepenuhnya dihuni oleh pendatang. Bagi pendatang yang dari kawasan Bali mungkin sekali masih terikat dengan kegiatan adat dari daerah asalnya masing-masing. Mereka hanya menggunakan balai banjar untuk berkumpul guna melaksanakan kegiatan-kegiatan formal di luar hubungan keadatan. Itulah kiranya yang menyebabkan di bagian depan balai-balai banjar semacam ini tidak terpajang papan-papan yang bertuliskan nama-nama seka, hanya ada papan nama banjarnya saja. Banjar-banjar baru semacam inilah kiranya yang menjadi sorotan oleh Bapak I Ketut Artadi, SH., SU., tersebut.

Berbeda dengan banjar yang dihuni oleh penduduk asli setempat, kehidupan adatnya masih kental termasuk kegiatan berbagai jenis keseniannya. Bagaimana perbandingan keberadaan serta aktivitas adat termasuk kesenian antara kedua jenis banjar tersebut di atas jika boleh atau benar dibedakan seperti itu, tentu akan jelas terungkap dari hasil penelitian oleh pihak-pihak yang berkompeten.

Di beberapa banjar masih kita jumpai orang-orang latihan *magambel*, *makidung*, menari dan sebagainya, tetapi tentu sudah terpengaruh oleh keadaan masa kini yaitu sebagai berikut.

#### **Kecanggihan teknologi.**

Televisi, Audio, Video CD, kaset rekaman dan sebagainya sudah merambah sampai ke desa yang antara lain mengandung unsur kesenian atau hiburan. Hal ini tentu akan mengurangi minat orang untuk melakoni kesenian itu sendiri. Memutar kaset gending atau tembang dan gamelan di pura waktu upacara adalah salah satu wujud *ngayah* yang semestinya disuguhkan dengan pementasan hidup. Seharusnya bentuk-bentuk rekaman tersebut, misalnya kaset gamelan gong dipakai untuk membantu dalam proses kita berlatih gamelan di balai banjar.

#### **Pendidikan formal**

Anak-anak dan pemuda atau remaja di kota tentu pada umumnya bersekolah, yang di sana juga sudah mendapatkan pelajaran praktik kesenian, hal ini tentu akan membagi minat dan kesempatan/waktu mereka untuk berperan serta dalam kegiatan kesenian yang dilaksanakan di banjar. Di balik itu secara teoretis sebenarnya sama-sama diuntungkan, anak-anak yang sudah mendapat pelajaran kesenian di sekolahnya, misalnya *magambel* maka di banjarnya mereka hanya perlu dikembangkan. Demikian pula sebaliknya, bagi anak yang sudah aktif latihan di banjarnya maka sekolah hanya tinggal memanfaatkan keterampilannya.

#### **Keamanan**

Pada masa lalu di balai banjar banyak yang menaruh gambelannya di ruangan yang cukup dikitari dengan pagar *ancak saji*. Sekarang tentu anggota banjar akan berpikir seribu kali untuk membiarkan gambelannya terpajang secara terbuka seperti itu karena khawatir kecuria. Sedangkan penempatan yang demikian itu memudahkan orang-orang untuk berlatih baik sendiri-sendiri maupun berkelompok sesuai waktu luang mereka. Dengan adanya sekolah-sekolah kesenian seperti Sekolah Menengah Kejuruan bidang studi tari, tabuh, ukir, kerajinan, dan malahan perguruan tinggi seperti Institut Seni Indonesia (ISI), sebaiknya diimbangi juga dengan kegiatan olah seni dalam berbagai cabang sesuai dengan

potensi banjar masing-masing. Bukankah para maestro seni seperti misalnya Nyoman Kaler (alm.) bidang tabuh, Cokot (alm.) bidang patung/ukir, Nyoman Kakul (alm.) bidang tari, Ida Pedanda Made Sidemen (alm.) bidang sastra daerah, berakar dari kehidupan seni di banjarnya masing-masing? Menyodok pada "*banjar baru*" yang minim pada kegiatan adat, alangkah baiknya mengaktifkan kegiatan kesenian sesuai dengan minat dan bakat warganya, sebab biasa dipakai tali pengikat rasa persaudaraan antara sesama warga. Siapa tahu dari sana muncul bibit-bibit unggul, atau jika tidak demikian setidaknya ikut menyemarakkan kehidupan kesenian di kota Denpasar khususnya yang dicanangkan menjadi kota budaya.

# Seni Digital (Rekavisual Dan Revitalisasi)

I Komang Arba Wirawan

*arbawirawan@isi-dps.ac.id*

Disampaikan dalam *Widyatula* (sarasehan) Pemerintah Provinsi Bali melalui Dinas Kebudayaan pada Tahun 2021, Pesta Kesenian Bali (PKB) XLIII, Tema: Purna Jiwa, *Prananing Wana Kerthi* (Jiwa Paripurna Napas Pohon Kehidupan), sebagai implementasi visi: *Nangun Sat Kerthi Loka Bali* melalui Pembangunan Semesta Berencana Menuju Bali Era Baru.

Jumat, 9 Juli 2021.

## Pendahuluan

Teknologi telah mengubah budaya pada tingkat yang paling dalam secara radikal dan mengubah seni analog menjadi seni digital secara drastis untuk memahami dunia manusia, diri manusia, dan hubungan di antara masyarakat dan budaya berkesenian. Dalam perjalanan abad ke-20 dan abad ke-21 seni digital telah menjadi penentu arah seni dan budaya. Seni digital menjadi seni rekavisual dan dapat menjadi revitalisasi seni itu sendiri. Oleh karena itu, dimungkinkan melihat seni untuk memahami kedalaman zaman ini yang telah banyak berubah akibat teknologi. Seni digital memberitahukan bagaimana teknologi menjadi instrumen identitas seni rekavisual (menyusun/mengatur/menata visual yang dapat dilihat oleh penglihatan). Di samping itu, juga dapat menjadi kekuatan revitalisasi (proses pembuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali) seni tradisional yang langka dan hampir punah.

Hal ini merupakan instrumen teknologi seni kekuatan luar biasa yang dimiliki seniman. Kekuatan mengambil orang ke dunia lain untuk merangkai cerita dan menghidupkannya; kemampuan untuk mengonseptualisasikan ide-ide kompleks dan menjadikannya kenyataan; serta kekuatan untuk membujuk orang dan memancing pikiran.

Seniman menghabiskan waktu siang dan malam untuk menyatukan percikan kreativitas. Teknologi memiliki peran strategis yang tak ternilai dalam pengembangan seni dan budaya. Hal-hal yang dahulu terbatas dan statis, sekarang dapat dialami dalam media interaktif, yaitu media sosial. Media sosial juga dapat berperan sebagai presentasi seni digital dengan alat yang lebih canggih, lebih baik, dan lebih terjangkau setiap waktu. Kini manusia berada di tempat teknologi informasi, internet, dan seni digital yang tidak memiliki batasan untuk mewujudkan ide dan mimpi-mimpi. Dapat dikatakan bahwa seni digital memiliki visi kreatif yang melampaui realisasi, seperti teknologi imajinasi film dan media baru YouTube.

Film dapat memanjakan penonton dengan imajinasi naratif dan visual berupa teknis artistik yang membuat larut dalam dunia imajinasi yang diciptakan sang sutradara dan penulis naskah. Selain film saat ini dunia *video game* benar-benar menakutkan, sarat dengan grafik dan teknis yang subur inovasi. Sungguh menakutkan melihat apa yang datang dari yang terbaik dan paling cemerlang menuangkan upaya kolektif menjadi visi tunggal. Seniman digital hidup dan berimajinasi, yang selalu berubah, berkembang, dan belajar. Seperti seorang pelukis menghabiskan seluruh kariernya menggunakan cat minyak atau cat air, sekarang ini diubah dengan seni digital, yaitu teknologi komputer, yang semakin canggih setiap tahun.

### **Pembahasan**

Seni digital dapat menawarkan wawasan yang inovatif atau berguna untuk rekayasa visual dan revitalisasi seni tradisional langka. Seni digital merupakan cara baru untuk melakukan pekerjaan lama menjadi lebih cepat, lebih mudah, dan dengan akses yang lebih luas. Seni digital mampu merekayasa visual sesuatu yang dahulu tidak tampak menjadi tampak dan artistik. Seni digital juga dapat berperan dalam revitalisasi seni tradisional yang tersebar di seluruh Bali yang belum dikerjakan oleh tenaga profesional di bidang film secara berkelanjutan.

Revitalisasi seni tradisional tersebut diyakini memiliki nilai eksplorasi, kreasi, dan eksepsi yang dapat meningkatkan kualitas produksi seni budaya Bali. Dalam hal ini seni budaya Bali yang belum tersentuh untuk menjadi inspirasi penciptaan seni yang adiluhung. Nilai yang terkandung di dalam seni tradisi dapat bersumber dari kearifan lokal Bali. Kearifan lokal tersebut bersumber dari alam, manusia, dan Tuhan.

### **Rekayasa Visual**

Seni digital, film, dan media baru (YouTube) menjadi solusi strategis dalam rekayasa visual seni tradisional Bali. Pada kondisi pandemi ini aktivitas seni digital berbasis **ide, gagasan, dan kreativitas. Eksplorasi dan eksploitasi ide-ide kreatif memiliki nilai jual tinggi.** Belajar dari K-Pop Korsel berhasil membangun dunia kreativitas, artinya siapa saja yang berminat untuk menjadi kreatif dan mau melakukan kerja keras yang profesional, akan dapat menjadi orang kreatif. Seseorang termotivasi menjadi kreatif karena (1) kebutuhan akan kebaruan, variasi, dan stimulasi yang kompleks, (2) kebutuhan untuk mengomunikasikan ide dan nilai, serta, (3) kebutuhan untuk menyelesaikan masalah. Untuk menjadi kreatif, mau tidak mau setiap orang juga harus beradaptasi dengan kebiasaan baru, mengaitkan (*associating*), mempertanyakan (*questioning*), mengamati (*observing*), berjejaring (*networking*), dan bereksperimen (*experimenting*).

Berikut lima proses produksi film yang dapat menjadi rekayasa visual dilalui tahap demi tahap dalam sebuah produksi untuk menghasilkan karya seni digital. Tahap **pertama**, yaitu *development*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan ide. Ide datang dari kearifan

lokal Bali atau implementasi visi Pembangunan Provinsi Bali 2018—2023: *Nangun Sat Kerthi Loka Bali*.

Ide harus menjawab pertanyaan, yaitu mengapa memilih ide ini, untuk apa, tujuannya apa, apakah penonton tertarik atau peduli, apakah ide ini unik, bagaimana memproduksinya. Pihak yang menjawab pertanyaan ini terdiri atas produser, sutradara, dan penulis naskah yang sering disebut dengan istilah *triangle system* dalam produksi film. *Triangle system* ini juga menentukan jenis cerita, *genre*, format, penulisan riset, dan penulisan skenario.

Setelah mendapatkan ide, tim produksi akan bekerja sama untuk membuat premis, sinopsis, *treatment*, dan skenario. Selanjutnya produser dan sutradara menyiapkan *treatment* untuk menyampaikannya kepada investor (eksekutif produser/pemilik modal/pemerintah). Jika berhasil, film ini akan menerima dana untuk proses produksi selanjutnya.

Tahap **kedua**, yaitu praproduksi, merupakan tahap awal produksi film. Setiap langkah praproduksi diambil secara berhati-hati untuk merancang perencanaan secara detail. Pada tahap ini juga diadakan perencanaan anggaran, *setting* tempat, serta segala administrasi dan kontrak. Tahap praproduksi merupakan tahap yang penting dan menentukan tahap selanjutnya. Karena sangat penting, beberapa pekerja film menyatakan bahwa tahap ini bertujuan untuk mematahkan semua konsep.

Konsep didiskusikan dan diperdebatkan sebelum masuk ke tahap produksi. Pada tahap ini juga diperlukan waktu, tenaga, dan pikiran. Hasil tahap ini merupakan perencanaan, antara lain perencanaan biaya, penjadwalan, analisis naskah (yang dibagi menjadi analisis karakter, analisis *wardrobe*, analisis *setting* dan *property*), *master breakdown*, *hunting* (yang dibagi menjadi *hunting* lokasi dan penetapan lokasi, *hunting* properti dan *wardrobe*, *casting*, perekrutan kru, penyewaan peralatan), dan yang terakhir adalah desain produksi.

Tahap **ketiga**, yaitu produksi. Tahap ini merupakan tahap semua materi yang direncanakan pada dua tahap sebelumnya sudah final dilaksanakan sesuai dengan rencana. Tahap penting produksi, yaitu fokus pada *treatment* yang sudah dibuat, tetapi tetap membuka diri terhadap hal-hal baru yang mungkin terkait dengan ide dasar film. Jika perencanaannya matang, akan memudahkan untuk menghasilkan produksi yang bagus. Namun, sering kali terjadi apa yang direncanakan ternyata mengalami perubahan di lapangan. Dalam hal ini diperlukan kemampuan untuk mengambil keputusan yang baik dan tidak mudah panik jika ada perubahan-perubahan yang mendadak.

Tahap **keempat**, yaitu pascaproduksi. Pada tahap ini dilakukan *editing* terhadap hasil rekaman, penataan suara, penambahan efek, *scoring music*, dan *colour grading*. Pada tahap ini bukan hanya seorang editor yang berperan untuk menentukan potongan-potongan gambar, melainkan sutradara dan produser juga perlu menjaga keutuhan cerita.

Tahap **kelima**, yaitu distribusi. Tahap ini merupakan tahap produksi film paling akhir. Artinya, film akan disalurkan untuk penonton. Ada beberapa penyaluran film, antara lain bioskop, pemutaran alternatif, festival, dan *streaming*. *Streaming* merupakan pilihan distribusi pada saat pandemi seperti *flatform streaming* Indonesia (Mola, Vidio, dan Iflix), *flatform streaming* luar Indonesia *Netflix*, *Disney*, *HBO*, *Amazon Prime*, dll.

*Flatform streaming* ini mensyaratkan konten dan teknis secara ketat dengan syarat masing-masing. Dalam pemilihan distribusi ini perlu dipertimbangkan, direncanakan, dan diperhatikan persyaratan dengan baik. Kalau bisa, sebaiknya dilakukan sebelum film diproduksi agar film dapat tepat sasaran (penonton).

## Revitalisasi

Proses kegiatan menghidupkan atau menggiatkan kembali seni leluhur Bali yang hampir punah, bahkan punah melalui seni digital dan *flatform* media baru, artinya dibangun kesadaran kultural di masyarakat. Kesadaran kultural tersebut dibangun melalui Pesta Kesenian Bali (PKB) sebagai *event* seni dan budaya yang bernilai sejarah. Pada tahun ini (2021) PKB telah berusia 43 tahun.

Nilai sejarah PKB ini menjadi momen strategis untuk merevitalisasi seni warisan leluhur secara berkelanjutan yang diprogramkan oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Program revitalisasi bertujuan untuk membangkitkan kembali seni budaya tersebut di samping dokumentasi, HKI, dan perlindungan (pengurusan) *royalty* bagi pencipta karya seni tersebut. *Royalty* menjadi penting untuk menggerakkan ekonomi sebagai pendorong pembangunan dan kesejahteraan masyarakat penciptanya. Penciptaan seni tidak hanya diunggah di media baru seperti YouTube, tetapi juga memiliki dasar hukum yang jelas mengenai HKI dan royalti nantinya.

## Media Baru (YouTube)

YouTube merupakan *platform* terbuka. YouTube mempresentasikan nilai universal berdasarkan empat kebebasan utama. Keempat kebebasan utama itu adalah kebebasan berekspresi, kebebasan mendapatkan informasi, kebebasan menggunakan peluang, dan kebebasan memiliki tempat berkarya. Hal terbaik tentang YouTube adalah dapat berinteraksi dan mengembangkan komunitas terlepas dari apa pun *passion*, entah komedi, olahraga, mode, *game*, makanan, atau kehidupan sehari-hari.

Melalui YouTube, dimiliki kekuatan untuk terhubung dengan penonton dalam jumlah besar dan beragam. Lebih dari 1,9 miliar orang *login* ke YouTube setiap bulan. Di samping itu, YouTube memiliki versi lokal di lebih dari sembilan puluh negara. Hallainnya adalah orang dapat menemukan konten dalam berbagai cara. Meskipun banyak penonton mengakses YouTube melalui ponsel, tablet, atau komputer, YouTube juga banyak ditonton dari layar televisi (<https://creatoracademy.YouTube.com>).

Beberapa *youtuber* ada yang menetapkan dua puluh genre populer yang diproduksi oleh *youtuber*, yaitu *comedy, beauty, gaming, tech & science, family, life style, fashion, DIY, travel/events, health & fitness, vloggers, cooking, learning, music & dance, franks/challenges, design/art, sport, ASMR* (respons meridian dan otonom saraf sensorik/*autonomous sensory meridian response*), *animation & film*, dan *conspiracy*. *Youtuber* DIY mengajarkan pemirsa membuat barang, memperindah celana jeans, mendekorasi *casing* ponsel, atau memperindah kamar dengan kreativitas tidak membelibarang yang sudah jadi.

Menjadi *content creator* YouTube sepertinya merupakan peluang bisnis yang sedang banyak diminati pada pandemi. Banyak nama baru muncul menjadi *influencer* YouTube. Hal tersebut disebabkan oleh semakin banyaknya orang mengakses YouTube. Dengan demikian, YouTube menjadi media komunikasi pemasaran yang potensial.

Penghasilan yang diperoleh seorang *content creator* YouTube bersumber pada dua hal. Pertama, melalui iklan yang tayang, baik di *video* maupun di sela-sela video. Kedua, berasal dari *endorsement brand* yang ingin diperkenalkan produknya melalui video. Mengingat semakin banyaknya orang yang mengakses YouTube, peluang *endorsement* juga semakin besar. Dalam memaksimalkan dua sumber penghasilan tersebut, sebagai *content creator, youtuber* terus meningkatkan jumlah *subscriber*, penonton, *likes*, dan *comment* video. Oleh karena itu, ide konten YouTube yang disiapkan harus menarik. Selain menarik,

ide konten YouTube yang dihadirkan hendaknya konten video yang diminati dan banyak dicari oleh penonton.

### **Penutup**

Dalam pelaksanaan rekavisual dan revitalisasi seni digital diperlukan kreativitas seni, film, dan media baru sebagai medianya. Di samping itu, juga diperlukan usaha secara terstruktur, riset, serta kerja kreatif, inovatif dan kolaboratif berbagai pihak. Kerja kolaboratif dengan model *penta helix* dapat dilakukan oleh berbagai unsur, yaitu *academic, business, government, community*, media massa, *content creator*, dan media sosial.

Unsur akademik dan *content creator* merupakan unsur utama yang dapat mendorong untuk memiliki (ciri khas) *brand image* seni warisan leluhur sebelum dipublis ke media baru. Artinya, diperlukan program, kerja sama secara berkelanjutan dalam pengembangan rekavisual seni warisan leluhur dengan kreativitas seni, film, dan media baru untuk peningkatan kualitas produk (hasil ciptaan seni), berupa kinerja profesional, inti produk, keistimewaan, kendala, spesifikasi, daya tahan, kecepatan, daya tarik, dan persepsi.

Persepsi dan daya tarik produk seni warisan leluhur dapat menjadi *brand image*, promosi pariwisata Bali nantinya. Pemerintah (*government*), kampus seni (*academic*), dan *sanggar (content creator)* dapat melakukan kerja kolaboratif, fasilitatif, dan berkelanjutan. Berdasarkan hal itu diharapkan nantinya kemajuan negara lain dapat dikejar karena *brand image* Bali. Bali memiliki *brand image* dengan merekavisual dan merevitalisasi seni tradisi warisan leluhur yang nyaris, bahkan punah. Dalam hal ini diperlukan riset, eksplorasi, dan eksepsi. Dengan demikian, upaya dan kerja kolaboratif rekavisual melalui *platform* seni digital dan media baru akan terwujud.

Peguyangan, 1 Juni 2021

# Kreasi Pakaian Bekas pada Busana *Casual*

Ni Putu Darmara Pradnya Paramita

Prodi Desain Mode ISI Denpasar

*putumita.dpp@gmail.com*

## Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui proses pemanfaatan pakaian bekas dengan teknik *upcycling*. Pakaian bekas merupakan pakaian yang sudah dipakai sebelumnya. Pakaian bekas bagi sebagian orang sudah tidak berguna dan dibuang begitu saja, sehingga mencemarkan, merusak lingkungan kini dapat dimanfaatkan dan diolah kembali lebih menarik dengan teknik *upcycling*. *Upcycling* adalah penggunaan kembali limbah yang ada secara kreatif untuk menghasilkan nilai tambah, nilai jual dan masa pakainya bertambah panjang. *Fashion* ramah lingkungan yang berkelanjutan tidak hanya untuk wanita, tetapi juga menarik saat dikenakan oleh pria dengan tetap memperhitungkan kenyamanan saat memakainya. Pakaian bekas dapat menjadi bahan pembuatan busana yang unik, kreatif dan inovatif. Berkreasi dengan pakaian bekas (lama) menjadi busana *casual* yang *fashionable*. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam teknik *upcycling* pakaian bekas yaitu memilih pakaian lama yang layak pakai, pemilihan dilihat dari segi ukuran, jenis bahan, motif bahan, warna bahan, kualitas bahan, menggabungkan dua atau lebih pakaian bekas, merubah model pakaian bekas dan menambahkan hiasan.

*Kata kunci: pakaian bekas, upcycling, busana casual*

## Pendahuluan

Meningkatnya volume limbah memerlukan penanganan yang serius terhadap pengelolaan limbah. Menurut keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan RI No.231/MPP/Kep/7/1997 Pasal 1 tentang prosedur impor limbah, menyatakan bahwa limbah adalah bahan/ barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang fungsinya sudah berubah dari asli, di dalamnya terdapat pula limbah tekstil atau pakaian. Tekstil berhubungan erat dengan serat karena berkaitan dengan jahitan, rajutan, dan pakaian serta mengalami beberapa tahap produksi. Jenis limbah tekstil antara lain kimia tekstil, sisa potongan kain atau perca, limbah benang dan busana yang sudah tidak terpakai. Volume yang dihasilkan setiap harinya masih lebih tinggi dibandingkan dengan upaya mengurangi limbah.

Seiring dengan berkembangnya *trend fashion*, pakaian menjadi kebutuhan dasar yang kini menjelma menjadi *lifestyle* masyarakat urban masa kini serta merupakan sektor penting dalam ekonomi global sehingga kegemaran masyarakat lebih sering membeli pakaian tanpa mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan mememanfaatkannya. Semakin banyak pakaian yang tertumpuk, terlebih tidak digunakan berarti semakin besar pula potensi akan berakhir menjadi limbah. Pakaian bekas tersebut meningkat akibat dari *fast fashion*. *Fast fashion* sangat erat kaitannya dengan limbah *fashion*. *Fast fashion* adalah istilah yang digunakan oleh industri tekstil yang memiliki berbagai model *fashion* yang silih berganti dalam waktu yang sangat singkat, serta menggunakan bahan baku yang berkualitas buruk sehingga tidak tahan lama (<https://zerowaste.id/>). Akibatnya pakaian bekas memiliki potensi sangat besar menjadi limbah yang mencemari lingkungan.

*Fashion* merupakan gaya hidup yang diaplikasikan dalam cara seseorang mengenakan pakaian, aksesoris, *make up*. Industri *fashion* menjadi salah satu penyumbang limbah tekstil terbesar di dunia. Melihat kondisi tersebut diperlukan upaya penanganan limbah yaitu dengan *upcycling*. Akhir-akhir ini fokus pada *fashion* berkelanjutan dengan melakukan *upcycling* pakaian menjadi sorotan. *Upcycling* merupakan salah satu langkah dalam *fashion circular economy*. Menurut [sustainability.id](https://sustainability.id/), model ekonomi linier (beli-pakai-buang) yang selama ini kita jalankan, terbukti membawa banyak kerusakan lingkungan dan tumpukan sampah. *Circular economy* adalah sebuah konsep ekonomi dalam alur lingkaran tertutup, sehingga kita berusaha untuk menggunakan sumber daya, bahan baku maupun produk jadi yang dapat dipakai ulang selama mungkin, dalam konsep tersebut menerapkan prinsip 5R yaitu *reduce, reuse, recycle, recovery* dan *repair*.

### **Pembahasan**

Pada masa pandemi covid-19, memaksa setiap individu harus berusaha beradaptasi dengan kondisi, kebiasaan baru dengan sebagian besar aktivitas di rumah, banyak hal yang dapat dikembangkan salah satunya berkreaitivitas dengan teknik *upcycling*. Bahan utamanya adalah pakaian bekas (lama) dapat dirombak kembali menjadi sesuatu yang menarik dan kembali layak pakai. Sebuah peluang berkreasi menghasilkan sesuatu yang unik dan menarik, serta nilai ramah lingkungan sebagai upaya untuk mempromosikan gerakan *sustainable fashion* (*fashion* yang berkesinambungan). Memadupadankan *items* yang ada dan melatih kreativitas dalam mengolah kembali barang-barang bekas, sehingga mendapatkan manfaat dari barang tersebut. Proses *upcycling* membutuhkan langkah tambahan agar dapat dipakai kembali dengan menggambar pola baru, dipotong sesuai desain yang diinginkan serta penambahan detail pada pakaian tersebut. *Upcycling* mempunyai makna yang positif yaitu bermakna menaikkan nilai tambah baik estetika maupun ekonomis serta memberikan kehidupan kedua untuk suatu produk.



Gambar 1. Pakaian bekas  
Sumber: Paramita, 2020

Berkreasi dengan pakaian bekas menjadi busana *casual* yang baru dan menarik. Busana *casual* adalah busana yang nyaman, sportif, dikenakan untuk kesempatan nonformal (Hadisurya, 2011:40). Pakaian bekas seperti celana jeans yang sudah tidak terpakai dapat diubah menjadi rok kekinian dan unik. Baju kaos dan kemeja, semula terlihat biasa kini menjadi lebih *fashionable*. Mendaur ulang pakaian lama dengan menggabungkan dua atau lebih pakaian bekas layak pakai dengan hasil desain yang berbeda, memadukan dua motif pada satu baju, rok ataupun celana bekas sehingga menjadi salah satu pemanfaatan limbah secara optimal. Selain itu, untuk menambah nilai seni pada pakaian bekas yang diolah kembali menjadi produk baru perlu ditambahkan hiasan busana. Contoh hiasan yang dapat diaplikasikan yaitu tusuk jelujur (*build stitch*) disebut juga jahitan bantuan, agar kain tidak bergeser-geser. Penambahan *tulle* menjadi *flare* pada bagian celana, serta menambahkan *ruffle* pada bagian depan kemeja sehingga menghasilkan efek yang dramatis dan pakaian bekas yang telah di *upcycling* diberi hiasan payet sehingga memunculkan kesan mewah dan elegan.

1. Beberapa tahapan yang dapat dilakukan dalam teknik *upcycling* antara lain:
2. Memilih pakaian lama untuk diolah kembali, pemilihan dilihat dari segi ukuran, jenis bahan, warna bahan, motif bahan dan kualitas bahan.
3. Melakukan pencucian pakaian bekas atau *laundry*.
4. Menyiapkan alat dalam *upcycling* pakaian bekas, yang terdiri dari: mesin jahit, benang jahit, kertas, pensil, penggaris, meteran, gunting kertas, gunting kain, benang jahit.
5. Membuat pola sesuai desain serta memberi tanda pola pada pakaian bekas yang akan di *upcycling*.
6. Memotong bahan dasar yaitu pakaian bekas sesuai desain yang telah ditentukan.
7. Menjahit/ menyambung pakaian bekas yang akan di *upcycling*.
8. Menambahkan hiasan pada pakaian bekas yang telah di *upcycling*.



Gambar 2. Hasil jadi kreasi busana dari pakaian bekas.  
Sumber: Paramita, 2020.



Gambar 3. Hasil jadi kreasi busana dari pakaian bekas.  
Sumber: Paramita, 2020.

## Penutup

Manusia memiliki daya kreasi dan inovasi melalui proses kreatif untuk menciptakan busana yang tampak indah serta nyaman saat dipakai. Produk *sustainable fashion* yang diciptakan bertujuan untuk meminimalisir dampak buruk pada lingkungan serta mengurangi jumlah limbah tekstilnya, seperti halnya mendaur ulang tekstil bekas menjadi sebuah produk baru layak pakai. Pakaian yang awalnya tidak dipakai lagi atau pakaian lama dapat diolah menjadi produk *fashion* yang mempunyai nilai keindahan. Hasil *upcycling* pakaian lama menjadi baru dan lebih *stylish*, barang-barang *fashion* yang sudah ada didesain ulang atau dimodifikasi sehingga menjadi bernilai seni tinggi.

Berkreasi dengan pakaian bekas, melihat limbah menjadi peluang untuk digunakan sebagai medium, menghasilkan busana dengan desain baru, mengikuti *trend fashion* serta ramah lingkungan. Kegiatan ini merupakan salah satu solusi mengajak masyarakat memiliki kesadaran untuk menekan dampak lingkungan khususnya limbah *fashion* yaitu dengan teknik *upcycling*. Pada saat menggabungkan pakaian bekas untuk menghasilkan sebuah busana membutuhkan kreativitas dan keterampilan menjahit baik secara manual (menjahit menggunakan tangan) ataupun dengan bantuan mesin jahit.

### **Daftar Rujukan**

Hadisurya, Irma, Ninuk Mardiana Pambudy, Herman Jusuf. 2011. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Peraturan Menteri Perindustrian dan Perdagangan RI No.231/MPP/Kep/7/1997 Pasal 1 tentang Prosedur Impor Limbah

<https://sustaination.id/circular-economy>

<https://www.upcycle-fashion.co.uk>

<https://zerowaste.id/>

# Implementasi Pendidikan dalam Kesenian Ulu Ambek di Pariaman

Yulinis

Prodi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

yulini.1964@gmail.com

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah melihat implementasi pendidikan dalam kesenian Ulu Ambek di Pariaman. Upaya mengamati tari Ulu Ambek di Pariaman tidak hanya terbatas pada mengamati wujud sebuah bentuk aktivitas masyarakatnya dengan persoalan-persoalannya, tetapi juga pada hakikat yang terkandung dalam seni tersebut. Jika dikaitkan dengan pendidikan, seni berfungsi menemukan dan mengungkapkan makna keindahan semesta karena seni adalah sesuatu yang memberikan pembelajaran. Perjalanan tari Ulu Ambek tidak terlepas dari perilaku tradisional masyarakat Pariaman. Secara nyata diperlihatkan bahwa perkembangan sebuah grup kesenian modern tidak sama dengan perkembangan grup kesenian tradisi tari Ulu Ambek ataupun kesenian-kesenian tradisi lainnya. Maka perkembangan itu memiliki kaitan yang erat dengan dunia pendidikan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi pendidikan dalam kesenian Ulu Ambek di Pariaman sangat berkaitan dengan pendidikan manusia Pariaman di *rumah gadang*, *surau*, *lapau*, dan *balai adat*. Keempat wilayah ini menjadi sentral dalam mendidik generasi. Dalam kesenian Ulu Ambek tergambar bahwa anak laki-laki memiliki tanggung jawab yang besar dalam empat wilayah kehidupan di atas. Mereka harus bertanggungjawab dalam kehidupan di *rumah gadang*, kehidupan di *surau*, kehidupan di *lapau*, dan kehidupan di *balai adat*. Keempat wilayah ini merupakan wilayah yang menyeimbangkan antara kehidupan dunia dengan kehidupan akhirat.

*Kata kunci : kesenian, pendidikan, implementasi, Pariaman, ulu ambek*

## Abstract

*The purpose of this study was to see the implementation of education in the art of ulu ambek in Pariaman. Efforts to observe the ulu ambek dance in Pariaman are not only limited to observing the form of a form of community activity with its problems, but also to the nature contained in the art. If it is associated with education, art functions to find and express the meaning of the beauty of the universe because art is something that provides learning. The journey of the ulu ambek dance is inseparable from the traditional behavior of the Pariaman people. It is clearly shown that the development of a modern art group is not the same as the development of a traditional art group for the ulu ambek dance or other traditional arts. So that development has a close relationship with the world of education.*

*The results of the analysis show that the implementation of education in ulu ambek art in Pariaman is closely related to Pariaman's human education at rumah gadang, surau, lapau, and balai adat. These four areas are central in educating generations. In the art of ulu ambek, it is illustrated that boys have a great responsibility in the four areas of life above. They must be responsible for life in rumah gadang, life in surau, life in lapau, and life in the*

*traditional hall. These four areas are areas that balance the life of this world with the life of the hereafter.*

*Keywords: arts, education, implementation, Pariaman, ulu ambek.*

## **Pendahuluan**

Faktor pendidikan (edukasi) merupakan salah satu elemen penting yang membangun tari Ulu Ambek di Pariaman. Pendidikan bertujuan tidak hanya membentuk manusia yang cerdas otaknya dan terampil dalam melaksanakan tugas, tetapi diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki nilai budaya sehingga manusia tersebut mencintai budayanya.

Menurut Gazalba (1989:375), pendidikan sebagai pembentukan kebiasaan dengan jalan perulangan tanggapan atau laku perbuatan merupakan dasar. Di samping itu, diusahakan intensitas tanggapan atau laku perbuatan untuk memperoleh puncak penghayatan tertentu yang akan melahirkan lompatan perubahan.

Pendidikan yang membangun tari Ulu Ambek adalah pendidikan yang berimplementasi pada pendidikan agama dan adat masyarakat Pariaman. Sebagaimana ungkapan adat “agama mengatakan dan adat menjalankan”, maka pendidikan diarahkan pada dua komponen tersebut. Agama mendidik manusia supaya berpikir tentang alam akhirat, sementara adat mendidik manusia untuk bisa memahami manusia lain. Hubungan keduanya merupakan kekuatan budaya masyarakat Pariaman dalam membangun karakter manusia yang berbudaya.

Masuknya Islam ke Pariaman melahirkan bentuk-bentuk kesenian yang bernapaskan Islam. Pariaman saat ini dikenal dengan agama Islam yang beraliran *Syatariah* yang mengisyaratkan bahwa perkembangan Islam di negeri ini sangat dominan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya pesantren yang tumbuh dengan subur sehingga tidak hanya masyarakatnya sendiri yang menuntut ilmu agama Islam di Pariaman juga datang dari berbagai daerah di Indonesia, bahkan dari mancanegara. Hal ini menunjukkan bahwa Pariaman memiliki pergerakan Islam yang sangat dominan.

Sarana pendidikan yang penting dalam kebudayaan Pariaman adalah pendidikan *surau* (musala). Aspek mental keagamaan bagi laki-laki Pariaman, sangat penting, tetapi fungsi *surau* jauh lebih penting dalam membentuk karakter mereka di kemudian hari. Selain untuk memperoleh informasi keagamaan, *surau* juga dijadikan ajang bersosialisasi. Semenjak berumur enam tahun, kaum pria telah akrab dengan lingkungan *surau*. Struktur bangunan rumah tradisional orang Pariaman yang dikenal dengan *rumah gadang* memang tidak menyediakan kamar bagi anak laki-laki. Oleh karena itu, setelah berumur enam tahun, anak laki-laki di Pariaman seperti terusir dari rumahnya. Hanya pada waktu siang hari mereka boleh di rumah untuk membantu keperluan sehari-hari. Sebaliknya, pada waktu malam, mereka harus menginap di *surau*. Selain karena tidak disediakan tempat, mereka juga merasa risih untuk berkumpul dengan *urang sumando* (suami dari kakak atau adik perempuan). Kondisi inilah yang menyebabkan mereka mudah bergaul dengan sesama mereka.

Seni tradisi dewasa ini masih memiliki peran yang kuat sebagai tontonan yang memberikan tuntunan dan tatanan hidup bagi masyarakat atau setidaknya bagi masyarakat pendukungnya. Kalau memberikan tuntunan, lalu macam tuntunan seperti apa dan masih relevankah bagi kehidupan yang cenderung penuh dengan berbagai anomie dewasa ini. Belum lagi berbicara masalah tantangan yang terkait dalam dimensi ekonomi, mampukah

seni tradisi menghidupi dirinya sendiri dalam konstelasi kehidupan yang semakin tak terbatas ini.

Pengalaman seorang seniman seni tradisi pada masa lalu merupakan bagian dari implementasi pendidikan dan menjadi bagian yang sangat menarik untuk diketahui bagaimana pengembangan proses kreatifnya yang sangat peka dan beragam. Kekayaan pengalaman ini membuat seseorang tak lagi memikirkan hanya masalah bentuk, tetapi sudah meloncat pada permasalahan isi dalam loncatan pandangan melebihi masyarakat penikmatnya. Di sini akan terlihat bagaimana seorang seniman seni tradisi mewariskan dan mampu mendudukan dirinya dalam konteks kehidupan modern pada masa kini.

### **Metode Penelitian**

Penelitian implementasi pendidikan dalam tari Ulu Ambek di masyarakat Pariaman, Sumatera Barat pelaksanaannya memakai metode dan teknik penulisan kualitatif. Metode dan teknik penulisan kualitatif merupakan strategi untuk mendapatkan data dan keterangan deskriptif mengenai makna, tindakan, dan peristiwa-peristiwa yang terkait dalam pertunjukan tari Ulu Ambek dalam masyarakat Pariaman. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan interpretatif. Secara keseluruhan penelitian ini dilaksanakan melalui berbagai tahapan, yaitu (1) rancangan penelitian, (2) lokasi penelitian, (3) jenis data dan sumber data, (4) teknik penentuan informan, (5) instrumen penelitian (6) teknik pengumpulan data, (7) teknik analisis data, (8) teknik penyajian hasil penelitian.

Metode penelitian disesuaikan dengan kajian budaya seperti yang dikatakan Mariyah (2011:4—5) bahwa secara epistemologis, kajian budaya juga memiliki cara atau pendekatan tersendiri yang membedakannya dengan bidang keilmuan lainnya. Namun, pengertian epistemologi yang diterapkan dalam kajian budaya tidak sama dengan ‘pendekatan fungsi’ yang berarti berguna. Pengertian epistemologis merupakan cara atau teknik memperoleh ilmu pengetahuan, sedangkan pengertian fungsi menyangkut bagaimana keterhubungan/relasi antara pendidikan dengan seni berlangsung.

### **Analisis Dan Interpretasi Data**

Aktivitas pendidikan yang tergambar dalam tari ulu ambek memiliki kaitan dengan sistem sosial masyarakat Minangkabau yang berada pada empat pusat kegiatannya yaitu; 1) *rumah gadang*; 2) *Surau*; 3) *Lapau*/Gelanggang/Rantau; dan 4) *Balai adat*.

*Rumah gadang* merupakan pengenalan pertama manusia Minangkabau dengan sistem matrilinealnya. *Rumah gadang* merupakan “dunia ibu”, artinya pengenalan dengan hubungan keluarga menurut garis ibu; nenek, ibu, saudara perempuan ibu, dan seterusnya. Upacara-upacara yang terjadi di *rumah gadang*, seperti perkawinan dan kematian, merupakan upacara dalam konteks itu. Sekaligus pula pengenalan mereka terhadap suku dan tanah pusaka. Semuanya berorientasi pada pelaksanaan adat dalam suatu kaum, kampung, dan *nagari*.

*Surau* merupakan pranata kedua setelah *rumah gadang*. Setiap kaum mempunyai sebuah *surau*. Di *surau* mereka belajar ilmu, agama, menulis, dan membaca. *Surau* ini pula dijadikan sebagai basis pelajaran bela diri; pencak silat. *Surau* sebagai dunia ulama berorientasi pada rantau dan akhirat.

*Lapau* sebagai dunia *parewa* berorientasi pada persoalan yang realistis, misalnya tentang “kekinian”, demokratisasi, sumber informasi sekaligus untuk arena kesenian. Di sini semuanya diadu mulai dari fisik, pikiran, dan apa saja, dan semuanya di sini diuji.

*Balai adat* merupakan dunia *ninik mamak*. Orientasinya pada hal-hal yang ideal, pemahaman dan penyempurnaan pelaksanaan adat. Hukum-hukum adat dibicarakan di sini untuk diterapkan menurut peringkat wilayahnya *nagari, koto, dan kampung*. Semenjak lahir sampai meninggalnya seorang Minangkabau akan berada pada keempat pusat kegiatan sosial itu secara berurutan pada peringkat umur, yang dapat dibagi sebagai berikut.

- a. 0 sampai dengan 10 tahun di *rumah gadang*
- b. 10 sampai dengan 15 tahun di *surau*
- c. 15 sampai dengan 25 tahun di *lapau/galangan* dan rantau
- d. 25 sampai dengan 40 tahun di *Balai Adat*.

Setelah umurnya mencapai empat puluh sampai dengan lima puluh tahun, seseorang akan kembali ke *surau*, baik sebagai ulama maupun *ninik mamak*. Dia akan bertemu dengan kemenakannya yang berumur sepuluh tahun sampai dengan lima belas tahun untuk diajari pelajaran membaca, menulis, bela diri, dan sebagainya.

*Surau* atau musala yang mula-mula merupakan unsur kebudayaan asli dalam rangka kepercayaan asli, setelah agama Islam masuk menjadi bangunan Islam. Dahulu bangunan ini digunakan sebagai tempat bertemu, berkumpul, mengadakan rapat, dan tempat tidur bagi pemuda-pemuda. *Surau* juga memiliki sifat sakral (Gazalba, 1989:314).

Di *surau* mereka belajar mengaji dan cerita tentang nabi-nabi terutama perjuangan Nabi Muhammad dengan segala kegigihannya. Seperti yang dikatakan oleh Kusuma (2010:11-12) bahwa Nabi Muhammad dalam menyebarkan agama Islam tidak sedikit mendapat rintangan dan cobaan. Nabi Muhammad dikatakan Rasulullah sebagai utusan Allah di dunia dan kesalehan serta ketaatannya menjalankan salat (sembahyang) lima waktu sehari atas petunjuk atau perintah Allah.

Dilihat dari sejarahnya, implementasi pendidikan sudah bisa ditemukan pada masa perang Paderi yang terjadi tahun 1808—1837 merupakan gelombang pertama pembaruan Islam di Minangkabau secara umum. Pada periode akhir abad ke-19 dan permulaan abad ke-20 terjadi pula gelombang pembaruan yang dalam hal ini disebut dengan gelombang kedua. Mansoer (1970:62) menjelaskan bahwa pembaruan (sangat berkaitan dengan pendidikan) tetap mengarah pada pelaksanaan *rabittah*, yaitu membayangkan wajah khalifah untuk menghadapkan wajah kepada Allah; *suluk*, yaitu istilah dalam pelaksanaan ajaran tarekat, perombakan sistem *surau*, sistem pendidikan *surau*, pemurnian pelaksanaan hukum Islam (*fiqih*), memberantas segala macam *bid'ah* yang cenderung dekat dengan paham tarekat.

Prioritas kaum pembaharu ialah merombak agama Islam yang ortodoks yang telah banyak dicampuri oleh hal yang bertentangan dengan ajaran Islam yang murni. Khusus pada gelombang kedua, pertentangan lebih banyak terjadi antara kaum tua dan kaum muda yang sedang bersemangat. Kaum tua didominasi oleh Islam kaum sufi yang beraliran tarekat, seperti *naqsyabandiyah, sattariyah, samaniah, dan rifa'yah*. Kaum muda diwakili oleh ulama-ulama intelektual yang dipengaruhi oleh sistem pendidikan modern.

Kesenian Islam di Pariaman merupakan warisan budaya yang memiliki dialektika antara kekuatan adat dan kekuatan agama. Meskipun kadang-kadang dialektika itu memunculkan konflik sosial seperti yang terjadi antara kaum adat dan kaum Paderi pada zaman perjuangan Tuanku Imam Bonjol. Akan tetapi, antara yang mempertahankan dan yang ingin melakukan pembaruan terus-menerus terjadi tarik-menarik dan saling

memengaruhi. Hal ini merupakan dinamika perubahan dan perkembangan kebudayaan Pariaman. Begitu juga dengan keseniannya, terutama kesenian bernuansa Islam, yang sudah cukup lama menjadi identitas masyarakat Pariaman.

Perubahan fungsi media dakwah agama Islam menjadi tontonan rakyat yang profan tidak menjadikan kesenian Islam kehilangan identitas. Hal itu justru menambah khazanah nilai yang ditonjolkan. Kalau sebelumnya hanya agama yang memiliki peran terhadap kesenian Islam, sekarang adat pun memiliki peran yang penting dalam pertunjukan kesenian Islam, seperti tari *ulu ambek* yang penarinya laki-laki dan tidak boleh perempuan. Hal ini yang membuat kesenian Islam masih tetap bertahan, meskipun tidak sesemarak seperti zaman dahulu, cukup berhasil menggeliat dari berbagai kesulitan dan masalah yang dihadapi.

Menurut Lickona (2016:428) bahwa dalam pendidikan yang baik, memberikan sesuatu yang bersifat abstrak memang lebih mudah daripada mendidik sesuatu yang bersifat konkret. Oleh sebab itu, seseorang tentu saja dapat melakukan perbedaan. Kepedulian manusia dengan manusia lain akan mendapatkan pendidikan karakter yang lain lagi.

Pendidikan dalam tari Ulu Ambek sepenuhnya dikuasai oleh laki-laki. Anak laki-laki harus dibina agar bisa melanjutkan tradisi tari Ulu Ambek. Begitu juga laki-laki akan menjadi pemimpin kaumnya sehingga pendidikan adat dan agama akan menjadi prioritas penting dalam membangun identitas budaya Pariaman. Hal ini merupakan gambaran pendidikan untuk laki-laki di Pariaman. Tidak diperbolehkannya perempuan terlibat langsung dengan tari Ulu Ambek merupakan hal yang berkaitan dengan dunia kekerasan (silat). Seperti dikatakan oleh Mutahir (2011:133) bahwa pendidikan budaya kadang kala juga disisipi oleh konsep yang menafikan sesuatu. Hegemoni laki-laki dalam tari Ulu Ambek merupakan hegemoni kekuasaan yang dinamakan penghulu (*datuk*). Penghulu beserta masyarakat meyakini bahwa perempuan tidak boleh ada di depan umum karena berkaitan dengan nilai-nilai agama Islam.

Di samping persoalan agama, di *surau* juga dipelajari persoalan adat dan budaya Pariaman. Di *surau* anak-anak belajar *pasambahan*, silat, tari Ulu Ambek, pidato adat, *randai*, dan sebagainya. Segala kebutuhan yang bersifat praktis, keterampilan, kebijaksanaan, tutur kata, dan tata krama yang diperlukan orang Pariaman sebagian besar diperoleh di *surau*. *Surau* mewadahi proses lengkap dari sebuah regenerasi masyarakat Pariaman, sesuatu yang belum tentu ada pada kebudayaan lain.

Pendidikan agama, adat, dan budaya yang mengacu pada konsepsi *alam takambang jadi guru* yang melahirkan kebijaksanaan sehingga orang Pariaman harus tahu *nan ampek* (yang empat), yaitu *kato mandaki*, *kato manurun*, *kato mandata*, dan *kato malereang* (kata mendaki, kata menurun, kata mendatar, dan kata melereng). Artinya, generasi muda dididik tentang kearifan berhubungan antarmanusia.

Kata *mendaki* merupakan kata (bahasa) yang dipakai ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, kata *menurun* merupakan kata atau bahasa yang dipakai ketika berhadapan dengan orang yang lebih muda, kata *mendatar* merupakan kata yang dipakai ketika berhadapan dengan orang yang sebaya, dan kata *melereng* merupakan kata atau bahasa yang dipakai ketika berbicara dengan *urang sumando* (suami kakak atau adik perempuan). Semua ini didapat melalui *surau* sebagai tempat pelatihan terpadu yang mengintegrasikan antara konsepsi dan norma-norma budaya. Masyarakat Pariaman memiliki nilai budaya yang kaya dengan prinsip-prinsip hidup.

Menurut Abdul Jalil (2012:176) bahwa di tengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan segala efek positif dan negatifnya, keniscayaan manusia masa depan yang tetap beriman dan bertakwa di satu sisi dan di sisi lain menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan mandiri serta sanggup berkompetisi dengan yang lain adalah obsesi dan cita-cita yang tidak bisa ditawar lagi. Oleh karena itu, generasi masa depan harus dipersiapkan untuk mampu bertahan, bersaing dan memiliki kualitas serta mumpuni dalam bidang tertentu. Jika tidak, mereka akan terkooptasi oleh arus globalisasi dan modernisasi.

Pendidikan *surau* menekankan perkembangan jiwa manusia. *Surau* tempat mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia, seperti intelektual, karakter, estetika, dan fisik dalam ranah pembelajaran kehidupan berbudaya yang menyenangkan. Pendidikan *surau* sebagai bagian dari kebudayaan merupakan upaya memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal hidup. Pengetahuan dasar untuk bekal hidup yang dimaksudkan di sini adalah kebudayaan. Kehidupan adalah keseluruhan dari keadaan diri manusia, totalitas dari apa yang dilakukan sebagai manusia, yaitu sikap, usaha, dan kerja yang harus dilakukan oleh setiap orang, menetapkan suatu pendirian dalam tatanan kehidupan bermasyarakat yang menjadi ciri kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Pendidikan tari Ulu Ambek perlu disikapi secara dini dengan mengelola perkembangan usia anak pada masa-masa awal pertumbuhan intelegensinya. Belajar kesenian di *surau* merupakan pengelolaan pendidikan yang sangat mendasar. Anak adalah calon generasi penerus yang merupakan aset utama dalam pelestarian dan pengembangan seni tari *ulu ambek*. Anak-anak usia sekolah merupakan masa menanamkan rasa berbudaya yang perlu dicermati dengan baik. Mereka akan mudah tertarik pada sesuatu yang dirasa lebih dekat dengan dunia mereka, baik bentuk, karakter, maupun nilai yang dikandung dalam sebuah kebudayaan. Pemahaman pendidikan yang mengarah pada pola hidup yang santun dan bernilai pendidikan yang tinggi. Mengajar generasi muda lewat pola berkesenian menjadikan generasi muda tahu dengan etika bermasyarakat. Hal ini merupakan pendidikan nonformal yang sangat bermanfaat untuk pengembangan diri.

Hadler (2010:146-147) menilai bahwa sekolah bagi masyarakat Minangkabau hanya bersifat transformatif. Pedagogi-pedagogi yang saling bersaing bergabung dengan gagasan-gagasan yang saling bertentangan mengenai rumah dan keluarga mengakibatkan destabilisasi konsepsi diri mereka. Bagi anak laki-laki Minangkabau, pendidikan di *surau* sangat penting sebagai pengalaman masa kecil dan perjalanan menuju ke kedewasaan.

Implementasi pendidikan dalam tari Ulu Ambek di Pariaman merupakan komitmen dan proses refleksi tentang masyarakat Pariaman. Keutamaan pendidikan memberikan fokus pada pembangunan dan memelihara kesadaran tentang budaya tari Ulu Ambek di Pariaman yang direfleksikan oleh individu, kelompok, dan masyarakat. Pendidik perlu peka dalam memahami konsep perbedaan sikap individu masyarakat yang saat ini sedang berlangsung.

Peran *surau* dalam membangun masyarakat Pariaman yang digambarkan lewat kesenian tari Ulu Ambek sangat penting untuk dijadikan ukuran berapa jauh kemampuan masyarakat dalam mempertahankan identitasnya. *Surau* menjadi lembaga pendidikan nonformal dalam memberikan pengetahuan agama, adat, dan kesenian sehingga adat, agama, dan kesenian sulit disentuh oleh globalisasi yang semakin merajalela.

*Surau* sebagai pencipta identitas tari Ulu Ambek di Pariaman tidak hanya sekadar mengawetkan budaya dan meneruskannya dari generasi ke generasi, tetapi juga diharapkan dapat mengubah dan mengembangkan pengetahuan tentang tari tersebut. Generasi muda

tidak hanya diajari keterampilan yang sudah dikenal, tetapi juga nilai-nilai yang dibawa tari tersebut.

Menurut Nopan Omeri (2015:465) bahwa pendidikan adalah suatu sistem penamaan nilai-nilai yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Pengembangan nilai bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan sikap individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka perkembangan sikap individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan budaya dan nilai dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan nilai adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Implementasi pendidikan dalam tari Ulu Ambek menjadikan pendukungnya menjunjung tinggi nilai-nilai luhur seni budaya Pariaman. Di samping itu, pendidikan harus mengarah pada kreativitas dari tari Ulu Ambek. Pada dasarnya, setiap individu memiliki potensi kreativitas dan potensi inilah yang ingin diaktualisasi oleh pendidikan. Semangat kreatif menonjol dalam diri generasi muda yang mempunyai keinginan belajar tentang tari Ulu Ambek. Namun, bagi mereka yang selalu mempertanyakan hakikat seni, maka mereka umumnya bersikap kritis terhadap nilai-nilai yang ada.

Untuk itu, nilai-nilai yang ada dalam tari Ulu Ambek harus selalu diperbarui untuk mengaktualisasi zaman yang dihadapi generasi muda. Pendidikan mempersiapkan orang untuk hidup berinteraksi secara kreatif dengan masyarakat secara bertanggung jawab dan tidak hanya hidup dan menyesuaikan diri dengan struktur-struktur sosial itu.

Pemain tari Ulu Ambek merealisasi dimensi-dimensi sosialnya, yaitu nilai yang dibawa kesenian tersebut lewat proses belajar berpartisipasi secara aktif dan terlibat secara menyeluruh dalam lingkungan sosial. Dalam kerangka sosialitas pada umumnya ini, suatu misi pendidikan dalam tari Ulu Ambek bertujuan menolong manusia muda melihat kepemimpinan yang konkret dengan segala dimensi kehidupannya.

Tari Ulu Ambek mengajarkan manusia untuk bisa mempertahankan harga dirinya, jujur, beretika, dan sebagainya. Pembentukan manusia sempurna ini akan tercapai apabila dalam diri seseorang terjadi proses perpaduan yang harmonis dan integral antara dimensi-dimensi manusiawi, seperti dimensi fisik, intelektual, emosional, dan etis.

Sebagai lembaga informal, pendidikan tari Ulu Ambek memiliki proses yang berlangsung sepanjang usia sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan tari Ulu Ambek yang bersumber dari budaya Pariaman. Sehubungan dengan itu, akan banyak dilihat bahwa mereka yang sudah tua pun memiliki peran yang cukup besar dalam tari Ulu Ambek. Kalaupun mereka tidak sanggup bergerak, tugas lain yang berhubungan dengan tari Ulu Ambek tetap diperankan. Pendidikan nonformal ini merupakan cara yang mudah sesuai dengan daya tangkap rakyat Pariaman. Di samping itu, pendidikan nonformal mendorong rakyat menjadi belajar sebab pemberian pendidikan tersebut dapat disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat.

Untuk mengembangkan tari Ulu Ambek di tengah masyarakat maka perlu ada sinergi antara pemerintah, swasta, dan masyarakat. Peran masyarakat dalam pendidikan tari Ulu Ambek, terutama keterlibatan di dalam membangun identitas antara adat dan agama

selama ini, memang masih kurang. Namun, hal ini tidak bisa disesalkan karena masyarakat Pariaman telah terbiasa dengan pola Orde Baru yang sangat mendikte masyarakat. Pada masa Orde Baru kualitas pendidikan cenderung mengekang kreativitas berpikir dan berkarya serta hanya menciptakan pekerja. Kurikulum yang ada dalam sistem pendidikan secara umum membuat generasi muda menjadi pintar, tetapi tidak menjadi cerdas. Pengekangan kreativitas ini disebabkan pula oleh adanya pendapat yang mengarahkan masyarakat pada penciptaan tenaga kerja untuk pemenuhan kebutuhan industri.

Tingkat pendidikan masyarakat Pariaman yang relatif hampir sama dengan daerah lain di Indonesia memengaruhi cara pandang terhadap fenomena tari Ulu Ambek. Cara pandang masyarakat ini akan membangun seberapa jauh sikap masyarakat bisa bersaing dengan bangsa lain. Oleh karena itu, identitas budaya yang kuat dalam tari Ulu Ambek akan mampu menjawab tantangan yang datang kemudian, seperti globalisasi.

Hal tersebut merupakan pemertabatan pendidikan seni tari Ulu Ambek yang menempatkan kesenian memberikan nilai rasa estetis, baik kolektif maupun individual, pada sisi perilaku dan etika pergaulan. Di samping itu, pemertabatan pendidikan juga berarti penempatan nilai etis pendidikan di atas tata nilai lainnya di dalam pergaulan sosial, politik, ekonomi, bahkan budaya secara menyeluruh. Hal ini berarti bahwa di dalam konteks pengembangan hubungan-hubungan, baik antarindividu maupun kolektif, penting menempatkan pendidikan yang mengandung nilai etis dan estetika secara benar dan berbudaya.

Pendidikan tari Ulu Ambek harus mampu membangun identitas kultural masyarakat Pariaman yang lebih kuat sehingga dapat menempatkan mereka sebagai bagian penting pergaulan dunia yang lebih luas. Di dalam konteks yang lebih global, nilai-nilai yang dibangun secara holistik akan merasuk ke dalam tata nilai dan pergaulan dunia yang lebih berkarakter. Untuk itu, di dalam memajukan tari Ulu Ambek perlu dukungan dari seluruh komponen masyarakat Pariaman termasuk di dalamnya dukungan politik di dalam pembangunan pendidikan tari Ulu Ambek yang akan membentuk identitas masyarakat.

Faktor pendidikan seni tari Ulu Ambek dinilai juga memiliki hubungan dengan faktor pewarisan nilai budaya. Pendidikan yang berkarakter budaya cenderung akan bisa menciptakan identitas yang berkembang di tengah masyarakat. Masyarakat Pariaman yang saat ini sangat heterogen akan memunculkan generasi yang heterogen pula.

Wisran Hadi (2011:58) menambahkan bahwa *surau* adalah produk masyarakat tradisi. Artinya, *surau* merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan masyarakat tentang agama dan pendidikan. Ketika *surau* milik masyarakat tradisi itu *ditarik* ke dalam kehidupan masyarakat global, timbul berbagai persoalan yang harus dilihat secara jernih, untuk menemukan langkah apa yang terbaik harus dilakukan. Tujuannya agar terhindar dari rongrongan pengaruh negatif globalisasi dan sekaligus tetap mempunyai jati diri dan keyakinan yang kukuh.

Persoalan utama yang harus diselesaikan adalah perlu adanya pengertian dan definisi *surau* secara menyeluruh dan umum agar dapat dijadikan rujukan bagi masyarakat Minangkabau hari ini. Pengertian dan definisi *surau* masih berbeda-beda antara ulama, pemerintah, dan pemangku adat. Perbedaan pengertian ini menyebabkan pula lahirnya peraturan pemerintah tentang *surau* yang berbeda pemahamannya dengan *surau* yang dikenal secara tradisi.

Sementara itu, pendidikan secara formal di Minangkabau umumnya dan Pariaman khususnya telah dimulai sejak tahun 1821 (Nofriyasman, 2011:95). Sejak itu pula

bermunculan sekolah-sekolah yang dibangun Belanda dan bisa digunakan oleh kaum pribumi yang pro-Belanda. Namun, adanya sekolah-sekolah formal ini tidak memengaruhi lembaga *surau* yang juga dijadikan sebagai sekolah informal.

### **Simpulan**

Implementasi pendidikan dalam tari Ulu Ambek dilatarbelakangi sekaligus dilandasi oleh nilai-nilai moral, etika, dan estetika yang dimiliki oleh seni tradisi masyarakat Pariaman tersebut. Jika terjadi pergeseran-pergeseran terhadap nilai-nilai yang disebutkan di atas, maka dampaknya akan sangat terasa dalam penyajian tari Ulu Ambek. Implementasi pendidikan tari Ulu Ambek juga berkaitan dengan kepekaan para pelaku seni dalam menyikapi atau merespons segala dinamika yang terjadi pada masyarakat pendukungnya.

Tari Ulu Ambek merupakan lambang perjuangan batin manusia (penghulu), dalam berkompetisi, antara prinsip baik dan prinsip buruk di dalam kehidupan manusia pada umumnya. Pertunjukkan tari Ulu Ambek mencakup berbagai peristiwa yang saling berhubungan erat antara satu dan lainnya. Setiap peristiwa melambangkan fase tertentu dari kehidupan manusia seperti memberikan salam pada semua orang yang secara simbolis sangat tinggi nilainya.

### **Daftar Pustaka**

- Gazalba, Sidi. 1989. *Mesjid Pusat Ibadat dan Kebudayaan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Hadi, Wisran. 2011. "Anak Dipangku, Kamanakan di BIM". *Draft buku*.
- Hadler, Jeffrey. 2010. *Sengketa Tiada Putus: Matriakat, Reformisme Islam, dan Kolonialisme di Minangkabau*. Terj. Samsudin Berlian. Jakarta: Freedom Institute.
- Jalil, Abdul, 2012, "Karakter Pendidikan Untuk Membangun Pendidikan Karakter", *Jurnal Pendidikan Islam Nadwa*, Kudus: STAIN, Hal. 175-192
- Kusuma, I Nyoman Weda. 2010. "Naskah Kidung Nabhi dalam Tradisi Warga Brahmana di Kecicang Karangasem Bali". *Pentas Ilmu di Ranah Budaya: Sembilan Windu Prof. Dr. Edi Sedyawati*. Penyunting Endang Sri Hardiati dan Rr. Triwujani. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Lickona, Thomas, 2016. *Educating For Character*. Terj. Juma Abdu Wawaungo, Jakarta: Bumi Aksara
- Mansoer, M. D. dkk. 1970. *Sejarah Minangkabau*. Djakarta: Beratar.
- Mariyah, Emiliana. 2011. "Kajian Budaya Universitas Udayana: Pemikiran Emansipatoris Prof. Dr. I Gusti Ngurah Bagus". Dalam *Jelajah Kajian Budaya*. Ed. I Made Suastika, I Nyoman Kutha Ratna, dan I Gede Mudana. Bali: Pustaka Larasan bekerja sama dengan Program Studi Magister dan Doktor Kajian Budaya Universitas Udayana.
- Mutahir, Arizal. 2011. *Intelektual Kolektif Pierre Bourdieu: Sebuah Gerakan untuk Melawan Dominasi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Omeri, Nopan, 2015, "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan", *Jurnal Manajer Pendidikan*, vol. 9, no. 3, Bengkulu: Universita Negeri Bengkulu, Hal. 464-468

# Contemporary Issues in Architecture and Design

Nyoman Dewi Pebryani

## Introduction

Architecture develops an extensive history from the establishment of civilization. In the beginning, humans need shelter as protection from sun, rain, animals and nature; shelter was the simplest temporary construction at that time. Since humans started inserting permanent settlements, development of architecture has been started. A slow and gradual process required deep understanding of thought in knowledge and practice of architectural field. Accordingly, these theories and practices enhance architecture to be learned into academic curriculum. In this paper, the author will deliberate the overview of architecture disciplines.

## Historical overview of Architecture disciplines

In the book of *A Global History of Architecture*, Ching F, Jarzomber M, and Prakash said that “The first settlement was found near cave along shores and streams in 12.000 BCE” (pg.1). Humans in prehistoric civilization made a temporary shelter by using branches as simple structure, as their civilization was nomadic, they moved from one area to another area. The civilization was then developed in 8000 BCE when the domestication of animal and plants started. Humans developed community and began to divide building based on function, for instance religious and communal purposes; this indicated permanent settlement had become a factor of life. In slow but relentless process, based on website *History of Architecture* (2015) in about 2620 BC the pharaoh Zoser entrusted his chief minister, Imhotep, to provide a royal tomb that is out of the ordinary. He invented the method of a stone-dressed building and stone columns structure to support a building named pyramid. At this point, the term of designer or builder or architect was seemingly used for the first time.

Development of Architecture is a unique process; one of the things that very interested in is the manner in which local histories imagine the world. Based on Ching F, Jarzomber M, and Prakash, "It mission is bound to the discipline of architecture, which requires us to see connections, tensions, and associations that transcend so-called local perspectives" (pg.xi). Each areas in the world has its own exclusivity in architecture, because architecture blends within the socio-cultural in local community. For instance, humans build a building for communal services as their demand of mutual cooperation. Humans also construct a building for religious purposes with its own ornamentation that has special meaning behind the symbols and icons. Nowadays, spectacular building that has been invented through the advancement of technology has influenced directly or indirectly the consequences of economy, trade, and power integrity. Many countries race to construct the tallest building as the power symbolization of their country, for instances Petronas Tower, Twin Towers, Burj Khalifa, and many more. Architecture has its own differentiation and specification in each region that makes it is special, hence it is significant to record these unique into history.

Architecture is a discipline of knowledge that relates specifically with the arts, design, and structure. Shelter as the simplest structure that was built by humans from decades ago shows that architecture has existed as a discipline in long period of time. Today, it has been developed into more specific areas, for instances interior architecture, landscape architecture, health care architecture, sustainable architecture.

A gradual process of thought in knowledge and practice of architectural field enhances architecture to be learned into academic curriculum. Post secondary education program of architecture is Academia des Beaux-arts founded by Cardinal Mazarin in 1648, the purpose of the school was to educate the most talented students in drawing in drawing, painting, sculpture, engraving, architecture and other media ("Ecole des Beaux-Arts", n.d). Comparing and studying ancient and contemporary architecture and design is essential. It allows an architect or designer to consider a buildings or cities as more than a visual phenomenon. Architecture is known as the art and science of designing for building and non-building structures, as it is one of the ancient architectural arts that man has known since he needs to build a shelter. Contemporary architecture essentially refers to the current style of architecture. For example, a house built this year according to current trends would be considered contemporary architecture. In general contemporary architecture is the movement where modern styles blend, sharing various features.

In the United States, Massachusetts Institute of Technology (MIT) as the first educational institution that offer School of Architecture which at that time located at Metropolitan Boston. William Robert founded the school in 1865 as the first formal architectural curriculum in the United States, and formal instruction in architecture began in the fall of 1868 (Chewning, 1986, pg.ii).

Evolution of architecture brings development in professional agency that accredits university and college programs in Architecture. Based on Website About NAAB history, "National Architectural Accrediting Board (NAAB) is the sole agency authorized to credit US Professional degree program in architecture". Before NAAB formed, the first attempt to accredited architecture was with the founding of Association of Collegiate School of Architecture (ACSA) in 1921, however in 1932 the ACSA was abandoned the standard of architecture. Therefore the new accreditation board established NAAB in 1940 to accredit school of architecture nationally ("NAAB History",n.d). Regrettably, there is no indication when NAAB accredit the first program.

Architect profession in order to practice especially in United States need to be licensed by NCARB (National Council of Architectural Registration Board), it established in May 1919. The organization was form during the American Institute of Architect (AIA) convention in Nashville. Illinois is the first state had laws in regulating the practice of architecture since 1897, since Illinois previously as the member of AIA. The objective of the board is to facilitate the exchanges of information on examining, licensing, and regulating architects. ("The history of NCARB", n.d)

### **Conclusion**

In the beginning humans started their shelter with temporary structure, than continued with a more complex building construction. In early centuries, term of architect as master builder is uncommon, they passed the building knowledge from generation to generation. Eventually in the 2620 BCE, after Imhotep appointed as master builder for royal tomb in Egypt civilization, terms of architecture was seemingly started. Than architecture developed into a more proficient through curriculum in academia. Nowadays architecture development is progressing towards a professional requirement. Architect is required to have specific qualification, consequently licensing in order to practice is highly recommended for architect.

### **Reference**

- Ching, F., & Jarzombek, M. (2007). *A global history of architecture*. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons.
- Chewning, J.A.(1986). William Robert Ware and the beginnings of architectural education in the United States, 1861-1881 (Doctoral Dissertation). Retrieved from <http://dspace.mit.edu/handle/1721.1/14983#files-area>. (15045854-MIT)
- About The NAAB - NAAB history. (n.d.). Retrieved September 7, 2015, from [http://www.naab.org/about/naab\\_history](http://www.naab.org/about/naab_history)
- Ecole Des Beaux-Arts. (n.d.). Retrieved September 17, 2015, from [https://en.wikipedia.org/wiki/École\\_des\\_Beaux-Art](https://en.wikipedia.org/wiki/École_des_Beaux-Art)
- History of Architecture. (n.d.). Retrieved September 15, 2015, from <http://www.historyworld.net/wrldhis/PlainTextHistories.asp?groupid=1549&HistoryID=ab27>rack=pthc>
- The History of NCARB. (n.d.). Retrieved September 15, 2015, from <http://www.ncarb.org/~media/files/pdf/special-paper/history.pdf>

# **Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Beban Kerja Perempuan dan KDRT di Bali Perspektif Gender dan Feminisme**

**Ida Ayu Dwita Krisna Ari**

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

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas dampak pandemi Covid-19 terhadap beban kerja perempuan dan kasus-kasus kekerasan dalam rumah tangga yang terjadi selama masa pandemi di Bali, pembahasan dalam tulisan ini mengacu kepada pemaparan secara deskriptif dari berbagai pemberitaan media *online* yang muncul selama masa pandemi serta memaparkan latar belakang munculnya beban kerja lebih bagi perempuan di masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan sudut pandang kajian gender dan feminisme.

## **Latar Belakang**

Pandemi Covid-19 muncul pertama kali di Wuhan Cina kemudian merebak hingga hampir ke seluruh belahan dunia, pandemi ini mengakibatkan aktivitas manusia dan juga perekonomian menjadi lumpuh, meluasnya pandemi ini ke berbagai belahan dunia diakibatkan oleh perpindahan manusia sebagai inang yang membawa virus tersebut, Indonesia sempat sesumbar bahwa antibodi orang Indonesia kebal akan Covid-19, namun pada akhirnya virus ini ditemukan pertama kali di Jakarta hingga akhirnya pada awal Maret tahun 2020 virus Covid-19 menginfeksi salah satu warga di Bali.

Sebagai pulau destinasi pariwisata dunia, Bali tidak luput dari dampak negatif menyebarnya virus Covid-19, berbagai peraturan dan kebijakan ditetapkan oleh Gubernur Bali diantaranya adalah melaksanakan keputusan Presiden Jokowi untuk mulai bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan beribadah di rumah, hingga pada pertengahan maret sekolah mulai diliburkan, perkantoran mulai bekerja dari rumah, berujung kepada penerbangan internasional menuju Bali mulai ditutup, wisatawan yang sedang berwisata di Bali mendengar bahwa di Bali sudah mulai ditemukan kasus terinfeksi virus Covid-19 para wisatawan tersebut segera meninggalkan Bali, bahkan beberapa wisatawan dijemput langsung dari negaranya untuk segera meninggalkan Pulau Bali.

Hal ini akhirnya menyebabkan pariwisata Bali terpuruk untuk kedua kalinya setelah kasus bom Bali, bahkan jauh lebih buruk dampaknya saat ini, walaupun sudah menerapkan *social distancing*, bekerja, belajar dan beribadah di rumah namun penyebaran Covid-19 terus menerus bertambah. Hingga saat tulisan ini dibuat kluster penyebaran Covid-19 masih terus bertambah serta belum juga ada tanda-tanda pariwisata Bali membaik.

Sebagian besar masyarakat Bali menggantungkan hidupnya pada sektor pariwisata yang saat ini sudah lumpuh total, lumpuhnya pariwisata Bali tidak hanya memberikan imbas kepada perusahaan yang bergerak dalam bidang pariwisata namun juga dalam beberapa bidang yang lain yang secara tidak langsung memiliki kaitan erat dengan bidang pariwisata seperti misalnya bidang kuliner rumah makan, obyek wisata, sewa kendaraan, sewa properti dan lain sebagainya, hampir sebagaimana besar sektor ekonomi di Bali saat ini bisa dikatakan mati suri.

Untuk menekan laju penyebaran Covid-19 pemerintah mengeluarkan himbauan untuk mematuhi beberapa protokol kesehatan, salah satunya adalah "*social distancing*" dan anjuran untuk diam "di rumah aja" hal ini mengakibatkan Bali yang biasanya hiruk pikuk menjadi sangat sepi, masyarakat takut untuk bepergian keluar rumah jika tidak ada urusan yang mendesak, apalagi Presiden Jokowi menghimbau jika kegiatan bekerja, belajar dan beribadah dilakukan di rumah saja.

Selain perkantoran, sekolah juga ikut diliburkan jalannya proses belajar mengajar dilakukan dengan sistem belajar *online*, Aparatur Sipil Negara juga dihimbau untuk bekerja di rumah, aktivitas keramaian tidak diperbolehkan, aktivitas keagamaan mulai dibatasi, tempat-tempat hiburan, pusat perbelanjaan serta tempat wisata ditutup.

### **Pembahasan**

Dampak pandemi Covid-19 menimbulkan terpuruknya sektor ekonomi terutama di bidang pariwisata, kondisi ini terus berlangsung hingga hampir 2 tahun lamanya, kota-kota pariwisata seperti Kuta dan Ubud yang biasanya dipadati wisatawan sudah menjadi seperti kota mati, tidak terhitung jumlahnya kios-kios kecil yang gulung tikar, hingga pada akhirnya perusahaan-perusahaan besar pun tidak sanggup bertahan, gelombang PHK (pemutusan hubungan kerja) semakin meningkat mengakibatkan sekitar 75 ribu lebih masyarakat Bali yang kehilangan pekerjaannya. Kondisi ini tentunya berdampak pada keberlangsungan hidup keluarga yang menggantungkan hidupnya pada sektor pariwisata mereka tidak memiliki sumber penghasilan tetap sehingga menyebabkan mereka harus memikirkan cara untuk bertahan hidup selain mengandalkan penghasilan dari sektor pariwisata.

Banyak dari masyarakat Bali yang beralih profesi, beberapa dari mereka mencoba peruntungan dengan berjualan menggunakan mobil yang terhitung mewah di jalanan kota Denpasar, apa saja dilakoni hingga berjualan *online* marak bermunculan pasca pandemi,

bagi mereka yang tidak memiliki celah untuk bertahan hidup memilih pulang ke kampung halaman dan mulai bertani atau beternak karena dinilai hidup di kota akan jauh lebih berat.

Meskipun beralih profesi lantas ini belum tentu bisa membantu perekonomian di masa pandemi hal ini disebabkan karena daya beli sangat rendah serta banyaknya yang terkena PHK juga melakukan hal serupa, mereka berjualan di sepanjang jalan atau berjualan *online* yang penting apapun dilakukan untuk mendapatkan pemasukan demi meneruskan kelangsungan hidup serta berharap pandemi cepat berakhir dan kembali bekerja.



Ratusan Pekerja Hotel yang mendatangi gedung DPRD Bali terkait PHK sepihak yang dilakukan oleh pengusaha hotel di Bali (<https://www.google.com/tak-terima-phk-sepihak-ratusan-pekerja-hotel-nglurug-ke-dprd-bali>) diunduh tanggal 20 Oktober 2020

### **Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Perempuan dan Kekerasan dalam Rumah Tangga**

Krisis yang terjadi selama masa pandemi sangat mempengaruhi segi finansial bagi mereka yang terpaksa dirumahkan atau bahkan mengalami pemutusan hubungan kerja, sehingga menyebabkan para pencari nafkah utama keluarga yang sebelumnya memiliki penghasilan tetap menjadi tanpa penghasilan sama sekali, keadaan seperti ini otomatis juga mempengaruhi segi psikologis, urusan keuangan rumah tangga menjadi jauh lebih berat dari sebelum pandemi, situasi ini menyebabkan seorang wanita rentan mengalami kekerasan rumah tangga, hal ini bisa dipicu karena kondisi pandemi ketika suami tidak mampu menafkahi istri yang pada akhirnya bisa mengakibatkan kekerasan dalam rumah tangga karena dipicu oleh depresi.

Kekerasan dalam rumah tangga tidak selalu berbentuk kekerasan fisik, ada beberapa bentuk kekerasan dalam rumah tangga, diantaranya adalah :

1. Kekerasan fisik berupa penyerangan dalam bentuk apapun mulai dari memukul, menendang, mencubit, mendorong atau bahkan membunuh dalam rumah tangga.
2. Kekerasan psikologis terkait dengan ucapan yang digunakan untuk mengkritik, merendahkan atau mengurangi rasa percaya diri korban, mencakup juga ancaman dan penghinaan.
3. Kekerasan seksual, adalah setiap perbuatan yang mencakup pemaksaan

berhubungan seksual atau pemaksaan melakukan hubungan seksual secara tidak wajar.

4. Kekerasan ekonomi yaitu setiap perbuatan yang digambarkan dengan mengancam atau membatasi kebebasan finansial korban, mencakup juga dalam hal membatasi korban bekerja untuk menghasilkan uang, membiarkan bekerja untuk dieksploitasi atau menelantarkan anggota keluarga.

Di antara ke empat kategori yang termasuk dalam kekerasan rumah tangga, kasus kekerasan rumah tangga yang paling banyak terjadi selama pandemi adalah kekerasan secara fisik dan psikologis, pada masa-masa sulit ini situasi rumah tangga cenderung tidak stabil dikarenakan selama masa pandemi tingkat stres meningkat, sehingga peluang timbulnya pertengkaran dalam rumah tangga, baik yang terjadi dalam bentuk kekerasan psikologis dengan melontarkan kata-kata yang tidak pantas atau menyakitkan hati, namun juga ada yang berujung hingga kekerasan secara fisik yang meliputi mendorong, memukul atau menendang.



Salah satu potongan berita *online* yang dikutip dari Antara News dan Tribun Bali yang mengatakan bahwa kasus KDRT di Bali meningkat selama masa pandemic.

## Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya KDRT di Masa Pandemi Covid-19

Faktor yang mempengaruhi terjadinya kekerasan rumah tangga adalah :

## Finansial

Kebutuhan primer harus tetap terpenuhi namun keadaan pandemi yang menimbulkan masalah finansial sebagai akibat dari pemutusan hubungan kerja atau lesunya perekonomian menyebabkan kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi dengan baik seperti sebelum pandemi hal ini memicu stress dan swami yang bertanggung jawab terhadap kebutuhan rumah tangga terkadang melampiaskan kepada istri.



DENPASAR, NusaBali  
Jika diperhatikan, akhir-akhir ini di jalanan seputar Kota Denpasar dipenuhi dengan pedagang telur yang berjualan melalui mobil pribadi.

Hal ini merupakan sebuah fenomena pasca banyaknya karyawan yang dirumahkan dan di PHK yang kemudian beralih menjadi pedagang.



Seperti yang terjadi pada Ryan Jaya Wiguna yang dulunya berprofesi sebagai bagian marketing di sebuah perusahaan kredit. Dirinya yang terkena pemutusan hubungan kerja (PHK) akibat pandemi Covid-19 pada bulan Maret lalu kini berjualan telur dengan mobil pribadinya di kawasan Jalan Cok Agung Tresna, Denpasar.

Sebelum memutuskan untuk berjualan telur, dirinya sempat menjual pakaian, namun karena rendahnya daya beli dan sektor pariwisata yang semakin menurun, usaha tersebut tak membuahkan hasil. Barulah, Ryan memutuskan untuk berjualan telur yang diambil langsung dari peternak di Batur yang merupakan kerabatnya sendiri. "Kebetulan punya tante saya sendiri, jadi tante saya menyarankan untuk berjualan telur, supaya bisa tetap menjalani hidup dan bisa bayar utang juga," ujarnya saat ditemui NusaBali pada Selasa (19/5).

Situasi semakin sulit di masa pandemi, banyak pekerja yang dirumahkan sehingga berjualan di pinggir jalan, namun ini juga tidak menjamin mereka bisa mencukupi kebutuhan rumah tangganya, karena daya beli masyarakat juga rendah

### "Social Distancing" dan Himbauan untuk "Di Rumah Saja"

*Social distancing* menyebabkan beberapa aktivitas keramaian terpaksa dihentikan, hal ini tentu saja mempengaruhi geliat perekonomian karena ada beberapa *event* dan kegiatan yang bisa menggerakkan roda perekonomian menjadi terhenti, sehingga peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan setelah mengalami pemutusan hubungan kerja menjadi semakin sulit.

Hal ini diperparah dengan ketakutan akan ancaman virus serta mengikuti himbauan pemerintah untuk berdiam diri dirumah saja yang pada akhirnya menjadi dilema dalam masyarakat, karena dengan hanya berdiam diri dirumah saja tidak akan menghasilkan uang, sehingga keadaan semakin depresi dan istri yang selalu berada di rumah setiap saat selama

24 jam pada akhirnya menjadi pelampiasan dari rasa depresi akan finansial serta rasa bosan dengan hanya berdiam diri saja di rumah.



Himbauan pemerintah yang menetapkan wacana untuk tetap tinggal di rumah atau yang biasa kita kenal “di rumah aja”.

### Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Penambahan Beban Kerja Bagi Perempuan di Masa Pandemi Covid-19

Beban kerja adalah peran dan tanggung jawab seseorang dalam melakukan berbagai jenis kegiatan sehari – hari, beban kerja ganda seringkali dipandang dari sudut budaya sebagai bentuk pengabdian dan pengorbanan yang mulia yang nantinya di akhirat akan mendapatkan balasan yang setimpal (Puspitawati, 2012:51) contoh – contoh beban kerja ganda di keluarga adalah menjalankan peran ganda sekaligus, sebagai ibu, istri, dan juga pekerja. Dengan demikian perempuan melakukan beban ganda yang memberatkan, perempuan setelah pulang bekerja masih harus mengerjakan pekerjaan rumah tangga sedangkan laki – laki setelah pulang bekerja bisa langsung beristirahat.

Penambahan beban kerja yang di alami wanita pada saat pandemi Covid-19 ini tidak terlepas dari adanya ketidakadilan gender (bias gender) gender dapat diartikan sebagai perbedaan peran, fungsi, status dan tanggung jawab pada laki – laki dan perempuan sebagai hasil dari bentukan (konstruksi) sosial budaya yang tertanam lewat proses sosialisasi dari satu generasi ke generasi berikutnya (Puspitawati, 2012:42) atau bisa juga diartikan sebagai suatu sifat yang melekat pada kaum laki – laki maupun perempuan yang dikonstruksi secara sosial maupun kultural, sifat – sifat ini dapat dipertukarkan antara sifat laki – laki dan perempuan yang bisa berubah dari waktu ke waktu (Fakih, 2020:5). Namun dalam masyarakat terjadi kerancuan peneguhan pemahaman tentang apa itu gender, karena konstruksi sosial dan kultur diperkuat, disosialisasikan dan dibentuk oleh masyarakat, agama bahkan negara pada akhirnya justru dianggap sebagai kodrat dan diartikan sebagai ketentuan biologis yang merupakan ketetapan Tuhan, sehingga pada akhirnya menjadi mengakar dalam keyakinan dan menjadi ideologi. Dalam pandangan masyarakat umumnya, “kodrat wanita” atau “takdir Tuhan terhadap wanita” adalah berurusan dengan hal – hal domestik yaitu mengurus rumah tangga dan mendidik anak – anak karena adanya anggapan bahwa kaum perempuan memiliki sifat memelihara dan rajin serta dianggap tidak cocok menjadi kepala keluarga, mengakibatkan semua pekerjaan domestik menjadi tanggung jawab kaum perempuan. Marginalisasi perempuan dapat terjadi di lingkungan tempat bekerja, dalam rumah tangga, masyarakat atau kultur dan bahkan negara (Fakih, 2020:10). Peran gender perempuan di atas mengakibatkan tumbuhnya tradisi dan keyakinan di masyarakat bahwa mereka harus bertanggung jawab atas terlaksananya keseluruhan pekerjaan domestik sehingga menimbulkan rasa bersalah dalam diri perempuan jika tidak menjalankan tugas – tugas domestik, sedangkan bagi kaum laki – laki merasa bahwa pekerjaan domestik tersebut bukan tanggung jawabnya bahkan di Bali sendiri masih timbul banyak pemikiran bahwa laki – laki dianggap tabu jika sampai terlibat dalam urusan pekerjaan rumah tangga.

Atas dasar pemikiran tersebut maka konsekwensinya adalah banyak kaum wanita yang memikul beban kerja ganda di masa pandemi ini salah satunya penambahan beban kerja ganda di luar urusan mengurus rumah tangga dan produktif sebagai pencari nafkah tambahan, perempuan juga dituntut menjadi guru bagi anak – anaknya yang bersekolah secara online apalagi di masa – masa awal sekolah melalui sistem *online* bantuan kuota internet belum diberikan sehingga biaya untuk pembelian kuota internet sepenuhnya menjadi beban dan tanggung jawab orang tua, keadaan seperti tersebut di atas rentan membuat wanita stress dan tertekan.

Beban kerja perempuan di masa pandemi ini bertambah selain memenuhi beban ganda sebagai pengurus urusan domestik rumah tangga serta sebagai pencari nafkah tambahan, saat ini ditambah lagi menjadi guru dan pendidik bagi anak – anak, faktor yang mempengaruhi penambahan beban kerja di masa pandemi adalah :

### **Sekolah Online**

Selama masa pandemi semua sekolah dari tingkat PAUD, TK, Sekolah Dasar, hingga perguruan tinggi diliburkan, anak – anak mulai belajar dengan menggunakan sistem daring (dalam jaringan) atau yang biasa kita sebut dengan istilah sekolah *online*, hal ini membawa beban kerja tambahan bagi perempuan karena harus memandu, mendokumentasikan, hingga mengajarkan anak – anak yang tidak paham mengenai tugas yang diberikan secara *online* oleh guru – guru mereka di sekolah.

Jika sebelum masa pandemi tugas untuk mendidik anak – anak dilakukan oleh guru

di sekolah, sedangkan orang tua bertugas sebagai pelengkap untuk mengingat kembali pelajaran di sekolah serta memantau anak - anak mengerjakan tugas sekolahnya, namun dalam masa pandemi sekolah online ini, tugas untuk mengajarkan anak - anak mengenai materi yang ada di buku menjadi beban orang tua yang jatuh lebih banyak kepada ibu.

### **Beban Kerja Mengurus Rumah Tangga Selama Masa Pandemi**

Mengurus urusan rumah tangga selama pandemi ini tidaklah mudah, seorang perempuan dituntut untuk lebih extra keras lagi membersihkan rumah serta memastikan seluruh rumah dalam kondisi bersih untuk menghindari penyebaran virus Covid-19, penyemprotan disinfektan serta perlakuan terhadap kebersihan akan pakaian yang habis digunakan bepergian juga harus mendapatkan perhatian lebih dalam proses pencuciannya agar tetap steril dari virus.

Selain itu perempuan dituntut untuk lebih bisa berhemat dalam mensiasati pengaturan rumah tangga, baik dari segi berhemat akan pengeluaran dapur dan rumah tangga serta berhemat akan aktivitas pergi ke tempat keramaian seperti pasar sehingga diperlukan manajemen yang lebih baik lagi dalam pengaturan jalannya urusan rumah tangga.

### **Penutup**

Pembahasan mengenai permasalahan - permasalahan ketidakadilan sosial lebih banyak menimpa perempuan daripada laki - laki, hal ini disebabkan oleh adanya keterkaitan yang erat mengenai perbedaan gender dan ketidakadilan gender di Indonesia khususnya di Bali, jika kita berbicara mengenai perbedaan gender antara laki - laki dan perempuan hal tersebut terjadi melalui proses yang sangat panjang, dibentuk, disosialisasikan, diperkuat dan bahkan dikonstruksi secara sosial atau kultural melalui ajaran keagamaan maupun negara sehingga pada akhirnya menyebabkan pemahaman mengenai gender dianggap sebagai ketentuan Tuhan serta bersifat biologis yang tidak bisa di ubah lagi sehingga pada akhirnya menyebabkan perbedaan - perbedaan gender tersebut dipahami sebagai kodrat laki - laki dan perempuan. Manifestasi ketidakadilan gender diantaranya adalah marginalisasi perempuan yang mengakibatkan kemiskinan yang bisa bersumber dari kebijakan pemerintah, keyakinan dan tafsir agama, tradisi, kebiasaan, atau bahkan asumsi ilmu pengetahuan. Dengan munculnya virus Covid-19 semakin menambah beban kerja lebih bagi perempuan karena selain mencari nafkah tambahan, mengurus rumah tangga hingga ditambah lagi menjadi guru bagi anak - anaknya yang sedang mengikuti sekolah online, beban kerja lebih ini dialami oleh perempuan karena tidak terlepas dari bias gender yang terjadi dalam masyarakat kita.

### **Daftar Pustaka**

Fakih, Mansour. 2020. *Analisis Gender Dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Insist Press.  
Puspitawati, Herien. 2012. *Gender dan keluarga konsep dan realita di Indonesia*. Bogor: IPB Press.  
(<https://www.google.com/tak-terima-phk-sepihak-ratusan-pekerja-hotel-nglurug-ke-dprd-bali>)



**Jiwa Gambuh Fest 2021**  
**Kalangwan Dramatari Gambuh Desa Batuan Gianyar**  
**Program Pendokumentasian oleh Yayasan Bali Purnati**  
**dan Kemendibudristek**

**I Wayan Budiarsa**  
Program Studi Tari FSP ISI Denpasar

*wayanbudiarsa1973@gmail.com*

**Abstrak**

“*Kalangwan*” keindahan dramatari Gambuh Desa Batuan Gianyar mampu memikat setiap insan yang menontonya. Vibrasi jiwa Gambuh adalah nafas kehidupan masyarakatnya dalam menjalani aktivitas sosial maupun dalam ranah paling sakral yakni ritual keagamaan. Gambuh Batuan telah muncul menjadi identitas desa sejak jaman Bali Kuna, dan kini tanggung jawab eksistensinya berada pada generasi-generasi berikutnya. Pendokumentasian merupakan salah satu wujud agar eksistensi Gambuh gaya Batuan agar dapat diteruskan ke anak cucu. Kelangwannya mampu menggetarkan jiwa-jiwa seniman sebagai sumber inspirasi penciptaan karya baru.

*Kata Kunci: jiwa Gambuh, pendokumentasian, eksistensi, Gambuh Batuan.*

**Abstract**

“*Kalangwan*” the beauty of the Gambuh drama and dance Batuan Village, Gianyar, is able to captivate every human who watches it. The vibration of Gambuh’s soul is the breath of life for its people in carrying out social activities and in the most sacred realm, namely religious rituals. Gambuh Batuan has emerged as a village identity since the ancient Balinese era, and now the responsibility for its existence lies with the next generations. Documentation is one of the forms so that the existence of Gambuh Batuan style can be passed on to posterity. His kalangwan is able to thrill the souls of artists as a source of inspiration for the creation of new works.

*Keywords: Gambuh Soul, Documentation, Existence, Gambuh Batuan.*

## Pendahuluan

Gambuh merupakan bentuk pertunjukan dramatari yang muncul di Bali dengan menggunakan cerita Panji, dan hasil dari penggabungan tarian Jawa dan Bali. Cerita Panji lahir pada abad ke XI sebagai produk kesusastraan Nuswantara, yang diperkirakan ketika jaman Kediri, hingga memasuki jaman Singasari dan mencapai kepopuleran saat kekuasaan Majapahit. Ciri-ciri cerita Panji yakni: 1) tokoh utamanya adalah Panji Inu Kahuripan dari kerajaan Kahuripan dan Diah Candrakirana/ Rangkesari putri kerajaan Daha, 2) kedua tokoh ini menjalani hidup berkelana saling mencari, 3) bertemakan kepahlawanan/ dan percintaan, 4) mengisahkan kerajaan-kerajaan di tanah Jawa, 5) diakhir cerita mereka berdua bertemu dan menikah.

Formaggia menyatakan kata Gambuh dapat dijumpai dalam Bahasa Melayu: yang berhubungan dengan perasaan terima kasih, Jawa: terkait berupa *pupuh*, dan Sunda: yang berhubungan dengan hiasan kepala topeng (*tekes*). Dalam kidung *wangbang wideya*: terkait pertunjukan istana yang dilaksanakan oleh pahlawan bernama Panji, di mana dalam kidung ini Gambuh disamakan dengan *Raket*. Dalam teks *Nawaruci* disebutkan "*aganti kang anggambuh amancangah alalangkarana mwang awayang cina*" (opera Cina). Di sejarah Banten dinyatakan *Raket* dan cerita Panji memiliki hubungan, serta disebutkan suatu ketika pangeran Madura menyelenggarakan pertunjukan *Raket* pada saat mengangkat Pangeran Anom sebagai anak. Kata *Gambo* juga ditemukan dalam Bahasa Makasar membawakan cerita Panji berbahasa Melayu "*Cekel Wanengpati*". Di Madura, Pasuruan, Gresik, Surabaya ditemukan tari Gambuh yang merupakan tari yang berhubungan dengan alat perang (2000: 22-25).

Berdasarkan pemaparan di atas, sejak masa lampau masyarakat Nuswantara sudah mengenal cerita Panji dan menjadi pusaka budaya "Budaya Panji Nusantara" diserap selanjutnya diadaptasi keberbagai bentuk, seperti dalam bentuk relief, lukisan, tradisi lisan: dongeng, mitos, legenda, tradisi tulisan: kidung, seni pertunjukan, maupun lainnya. Di Bali Gambuh adalah bentuk pertunjukan dramatari yang tokoh utamanya menggunakan Bahasa Kawi, sedangkan tokoh punakawan menggunakan Bahasa Bali sesuai tingkatannya.

## Metode

Artikel ini menggunakan metode observasi partisipasi dan studi kepustakaan. Observasi partisipasi penulis dalam acara tersebut terlibat langsung sebagai penari dan sebagai narasumber. Studi kepustakaan dilakukan untuk menguatkan, sebagai referensi tulisan yang berkenaan dengan seni pertunjukan, khususnya Gambuh, baik berupa buku-buku, artikel, hasil penelitian, brosur, dan lain sebagainya.

## Jiwa Gambuh: Penggalan Kalangwan Gambuh Gaya Batuan

Bulan September 2021 merupakan bulan yang sangat berarti/ spesial bagi beberapa *sekaa* Gambuh Desa Batuan Gianyar. Bagaimana tidak setelah hampir dua (2) tahun terlelap dalam tidur karena pandemi Covid19 yang mewabah di beberapa belahan negara dunia termasuk Indonesia, sehingga tidak dapat disajikan dalam kegiatan upacara Agama Hindu. Akhirnya dapat disajikan dalam program Jiwa Gambuh pendokumentasian oleh YBP Batuan yang disetujui oleh Kemendikbudristek RI. Alasan mendasar tidak diperkenankan melakukan pementasan selama pandemi karena penyajian seni *wali*, *bebali*, dan *balih-balihan* pada suatu upacara *piodalan* akan menimbulkan keruman banyak orang. Untuk meminimalisir penyebaran Covid19, pemerintah pusat dan daerah membatasi kegiatan

masyarakat dengan surat edaran/ himbuan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM).

Bulan September 2021 adalah langkah awal menuju *sahasra warsa* (1000 tahun) *prasasti Batuan* 944 saka (Batuan). Kalangwan Gambuh Batuan menunjukkan vibrasinya pada masyarakat luas melalui program Jiwa Gambuh Fest2021 dari Yayasan Bali Purnati Batuan yang bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia (RI) melaksanakan program pendokumentasian dan forum diskusi Gambuh. Melibatkan pemerintahan Desa Batuan, seniman Batuan, serta enam (6) *sekaa* Gambuh Batuan yang terdiri dari: *sekaa* Gambuh Triwangsa, *sekaa* Gambuh Mayasari, *sekaa* Gambuh Tri Pusaka Sakti, *sekaa* Gambuh Kakul Mas, *sekaa* Gambuh Satriya Lelana, dan *sekaa* Gambuh Sunari Wakya.



Gambar 01. Logo Program Dokumentasi  
Sumber: YBP Batuan, 2021

Antosiasme para seniman Batuan juga diwujudkan dalam bentuk pameran lukisan gaya Batuan dengan tema Jiwa Gambuh Fest 2021 pula, yang berlangsung dari tanggal 3-10 Oktober 2021 bertempat di Yayasan Bali Purnati. Generasi muda sampai sepuh ikut ambil bagian dalam penyajian dramatari Gambuh dan pameran lukisan tersebut. Serta diadakan pula diskusi Jiwa Gambuh Fest2021 pada hari Sabtu, tanggal 9 Oktober 2021 bertempat di YBP yang salah satu narasumbernya seniman Gambuh Batuan I Wayan Budiarsa. Program diskusi dan pendokumentasian ini diharapkan para generasi Gambuh Batuan mengetahui, memahami, serta memiliki tanggungjawab pelestarian, eksistensi pusaka seni budaya yang adi luhung, serta keberadaanya telah di akui oleh badan UNESCO sebagai warisan budaya tak benda (*intangible*).



Gambar 02. Brosur Pameran Lukisan Batuan  
Sumber: YBP Batuan, 2021



Gambar 03. Brosur Diskusi Gambuh  
Sumber: YBP Batuan, 2021

Sebelum pelaksanaan, terlebih dahulu diadakan rapat penyamaan persepsi program dengan pihak pemerintahan desa dinas Batuan, pihak seniman Desa Batuan, dan Yayasan Bali Purnati yang dilaksanakan pada tanggal 10-12 September 2021. Disepakati bahwasannya program pendokumentasian merupakan program pelestarian agar generasi berikutnya mengetahui, memahami, bertanggung jawab atas eksistensi Gambuh gaya Desa Batuan khususnya. Adapun jadwal penampilan masing-masing *sekaa* akan diuraikan sebagai berikut.

Penampilan *sekaa* Gambuh Sunari Wakya pada hari Jumat, 17 September 2021 pukul 16.00-18.00 Wita. Di bawah pimpinan Jro Mangku Wayan Bawa, lakon yang disajikan adalah “*Perang Undur-undur*”. Struktur pertunjukannya mengisahkan Prabu Kebalan yang dendam terhadap Prabu Gegelang membalas dengan menyerang dan mendudukinya. Namun pada saat itu kerajaan Gegelang sedang sepi karena sang raja beserta bawahannya mengadakan upacara di gunung *pangebel* (pemujaan roh leluhur). Keadaan tersebut dimanfaatkan oleh pihak Prabu Kebalan, dan untuk merayakan kemenangan mereka mengadakan pesta pora dilingkungan kerajaan Gegelang. Panji beserta pengikutnya yang sedang berkelana mengetahui akan hal tersebut, segera mengadakan pembelaan dan memancing mereka keluar dari istana (gelar perang *undur-undur*/ siasat mundur). Setelah pihak Prabu Kebalan di luar istana barulah Panji membunuhnya. Kemenangan berada dipihak Panji, untuk mengelabui musuh Raden Panji mengubah namanya menjadi Satreng Lelana, *Presanta* dengan sebutan *Kebo Tan Mundur*, *Kretala* dengan sebutan *Kebo Angun-angun*, dan *Punta* dengan sebutan *Kebo Prekasa*.

Selanjutnya dihari yang sama, Jumat 17 September 2021 penyajian oleh *sekaa* Gambuh Mayasari Banjar Pekandelan yang dimulai pukul 20.00-23.30 Wita. Mempertunjukan lakon “*Puun Peken Singasari*”, pertunjukannya dengan *papeson* lengkap yakni baik dari pihak Panji dan Prabu Singasari terdapat struktur *ngalembar* dan *penangkilan* dengan durasi waktu kurang-lebih 3 jam. Cerita ini mengisahkan percintaan Raden Panji dengan Diah Candrawati putri Singasari yang terhalang dengan ketidaksetujuan sang prabu. Inu Kahuripan beserta para Kadean melaksanakan tipu muslihat agar dapat memboyong sang putri. *Peken* (pasar) Singasari dibakar sehingga sang raja beserta bawahannya terpusat ke pasar dan mengabaikan putrinya di istana. Saat inilah Inu Kahuripan menculik (*ngemandung*) sang putri dan dilarikan untuk dinikahinya. Dalam kesempatan berikutnya Inu Kahuripan menghadap sang raja dengan nama samaran *Kelana Carang Naga Puspa* dan bersedia membantu mencari dan membunuh penculik sang putri.

Tanggal 18 September 2021, menampilkan Dramatari Gambuh dari Sanggar Seni Satriya Lelana Batuan yang dimulai pukul 16.00-19.00 Wita. Di kordinir oleh I Wayan Budiarsa, *sekaa* ini menyajikan lakon “*Gagak Baning*”, cerita yang sangat jarang dibawakan sepanjang tahun 1980 sampai tahun 2021. Adapun kisahnya mengenai Prabu Mataram yang ingin mencari pendamping hidup sebagai permaisuri kerajaan Mataram. Sang raja akan memilih sesuai pilihannya, serta untuk mengetahui semua wajah putri-putri kerajaan di seluruh tanah Jawa, diutuslah Gagak Baning yang ahli melukis. Berkelana melukis putri-putri kerajaan, akhirnya sang pelukis tiba di Gegelang dan berhasil melukis sang putri secara utuh karena saat mandi. Sudah berselang lama sang raja merasa tidak sabaran menunggu Gagak Baning untuk menghadapnya, dan tiba saatnya orang yang ditunggunya menghadap. Lukisan diserahkan dan betapa terkejut Prabu Mataram melihat kecantikan

putri Gegelang, dan akhirnya beliau kasmaran dan setengah gila mencium-cium lukisannya. Semua yang ada dihadapannya dipeluk, dicium, dicumbu, dan ketika ingatannya pulih tanpa menunggu hari esok mengerahkan pasukannya untuk menuju Gegelang.

Penampilan *sekaa* Gambuh Tri Pusaka Sakti, pada hari Sabtu, 18 September 2021, pukul 20.00-23.00 Wita. Dikordinir oleh Bapak I Made Djimat sekaa ini menyajikan lakon "*Pangkat Lasem*", "*Kesandung Lasem*", atau "*Gugurnya Prabu Lasem*". Mengisahkan Prabu Lasem yang jatuh hati dengan kecantikan Diah Rangkesari saat bertemu di Gegelang, tanpa memikirkan akibatnya memaksakan diri menyerang Gegelang untuk dapat memboyong sang diah. Keinginannya sempat dilarang oleh *pramisuari* karena berdasarkan mimpi buruknya (*anunggang paluweng klebu maring segara*), namun sang raja mengabaikannya. Tanda kekalahan lainnya adalah *kesandung suku maring wijil ping pisan, gagak watang angeliwari* sang prabu. Penyerangan itu diketahui oleh Prabu Gegelang dan bersamaan itu pula Inu Kahuripan, Prabangsa, dan Prabu Mataum berada di pihak Gegelang dan bersama Kadeannya telah siap menghadapi pasukan Lasem. Peperangan tidak terelakan, dan akhirnya Prabu Lasem beserta pasukannya dapat ditumpas oleh Inu Kahuripan.

Hari Minggu, tanggal 19 September 2021, pendokumentasian *sekaa* Gambuh Triwangsa Batuan, pukul 09.00-12.00 Wita. Bertempat di *Pura Dalem Puri* Batuan, tidak menyajikan tarian secara utuh tetapi hanya penyajian beberapa tokoh saja yakni, tokoh Prabu, Arya, Kade-kadean, Panji.

Tanggal 21 September 2021 pendokumentasian *sekaa* Gambuh Kakul Mas, mulai pukul 20.30-22.30 Wita. *sekaa* ini dikordinir oleh Bapak I Ketut Wirtawan. Menampilkan cerita "*Puun Alas Trate Bang*". Mengisahkan Raden Panji yang sedang berkelana mencari kekasihnya Diah Rangkesari. Suatu ketika Panji beserta pengikutnya tiba di hutan Trate Bang, dan tidak mengetahui arah tujuan (*Lor, Kidul, Kulon, dan Wetan*). Untuk mengetahui arah tujuan, para Kadean mengumpulkan kayu kering (*gagah aking*), kemudian membakarnya (*maka kusu*) sehingga hutan pun ikut terbakar. Asap membumbung tinggi memberikan tanda kemana arah yang harus dituju. Raja Trate Bang mengetahui wilayahnya terbakar segera mengirim pasukan untuk mencari siapa yang membakar hutan tersebut. Setelah mengetahui yang membakar Satreng Lelana murkalah sang raja dan sangat gembira karena orang yang dicari-carinya berada dihadapannya. Berdasarkan hasil mimpinya, jika berhasil membunuh orang yang bernama Satreng Lelana, barulah akan dikarunia anak. Perang tanding terjadi dan pihak kerajaan Trate Bang dapat dibunuh oleh Panji. Selanjutnya Satreng Lelana mengubah namanya menjadi Panji Malat Rasmin dan melanjutkan perjalannya menuju Kembang Jenar.

### Simpulan

Menuju *sahasra warsa prasasti Baturan 944 Saka*, acara pendokumentasian pertunjukan dramatari Gambuh oleh beberapa *sekaa* Gambuh Desa Batuan merupakan program yang positif demi pemajuan seni budaya bangsa Indonesia. Program yang telah dirancang jauh hari akhirnya dapat terlaksana berkat dukungan dari berbagai belah pihak. Program ini sebagai momentum atas eksistensi kalangwan Gambuh gaya Batuan Gianyar. Semoga hasil dokumentasi tersebut bermanfaat bagi generasi berikutnya, baik sebagai bahan pembelajaran maupun sebagai obyek kajian oleh peneliti-peneliti, khususnya dalam bidang seni pertunjukan.

### **Daftar Rujukan**

- Budiarsa, I Wayan. 2013. "Trankrip Dialog Dramatari Gambuh Di Desa Batuan Gianyar Dalam Cerita Tebek Jaran". Denpasar: Jurusan Tari FSP ISI Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Buku Arti.
- Formaggia, Maria Cristina. 2000a. *Gambuh Drama Tari Bali : Tinjauan Seni, Makna Emosional dan Mistik, Kata-kata dan Teks, Musik Gambuh Desa Batuan dan Desa Pedungan*. Jakarta: Yayasan Lontar.
- Formaggia, Maria Cristina. 2000b. *Gambuh Drama Tari Bali: Wujud Seni Pertunjukan Gambuh Desa Batuan dan Desa Pedungan*. Jakarta: Yayasan Lontar.

# Membangun Ruang Dengan Pendekatan *Healing Environment*

**I Putu Udiyana Wasista**

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

[udiyawanawasista@isi-dps.ac.id](mailto:udiyawanawasista@isi-dps.ac.id)

## **Abstrak**

Tulisan ini bertujuan untuk membahas tentang strategi ruang dalam pendekatan *healing environment*. Ruang yang dibangun sangat relevan dengan kondisi untuk memperkuat imun di masa pandemi. Karena *healing environment* sesungguhnya merangsang imun melalui *mood* positif, yang diciptakan oleh kondisi lingkungan. Tulisan ini menggunakan metode *scrapping literature* dengan menyusun literatur-literatur ke dalam sebuah alur berpikir dalam pembahasan. Fokus pembahasan dilakukan pada faktor ruang, sebagai salah satu faktor penyokong dalam sistem healing environment. Hasilnya, ruang yang digabungkan dengan unsur-unsur alami seperti cahaya, tanaman, serta material, akan memberikan rangsangan yang lebih kuat untuk membentuk *mood* positif. Ini karena unsur-unsur alami ini mampu “melepaskan” beban mental manusia dan mengembalikannya menjadi makhluk intuitif yang alamiah sekaligus sempurna.

*Kata kunci: healing environment, psikis, ruang, penyembuhan, mood booster.*

## **Pendahuluan**

*Healing environment* telah diteliti sejak tahun 1980-an. *Healing environment* dianggap salah satu faktor penting untuk menciptakan lingkungan yang mampu menunjang penyembuhan pasien di institusi kesehatan. Institusi kesehatan yang baik, wajib membangun atmosfer ruang dan pelayanan yang prima untuk mempercepat pemulihan pasiennya.

Namun, *healing environment* adalah sebuah sistem holistik. Lingkungan dalam *healing environment* berperan sebagai *booster* internal diri manusia. Lingkungan juga bukan hanya masalah ruang tempatnya beraktivitas, tetapi juga hubungan interpersonal. Membangun lingkungan dalam hal ini, berarti juga memperbaiki atmosfer yang mampu merangsang kondisi psikis dengan tujuan membentuk lingkungan positif, baik untuk pasien maupun pengguna lain yang menyokong terapi.

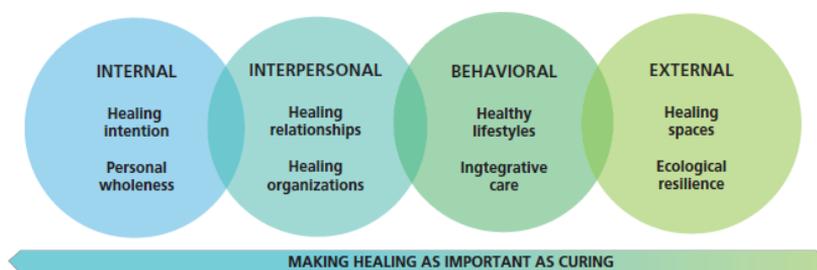
Kondisi ini sangat relevan diaplikasikan dalam rumah tinggal sehubungan dengan kondisi pandemi. Ini karena menurut Ulrich (1991), *healing environment* membantu penyembuhan dengan merangsang imun melalui *mood* positif yang diberikan oleh lingkungan.

Tulisan ini membahas *healing environment* mulai dari penelitian yang pernah dilakukan, hingga pendekatan-pendekatan yang diaplikasikan untuk *membangun healing environment*. Fokus tulisan ini adalah faktor eksternal yaitu ruang sebagai pendukung *healing environment*. Tulisan ini akan memberikan gambaran tentang strategi yang dapat diimplementasikan pada ruang, untuk membangun atmosfer yang mampu merangsang psikis penggunanya dengan tujuan penyembuhan diri sendiri. Metode *scrapping literature* digunakan untuk menyusun pembahasan yang sesuai dengan tujuan tulisan ini.

## Pembahasan

### Penelitian Tentang Healing Environment

*Healing environment* adalah sebuah sistem yang berperan untuk menunjang kapasitas proses penyembuhan pasien secara holistik, baik secara internal, interpersonal, perilaku, dan eksternalnya (Sakallaris dkk., 2015). Menurut pengertian ini, *healing environment* adalah sebuah sistem dalam kegiatan perawatan pasien. *Healing environment* harus mampu menggiring proses penyembuhan secara menyeluruh. Ini karena proses penyembuhan melibatkan diri sendiri (internal), hubungan antar individu (interpersonal), kebiasaan/perilaku, dan ruang (eksternal). Berikut diagram hubungan elemen-elemen pembentuk *healing environment*.



Gambar 1. Elemen-Elemen Pembentuk *Healing Environment*

(Sumber : Sakallaris dkk., 2015)

Dari gambar 1, *healing environment* adalah sebuah jalinan sistem. Meskipun pada tulisan ini akan lebih fokus kepada elemen eksternalnya, tetapi sesungguhnya elemen-elemen yang lainnya sangat berperan besar dalam proses penyembuhan. Khususnya elemen internal, sebab dalam proses penyembuhan, manusia yang menjadi pusat dari proses tersebut.

Penelitian tentang lingkungan yang mendukung penyembuhan, sebenarnya telah dilakukan sejak tahun 1980, khususnya yang berhubungan dengan alam (Kaplan & Kaplan, 1989). Kemudian ada penelitian dari Ulrich (1984), yang menemukan bahwa desain ruang dengan jendela mengarah alam, akan membantu penyembuhan pasien pasca operasi. Hanya dengan menempatkan *view* ke alam, pasien mendapatkan manfaat untuk sembuh dengan cepat secara signifikan. Kondisi ini telah diukur baik dari faktor fisiologisnya ataupun psikisnya.

Berikutnya, penelitian tentang *healing environment* yang dilakukan oleh Sternberg (2009), menjelaskan bahwa pendekatan *healing environment* bertindak menyembuhkan melalui sistem imun seseorang. Menurut Cacioppo dan Tassinary (1990), kondisi stress membuat *mood* menjadi negatif dan berdampak buruk pada sistem imun. Sistem imun yang terganggu akan memperlambat proses penyembuhan dan menimbulkan penyakit lainnya. Imun tersebut dapat dipengaruhi dengan menstimulus panca indera manusia. Stimulus ini dilakukan dengan menciptakan suasana dan lingkungan yang memiliki karakter spesifik, yang dapat menciptakan *mood* dan perasaan positif.

Penelitian-penelitian di atas mengimplikasikan bahwa dalam membentuk healing environment, yang terpenting adalah dukungan secara psikis kepada pasien. Dukungan secara interpersonal dan eksternal melalui ruang, akan merangsang elemen internal dirinya melalui perubahan *mood* dan kebiasaan yang positif.

### **Ruang yang Menyembuhkan**

Desain dalam *healing environment* harus mampu membangun sebuah fasilitas, dengan lingkungan yang mampu menunjang kondisi psikologi dalam proses penyembuhan (Ulrich, 1991). Ruang dalam hal ini berfungsi sebagai elemen eksternal dalam rangkaian sistem healing environment.

Dalam Van der Linden dkk. (2016), membuat desain dengan pendekatan *healing environment* memiliki banyak pertimbangan terhadap aspek psikis pengguna. Penyembuhan itu muncul dari diri sendiri. Ruang dengan pendekatan *healing environment* memberikan tempat untuk menyokong penyembuhan diri tersebut. Lebih lanjut dijelaskan bahwa, dalam membuat ruang harus memperhatikan kemampuan ruang dalam memberikan perasaan positif dan khususnya membantu relaksasi.

Ruang yang mengisyaratkan kondisi “menerima” seperti di rumah adalah yang terbaik (2016). Ruang semacam ini telah melepas satu penghambat psikis penggunanya ketika memasuki ruang yang asing. Setelah hambatan ini terlepas, tahap lain dalam proses penyembuhan akan lebih lancar dan berhasil dengan persentase yang lebih besar. Merasa di rumah berarti berada pada tempat yang tidak asing atau mengalienasi seseorang (Marcus, 2007). Kondisi ini akan membawa perasaan aman dan nyaman yang tentunya akan membantu dalam proses penyembuhan.

### **Strategi Ruang dengan Pendekatan Healing Environment**

Ruang dengan pendekatan *healing environment* harus mampu memberikan stimulus perasaan yang membentuk *mood* positif (Van der Linden dkk., 2016). Strategi untuk membentuk suasana yang menyokong proses penyembuhan dapat dilakukan dengan cara, yaitu : 1) Membentuk ruang dengan sirkulasi yang lembut; 2) Membentuk sudut-sudut ruang yang lembut; 3) Menggunakan tanaman; 4) Menggunakan material bangunan yang

alami; 5) Mengatur pencahayaan yang lembut; 6) Adanya sirkulasi udara yang baik (Day, 2002). Dengan melaksanakan strategi tersebut, ruang yang tercipta akan menciptakan atmosfer menenangkan, alamiah, akrab, dan juga sehat.

Untuk menciptakan nuansa ruang yang akrab, garis-garis patah menyudut hendaknya dilembutkan. Garis-garis patah menyudut baik pada sirkulasi ataupun sudut ruang, memberikan kesan kaku dan memerintah. Manusia sesungguhnya makhluk yang mengikuti intuisi dalam dirinya secara alamiah. Namun dalam kehidupan sosial bermasyarakat, ada aturan yang membentuk kondisi intuitif tadi menjadi sebuah kondisi yang “lebih sesuai” dengan kehidupan bermasyarakat. Kondisi ini membentuk penjara dalam dirinya yang sejatinya intuitif dan mengakibatkan stres (2002). Dengan menghilangkan bentuk patah menyudut pada pojok-pojok ruang, atmosfer ruang akan menjadi lebih akrab serta penggunaannya akan merasa dirangkul seperti berada di rumah sendiri. Menurut Marcus (2007), hanya di rumah tinggal manusia akan menjadi dirinya sendiri tanpa perlu peduli dengan urusan di dunia luar. Hanya dengan memangkas sudut-sudut yang kaku sebagai simbol “pemaksaan” dalam ruang, manusia dapat kembali pada dirinya sendiri dan mengikuti intuisi dalam dirinya. Tentunya kondisi ini dapat membangun *mood* positif yang nantinya berperan besar dalam proses penyembuhan.

Penggunaan tanaman juga memberikan manfaat besar bagi proses penyembuhan. Selain tulisan oleh Ulrich (1984) tentang view jendela ke alam, ada banyak tulisan lain tentang manfaat alam bagi proses penyembuhan. Misalnya tulisan oleh Kellert dkk. (2011), tentang manfaat alam bagi proses penyembuhan pasca operasi. Lalu tulisan oleh Park dkk. (2008) dan Park dkk. (2010), tentang mandi hutan yang bermanfaat mengurangi ketegangan, stress, sekaligus berperan dalam relaksasi dan mencegah penyakit kardiovaskular. Tulisan-tulisan ini menunjukkan peran alam bagi proses penyembuhan yang merangsang kondisi psikis manusia. Sesungguhnya, hubungan dan alam tidak dapat tergantikan. Menurut Wilson (2003), jika manusia menjauh dari alam, maka ia akan mengarah pada kondisi destruktif bagi dirinya sendiri.

Suasana ruang dengan material alamiah memberikan dampak menenangkan bagi penggunaannya. Adanya tekstur yang tidak merata pada elemen-elemen ruang yang timbul dari material alami, membentuk perasaan menenangkan (Day, 2002). Dinding tanah dan kayu yang tidak rata memberikan perasaan dekat dengan alam yang disebut *biophilia*.

Cahaya juga memegang peranan penting dalam mempengaruhi *mood* manusia. Cahaya dapat mempengaruhi *mood* secara langsung ataupun tidak langsung (Milosavljevic, 2019). Bahkan reaksi perubahan *mood* tersebut dapat terjadi dalam hitungan satu menit saja (Prayag dkk., 2019). Ada terapi cahaya (BLT) bagi penderita SAD (*Seasonal Affective Disorder*) yang merupakan sebuah penyakit dengan *mood disorder*. Terapi cahaya ini dilakukan dengan melakukan penyinaran terhadap seseorang. Penyinaran yang dilakukan secara rutin, ternyata mampu membantu mengatasi masalah-masalah yang berhubungan dengan *circadian disorder*, seperti depresi, susah tidur, bulimia, dan merangsang hormon serotonin yang berhubungan dengan *mood* positif (Pail dkk., 2011). Cahaya yang digunakan dalam BLT bisa cahaya alami maupun buatan.

Cara lain merangsang *mood* positif dengan cahaya adalah membuat motif fraktal alami. Jika cahaya digabungkan dengan alam misalnya cahaya yang tembus di dedaunan, gabungan ini akan membentuk motif fraktal yang menarik secara visual. Motif fraktal ini selain menarik secara visual juga mampu memberikan suasana menenangkan (Abboushi

dkk., 2019). Motif fraktal bukan hanya timbul dari bayangan dedaunan saja, melainkan dapat muncul dari terpaan sinar pada benda-benda alamiah yang tidak rata seperti dinding tanah dan kayu.



Gambar 2. Motif Fraktal Alami  
(Sumber : Abboushi dkk., 2019)

Dari penjelasan di atas, sederhananya apabila sebuah ruang mendapat sinar yang cukup, akan mampu merangsang *mood* positif penggunaannya dan mencegah penyakit yang berhubungan dengan *circadian disorder*. Selain itu, dengan menggabungkan cahaya dengan faktor alami dalam menciptakan motif fraktal yang menenangkan.

Memperhatikan aspek-aspek di atas, membentuk *healing environment* banyak melibatkan unsur-unsur alamiah, misalnya cahaya alami, bayangan dedaunan, tekstur alami, serta bentuk-bentuk yang tidak kaku dan terkesan artifisial. Cara ini untuk merangsang psikis manusia agar kembali pada fitrahnya yang intuitif. Dengan kembalinya kondisi intuitif tersebut, dirinya akan menemukan formulasi yang tepat untuk membantu penyembuhan dirinya sendiri.

### Simpulan

Ruang dalam pendekatan *healing environment* adalah faktor eksternal dari keempat faktor dalam sistem healing environment. Ruang disini berfungsi sebagai perangsang *mood* positif, yang membantu meningkatkan imun tubuh untuk merangsang penyembuhan diri sendiri. Dengan memperhatikan elemen-elemen ruang seperti sudut yang lebut, penggunaan cahaya alami, sirkulasi udara yang baik, dan intervensi faktor-faktor biophilic, akan membentuk ruang yang merangsang *mood* positif.

### Daftar Pustaka

- Abboushi, B., Elzeyadi, I., Taylor, R., & Sereno, M. (2019). Fractals in architecture: The visual interest, preference, and *mood* response to projected fractal light patterns in interior spaces. *Journal of Environmental Psychology*, 61, 57-70. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2018.12.005>
- Cacioppo, J. T., & Tassinary, L. G. (1990). *Principles of psychophysiology: Physical, social, and inferential elements*. Cambridge University Press.

- Day, C. (2002). *Spirit and place*. Routledge.
- Kaplan, R., & Kaplan, S. (1989). *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*. Cambridge University Press.
- Kellert, S. R., Heerwagen, J., & Mador, M. (2011). *Biophilic design: the theory, science and practice of bringing buildings to life*. John Wiley & Sons.
- Marcus, C. C. (2007). *House as a Mirror of Self: Exploring the Deeper Meaning of Home*. Nicolas-Hays.
- Milosavljevic, N. (2019). How Does Light Regulate Mood and Behavioral State? *Clocks & Sleep*, 1(3), 319-331. <https://www.mdpi.com/2624-5175/1/3/27>
- Pail, G., Huf, W., Pjrek, E., Winkler, D., Willeit, M., Praschak-Rieder, N., & Kasper, S. (2011). Bright-Light Therapy in the Treatment of Mood Disorders. *Neuropsychobiology*, 64(3), 152-162. [10.1159/000328950](https://doi.org/10.1159/000328950)
- Park, B. J., Tsunetsugu, Y., Ishii, H., Furuhashi, S., Hirano, H., Kagawa, T., & Miyazaki, Y. (2008). Physiological effects of Shinrin-yoku (taking in the atmosphere of the forest) in a mixed forest in Shinano Town, Japan. *Scandinavian Journal of Forest Research*, 23(3), 278-283.
- Park, B. J., Tsunetsugu, Y., Kasetani, T., Kagawa, T., & Miyazaki, Y. (2010). The physiological effects of Shinrin-yoku (taking in the forest atmosphere or forest bathing): evidence from field experiments in 24 forests across Japan. *Environmental health and preventive medicine*, 15(1), 18-26.
- Prayag, A. S., Jost, S., Avouac, P., Dumortier, D., & Gronfier, C. (2019). Dynamics of Non-visual Responses in Humans: As Fast as Lightning? [Original Research]. *Frontiers in Neuroscience*, 13(126). <https://doi.org/10.3389/fnins.2019.00126>
- Sakallaris, B. R., Macallister, L., Voss, M., Smith, K., & Jonas, W. B. (2015). Optimal healing environments. *Global Advances in Health and Medicine*, 4(3), 40-45. <https://doi.org/10.7453/gahmj.2015.043>
- Sternberg, E. M. (2009). *Healing spaces*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Ulrich, R. S. (1984). View through a window may influence recovery from surgery. *Science*, 224(4647), 420-421.
- (1991). Effects of interior design on wellness: theory and recent scientific research. *Journal of Health Care Interior Design: Proceedings from the... Symposium on Health Care Interior Design. Symposium on Health Care Interior Design*. (97-109).
- Van der Linden, V., Annemans, M., & Heylighen, A. (2016). Architects' Approaches to Healing Environment in Designing a Maggie's Cancer Caring Centre. *The Design Journal*, 19(3), 511-533. <https://doi.org/10.1080/14606925.2016.1149358>
- Wilson, E. O. (2003). *Biophilia*. Harvard University Press.

# Identitas Visual Dalam Ilustrasi Fesyen

Made Tiartini Mudarahayu

Program Studi Desain Mode

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

*tiartinimudarahayu@gmail.com*

## Abstrak

Identifikasi dan komparasi setiap elemen pembentuk karya ilustrasi fesyen dibutuhkan untuk dapat mengetahui dan memahami identitas visual yang dimunculkan sebagai *personal branding* oleh seorang desainer. Studi ini juga ditujukan untuk dapat membaca strategi yang digunakan seorang desainer dalam menemukan identitas visual, serta memahami karakteristik identitas visual yang dapat diterima dan diapresiasi publik, meskipun terlihat tidak lazim pada karya ilustrasi fesyen secara umum. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dan komparatif dengan teori estetika A.A. Djelantik melalui teori. Ditemukan banyak desainer atau ilustrator yang menjadikan unsur warna dan bentuk sebagai ruang eksplorasi dan menunjukkannya sebagai identitas visual dalam karya. Warna hitam merupakan salah satu warna yang dijadikan sebagai identitas visual, selain itu warna cerah yang mengacu pada *trend* juga menjadi identitas visual dalam beberapa karya ilustrasi fesyen. Sedangkan untuk, bentuk yang ‘aneh’ dan tidak umum digunakan dalam ilustrasi fesyen justru dapat menjadi daya tarik dan identitas visual. Aspek penampilan dan penyajian yang meliputi teknik dan medium juga menjadi identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen. Ada beberapa desainer yang mengadopsi berbagai teknik seperti teknik lukisan cat minyak dan kolase dalam penciptaan karya ilustrasi fesyen dan menjadikannya identitas visual karya. Sementara untuk medium, umumnya menggunakan kertas dan beberapa menggunakan kanvas, namun masih sedikit yang memanfaatkan medium sebagai ruang eksplorasi untuk menciptakan identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen.

*Kata Kunci: identitas visual, ilustrasi fesyen, elemen desain, eksplorasi*

## Abstract

*Identification and comparison of each element that forms a fashion illustration is needed to be able to know and understand the visual identity that is raised as personal branding by a designer. This study is also intended to be able to read the strategies in finding visual identity, and to understand the characteristics of visual identity that can be accepted and appreciated, even though it looks unusual in fashion illustration works in general. The research was using qualitative and comparative methods with the aesthetic theory of A.A. Djelantik. There are many designers or illustrators who use color and form as a space for exploration and show them as a visual identity in their work. Black is one of the colors that is used as a visual identity, besides that, bright colors that refer to trends also become visual identities in several fashion illustration. ‘Weird’ shapes and are not commonly used in fashion illustrations can actually be an attraction and visual identity. The aspect of appearance and presentation which includes technique and medium is also a visual identity in fashion illustration. There are several designers who adopt various techniques such as oil painting and collage techniques in the creation of fashion illustration and make them as the visual identity.*

*While for the medium, generally use paper and some use canvas, but there are still a few who use the medium as a space for exploration to create a visual identity in fashion illustration.*

*Keywords: visual identity, fashion illustration, design elements, exploration*

## **Pendahuluan**

Ilustrasi fesyen menjadi salah satu bagian penting dalam tahapan proses penciptaan pada bidang desain mode. Pembuatan ilustrasi merupakan tahapan visualisasi ide dan konsep dari seorang desainer, ilustrasi tersebut juga dapat menjadi sarana komunikasi antara desainer dengan klien. Ilustrasi fesyen juga menjadi salah satu cara desainer untuk melatih kreativitas, imaji dan interpretasinya terhadap sebuah konsep sehingga dapat diwujudkan secara visual. Fenomena yang terjadi saat ini adalah ilustrasi fesyen hanya dianggap sebagai bagian kecil dari tahapan panjang dalam proses menciptakan desain busana. Nilainya tidak seperti busana itu sendiri bahkan setelah busana itu terwujud, ilustrasi yang dibuat sebelumnya hanya akan menjadi arsip tanpa mendapatkan apresiasi lebih selayaknya sebuah karya seni.

Sesungguhnya ilustrasi fesyen memiliki nilai estetis yang tidak dapat dianggap sebelah mata, sebuah karya ilustrasi fesyen hanya akan dapat terwujud jika penciptanya menguasai pola, garmen, gambar, anatomi dan pemahaman terhadap ilmu seni rupa dan desain lainnya. Apabila ditinjau dari tahapan proses pembuatannya, ilustrasi fesyen sudah seperti pembuatan sebuah lukisan, terdapat pengorganisasian berbagai unsur dan prinsip seni, *transfer of feeling* dan permainan tanda visual.

Lantas mengapa ilustrasi fesyen masih dianggap sebagai seni kelas kedua atau bahkan tidak bernilai estetis bagi sebagian pihak? Selayaknya lukisan, ilustrasi fesyen juga dapat dinikmati, dipahami sebagai karya tunggal, terlepas dengan apakah nantinya akan diwujudkan ke dalam busana atau ia hanya akan menjadi sebuah karya *drawing*.

Melihat fungsinya yang tidak hanya sebagai sarana komunikasi antara desainer dan klien, melainkan juga sebagai sarana melatih kreativitas dan pengungkapan ide personal desainer maka dapat dirumuskan bahwa ilustrasi fesyen dalam konteks ini memiliki nilai yang tinggi. Tejwani menyatakan bahwa ilustrasi fesyen bahkan dapat menyajikan karya yang tidak dapat diakomodir dalam sebuah karya fotografi (2015:7).

Berdasarkan pemahaman di atas, tidaklah berlebihan jika ilustrasi fesyen dinilai setara dengan lukisan, *drawing*, sketsa ataupun karya *fine art* lainnya. Ilustrasi fesyen yang dimaksud dalam penelitian ini bukan hanya sekedar gambar kerja dari sebuah rancangan busana, melainkan tampilan utuh dari image yang ingin dimunculkan melalui sebuah desain fesyen. Fesyen memiliki definisi yang cukup luas, bahkan masyarakat kontemporer barat menggunakan istilah fesyen sebagai padanan kata dandanan, gaya dan busana (Barnard, 2011:13).

Sama halnya dengan karya seni rupa lainnya, sebuah karya ilustrasi fesyen juga memunculkan identitas visual yang berbeda-beda, sekaligus menjadi ciri khas dan *personal branding* dari seorang desainer, seperti Coco Chanel dengan identitas visual berupa ikon perempuan sedikit membungkuk, mengenakan topi dan memegang sepuntung rokok.

Identitas visual menjadi salah satu daya tarik dari sebuah karya ilustrasi fesyen, selain dari desain busana yang ditampilkan. Identitas visual dalam karya ilustrasi berkaitan erat dengan gaya ungkap desainer, untuk mencapai identitas visual tersebut dibutuhkan eksplorasi dari berbagai elemen pembentuk karya seperti warna, bentuk, teknik penciptaan

dan medium. Meskipun secara umum ilustrasi fesyen hadir dengan ikon perempuan cantik bertubuh tinggi semampai atau laki-laki tampan berbadan tegap dan kekar, namun tidak sedikit desainer yang justru hadir dengan gaya unguap yang berbanding terbalik, misalnya perempuan bertubuh tambun atau laki-laki bertubuh pendek. Pemilihan gaya unguap yang tidak lazim ini, merupakan salah satu bentuk upaya dari seorang desainer untuk mencapai identitas visual dan *personal branding*, agar dikenal dan mendapat apresiasi publik.

Identifikasi dan komparasi setiap elemen pembentuk karya ilustrasi fesyen dibutuhkan untuk dapat mengetahui dan memahami identitas visual yang dimunculkan sebagai *personal branding* oleh seorang desainer. Studi ini juga ditujukan untuk dapat membaca strategi yang digunakan seorang desainer dalam menemukan identitas visual, serta memahami karakteristik identitas visual yang dapat diterima dan diapresiasi publik, meskipun terlihat tidak lazim pada karya ilustrasi fesyen secara umum. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian mengenai identitas visual dalam ilustrasi fesyen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. dengan perpaduan dua pendekatan yaitu pendekatan stilistik dan pendekatan komparatif. Sumartono menjelaskan bahwa pendekatan stilistik adalah pendekatan tentang gaya yang sering dianggap sebagai sumber daya seni atau bentuk tetap dari unsur-unsur, kualitas dan ekspresi dalam sebuah karya seni rupa. Sedangkan pendekatan komparatif merupakan sebuah pendekatan dengan membandingkan dua atau lebih karya seni rupa (2017:118-130).

Penelitian dilakukan dengan menggabungkan dua pendekatan tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis yang kuat. Penelitian diawali dengan pendekatan stilistik untuk menentukan identifikasi visual dari karya ilustrasi fesyen, kemudian diteruskan dengan pendekatan komparatif untuk membandingkan dua karya dari desainer atau ilustrator berbeda yang memiliki identitas visual serupa. Teori estetika A.A. M. Djelantik dijadikan landasan dalam penelitian ini.

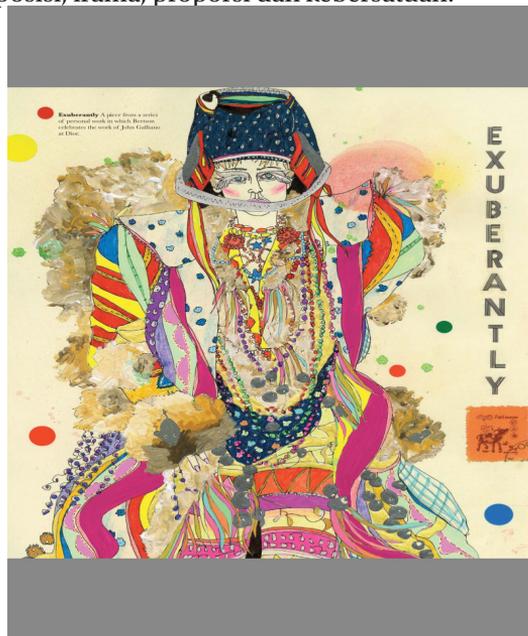
### **Hasil Dan Pembahasan**

Identifikasi dan analisis terhadap karya seni rupa diawali dengan proses apresiasi. Apresiasi karya seni rupa seperti ilustrasi fesyen dimulai dari indera penglihatan, sehingga proses melihat merupakan hal yang paling utama ketika mengapresiasi karya seni rupa. Secara umum, terdapat empat cara melihat, yaitu (1). Melihat secara pasif, (2). Melihat secara menikmati, (3). Melihat secara emosional, (4). Melihat secara perseptif (Sunarto dan Suherman, 2017:28-31). Dari empat cara melihat tersebut, melihat secara perseptif merupakan cara melihat terbaik dalam mengapresiasi karya seni rupa. Oleh sebab itu, dalam mengidentifikasi dan menganalisis identitas visual karya ilustrasi fesyen dimulai dengan melihat secara perseptif.

Meskipun banyak pihak yang tidak memberi ruang apresiasi yang luas bagi karya ilustrasi fesyen, namun ada beberapa penulis, perusahaan fesyen, media fesyen yang khusus menggunakan ilustrasi fesyen sebagai topik utama dalam buku atau majalah, bahkan *branding* dari orang atau perusahaan tersebut. Dokumentasi karya ilustrasi fesyen yang terdapat pada buku dan majalah fesyen tersebut yang menjadi sampel penelitian.

Sebagai sebuah karya seni rupa, tentu hal paling pertama yang diapresiasi adalah wujud atau rupa dari sebuah karya ilustrasi fesyen, hal ini sejalan dengan teori estetika dari Djelantik. Wujud atau rupa terdiri atas pengorganisasian beberapa unsur rupa melalui prinsip pengorganisasian terhadap unsur-unsur tersebut. Unsur rupa terdiri dari titik, garis,

bidang, bentuk, ruang, tekstur dan warna. Sementara prinsip rupa terdiri dari penonjolan atau aksentuasi, komposisi, irama, proporsi dan kebersatuan.



Gambar 1 Salah satu ilustrasi fesyen karya Sarah Beeton  
Sumber: Tejwani, 2015:26

Sebagai aspek yang paling pertama mendapat apresiasi publik, maka banyak desainer dan ilustrator yang memunculkan identitas visual melalui unsur rupa tersebut. Berdasarkan identifikasi terhadap wujud atau rupa dari karya-karya ilustrasi fesyen, ditemukan banyak desainer atau ilustrator yang menjadikan unsur warna dan bentuk sebagai ruang eksplorasi dan menunjukkannya sebagai identitas visual dalam karya, beberapa juga menjadikan unsur garis sebagai identitas visual mereka.

Selain unsur rupa, aspek penampilan dan penyajian juga dijadikan sebagai ruang eksplorasi untuk menghadirkan identitas visual yang khas dalam sebuah karya ilustrasi fesyen. Aspek penampilan dan penyajian ini meliputi teknik dan medium. Pada umumnya ilustrasi fesyen diciptakan dengan teknik *drawing*, namun tidak sedikit desainer dan ilustrator yang melakukan eksplorasi dan mengadopsi berbagai teknik seperti teknik lukisan cat minyak dan kolase dalam penciptaan karya ilustrasi fesyen dan menjadikannya identitas visual karya. Sementara untuk medium, umumnya menggunakan kertas namun saat ini sudah banyak desainer atau ilustrator yang menjadikan medium sebagai salah satu identitas visual mereka, dengan cara menggunakan medium yang unik, seperti kanvas, kain, plat, dan lainnya.

## Drawing to communicate your ideas

### The sketching process

Fashion sketching not only involves the act of drawing an initial idea but also the process of considering and developing the idea across the pages of a sketchbook. It is always best to have an idea of what you want to draw. This may sound obvious, but fashion sketching should be purposeful, not random or too abstract. In many respects a fashion sketch is a problem-solving process, which brings together the visual elements of articulating an idea in its purest form. This can mean recording a sudden idea before it is lost or forgotten, or capturing a moment in time, such as observing a detail on someone's garment.

A fashion sketch should seek to record and make sense of an idea. This is largely achieved with any one or more of three components: establishing the overall silhouette of a garment or outfit; conveying the style lines of a garment or the positioning of a dart; and representing details on a garment such as a pocket shape, topstitching or embellishment. Some sketches may appear spontaneous or similar to mark making but they should all be linked by a common understanding of the human form and an end use. (Mark making is a general term used to describe a variety of lines and marks that may be applied by different media to enhance or add an expressive quality to a drawing. In fashion drawing it is synonymous with line quality.)

Graphite or drawing pencils are ideal for shading and creating variations of line quality. While this is a good way to get started, it is also well worth developing the confidence to sketch with a pen. Sketching in pen requires a more linear approach to drawing, which can often enhance the clarity of a design idea, and it is no less spontaneous than using pencil, as Louisa Burrill's work clearly demonstrates (see pages 44-47).

Drawing to communicate your ideas



Gambar 2 Salah satu karya ilustrasi fesyen yang menjadikan medium sebagai identitas visual  
Sumber: Hopkins, 2010:26-27

Identitas visual merupakan *personal branding* yang perlu dimiliki oleh seorang desainer atau ilustrator. Hal ini penting karena dapat menjadi pembeda dari desainer lainnya. Berdasarkan identifikasi seperti yang telah diuraikan di atas, maka eksplorasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan desainer atau ilustrator untuk mendapatkan identitas visual dalam karyanya. Aspek yang banyak dimanfaatkan sebagai identitas visual adalah aspek warna, bentuk, teknik dan medium.

### Identitas Visual Ilustrasi Fesyen Melalui Warna

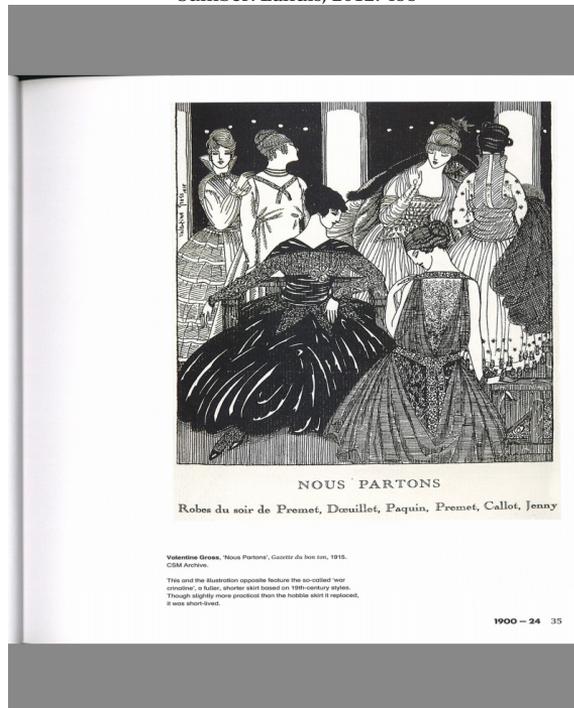
Ada sebuah pernyataan menarik tentang warna dalam industri fesyen dari Birren, ia menyatakan bahwa warna yang indah dan menarik adalah warna yang laku jika dijual, sementara warna yang tidak laku adalah warna yang jelek (1956:15). Pernyataan ini menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan warna dalam karya ilustrasi fesyen.

Selain faktor di atas, *trend* juga menjadi salah satu acuan desainer atau ilustrator dalam menentukan warna yang diterapkan dalam karya ilustrasi yang diciptakan. *Trend* dapat menjadi pisau bermata dua bagi desainer, hal ini disebabkan oleh siklus *trend* yang berputar dan terus berganti, pada satu sisi desainer dapat mengacu pada *trend* untuk pemilihan warna karena cenderung lebih mudah untuk mendapat perhatian publik, namun warna tersebut tidak dapat dijadikan identitas visual atau *personal branding* dari desainer, karena warna yang digunakan akan selalu berganti mengikuti perkembangan *trend*.

Maka dari itu, untuk menjadikan warna sebagai identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen, terkadang desainer harus berani dalam memilih warna yang digunakan atau justru bermain aman dengan menggunakan warna yang disukai banyak orang dan tidak tergerus oleh siklus perubahan *trend*.



Gambar 3 Ilustrasi Fesyen Karya Piero Tosi dengan Warna Hitam sebagai Identitas Visual  
Sumber: Landis, 2012: 458



Gambar 4 Ilustrasi Fesyen Karya Valentine Gross dengan Warna Hitam sebagai Identitas Visual  
Sumber: Landis, 2012: 458

Gambar 3 dan 4 merupakan contoh karya ilustrasi fesyen yang menunjukkan identitas visual melalui penerapan warna hitam. Pemilihan warna hitam merupakan contoh pemilihan warna yang aman, karena hitam hampir selalu menjadi bagian dari *trend* dalam dunia fesyen, warna hitam juga memberi kesan elegan dan misterius, hitam juga menjadi warna yang netral karena dapat dipadukan dengan seluruh jenis warna kulit.

Piero Tosi merupakan salah satu desainer yang kerap menciptakan ilustrasi fesyen untuk kebutuhan kostum dalam industri perfilman, sampai dengan saat ini ia masih menciptakan karya ilustrasi dengan menonjolkan warna hitam sebagai identitasnya,

sebagian besar karya Piero Tosi didominasi warna hitam. Jauh sebelum kemunculan Piero Tosi, dikenal desainer yang identik dengan warna hitam sebagai identitas dalam karya ilustrasinya, ia adalah Volentine Grass, salah satu karyanya berjudul Sa Lettre yang diciptakan pada tahun 1915 (lihat Gambar 4) menunjukkan kepiawaian Volentine dalam mengatur irama warna hitam dalam sebuah karya ilustrasi fesyen, tidak hanya warna tetapi bentuk ikon manusianya pun unik.

Jika sebelumnya warna hitam menjadi identitas visual, maka berikut ini merupakan contoh karya yang menjadikan warna cerah dihiasi motif yang berdasarkan pada siklus trend sebagai identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen.



Gambar 5 Ilustrasi Fesyen Karya Sarah Beeton dengan Warna Cerah sebagai Identitas Visual  
Sumber: Tejwani, 2015: 23



Leon Bokst. Modern Dress, 'Dior', 1910.  
Pencil and watercolor. Courtesy The Bridgeman Art Library.

As well as designing costumes for the Ballet Russe, Leon Bokst's 'Temptation' for its costume designer, came in collaboration with the House of Poiret. The classically inspired 'Dior' clearly resembled Estérel's 'Dior' gown, while the cloak may have been a design by Dufy for Poiret.

Photograph of 'La Poiret' by Paul Poiret, 1911.  
Courtesy Bridgeman Art Library. Poiret's  
Dufy's woodblock print for Poiret's Poiret style of  
sash is printed with fur.

18 1900 - 24

Gambar 6 Ilustrasi Fesyen Karya Leon Bokst dengan Warna Cerah sebagai Identitas Visual  
Sumber: Blackman, 2007:18

Gambar 5 dan 6 menunjukkan penerapan warna cerah dalam ilustrasi fesyen. Gambar 5 merupakan karya yang dibuat abad ke-20 oleh Sarah Beetson, terlihat jelas Sarah memasukan unsur budaya populer melalui penggunaan warna cerah yang menarik perhatian. Jauh sebelum itu, pada tahun 1910 Leon Bokst lebih dulu menciptakan karya ilustrasi fesyen dengan menunjukkan warna cerah yang dilengkapi dengan motif floral mengikuti *trend* yang sedang berkembang pada masa itu. Hingga saat ini dua desainer tersebut dikenal dengan warna-warna cerahnya.

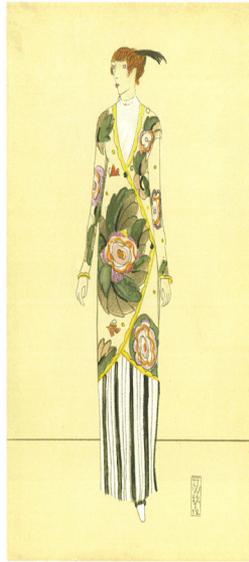
### Identitas Visual Ilustrasi Fesyen Melalui Bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen dalam unsur rupa yang terdapat pada wujud sebuah karya seni. Dalam karya ilustrasi fesyen, bentuk yang menonjol adalah bentuk manusia dan busananya. Umumnya penggambaran bentuk manusia pada karya ilustrasi fesyen dibuat menarik dan terlihat sempurna, bertubuh tinggi semampai, berkaki jenjang dengan wajah yang rupawan. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian publik dan membentuk persepsi bahwa orang yang menggunakan desain tersebut akan terlihat seperti bentuk yang digambarkan pada ilustrasi fesyen.

Meskipun mayoritas ilustrasi fesyen digambarkan dengan bentuk manusia yang sempurna, namun ada beberapa desainer yang justru berbuat sebaliknya. Beberapa desainer menciptakan karya dengan menampilkan bentuk manusia yang digambarkan dengan bentuk yang naif atau kekanak-kanakan dan tidak proporsional. Tujuannya tentu untuk menjadi berbeda dari yang lain dan menjadikannya identitas visual dari karya-karya mereka. Uniknya publik juga dapat mengapresiasi karya dengan bentuk berbeda ini sama dengan karya ilustrasi fesyen lainnya.



Gambar 7 Ilustrasi Fesyen Karya Gerardo Larrea dengan Bentuk sebagai Identitas Visual  
Sumber: Tejwani, 2015:61



Eduard Wimmer-Wisgril, Design for a dress, 1912  
Courtesy SMAC, Austrian Museum of Applied Arts  
Contemporary Art, Vienna.

Founder of the Wiener Werkstätte fashion department  
in 1911, which aimed to combine art and fashion,  
Wimmer-Wisgril also designed bottles, posters,  
matchboxes, jewelry and bookbinding.

24 1900 – 24

Gambar 8 Ilustrasi Fesyen Karya Eduard Wimmer-Wisgril  
dengan Bentuk sebagai Identitas Visual  
Sumber: Blackman, 2007:24

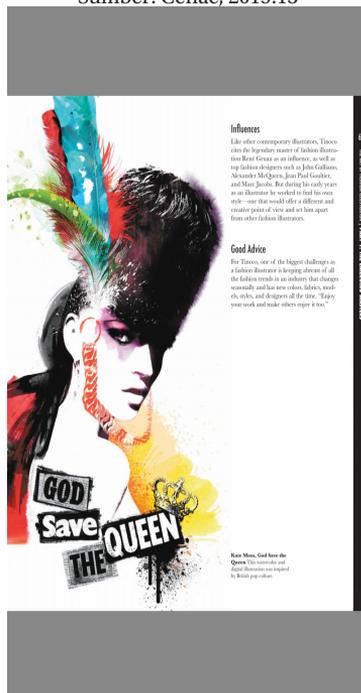
Gambar 7 dan 8 menunjukkan bahwa identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen dapat diciptakan melalui eksplorasi bentuk yang berbeda dari kebanyakan desainer. Karya Eduard Wimmer-Wisgril dan Gerardo Larrea misalnya, meskipun hadir dari era yang berbeda namun keduanya tampil dengan bentuk-bentuk naif yang terlihat unik dan ikonik. Melalui tampilan yang terkesan 'aneh' justru menjadikan karya ini menonjol dan lebih menarik dibandingkan dengan karya ilustrasi fesyen dengan penggambaran bentuk manusia yang rupawan dan sempurna.

### **Identitas Visual Ilustrasi Fesyen Melalui Teknik**

Aspek penampilan dan penyajian karya seni rupa tidak dapat terlepas dari dua hal, yaitu teknik penerapan alat dan medium yang digunakan. dua hal tersebut memberikan pengaruh besar pada efek visual yang ditampilkan melalui karya. Teknik penciptaan juga akan mempengaruhi tekstur dari sebuah karya ilustrasi fesyen, meskipun teknik merupakan bagian dari proses penciptaan, namun jejaknya dapat terlihat jelas melalui citra yang ditinggalkan pada visual karya.



Gambar 9 Ilustrasi Fesyen Chanel dengan Teknik sebagai Identitas Visual  
Sumber: Cenac, 2019:13



Gambar 10 Ilustrasi Fesyen Kate Moss dengan Teknik sebagai Identitas Visual  
Sumber: Tejwani, 2015:69

Terdapat berbagai teknik dalam penciptaan karya ilustrasi fesyen, teknik penciptaan biasanya disesuaikan dengan alat dan medium yang digunakan. Teknik yang paling umum digunakan dalam penciptaan karya ilustrasi fesyen adalah teknik *drawing* atau menggambar bentuk menggunakan kontur yang tegas dan rupa ikon yang mendekati objek aslinya, teknik pewarnaan menggunakan *marker* juga menjadi ciri khas ilustrasi fesyen secara umum.

Berbeda dengan karya ilustrasi fesyen pada umumnya, Gambar 9 dan 10 menunjukkan bahwa adanya upaya pencarian identitas visual melalui eksplorasi teknik penciptaan. Misalnya Chanel yang menerapkan teknik pewarnaan dengan cat minyak yang diadopsi dari teknik melukis naturalis, teknik tersebut terekam melalui kesan sapuan kuas yang ditinggalkan. Berbeda dengan Chanel, Kate Moss hadir dengan teknik kolase, ia menggabungkan foto, gambar dan koran menjadi karya ilustrasi fesyen yang unik.

### Identitas Visual Ilustrasi Fesyen Melalui Medium

Sama halnya dengan teknik, medium juga memberikan pengaruh yang signifikan pada penampilan sebuah karya ilustrasi fesyen. Medium akan memberikan karakter tersendiri pada sebuah karya, ditambah jika bisa memanfaatkan keunggulan dari medium yang dipilih. Kebanyakan karya ilustrasi fesyen menjadikan kertas sebagai medium utama, masih sangat jarang desainer yang menggunakan medium lain.

Eksplorasi medium lain yang dilakukan oleh desainer hanya terbatas pada kain seperti kanvas, padahal masih banyak medium lain yang dapat dieksplorasi untuk menghasilkan tampilan karya ilustrasi fesyen yang unik. Banyak desainer yang abai terhadap peran medium dalam sebuah karya ilustrasi fesyen, hal ini berbanding terbalik dengan bidang seni rupa lainnya seperti lukis dan patung. Medium seperti kulit kayu, kulit hewan, kulit sintetis, plat besi, sesungguhnya dapat dieksplorasi untuk menemukan identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen.



Gambar 11 Ilustrasi Fesyen Eric dengan Medium sebagai Identitas Visual  
Sumber: Blackman, 2007:118



Gambar 12 Ilustrasi Fesyen Jacques Fonterary dengan Medium sebagai Identitas Visual  
Sumber: Landis, 2012:219

Gambar 11 dan 12 menunjukkan bahwa identitas visual karya ilustrasi fesyen melalui medium hanya terbatas pada medium kanvas. Efek yang diberikan dari medium kanvas tentu tekstur yang lebih kasar jika dibandingkan dengan medium kertas, selain itu medium kanvas memiliki usia yang lebih lama karena medium ini lebih tahan terhadap cuaca dan jamur. Medium kanvas pun tidak banyak desainer yang menjadikannya sebagai identitas visual, hal ini mungkin disebabkan oleh kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan oleh medium kertas, sehingga tingkat kesulitannya lebih rendah dibandingkan dengan medium lainnya.

### Penutup

Identitas visual merupakan *personal branding* yang perlu dimiliki oleh seorang desainer atau ilustrator. Hal ini penting karena dapat menjadi pembeda dari desainer lainnya. Berdasarkan identifikasi dan komparasi seperti yang telah diuraikan pada pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa aspek yang banyak dimanfaatkan sebagai identitas visual adalah aspek warna, bentuk, teknik dan medium.

Ditemukan banyak desainer atau ilustrator yang menjadikan unsur warna dan bentuk sebagai ruang eksplorasi dan menunjukkannya sebagai identitas visual dalam karya. Warna hitam merupakan salah satu warna yang dijadikan sebagai identitas visual, selain itu warna cerah yang mengacu pada *trend* juga menjadi identitas visual dalam beberapa karya ilustrasi fesyen. Sedangkan untuk, bentuk yang 'aneh' dan tidak umum digunakan dalam ilustrasi fesyen justru dapat menjadi daya tarik dan identitas visual.

Aspek penampilan dan penyajian yang meliputi teknik dan medium juga menjadi identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen. Ada beberapa desainer yang mengadopsi berbagai teknik seperti teknik lukisan cat minyak dan kolase dalam penciptaan karya ilustrasi fesyen dan menjadikannya identitas visual karya. Sementara untuk medium, umumnya menggunakan kertas dan beberapa menggunakan kanvas, namun masih sedikit

yang memanfaatkan medium sebagai ruang eksplorasi untuk menciptakan identitas visual dalam karya ilustrasi fesyen.

Diharapkan dengan dilakukannya identifikasi dan komparasi melalui penelitian ini, akan banyak desainer atau ilustrator yang melakukan eksplorasi lebih dalam, untuk mencapai identitas visual yang unik dan berkarakter.

#### **Daftar Rujukan**

- Barnard, Malcom. Idy Subandi Ibrahim (tej.). 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Birren, Faber. 1955. *New Horizon in Color*. New York: Reinhold Publ. & Co.
- Blackman, Cally. 2007. *100 Years of Fashion Illustration*. London: Laurence King Publishing.
- Cenac, Laetitia. 2019. *Chanel The Making of Collection*. Paris: La Martiniere Groupe.
- Hopkins, John. 2010. *Basic Fashion Design 05: Fashion Drawing*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Landis, Deborah Nadoolman. 2012. *Hollywood Sketchbook A Century of Costume Illustration*. New York: Harper Design.
- Sumartono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan.
- Sunarto dan Suherman. 2017. *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Tejwani, Somer Flaherty. 2015. *The Art of Fashion Illustration*. USA: Rockport Publishers.

## **Lady Gaga sebagai Icon Trend *Fashion Faux De Pas***

**Dewa Ayu Putu Leliana Sari**  
Desain Mode ISI Denpasar

*dewaayuputulelianasari@gmail.com*

### **Abstract**

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam *trend fashion faux de pas*. Fashion bukan hanya tentang pakaian, tapi juga peran, makna serta symbol yang melekat bersamanya. Fashion merupakan suatu hal yang lekat dengan gaya hidup seseorang yang akan membentuk suatu identitas diri. Setiap orang bebas memilih fashionnya yang cocok dengan karakternya masing-masing, karena pakaian merupakan ekspresi identitas pribadi. Fashion dapat pula sebagai membawa pesan dan gaya hidup tentang diri seseorang kepada orang lain. Salah satu jenis istilah-istilah dalam fashion terkait dengan jenis gaya berbusana yang bagi sebagian orang itu aneh/nyeleneh, namun pada individu tertentu hal tersebut adalah suatu gaya pas untuk menonjolkan diri, yaitu *fashion faux pas*. Salah satu artis dunia terkenal dengan *fashion faux pas style* nya yaitu penyanyi Lady Gaga yang terkenal dengan kenyentrikannya. Lady gaga merupakan icon trend tersebut, karena ia membangun gaya berpakaian serta citra publik secara terpolarisasi sebagai ciri khas/media ekspresi.

*Kata kunci: Lady Gaga, trend fashion, Faux De Pas*

### **Pendahuluan**

Fashion selalu bergulir dan berubah seiring berjalannya waktu. Fashion bukan hanya tentang pakaian, tapi juga peran, makna serta symbol yang melekat bersamanya. Fashion merupakan suatu hal yang lekat dengan gaya hidup seseorang yang akan membentuk suatu identitas diri. Setiap orang bebas memilih fashionnya yang cocok dengan karakternya masing-masing, karena pakaian merupakan ekspresi identitas pribadi. Fashion dapat pula sebagai membawa pesan dan gaya hidup tentang diri seseorang kepada orang lain.

Ada beberapa jenis istilah-istilah dalam fashion terkait dengan jenis gaya berbusana seseorang di dunia, yaitu *ready to wear/ pret a porter*, *haute couture*, *fashion season spring-summer/ fall-winter*, *fashionista*, *androgynous style*, *fashion do jour*, *fashion faux pas* dan masih ada beberapa jenis istilah gaya busana lainnya. Salah satu gaya kontemporer yang bagi sebagian orang yang tidak mengerti tentang fashion, gaya tersebut dianggap suatu cara berbusana yang aneh/nyeleneh, namun pada individu tertentu hal tersebut adalah suatu gaya pas untuk menonjolkan diri, yaitu *fashion faux pas*. Pada industri mode kini, trend tersebut merupakan sesuatu hal bersifat inovasi yang dapat mendorong suatu penciptaan yang bersifat kebaruan dalam industry pakaian/desain mode.

Beberapa artis dunia terkenal dengan *fashion faux pas style* nya, salah satu nya yaitu penyanyi Lady Gaga yang terkenal dengan kenyentrikannya. Lady Gaga selalu membuat geger dunia dengan busana/kostum yang nyeleneh dikenakannya pada saat ia menghadiri acara-acara tertentu, seperti menghadiri premiere, atau acara penghargaan dalam menyanyi. Lady gaga membangun gaya berpakaian serta citra publik secara terpolarisasi. Ia mencuri perhatian dunia lewat gaya eksentrik dan aksi panggung yang unik.

Lady Gaga lahir di New York tanggal 28 Maret 1986, memiliki nama lengkap Stefani Joanne Angelina Germanotta. Ia terkenal dengan lagu-lagunya yang selalu hits dan penampilannya yang nyentrik. Menurut situs wikipedia. Org, Lady Gaga berhasil mencatat dalam penjualan sebanyak 27 juta album dan 146 juta single per Januari tahun 2016, menjadi salah satu dari artis musik dengan penjualan terbaik dan terlaris dalam sejarah permusikan dunia. Penghargaannya termasuk beberapa *Guinness World Records*, enam Grammy, tiga Brit Awards, dan sebuah penghargaan dari Songwriters Hall of Fame dan Council of Fashion Designers of America. Citra publik yang diciptakan oleh Lady Gaga, yaitu memiliki selera mode yang aneh/ nyeleneh yang merupakan aspek terpenting dalam setiap penampilannya. Banyak julukan yang diberikan oleh penggemarnya, dan beberapa organisasi seperti "Mother Monster", "Gagaloo", "Loopy", "Rabbit Teeth", "Little Mermaid" dan "Queen of Pop".

### **Pembahasan**

Menurut Bigolin (2011), "*Faux pas has been appropriated in English, where this 'misstep' has come to signify an erroneous judgment in personal style or taste*", yang berarti Faux Pas telah disesuaikan dalam bahasa Inggris, dimana 'salah langkah' menjadi penanda penilaian yang salah dalam gaya ataupun selera pribadi. Pada situs glosarium.org, kata "faux pas" berasal dari bahasa Perancis, berarti pelanggaran pada norma-norma sosial yang ada, seperti mulai dari kebiasaan, aturan atau etiket yang berlaku. Sedangkan "fashion faux pas" artinya gaya berbusana ketika seseorang terjebak dalam situasi salah kostum, atau penampilannya tidak sesuai dengan *dress code* atau tren yang berlaku saat ini. Istilah tersebut dipopulerkan oleh Raja Louis XIV, pada saat pemerintahannya raja tersebut sangat senang dengan pertunjukan tari. Pada saat itu, jika seseorang salah dalam berdandan saat menghadiri pesta dansanya, maka orang tersebut akan langsung diusir.

Berikut merupakan gaya *fashion faux de pas* yang sering dikenakan oleh Lady Gaga pada saat menghadiri acara-acara tertentu, yaitu :



Gambar 1. Pada tahun 2010 Lady Gaga mengenakan kostum dari daging sapi mentah merupakan contoh *fashion faux pas*.

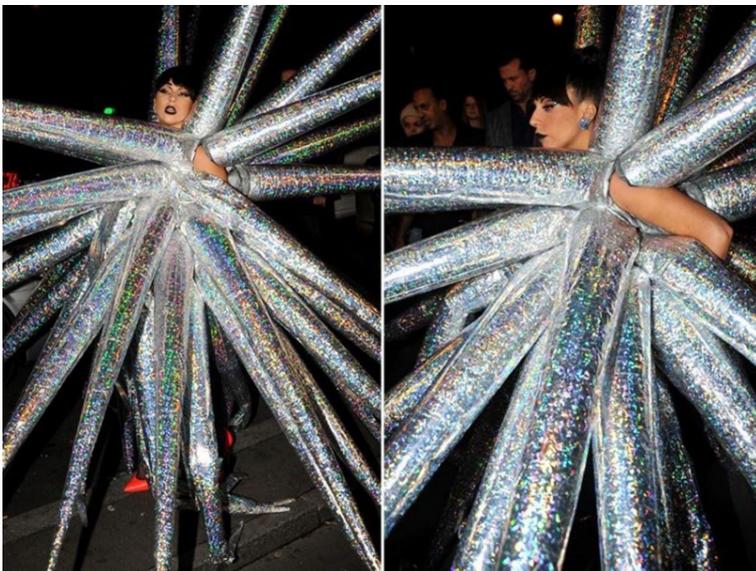
Sumber: kumparan.com, 2019

Gambar di atas merupakan gambar dimana Lady Gaga memakai sebuah gaun yang terbuat dari daging sapi mentah (sapi Argentina) di tahun 2010 pada acara MTV Video Music Awards, yang terdiri dari boots dengan lilitan tali, sebuah clutch/dompot, dan sebuah head piece/hiasan kepala yang juga terbuat dari daging sapi mentah. Banyak terjadi pro dan kontra dengan fashion yang dikenakan oleh Lady Gaga tersebut. Sebagian yang pro yaitu organisasi memberikan pengakuan atas gaun itu, *Vogue* menobatkan Gaga sebagai salah satu dari orang dengan Busana Terbaik tahun 2010 dan *Time* menamakan gaun tersebut sebagai Fashion Statement of the year. Hal ini menarik perhatian media dari seluruh dunia; organisasi pembela hak asasi hewan PETA menyebut gaun itu sebagai penyerangan. Gaun yang terbuat dari daging mentah ini dipamerkan di National Museum of Women in the Arts pada tahun 2012, dan diletakkan di Rock and Roll Hall of Fame pada bulan September 2015. Gaun dari daging mentah tersebut merupakan salah satu material yang tidak lazim dalam pembuatan suatu busana. Daya tahan dari bahan daging mentah tidak bertahan lama, maka diawetkan dimuseumkan.



Gambar 2. Pada tahun 2009 Lady Gaga mengenakan kostum boneka 'Kermit the Frog' yang ia kenakan saat tampil di German TV merupakan contoh *fashion faux pas*.  
Sumber: kumparan.com, 2019

Gambar di atas merupakan gambar dimana Lady Gaga memakai kostum boneka 'Kermit the Frog'. Pada sebuah wawancara di salah satu stasiun televisi Jerman pada tahun 2009 Lady Gaga mengenakan kostum 'Kermit The Frog' ini. Kostum buatan Jean Charles de Castelbajac ini seluruhnya terbuat dari puluhan 'Kermit The Frogs'. 'Kermit The Frogs' adalah tokoh boneka protagonis milik seniman boneka terkenal Jim Henson. Kostum dari boneka katak tersebut salah satu contoh busana faux de pass, karena dari tampilan yang tidak dikenakan sehari-hari (hanya sebatas kostum pagelaran).



Gambar 3. Pada tahun 2009 Lady Gaga mengenakan kostum boneka 'Kermit the Frog' yang ia kenakan saat tampil di German TV merupakan contoh *fashion faux pas*.  
Sumber: kumparan.com, 2019

Gambar di atas merupakan gambar Lady GaGa mengenakan balon raksasa. Penyanyi tersebut tampak mengenakan plastic-plastik yang berbentuk runcing tajam dengan warna silver mirip bintang yang berisi udara sebagai kostumnya. Dari gambar di atas dapat dilihat Lady Gaga sangat mencolok dengan busana tersebut.



Gambar 4. Pada tahun 2014 Lady Gaga mengenakan kostum bulu-bulu sampai menutupi mata merupakan contoh *fashion faux pas*.  
Sumber: kumparan.com, 2019

Dari gambar di atas, lady gaga mengenakan kostum bulu-bulu dari atas hingga bawah, termasuk busana *faux de pas*.

Dari 4 (empat) gambar di atas, secara garis besar busana *faux de pas* termasuk busana hanya untuk dipagelarkan saja atau disebut juga gaya *avant garde/art fashion*. Busana tersebut tidak memiliki daya pakai yang tinggi seperti busana *ready to wear*, yang dapat dikenakan sehari-hari serta tingkat ergonomic (kenyamanan) dalam pemakaian yang sangat tinggi.

### **Simpulan**

Jadi, *fashion faux pas* merupakan suatu keadaan atau situasi, ketika dimana seseorang salah mengenakan busana (salah kostum) pada saat menghadiri acara tertentu. *Fashion faux pas* ini benar-benar sesuatu yang melenceng dalam berpakaian. Namun perlu ditekankan fashion pula membentuk identitas serta kepercayaan diri seseorang, dari pemaparan gaya berbusana Lady Gaga di atas maka Lady Gaga cocok dijadikan salah satu icon *fashion faux pas*, karena ia memiliki selera fashion yang eksentrik dan unik. Setiap penampilan *fashion* Lady Gaga tampil berani dan berbeda dari *public figure* yang lainnya, malah menjadi *trend setter* di antara artis lainnya dalam busana nyeleneh.

## Referensi

- Barnard, Malcolm. 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Bigolin, R. (2011). *Faux pas? Faking materials and languages of luxury*. Institut Français de la Mode (IFM) 36 quai d'Austerlitz 75013 Paris France.
- <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/erina-wardoyo/gaya-nyentrik-lady-gaga-yang-bikin-bingung/4>
- <https://kumparan.com/kumparanstyle/evolusi-gaya-fashion-lady-gaga-sejak-2008-hingga-a-star-is-born-1548853591396662763>
- <https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/2016/03/28/30-fakta-lady-gaga/>
- <https://popcrush.com/lady-gag-wildest-craziest-fashion/>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Lady\\_Gaga](https://id.wikipedia.org/wiki/Lady_Gaga)

## **Pemaknaan Nilai Sosial Keluarga Sebagai Edukasi Moral Dalam Film “Dua Garis Biru”**

**Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum<sup>1</sup> Ni Putu Tisna Andayani, S.S., M.Hum<sup>2</sup>**

Prodi Produksi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain<sup>1</sup> Prodi Karawitan,  
Fakultas Seni Pertunjukan<sup>2</sup>, Institut Seni Indonesia Denpasar

*kadekdwiyani@isi-dps.ac.id1, tisnaandayani@isi-dps.ac.id2*

Edukasi nilai sosial dalam keluarga merupakan hal penting yang harus mendapatkan perhatian yang besar dari setiap pihak karena akan menyangkut permasalahan dalam hal Pendidikan moral pada anak. Media yang termudah untuk menjangkau berbagai kalangan adalah edukasi melalui film yang target penontonnya adalah keluarga, salah satunya adalah film dengan judul “Dua Garis Biru” (2019) yang sarat dengan nilai-nilai sosial dalam keluarga.

Tujuan yang ingin dihasilkan melalui tulisan ini adalah untuk mengidentifikasi dan menguraikan makna nilai sosial keluarga sebagai bentuk edukasi moral yang ditemukan pada film “Dua Garis Biru”. Hasil analisis akan disajikan berdasarkan teori Semiotika, khususnya *Ground Semiotika* terdiri dari *Qualisign*, *Sinsign* dan *Legisign* (Perrce: 1982), dan diuraikan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Hasil tulisan ini mengidentifikasi ketiga tipe yang ada dalam ground semiotika pada tyrikotomi kedua dengan kajian visual dalam film yang merepresentasikan nilai sosial keluarga seperti kasih sayang anak dan orangtua dan sebaliknya, perhatian, kebesaran hati, kepedulian dan keberanian dalam mengemukakan pendapat.

*Kata kunci: pemaknaan, nilai sosial keluarga, edukasi moral, film “Dua Garis Biru”*

## Pendahuluan

Unsur intrinsik yang merupakan hal mendasar yang dapat dijadikan ukuran berhasil tidaknya suatu karya film adalah ketika penonton berhasil memahami pesan moral yang ingin disampaikan dalam sebuah film. Banyak elemen dalam film yang bisa digunakan sebagai media untuk memberikan gambaran pesan secara implisit dan eksplisit dari visualisasi dan dialog-dialog yang ada dalam film. Dialog-dialog dalam film secara literal memang merupakan elemen yang memudahkan penonton untuk terlibat secara emosi karena memang lebih mudah dicerna, jika dibandingkan dengan visualisasi saja. Namun ada kalanya emosi yang didapat melalui dialog-dialog pemeran, sulit untuk dipahami dengan baik, jika secara visual belum dapat menerjemahkan dengan baik, hal ingin disampaikan melalui dialog yang disampaikan oleh para pemeran dalam film. Dalam film "Dua Garis Biru" (2019) yang cukup fenomenal menyentil gaya berpacaran remaja saat ini, kita banyak menemukan pesan-pesan yang secara emosional memang mudah ditangkap dan dirasakan oleh penonton karena penggambaran konflik dalam keluarga yang dikemas dengan keseharian nyata yang memang dialami oleh banyak orang. Penggambaran komunikasi dalam keluarga yang juga menjadi konflik dalam film, yang seringkali kita jumpai dalam keluarga manapun, tentunya menjadi bumbu menarik dalam konflik film ini. Sebagai sebuah tontonan film "Dua Garis Biru" tidak hanya memanjakan penonton dengan realita tentang budaya pengasuhan anak pada keluarga kecil, melalui film ini juga memberikan edukasi moral bagaimana komunikasi yang berimbang akan menentukan tumbuh kembang seorang anak dengan pola asuh yang sehat dan demokratis. Secara visual, film ini terkesan memberikan pilihan-pilihan visual yang menarik untuk dilihat dari awal sampai akhir. Keberimbangan antara tanda-tanda linguisitik yang tersaji melalui visual dan verbal dalam film, tentunya harus dapat dimaknai dengan baik, sehingga pesan film dapat diterima dengan baik oleh penonton. Untuk menjaga kedua hal ini tetap bisa seimbang dalam pesan yang ingin disampaikan kepada penonton, maka sebagai penonton, kita juga harus jeli untuk melihat tanda yang tentunya bisa memudahkan penonton untuk mendapatkan pesan tersebut. pemahaman tentang tanda pendukung yang dihadirkan dalam setiap emosi yang dihadirkan dalam film ini, tentunya akan lebih kita telaah, ketika kita memahami makna yang tersaji pada tanda tersebut. Ketika berbicara tentang pemaknaan tanda, maka akan pemahaman tentang makna ini juga harus didasarkan interpretasi orang yang menonton, sehingga diperlukan persamaan persepsi dengan menggunakan kajian keilmuan yang tentunya dapat dipertanggungjawabkan. Film adalah salah satu hasil dari sebuah karya sastra yang dibuat oleh seseorang dengan imajinasi dan kreativitas yang dimilikinya. Film memuat cerita yang unik dan menarik sehingga banyak digemari oleh masyarakat karena sejak dulu keberadaan film diterima baik dalam kehidupan masyarakat. Film semakin populer karena menayangkan berbagai cerita yang mengandung nilai-nilai baik untuk diterapkan dalam kehidupan (Apriliani, 2017).

Salah satu kajian kebahasaan yang memang secara spesifik mampu memberikan acuan dalam memahami pemaknaan tanda dalam tanda baik unsur visual dan verbal adalah kajian Ground Semiotika yang dikemukakan oleh Peirce (1982). Menurut Peirce, dalam memaknai sebuah tanda, hal mendasar yang harus kita gunakan sebagai acuan adalah kerangka berpikir dengan logika. Hal ini ditekankan oleh Peirce karena baginya ketika kerangka berpikir kita acuannya adalah logika maka kita akan mengidentifikasi sesuatu dengan nalar yang kita peroleh melalui tanda-tanda. Hal lain yang dibahas dalam teori ini adalah bagaimana tanda-tanda memungkinkan kita berpikir tentang proses kita

terhubung dengan orang lain dan memberi makna pada hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kita. Keberadaan tanda-tanda di sekitar kita seringkali merupakan representasi dari objek-objek yang menyerupainya, yang diakibatkan oleh hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda tersebut, atau bahkan dipengaruhi oleh ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Berdasarkan hal tersebut, teori Peirce ini juga menekankan bahwa acuan kajian ini dapat berlaku secara umum. Dengan kata lain, tanda-tanda dalam dalam teori Peirce suatu hal yang penting namun bukan berarti satu-satunya yang terpenting. Tanda-tanda dalam linguistik dapat digunakan sebagai alat komunikasi sebagai representasi atas bahasa atau tanda yang berlaku untuk dalam proses komunikasi. Berdasarkan hal ini, tanda-tanda visual dan verbal yang akan dianalisis dalam tulisan ini akan dibedah dengan menggunakan Ground semiotika yang diklasifikasikan sebagai berikut:

### **Qualisign**

*Qualisign* yaitu kualitas dari suatu tanda. Misalnya kualitas kata-kata yang digunakan dalam menyertai tanda tersebut seperti kata-kata yang keras, kasar ataupun lembut. Tak hanya kata-kata yang menentukan kualitas dari pada suatu tanda, dapat pula berupa warna yang digunakan bahkan gambar yang menyertainya.

Tanda-tanda terkait definisi ini pada film “Dua Garis Biru” dapat kita lihat pada dialog, ekspresi dan bahasa tubuh yang menyertai dalam scene tertentu. Pada film ini kita juga dapat melihat bahwa pemilihan warna-warna cerah dalam penggambaran emosi kegembiraan dan warna soft dalam mood emosi kesedihan dan kegalauan juga dapat dikelompokkan sebagai tanda yang menggambarkan emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam film, yang secara lebih terperinci akan kita bahas dalam pembahasan.

### **Sinsign**

*Sinsign* adalah eksistensi dan aktualitas atas suatu benda atau peristiwa terhadap suatu tanda. Dalam definisi yang lebih ditekankan adalah sesuatu terjadi karena adanya suatu hal, atau yang lebih sering dianggap sebagai hubungan sebab akibat.

Dalam film “Dua Garis Biru” ini kita juga dapat belajar bahwa sebaik apapun yang telah orangtua lakukan dalam mengasuh dan melindungi putra-putra mereka, sesuatu hal seperti kehamilan di luar nikah ternyata masih bisa terjadi, karena hal lain yang tidak dapat dikontrol oleh orang tua ataupun putra-putra mereka.

### **Legisign**

*Legisign* adalah norma yang terkandung dalam suatu tanda. Hal ini berkaitan dengan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Terkait dengan definisi ini, hal yang terlihat dapat merepresentasikan hal ini dalam film “Dua Garis Biru” adalah bahasa tubuh dan ekspresi yang dilakukan oleh pemeran dalam film, yang akan kita bahas secara lebih detail pada pembahasan.

Dalam pembahasan tentunya ketiga unsure ground semiotika ini akan dianalisis dengan data visual yang diambil pada scene tertentu dalam film ‘Dua Garis Biru’

### **Pembahasan**

“Dua Garis Biru” merupakan film fiksi dengan target umur 13+ (remaja dengan bimbingan orangtua) karya dari sutradara Ginatri S. Noer (2019). Film ini merupakan film yang berani mengungkap gaya pergaulan bebas pada remaja yang saat ini memang merupakan

topik yang tidak dapat dipungkiri terjadi di lingkungan sekitar kita. Hal ini memang perlu mendapat perhatian khusus supaya kasus pernikahan dini akibat kehamilan di luar nikah dapat ditekan, karena tentunya kasus seperti akan menjadi isu yang hangat menyangkut masa depan anak selanjutnya. Alur cerita yang dimulai dengan kehidupan sekolah sepasang remaja yang bernama Bima (Angga Yunanda) dan Dara (Adhistry Zara). Kehidupan sekolah remaja yang diwarnai dengan gaya berpacaran yang tanpa kontrol akhirnya menyebabkan terjadinya kehamilan diluar nikah yang akhirnya memaksa mereka untuk menikah muda, dan terpaksa untuk menjadi orangtua saat mereka belum siap samasekali. Pesan film melalui judul sebenarnya sudah mewakili konflik ini jika dicermati secara pemaknaan, dimana jika kita maknai secara literal “Dua Garis Biru” hanya akan mrujuk pada makna terdapat dua garis yang berwarna biru. Namun jika “Dua Garis Biru” dimaknai berdasarkan alur cerita dalam film, maka “Dua Garis Biru” akan dimaknai sebagai postif hamil, karena dua garis biru ini muncul pada alat tes kehamilan untuk menyatakan bahwa seseorang dinyatakan hamil. Terkait dengan hal tersebut, maka penulis juga menemukan beberapa tanda, yang menguatkan pesan tersebut dalam beberapa analisis tanda yang merepresentasikan nilai-nilai sosial yang berpengaruh pada alur konflik dalam film ini, sebagai berikut:

### **Qualisign**

Analisis *qualisign* yang ditemukan dalam film ini merepresentsaikan nilai-nilai sosial dalam keluarga tentang kehangatan keluarga, cita dan asa seorang anak yang mendadak harus ditunda dan sirna karena situasi yang samasekali tidak pernah dibayangkan oleh keluarga ini.

### **Interior Kamar Dara**

#### **Poster K-Pop**

Set kamar anak remaja yang mungkin menjadi impian banyak remaja terwakili melalui set kamar Dara yang menggambarkan rasa fanatisme Dara akan artis Korea dimana dinding kamarnya dipenuhi oleh poster-poster K-Pop yang menjadi idola Dara.



Gambar 1.1 Set Kamar Dara (Sumber: Iflix, 2021)

Set interior kamar Dara ini, tidak hanya menggambarkan Dara sebagai remaja yang sedang dalam fase mengidolakan, namun juga menggambarkan bagaimana dalam fase ini, Dara diberikan kebebasan untuk mengatur dan mendekor kamarnya sesuai dengan keinginannya sebagai seorang anak. Disini dapat kita lihat Dara telah diberikan tanggung jawab atas haknya sendiri, dan jelas mewakili bahwa dalam keluarga ini, bahwa anak-anak sejak dini diberikan tanggung jawab untuk menentukan pilihannya sendiri. Namun ketika akhirnya tanggung jawab yang diberikan kepada Dara tidak dapat dipertanggungjawabkan dengan baik, dimana dalam cerita dara akhirnya mengalami kehamilan diluar nikah, maka perlahan hak tersebut harus dibatasi, yang direpresentasikan dengan scene dimana poster-poster tersebut akhirnya dilepaskan satu persatu, yang menandakan bahwa keinginan Dara untuk pergi ke Korea Selatan dan bertemu dengan idola K-POP harus ia tunda untuk batas waktu yang tidak dapat disebutkan.

### **Stiker “Semangat”**

Set kamar yang juga menarik disini adalah stiker kata semangat yang tentunya dapat direpresentasikan dengan karakter Dara yang sebenarnya merupakan anak yang dididik untuk selalu memiliki rasa optimis dalam hal apapun. Karakter Dara yang tumbuh dalam didikan keluarga dengan hangat membuatnya tumbuh menjadi remaja yang ceria dan siap untuk membuka dirinya dengan sesuatu hal yang baru dengan kepercayaan diri yang dimilikinya. Sampai pada akhirnya hal baru yang ia hadapi dengan semangat yang sudah berkurang, adalah ketika ia dipaksa keadaan untuk menjadi orangtua karena kehamilan yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya.

### **Medali Emas**



Gambar 1.2 Set Kamar Dara (Sumber: Iflix, 2021)

Medali emas yang digantung pada dinding kamar Dara menunjukkan bahwa secara akademik, prestasi yang dimiliki Dara bukanlah hal yang main-main. Dalam hal ini, tentunya kita dapat melihat bahwa bagaimana sebenarnya orangtua Dara mampu memfasilitasi anaknya untuk tumbuh menjadi seorang anak yang memiliki prestasi yang mampu membanggakan keluarga.

## Sinsign

Pemaknaan nilai-nilai sosial dalam keluarga yang ditemukan dalam signsign adalah, etika dalam keluarga yang direpresentasikan oleh bahasa tubuh dan gesture yang mewakili emosi dan perasaan pemeran dalam film “Dua Garis Biru”

### Menunjuk dengan jari



Gambar 1.3 Set UKS Sekolah (Sumber: Iflix, 2021)

Kebiasaan menunjuk dengan jari memiliki makna yang berbeda-beda di tiap negara dan daerah. Namun dalam beberapa kasus, menunjuk atau *pointing* dengan jari menuju ke arah seseorang merupakan hal yang tidak sopan. Contohnya pada adat di Jawa, mereka biasanya menunjuk dengan menggunakan jari jempol. Bagi mereka Jempol merupakan simbol pemimpin. Pemimpin biasanya jadi tokoh sentral untuk urusan setuju dan tidak setuju. Apa yg disetujui pemimpin, akan diikuti rakyatnya, apa yg dianggap baik oleh pemimpin, diamini oleh pengikutnya. Coba angkat jempolmu, maka keempat jari lainnya pasti menunduk. Hal ini yang membuat orang Jawa menunjuk dengan jempol sebagai bentuk yang sangat sopan. Artinya, sang penunjuk menghargai lawan bicaranya dengan merendahkan bagai empat jari lainnya. Pada film Dua Garis Biru, ayah Dara sangat marah pada Bima dan mengancam akan menuntutnya sembari menunjuk dengan tangannya.

### Mengelus Perut

Menjadi seorang Ibu bagi seorang remaja seperti Dara tentunya merupakan suatu hal yang sangat berat. Namun seiring dengan proses yang harus dilaluinya, ternyata menumbuhkan naluri keibuan untuk semakin mencintai janin yang ada di dalam perutnya. Sebagai calon Ibu, Dara menunjukkan rasa kasih sayangnya dengan elusan tangan pada perutnya. Bayi di dalam kandungan sudah bisa merasakan adanya sentuhan dari luar, sehingga mengelus perut ibu merupakan bentuk mengajak bayi dalam kandungan berkomunikasi. Bentuk komunikasi yang dilakukan salah satunya ditunjukkan pada scene dimana Ibu Dara datang lalu mengelus perut Dara sambil menyanyikan satu lagu.



Gambar 1.4 Set Kamar Dara (Sumber: Iflix, 2021)

### Posisi tidur meringkuk

“Posisi tidur adalah alam bawah sadar, sehingga saat itu sangat mencerminkan emosi yang sedang kamu alami dan rasakan” kata Lillian Glass (2019), pakar bahasa tubuh di Beverly Hills, California. Tidur Meringkuk atau posisi tidur seperti bayi dalam rahim, menandakan bahwa seseorang memerlukan perlindungan dan seseorang memerlukan kenyamanan. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa seseorang sedang membutuhkan perlindungan dari dunia luar dan sedang rentan secara emosional.

Hal inilah yang dirasakan oleh Dara sebagai remaja yang harus menghadapi masalah berat yang harus dihadapinya di usia yang sangat muda. Namun, keluarganya memberikan dukungan dan rasa nyaman yang diperlukannya, sehingga Dara mampu menjalani permasalahan yang dihadapinya dan bertanggungjawab atas apa yang dilakukannya. Tanpa dukungan keluarga tentunya hal ini merupakan sesuatu yang mustahil untuk Dara lewati. Berdasarkan hal ini kita dapat melihat bahwa keluarga Dara mampu mengatasi rasa kecewa, marah dan sedih atas permasalahan yang disebabkan oleh Dara, dengan tetap merangkul Dara, apapun kondisinya.



Gambar 1.5  
Set UKS Sekolah (Sumber: Iflix, 2021)

### **Legisign**

Dalam film “Dua Garis Biru”, tanda yang direpresentasikan sebagai Legisign adalah hal-hal yang terkait dengan norma dan etika seorang anak untuk menghormati orangtua.

### **Salam**

Sudah hal lumrah di Indonesia, budaya dan etika sopan santun berpamitan dengan orang yang lebih tua adalah suatu kewajiban (Hall, 2003). Biasanya budaya berpamitan di Indonesia diikuti dengan salam atau sungkem, entah di kening atau di pipi, atau bahkan dicitum. Hal ini bertujuan sebagai sopan santun tetapi juga kepatuhan dan penghormatan.



Gambar 1.6 Set Ruang Tamu Dara (Sumber: Iflix, 2021)

### **Menengok ke bawah**

Masih bagian dari sopan santun, di Indonesia, kebanyakan orang Jawa, biasanya Menengok ke bawah merupakan salah satu bentuk penyesalan saat dimarahi oleh seseorang. Akan tidak sopan bila melihat langsung ke mata orang yang menegur kita, apalagi posisinya orang yang memiliki jabatan ataupun orang tua kita.



Gambar 1.7 Set Ruang Tamu Dara (Sumber: Iflix, 2021)

## **Penutup**

Film merupakan salah satu media yang paling mudah diakses oleh masyarakat luas, sehingga mampu dijadikan media edukasi (Danesi, 2010), salah satunya sebagai media edukasi dalam pembentukan karakter anak dalam tumbuh kembangnya. Penggunaan teori Ground semiotika yang digunakan oleh Pierce (1982) menunjukkan bahwa tanda mampu merepresentasikan pemaknaan akan nilai-nilai sosial yang ada dalam keluarga, khususnya yang ditemukan pada Film “Dua Garis Biru” (2019). Dengan pemaknaan nilai-nilai sosial yang dianalisis pada film ini, memberikan pesan kepada penonton bahwa, dalam kondisi apapun, keluarga merupakan garda terdepan yang wajib melindungi anak, sehingga bisa bertumbuh dan menjalani hidup dengan nyaman dan terlindungi.

## **Daftar Pustaka**

- Anderson, Benedict. (1996). *Imagined Communities*. London and New York: Verso, Seventh Impression.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Cet.1, Yogyakarta: Jalasutra)
- Hall, Stuart. (2003). *Representasi: Cultural Representasi and Signifying Practices*. London: Sage Publication.
- Peirce, Charles Sanders. 1982. “Logic as Semiotics: The Theory of Sign” . Bloomington: Indiana Universty Press.

## **Referensi Internet:**

- Apriliany, Lenny & Hermiati Hermiati (2021.) Peran *Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter*. Diakses pada tanggal 22 November 2021 pada pukul 15.00 wita melalui <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605>

## **Referensi Film:**

- Dua Garis Biru (2019) produksi Starvision Plus diakses melalui TV berbayar IFlix pada tanggal 22 November pukul 19.30 Wita

# **Penggunaan Karakter Game untuk Pembuatan Cover Video Musik**

**Yulia Ardiani**

Staf TIK ISI Denpasar

*yulia@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Kemajuan teknologi dalam pembuatan video musik kian meningkat dan beberapa video musik kini menggunakan tatanan unik dan menarik untuk memikat mata penikmat musik. Salah satu kiat menarik yang digunakan untuk meramaikan industri hiburan terutama di dunia musik yaitu banyak orang menyajikan ulang sebuah lagu dengan video menarik. Untuk penikmat hiburan game, salah satu cara mereka menikmati musik dengan menyajikan ulang lagu tersebut. Penyajian ulang lagu tersebut bisa disebut denag cover lagu, cover lagu tersebut bisa dengan merubah alunan nada dari musik itu sendiri atau pun mengajikan kembali dengan video yang beragam. Penyajian cover musik dengan video pun bisa bermacam, salah satu dengan karakter game yang diinginkan.

*Kata Kunci : karakter game, cover video musik*

## **Pengertian Permainan (Game)**

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasibersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Febriyanto Pratama Putra, 2012)

## **Karakter Game**

Game dibagi atas beberapa genre, dan setiap genre pun memiliki karakternya masing-masing, diantaranya yaitu :

*Action* atau fighting (pertarungan) permainan pada genre yang menunjukkan aksi tembak menembak, memukul maupun tusuk – menusuk, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya. Pada permainan jenis ini, karakter pemain memiliki kesan yang tegas, sangar, dan kadang sedikit berandalan. Contoh : PB (Point Blank), CS (Counter Strike), Naruto, Dragon Ball, Mortal Kombat dan Tekken.

*Adventure* (Petualangan) permainan genre ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menelusuri hutan, dan lain sebagainya. Pada permainan jenis ini, karakter pemain biasanya memiliki kesan *traveling* atau pelancong maupun *backpacker*. Contoh : Kings Quest, Space Quest dan LifeAfter

*Strategy* (strategi) game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan. Kebanyakan game strategi adalah game perang. Karakter game pada permainan ini memiliki kesan tegas, berwibawa, adapun juga memiliki kesan yang amburadul. Tergantung tema ceritanya. Contoh : Warcraft, Red Alert.

*Simulation* (Simulasi) permainan jenis ini seringkali menggambarkan kehidupan dunia nyata dan diaplikasikan di game. Permainan genre ini selayaknya hidup dari awal lahir yang tidak memiliki apa-apa hingga menjadi konglomerat penguasa bisnis dan lain sebagainya. Karakter pada game ini tergolong biasa karena genre ini menggambarkan kehidupan nyata yang dibawa ke kehidupan virtual. Contoh: The Sims, Metropolis Mania, Zoo Tycoon.

*Sport game* (Olahraga) game ini merupakan adaptasi dari kehidupan nyata, pemain game jenis sport membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Karakternya bisa dibuat berotot, menyesuaikan ukuran badan, menyesuaikan kemampuan agar sesuai dengan jenis olahraga yang akan dimainkan. Contoh game tipe ini antara lain, PES (pro evolution soccer), Mario Kart, tenis.

*RPG* (Role Playing Game). Permainan ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam game, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai. Kebanyakan karakter di game ini lebih ke karakter monster atau pun kesatria. Contoh: Final Fantasy, Dungeon Hunter, Ragnarok

*Education* (edukasi). Game edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu pelajar untuk melalui prosedur game secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh: Puzzle Kids, Cooking Mama

## **Video Musik**

Menurut Moller (2011: 34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

Kadang video musik ataupun video klip disebut juga kumpulan dari beberapa potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan

berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik maupun instrumennya. Hal ini lah yang berfungsi sebagai alat pemasaran atau untuk mempromosikan album rekaman.

Menurut Rabiger (2013: 58) adapun unsur – unsur yang terdapat dalam video musik atau klip, sebagai berikut :

#### Bahasa Ritme (irama)

Irama atau ritme dari musik terdiri dari irama beat, slow beat, fast beat atau middle beat. Ini pun akan menentukan bagaimana isi dari video yang akan digarap.

#### Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Penggarap atau pembuat video musik yang disebut juga *video clipper* harus mempunyai wawasan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan musik agar dapat menyesuaikan dengan video musik yang akan dibuat.

#### Bahasa Nada

Lebih memperhatikan aransemen dari musik itu sendiri agar sesuai dengan lantunan video musik.

#### Bahasa Lirik

Seorang *video clipper* juga dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lagu walaupun tidaklah harus secara verbal. Ini berfungsi untuk mencocokkan suasana video musik dengan lirik yang ditembangkan. Seperti contoh jika ada lirik yang mengungkapkan kata ‘cinta’ maka sebagai simbolisasi tidak harus dengan bunga, atau hati. Bisa saja berupa kertas (surat), benda kenangan, air (cinta yang mengalir) atau bahkan dengan tarian kontemporer.

#### Bahasa Performance (penampilan)

Dalami karakter musik dan lirik yang ada didalamnya untuk memahami apa yang akan ditampilkan.

#### Pengkajian Ulang atau (Cover Video Musik)

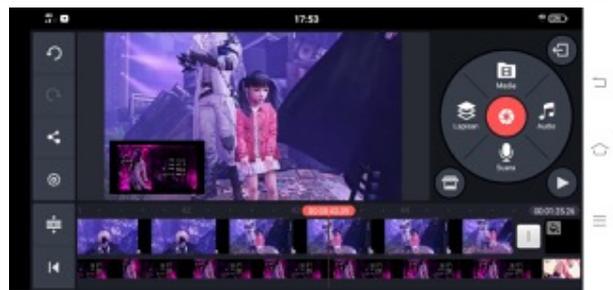
Berikut tahapan pembuatan video cover yang menggunakan karakter game LifeAfter bergenre action/shooting dan adventure. Pengeditan video ini pun menggunakan media *handphone* (telepon genggam) dengan dibantu aplikasi gratis yang bernama kenmaster.

Tahapan	Tampilan
Merekam gerak pada player sesuai lirik lagu	

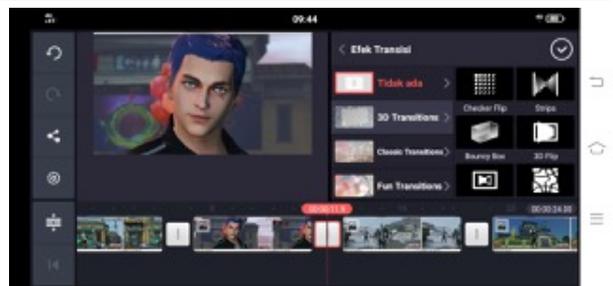
Mengumpulkan semua video yang akan di masukan ke aplikasi



Menggabungkan part –part video yang terekam (menggunakan salah satu aplikasi kinmaster)



Menambahkan transisi dan melakukan proses editing video



---

Menyelesaikan proses editing dengan cara ekspor proyek atau video cover



---

### Daftar Pustaka

- Dan, Moller. 2011. *Redifining Music Video*. California: Major WrittenAssessment.
- Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. "*Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*". Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rabiger, Michael dan Mick Cherrier. 2013. *Directing Film Techniques And Aesthetics*. Burlington: Focal Press.

# Tanah Liat Sebagai Material Ekologis Pada Bangunan

**Ni Luh Kadek Resi Kerdiati**

Program Studi Desain Interior

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

*resikerdiati@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Material ekologis adalah jenis material ramah lingkungan yang berasal dari alam dan tidak mengandung zat-zat yang berbahaya bagi kesehatan. Ciri material ekologis adalah proses produksi yang hemat energi, tidak mencemari lingkungan, memanfaatkan sumber daya alam setempat atau lokal, mengalami transformasi sederhana dan dapat dikembalikan lagi ke alam. Tanah liat merupakan salah satu jenis material yang dapat digolongkan sebagai material ekologis. Penggunaan tanah liat sebagai material bangunan bukanlah sebuah hal baru, material ini telah banyak digunakan sebagai bahan bangunan sejak jaman dahulu dan terbukti memiliki berbagai keunggulan. Tulisan ini akan membahas lebih lanjut mengenai penggunaan material tanah liat tersebut sebagai bahan bangunan yang bersifat ekologis. Menggunakan kajian dari beberapa sumber pustaka terkait, akan dipaparkan mengenai posisi tanah liat sebagai material ekologis, karakteristik, teknik pengolahan, serta penggunaan tanah liat dalam desain bangunan. Pembahasan mengenai tanah liat sebagai salah satu material ekologis menjadi menarik untuk diketahui, karena secara tidak langsung akan mengarah pada isu-isu kerusakan lingkungan dan sangat berpengaruh pada kualitas hidup manusia.

*Kata Kunci : material, ekologis, tanah liat*

## **Pendahuluan**

Menurut Dianita, dkk (2014) material ekologis dapat pula disebut sebagai material ramah lingkungan, merupakan material yang bersumber dari alam dan tidak mengandung zat-zat yang berbahaya bagi kesehatan. Material ekologis memiliki beberapa karakteristik yaitu proses produksi atau pengolahannya yang hemat energi dan tidak mencemari lingkungan, mengalami transformasi sederhana dan dapat dikembalikan lagi ke alam, serta memanfaatkan sumber daya alam setempat atau lokal. Pentingnya penggunaan material ekologis pada bangunan adalah dapat menciptakan kualitas bangunan yang lebih sehat. Hal ini juga akan mendukung konsep *green building* yang saat ini marak dikembangkan untuk mengurangi dampak pemanasan global.

Banyak jenis material saat ini yang dapat dikategorikan atau digolongkan ke dalam jenis material ekologis. Salah satunya yaitu material tanah liat. Menurut Leszner dalam Koesmartadi (1999), tanah liat adalah pasir dan silb (tepung batu-batuan) yang mengandung tanah pekat (clay) yang susunannya berbeda-beda menurut sumber penemuan. Tidak semua jenis tanah liat cocok dijadikan sebagai material bangunan, tanah liat yang paling cocok untuk pembangunan harus mengandung 10% tanah pekat, 30% silb (tepung batu-batuan), dan 60 % pasir yang seragam dari butiran 0,06 – 2,0 mm. Tanah liat bukanlah jenis material baru. Bahkan bila melihat dari sejarahnya, material ini telah banyak digunakan sebagai bahan bangunan sejak jaman dahulu dan terbukti memiliki berbagai keunggulan. Tersedia hampir di seluruh belahan dunia termasuk Indonesia menjadikannya material satu ini mudah didapat.

Berdasarkan hal tersebut, tulisan ini akan membahas lebih lanjut mengenai penggunaan material tanah liat tersebut sebagai bahan bangunan yang bersifat ekologis. Menggunakan kajian dari beberapa sumber pustaka terkait, akan dipaparkan mengenai posisi tanah liat sebagai material ekologis, karakteristik, teknik pengolahan, serta penggunaan tanah liat dalam desain bangunan. Melalui tulisan ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai material tanah liat dengan lebih luas, sehingga dapat dimanfaatkan dalam pengembangan perancangan bangunan ke depannya.

## **Pembahasan**

### **Tanah Liat sebagai Material Bangunan Ekologis**

Mengutip (Koesmartadi & Heinz, 1999) terdapat empat kriteria arah pembangunan secara ekologis, yaitu diantaranya :

1. Pembangunan berwawasan lingkungan yang menuntut adanya proses melestarikan lingkungan alam dan penghematan energi;
2. Pembangunan biologis yang memperhatikan kesehatan manusia sebagai penghuni;
3. Pembangunan psikospiritual yang berkaitan dengan jiwa, rasa dan karsa manusia yang memahami bangunan sebagai sebuah pengalaman kesadaran;
4. Pembangunan organik yang bobot arsitekturalnya terletak pada fungsi, pembentukan, dan kesenian.

Keempat kriteria tersebut memiliki arah yang berbeda, namun saling mendukung dan berhubungan satu dengan yang lain sehingga dapat mendukung pembangunan secara ekologis dan berkelanjutan. Untuk mendukung hal tersebut, apabila dikaitkan dengan penggunaan material dalam bangunan, maka siklus rantai bahan bangunan harus benar-

benar diperhatikan agar tidak merusak lingkungan. Sebuah material bangunan walaupun dapat digunakan secara berulang-ulang, suatu saat pasti akan tetap menimbulkan sampah dan puing. Dalam kondisi menjadi sampah atau puing, material bangunan yang diambil dari alam sebaiknya dapat pula dikembalikan lagi ke alam. Dengan kata lain, material tersebut dapat kembali menyatu ke alam tanpa menimbulkan pencemaran lingkungan.

Sebagai salah satu material ekologis, tanah liat dikategorikan sebagai jenis material bangunan yang dapat digunakan kembali. Material ini tidak dapat diperbaharui, namun dengan memperhatikan kebutuhan dan beberapa persiapan khusus, tanah liat dapat digunakan kembali (*recycling*). Berkenaan dengan siklus rantai bahan bangunan, sampah dari jenis material ini umumnya dapat diolah dengan cara menggilingnya menjadi semen merah, atau dapat pula dicetak maupun dibakar sehingga akan menghasilkan produk berupa batu bata, genteng tanah liat, dan sebagainya.

Adapun beberapa ciri khusus yang dimiliki tanah liat, yang membedakannya dengan jenis material lainnya yaitu sebagai berikut.

1. Mudah dibentuk karena bersifat liat atau lengket. Sesuai namanya, salah satu karakteristik utama tanah liat adalah tekstur tanahnya yang lengket. Disebabkan kandungan jenis mineral lempung yang banyak terkandung dalam tanah tersebut.
2. Sebagai insulasi panas. Material tanah liat bersifat menyerap panas dan dapat mengikat kalor sehingga dapat menjaga kondisi ruang tetap sejuk di siang hari dan hangat di malam hari. Dengan keunggulan tersebut, tanah liat banyak digunakan sebagai material utama pembentuk dinding maupun atap bangunan.
3. Bersifat sulit menyerapa air dan mudah terpecah menjadi butiran halus saat dalam keadaan kering

### **Penggunaan Material Tanah Liat pada Bangunan**

Menurut Suharjanto (2011), pada awal mulanya manusia hanya menggunakan apa yang terdapat di alam untuk fasilitas dan infrastruktur dalam kehidupannya. Sebagai contoh, manusia menggunakan gua sebagai tempat tinggal. Setelah itu mulai berkembang dengan menggunakan berbagai sumber daya yang terdapat di alam seperti batu, tanah, kayu dan lain-lain untuk membuat infrastruktur. Selanjutnya mulai dimanfaatkan bahan-bahan tambang yang bisa digunakan untuk membuat benda logam sebagai peralatan sehari-hari. Material bangunan selalu berkembang mengikuti peradaban manusia, itu sebabnya material bangunan menjadi salah satu aspek yang menjadi kriteria pengelompokan suatu bangunan. Fenomena perubahan tersebut membuat material bangunan sangat mungkin digunakan untuk mempelajari lebih jauh mengenai peradaban manusia dari zaman ke zaman.

Berkaitan dengan penggunaan tanah liat sebagai bahan bangunan, mengutip sebuah penelitian berjudul *Arsitektur dan Peradaban Manusia* (Wardhani, 2020), dikatakan bahwa berdasarkan penemuan beberapa bukti sejarah arsitektur, tanah liat telah digunakan sebagai bahan bangunan sejak peradaban Mesir Kuno (3500 SM). Bukti-bukti arsitektur berupa sisa bangunan tersebut banyak ditemukan di sepanjang sungai Nil, yang memang dikenal sebagai sumber peradaban manusia di Mesir Kuno. Menambahkan pendapat sebelumnya, menurut Ahmad (Ahmad, 2010) penggunaan tanah liat sebagai bahan bangunan tidak hanya ada di Mesir Kuno. Yunani dan Romawi Kuno juga menunjukkan beberapa bukti bahwa tanah liat telah digunakan pada peradaban saat itu. Material ini digunakan untuk

bangunan rumah, kuil atau tempat suci, bendungan, dan berbagai jenis bangunan lainnya.

Merupakan jenis material yang mudah ditemui dan hampir tersedia di setiap daerah, tidaklah mengherankan apabila material ini digunakan hampir diseluruh belahan dunia, termasuk Indonesia. Di Indonesia, penggunaan material tanah liat juga telah banyak dilakukan sejak dulu, salah satu contoh yaitu pada rumah tradisional Bali. Indra (Indra, 2019) menyebutkan pada bangunan tradisional Bali dikenal istilah dinding pol-pol, yaitu dinding yang terbuat dari material tanah liat yang telah dipadatkan dan disusun pada bidang dinding. Murni hanya menggunakan material tanah tanpa campuran semen sebagai perekat. Namun sebelum digunakan, material tanah harus melewati beberapa proses terlebih dahulu agar mencapai kualitas terbaik saat digunakan sebagai material dinding.



**Gambar 1** : Dinding Polpolan pada dinding bangunan tradisional di Bali.  
(sumber : Indra, 2019)

Pengaplikasian tanah liat sebagai material bangunan dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu diantaranya :

1. Dengan melakukan fermentasi, yaitu tanah biasa digemburkan, diuleni sambil ditambahkan air sedikit demi sedikit hingga mengendap dan diamkan hingga tanah menjadi jenuh dan siap digunakan sebagai material bangunan (Indra, 2019). Hal ini dilakukan tanpa membentuk tanah liat terlebih dahulu atau memadukannya dengan material lain. Teknik pengolahan ini biasa digunakan untuk dinding pol-pol pada bangunan tradisional Bali.
2. Memadukan material tanah liat dengan bambu atau kayu sebagai struktur bangunan. Pertama-tama buat struktur bangunan dengan menggunakan bambu atau kayu, kemudian lapiisi struktur kayu atau bambu tersebut dengan lapisan tanah liat.
3. Membentuk tanah liat menjadi batu bata. Batu bata bisa terbuat dari campuran tanah liat dan air saja, atau dapat pula ditambahkan dengan potongan jerami / rumput kering. Tujuan dari menambahkan potongan jerami atau rumput kering adalah untuk memperkuat struktur batu bata agar tidak mudah pecah. Campuran tanah liat tersebut selanjutnya dicetak menjadi bentuk persegi dengan ukuran tertentu. Kemudian setelah itu batu bata dapat di jemur atau di bakar (Ahmad, 2010).

Pengolahan tanah liat sebagai bahan bangunan terus mengalami perkembangan. Apabila dulu seluruh proses dilakukan secara manual, maka saat ini telah banyak teknologi modern yang dikembangkan sehingga penggunaan material tanah liat ini pun dapat lebih beragam. Selain itu dengan adanya teknologi tersebut mutu dari pengolahan material ini dapat ditingkatkan.

### **Penutup**

Pembahasan material ekologis secara tidak langsung akan mengarah pada isu-isu kerusakan lingkungan akibat pemanfaatan alam yang terlalu berlebihan. Hal tersebut menjadi penting untuk diperhatikan karena akan sangat berpengaruh pada kualitas hidup manusia, oleh karena itu pengetahuan mengenai material-material ekologis sangatlah penting untuk diketahui dan dikembangkan. Berbagai keunggulan yang dimiliki oleh tanah liat menjadikan material ini sebagai salah satu material ekologis yang banyak digunakan. Hal tersebut juga tercermin dari bagaimana material ini telah banyak digunakan sebagai bahan utama bangunan jauh sebelum jaman modern seperti saat ini.

### **Daftar Pustaka**

- Ahmad, I. (2010). Sejarah Batu Bata Merah Pejal. *Jurnal Konstruksia*, 2(1), Article 1.
- Dianita, R., S, T. L. A., & Sutrisno, S. (2014). Analisa Pemilihan Material Bangunan Dalam Mewujudkan Green Building (Studi Kasus: Gedung Kantor Perwakilan Bank Indonesia Solo). *Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(4), Article 4.
- Indra, I. G. B. R. (2019, Agustus). *Pengaruh Modernisasi Terhadap Material Bangunan Rumah Tinggal Tradisional Di Desa Adat Tenganan*. Seminar Nasional Arsitektur, Budaya Dan Lingkungan Binaan.
- Koesmartadi, C., & Heinz, F. (1999). *Konstruksi Arsitektur 9 Ilmu Bahan Bangunan, Eksploitasi, Pembuatan, Penggunaan Dan Pembuangan*. Penerbit Kanisius.
- Suharjanto, G. (2011). Bahan Bangunan Dalam Peradaban Manusia: Sebuah Tinjauan Dalam Sejarah Peradaban Manusia. *Humaniora*, 2(1), 814–825.
- Wardhani, A. (2020). *Arsitektur Dan Peradaban Manusia*. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Pancasila.

# **Analisis Visual pada Perubahan Logo Kementerian BUMN**

**Gede Bayu Segara Putra**

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

*segaraputrabayuu@gmail.com*

## **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara deskriptif pada transformasi visual logo Kementerian BUMN sebagai sebuah identitas baru. Logo merupakan bagian terpenting bagi sebuah perusahaan atau organisasi dalam upaya pembentukan dan pengenalan identitas dalam menyampaikan citra maupun pesan kepada masyarakat. Perubahan desain logo Kementerian BUMN didasari adanya keinginan untuk terus adaptif terhadap perubahan zaman dan menguatkan filosofi serta jati diri. Analisis yang dilakukan pada perubahan logo Kementerian BUMN dilakukan dengan melihat dari tiga aspek, yaitu aspek bentuk, aspek warna serta aspek teks dan tipografi. Berdasarkan aspek bentuk, terjadi perubahan besar pada transformasi baru desain logo Kementerian BUMN yang menghadirkan bentuk logotype dengan gaya visual kontemporer. Aspek warna juga mengalami perubahan pada dengan menampilkan kombinasi warna biru yang harmonis. Hal yang berbeda terjadi pada aspek teks dan tipografi yang masih tetap menggunakan jenis huruf sans serif atau tidak berkait, namun perubahan terlihat pada jenis *font* yang digunakan pada logo baru adalah Lato yang memiliki karakteristik modern, profesionalisme dan lebih fleksibel.

*Kata Kunci : logo, Kementerian BUMN, perubahan*

## **Pendahuluan**

Logo merupakan sebuah simbol atau lambang yang mewakili sebuah perusahaan, atau institusi. Logo memiliki peranan penting untuk mengenalkan identitas serta menyebarkan citra yang ingin dibangun kepada masyarakat yang ditampilkan melalui elemen gambar ataupun elemen teks. Selain itu, logo juga dituntut mampu mencerminkan visi, misi serta budaya sebuah perusahaan atau institusi. Visual logo diibaratkan sebagai wajah untuk membedakan dan mengidentifikasi keberadaan mereka di tengah masyarakat

Pada era digital seperti saat ini, logo tidak hanya menjadi perhatian serius bagi perusahaan-perusahaan komersil saja, namun juga menjadi kebutuhan bagi setiap organisasi atau institusi yang ingin dikenal khalayak. Melalui perancangan visual yang baik, diharapkan logo dapat berkomunikasi dan membentuk serta menanamkan citra yang ingin dibangun kepada khalayak. Dengan demikian keberadaannya akan tetap diketahui ketika berada ditengah masyarakat. Hal ini kemudian menjadi salah satu pertimbangan beberapa institusi pemerintahan di Indonesia mulai merubah identitas visualnya, salah satunya adalah dengan mengubah tampilan (*re-design*) logo.

Perubahan visual logo juga dapat diartikan sebagai sebuah penanda adanya perubahan yang terjadi dalam internal sebuah institusi. Pergantian kepemimpinan seringkali memberikan imbas pada perubahan cara pandang untuk merealisasikan visi dan misi yang kelanjutannya hampir selalu berujung pada penyesuaian visual logo institusi tersebut, dengan harapan melalui perubahan visual logo, khalayak luas dapat segera memahami adanya kebaruan yang berusaha dibangun oleh institusi tersebut.

Kementerian Badan Usaha Milik Negara (BUMN) merupakan salah satu institusi pemerintahan yang telah melakukan perubahan identitas visual termasuk didalamnya meredesain logo. Dikutip dari [www.jawapos.com](http://www.jawapos.com) pada 3 Juli 2020, peluncuran logo baru Kementerian BUMN dilakukan pada tanggal 1 Juli 2020 di halaman kantor Kementerian BUMN. Dalam kesempatan itu Menteri BUMN Erick Thohir mengatakan visual logo baru Kementerian BUMN mengusung gaya modern dengan harapan BUMN bisa terus adaptif terhadap perubahan zaman. Sekalipun zaman berubah, namun tetap ada karakter yang bertahan, yakni jati diri dan budaya bangsa.

Secara visual, tampilan logo baru Kementerian BUMN mengalami perubahan yang cukup signifikan dengan tampilan yang lebih modern. Hadir dalam bentuk logotype yang menyajikan kombinasi huruf untuk membentuk akronim institusi, menjadikan logo ini hadir dengan gaya visual kontemporer. Selain itu, transformasi logo baru Kementerian BUMN juga memiliki keunikan karena menghadirkan simbol negara Garuda Pancasila sebagai salah satu elemen penyusunnya. Berdasarkan hal tersebut, perubahan logo baru Kementerian BUMN sangat menarik untuk dianalisis lebih dalam berkaitan dengan tampilan visual yang akan dilihat dari tiga aspek, yaitu : aspek bentuk, aspek warna dan aspek teks dan tipografi.

## **Pembahasan**

### **Visualisasi Logo Kemesterian BUMN**

Dalam menunjukkan semangat baru untuk melakukan perubahan, dan menguatkan komitmen dalam menciptakan reformasi birokrasi, Kementerian BUMN melakukan beberapa langkah strategis guna mendukung hal tersebut, salah satunya dengan melakukan perubahan brand identitas visualnya. Menurut Kotler (2002:63) *brand* adalah nama, tanda, symbol, istilah atau kombinasi hal-hal tersebut, yang dimaksudkan sebagai identitas

untuk membedakannya dengan pesaing. *Brand* merupakan hal yang sangat penting untuk menanamkan citra yang ingin dibangun perusahaan. Oleh karena itu, dalam memenangkan persaingan, perusahaan selayaknya berusaha menciptakan kesan positif di benak khalayak.

Dalam menciptakan kesan yang positif, salah satu hal yang dapat dilakukan perusahaan adalah dengan melakukan perubahan brand (*rebranding*). Menurut Muzellec dan Lambkin (2006) *rebranding* adalah penciptaan nama, istilah, simbol, desain baru atau kombinasinya dengan tujuan untuk menciptakan citra yang lebih baik di benak khalayak dan para pesaing. *Rebranding* dapat dikelompokkan berdasarkan tiga tipe yang berbeda, yaitu perubahan nama, perubahan logo dan perubahan slogan. Namun perubahan merek (*rebranding*) juga dapat dikelompokkan menjadi lima jenis yaitu nama baru dan logo, nama baru, logo dan slogan baru, logo baru dan hanya slogan saja yang baru (Stuart dan Muzellec, 2004). Pada penelitian ini pembahasan akan difokuskan pada *rebranding* Kementerian BUMN yang dilihat dari aspek perubahan logo.

Logo lama dan logo baru Kementerian BUMN memiliki perbedaan yang sangat mencolok yang dapat diamati dari elemen-elemen visual penyusunnya. Perbedaan yang paling terlihat pada logo terbaru Kementerian BUMN adalah dengan dihadirkannya lambang Garuda Pancasila sebagai salah satu elemen penyusunnya. Elemen-elemen visual penyusun logo lama dan baru Kementerian BUMN diuraikan sebagai berikut :

### Desain Lama Logo Kementerian BUMN



Gambar 1. Desain logo lama Kementerian BUMN Sumber : Data internet, 2021

### Aspek Bentuk

Pada logo lama Kementerian BUMN menggunakan jenis logogram yang mengambil bentuk dasar lingkaran. Bentuk yang selanjutnya dihadirkan adalah adanya garis lengkung ke arah kanan serta lingkaran kecil di atasnya, sehingga bentuk ini lebih tampak seperti ikon manusia yang divisualkan sedang melakukan pergerakan melompat ke depan. Bentuk dasar ini memberikan makna titik awal terjadinya pergerakan yang memberikan energi perubahan dan kekuatan ke arah yang lebih baik. Bentuk lingkaran juga menunjukkan ketidakterbatasan dan kesempurnaan. Selanjutnya, garis lengkung ke depan juga menguatkan makna pertumbuhan dan kemajuan.

## Aspek Warna



Gambar 2. Warna desain logo lama Kementerian BUMN Sumber : Data pribadi, 2021

Warna logo lama Kementerian BUMN terdiri dari warna oranye dan biru. Kombinasi kedua warna ini sesungguhnya merupakan warna komplementer atau warna yang berseberangan dalam lingkaran warna. Penggunaan kombinasi warna komplementer pada logo ini bertujuan untuk memisahkan objek lingkaran dan garis lengkung untuk membentuk sebuah ikon manusia melompat terlihat lebih kontras, sehingga makna yang ingin disampaikan dapat terbaca.

Warna oranye pada logo ini menyimbolkan warna matahari sebagai sumber energi produkti bagi dunia. Selain itu, secara psikologi warna oranye memiliki makna semangat, yang diharapkan dapat membangkitkan etos kerja di lingkungan Kementerian BUMN. Warna biru identik menyimbolkan warna global atau mendunia. Selain itu, warna biru melambangkan profesionalitas, kecerdasan, kepercayaan diri, dan kebijaksanaan.

## Aspek Teks dan Tipografi

Pada logo Kementerian BUMN lama, terdapat teks Kementerian Badan Usaha Milik Negara Republik Indonesia sebagai penjabar nama instansi. Teks ditulis menggunakan huruf kapital sehingga dapat terbaca dengan jelas. Selanjutnya, jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf tidak berkait atau sans serif. Jenis huruf sans serif menggambarkan kesan yang lebih modern dan tidak kaku.

## Desain Baru Logo Kementerian BUMN

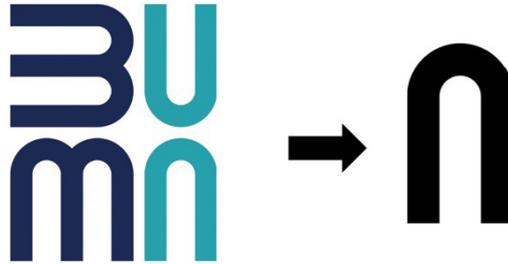


Gambar 3. Desain logo baru Kementerian BUMN Sumber : Data internet, 2021

## Aspek Bentuk :

Secara visual, tampilan logo baru Kementerian BUMN menyanggulkan lambang Garuda Pancasila dengan akronim BUMN. Abstraksi akronim BUMN dihadirkan dengan gaya visual kontemporer yang didalamnya menghadirkan persepsi visual melalui kombinasi huruf B, U, M, dan N yang hanya dibangun dengan satu elemen (huruf N) saja, namun dapat membentuk satu kesatuan yang utuh sebagai inisial Kementerian BUMN.

Dalam teori logo, penerapan prinsip persepsi visual ini merupakan bagian dari teori gestalt. Gaya visual kontemporer pada inisial BUMN yang dihadirkan pada logo ini dipilih dengan harapan dapat memberikan kesan modern dan milenial serta dapat membawa semangat profesionalisme baru yang lebih dinamis.



Gambar 4. Kombinasi huruf pada logo baru Kementerian BUMN Sumber : Data pribadi, 2021

### Aspek Warna



Gambar 5. Warna desain logo baru Kementerian BUMN Sumber : Data pribadi, 2021

Logo baru Kementerian BUMN menghadirkan kombinasi warna harmonis dengan memadukan warna biru tua dan biru tosca. Perpaduan kedua warna ini menyimbolkan warna laut dan warna langit Indonesia. Warna biru secara psikologis dapat mewakili makna keterbukaan, ketulusan, kebijaksanaan, inovasi, stabilitas, kecerdasan dan imajinasi. Harmonisasi warna biru menggambarkan keselarasan antara kebijakan dan kedewasaan dalam berpikir serta bertindak dengan semangat inovasi yang berorientasi pada masa depan.

### Aspek Teks dan Tipografi

Teks yang dihadirkan pada logo baru Kementerian BUMN masih sama seperti logo terdahulu yaitu menampilkan nama instansi Kementerian Badan Usaha Milik Negara Republik Indonesia. Pemilihan jenis huruf juga menggunakan jenis huruf tidak berkait atau sans serif. Hal ini untuk memperkuat makna semangat profesionalisme institusi modern serta memiliki fleksibilitas dan sentuhan humanis.

### Analisis Visual Perubahan Logo Kementerian BUMN

Berikut adalah hasil analisis terhadap perubahan visual logo Kementerian BUMN sebelum dan sesudah transformasi yang dianalisis berdasarkan aspek visual berupa bentuk, warna dan tipografi.

## Aspek Bentuk



Gambar 6. Perubahan visual logo Kementerian BUMN Sumber : Data pribadi, 2021

Secara visual, terjadi perubahan bentuk secara total pada logo baru Kementerian BUMN. Perubahan dilakukan dengan mengganti jenis logogram pada logo lama menjadi logotype dengan menampilkan akronim inisial institusi dengan tujuan membentuk citra yang lebih modern. Visual logo baru Kementerian BUMN juga menghadirkan simbol negara Garuda Pancasila untuk memperkuat identitas asal institusi serta memperkuat citra nasionalisme bekerja untuk negara dan rakyat.

### Aspek Warna

Terjadi perubahan secara menyeluruh pada transformasi warna logo baru Kementerian BUMN. Pada logo lama warna menggunakan kombinasi warna komplementer dengan menyandingkan warna jingga dan biru yang menimbulkan titik fokus pandangan pada bentuk dasar terbagi antara objek lingkaran dan ikon manusia. Sedangkan pada logo baru perpaduan warna yang dihadirkan adalah warna biru tua dan biru toska untuk membangun keseimbangan yang harmonis.

### Aspek Teks dan Tipografi

Pada aspek teks dan tipografi tidak terdapat perubahan yang mencolok. Teks yang dihadirkan masih sama yaitu nama institusi dengan huruf kapital yang sangat tegas. Jenis huruf yang digunakan juga tetap mempertahankan jenis huruf tidak berkait atau sans serif namun dengan pemilihan jenis huruf yang berbeda. Pada logo baru, huruf yang digunakan adalah Lato, dimana huruf ini tampak lebih tegas, modern dan fleksibel.

### Penutup

Kementerian BUMN sebagai salah satu instansi negara telah melakukan perubahan terhadap tampilan wajahnya dengan melakukan perubahan desain logo. Perubahan ini didasari adanya keinginan Kementerian BUMN untuk terus adaptif pada perubahan zaman serta merubah filosofi dalam melaksanakan tugas. Kementerian BUMN saat ini tengah membangun citra profesionalisme yang modern dan terus berinovasi untuk dapat berkiperlah lebih luas ke level regional dan global.

Terjadi perubahan yang cukup signifikan pada logo baru Kementerian BUMN. Perubahan tersebut dilakukan dengan mengganti jenis logogram menjadi logotype dengan

tujuan menunjukkan citra yang lebih modern dan agar mudah diterima kaum milenial. Pada transformasi logo Kementerian BUMN juga tersirat makna untuk menunjukkan jati diri dan budaya Indonesia yang ditunjukkan dengan kehadiran simbol negara Garuda Pancasila sebagai pedoman untuk berlaku cerdas dalam bertindak.

#### **Daftar Pustaka**

- H Stuart & L Muzellec (2004). *Corporate makeovers: Can a hyena be rebranded?*. Journal of Brand Management 11
- Kotler, P. (2002). *Manajemen Pemasaran, Edisi Milenium*. (2002). Jakarta: PT.Prehalindo
- L Muzellec, & M Lambkin (2006). *Corporate rebranding: destroying, transferring or creating brand equity?*. European Journal of Marketing 40
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suriyanto Rustan. *Mendesain logo*. 2009. Penerbit PT Gramedia Pustaka. Utama. Jakarta

#### **Internet**

- Pratama, A.M (2020). *Ini Makna Logo Baru Kementerian BUMN*. Diakses pada 10 September 2021, dari <https://money.kompas.com/read/2020/07/01/190600526/ini-makna-logo-baru-kementerian-bumn?page=all>.
- Makna Logo Baru Kementerian BUMN*. (2020). Diakses pada 10 September 2021, dari <https://www.jawapos.com/ekonomi/03/07/2020/ini-makna-logo-baru-kementerian-bumn/>

# **Jalinan Rumit Kemiripan: *Art Fashion, Art To Wear, Fashion Art* Dalam Bingkai Pemikiran Kekinian**

**Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana**  
Prodi Desain Mode, FSRD ISI Denpasar

*ratnacora@gmail.com*

*“Fashion is the attempt to realize art in living forms”*  
(Sir Francis Bacon – paraphrase),

*Fashion* adalah usaha untuk mewujudkan seni dalam bentuk kehidupan

Wacana fashion global dan pakaian menjadi hal yang menarik sekaligus membingungkan ketika dalam perbincangan keseharian terkadang kata fashion dan pakaian diartikan memiliki makna yang sama. Jalinan rumit kemiripan yang tumpang tindih dan silang-menyilang” seperti yang diungkapkan Weittgenstein (1958: 66-7) dalam mengartikan makna kata fashion. Demikian pula Coco Chanel mengungkapkan bahwa:

*Fashion is not something that exists in dresses only. Fashion is in the sky, in the street, fashion has to do with ideas, the way we live, what is happening*

Fashion bukan hanya sesuatu yang hadir dalam pakaian saja. Fashion adalah yang ada di langit, di jalan, fashion berkaitan dengan ide-ide, cara kita hidup, apa yang terjadi

Coco Chanel – Famous Fashion Designer (Brainy Quote, 1967)

Ungkapan di atas tidak sepenuhnya mengartikan fashion adalah pakaian. Kata fashion dan pakaian tidak memiliki makna tunggal tetapi makna atau arti umum yang masing-masing istilah memiliki sesuatu yang umum. Untuk menghindari bias persepsi yang dapat mengaburkan kata “fashion” dan “pakaian” dalam tulisan artikel ini, berikut diberikan batasan makna kata mengacu pada pendapat beberapa ahli.

Polhemus dan Procter menunjukkan bahwa “masyarakat kontemporer Barat kerap menggunakan istilah fashion sebagai sinonim dari istilah “dandanan”, “gaya”, “busana atau pakaian” dan “mengenakan pakaian” (Polhemus dan Procter, 1978: 9). Sudut pandang Barnard memaknai fashion dalam bentuk komunikasi artifaktual (*artifactual communication*), berlangsung melalui pakaian dan penataan pelbagai artefak, seperti pakaian, dandanan, barang perhiasan, kancing baju, mobil, arsitektur, furnitur rumah, interior aksesoris dan penataannya atau dekorasi ruang (Barnard, 2011: 66).

Dapat dikatakan bahwa semua pakaian adalah fashion namun tidak semua fashion adalah pakaian. Dapat dikatakan pula, meski semua fashion itu dandanan, tidak semua fashion itu pakaian. Begitu pula meski semua helai pakaian itu akan tampil dalam gaya tertentu, tidak setiap gaya akan menjadi fashion, begitu gaya tersebut berlalu lantas menjadi ketinggalan zaman alias tidak fashion lagi. Setiap helai pakaian akan berlalu dalam fashion tertentu, tidak semua fashion bisa dimasukkan sebagai anti-gaya, yang dimaksudkan dimana fashion tidak mengikuti tren terkini tetapi sebaliknya fashion dapat menjadi *fashionable* sekaligus *anti-fashion* silih berganti.

Dalam kajiannya, Williams (1961) merancang dan mengenakan fashion dan pakaian bisa dipandang sebagai versi atau bentuk kreativitas. Seni yang semestinya menjadi tempat bagi rancangan fashion dipandang sebagai produksi kultural. Dengan begitu fashion dan pakaian bersifat produktif dari dunia tempat manusia hidup. Dalam pengertian ini, fashion dan pakaian bersama produksi kreatif lainnya merupakan produksi dari realitas keseharian yang dialami dan jalani. “Kontras antara seni dan realitas bisa dilihat dan akhirnya merupakan makna palsu” (Williams, 1961: 35).

Fashion global dan pakaian telah membawa cara pandang masyarakat dalam wawasan tentang fungsi retorik fashion dan pakaian untuk menentukan tempat, ruang gerak fashion dan pakaian dalam membentuk dan memelihara peran, aturan ritual dan tanggung jawab budaya. Pada sebagian besar masyarakat, fashion diasosiasikan dengan tipu-daya dan hal remeh. Ungkapan yang muncul dari beberapa jenis ketidaksadaran kolektif, ungkapan salah ucap yang dibuat budaya keseluruhan, yang memberi jalan bagi perasaan aktual budaya tentang suatu topik.

Pada artikel ini pengertian fashion mengacu pada pendapat ahli antardisiplin, Malcom Barnard (2011). Barnard menganalisis fashion dan pakaian sebagai fenomena modern dan postmodern. Mengambil dari pendekatan-pendekatan teoritis terhadap budaya, khususnya pendekatan Simmel, Derrida, Baudrillard, Jameson, dan Barthes.

*Art Fashion*, istilah yang muncul beberapa tahun belakangan ini memiliki pemahaman tak kalah rumit dengan arti kata fashion itu sendiri. *Art Fashion*, perpaduan dua kata dengan penekanan pada kata pertama, yaitu *art* (seni murni – *fine art* - intuitif) dibarengi kata *fashion* (*applied art* - terstruktur). Implementasi *art fashion* berada pada ruang eksplorasi ataupun eksperimen seni. Karya-karya konseptual mendominasi dalam wujud “utopia”, oase sang kreator. Wujud rupa terkadang mengabaikan fungsi, tetapi pemilihan medium memenuhi ruang intuisi sang kreator.

Kolaborasi para seniman dan *fashion designer* pada acara olimpiade di Britain (2012), menunjukkan keunikan tersendiri di depan audience. Hussein Chalayan yang berkolaborasi dengan Gavin Turk, merasa audience mengharapkan “gaun dengan salah satu lukisan Gavin di atasnya”. Keduanya tertarik untuk bergerak melampaui zona nyaman mereka, mereka membuat “*The Four Minute Mile*”, rekaman empat menit tentang orang Turki yang berbicara tentang seni dan Chalayan bersenandung, diiringi *soundtrack* ritmik orang sedang berjalan. Contoh lainnya, Jonatan Sanders bertemu dengan artis Jess Flood-Paddock, mereka banyak membicarakan perbedaan antara dunia mereka. “Fashion adalah bisnis,” kata Saunders. “Saya berada di industri jasa, pekerjaan saya adalah memenuhi kebutuhan konsumen, yang sangat berbeda dari seni rupa, yaitu tentang ekspresi pribadi. Kami berbicara tentang konsumerisme, dan Andy Warhol, sablon serta produk massal seni”. Mereka menemukan kesamaan dalam apa yang mereka lakukan - “kita berdua didorong oleh proses”, - dan muncul dengan pemasangan 200 lembar plastik print dengan teknik gantung. Oase sang kreator bagai berjalan melalui butik kelas atas, dimana *fine art* menyusup bagai ayunan pakaian.



Gambar 01. Karya Jonantan Sanders bertemu dengan artis Jess Flood-Paddock, Britain Olympiade, 2012  
(Sumber: <http://>)

Contoh diatas menunjukkan bagaimana bertemunya pemikiran dari perspektif berbeda dan menjadi satu. Proses melekatkan persepsi dan melahirkan makna baru. *Statement* “Mengintuisikan yang terstruktur, dan menstrukturkan yang intuitif” menjadi salah satu perbendaharaan dalam bingkai pemikiran kekinian.

*Art to Wear*, istilah yang berada ditengah-tengah antara *Art Fashion* dan *Fashion Art*. Memberikan tempat yang logik pada seni yang dipakai (*art to wear*) dalam konteks pengisi sejarah pakaian. Menelaah sejarah pakaian membutuhkan analisis elemen yang cermat sehingga membuat pakaian sebagai media yang valid terkait ekspresi artistik. Kita harus mempertimbangkan bagaimana penggunaan unsur-unsur dalam seni yang dapat dikenakan dibandingkan dengan penggunaannya dalam seni (*fine art*) dan pakaian masa lalu, serta bagaimana karya ini terkait dengan era estetika kontemporer.

Bentukhiasan tubuh yang merayakan ekspresi pribadi, seni untuk dipakai (*art to wear*) sangat beragam dan tidak dapat diprediksi karena individu-individu yang menciptakannya, hanya saja, seni untuk memakai (*art to wear*) menentang definisi gerakan, potongan pola yang mapan, tidak sesuai dengan kriteria estetika. Karya *Art to wear* Barok atau minimalis, kaku seperti jas atau cairan seperti air terjun, yang secara visual menggairahkan. Tetapi masing-masing dibedakan oleh intensitas pertarungan pribadi. Mereka adalah tentang seniman yang menciptakannya, tanpa menunjukkan kesombongan otobiografi.

Hal tersebut menandakan sebuah letupan dari ruang-ruang pribadi. Para seniman berbicara tentang kerentanan, kepolosan, penemuan, kegembiraan, rasa sakit, sensualitas, kemarahan, perayaan. Ekspresivitas yang jarang ditemukan pada fashion aksesoris. Ekspresivitas dengan vitalitas emosi. Fenomena ini sebagai perwujudan fisik dunia interior dan gagasan tak berwujud merupakan desakan pada ikonografi pribadi yang sangat kontemporer.

Sepanjang sejarah, *fashion* telah memperhatikan dirinya sendiri dengan peran atau imajinasi yang dipaksakan secara eksternal. Manusia primitif, mengilhami garmen dengan kekuatan transformasi dan kebangkitan. Artefak fashion mengekspresikan simbol universal daripada simbol pribadi. Sedangkan seni memakai (*art to wear*) dalam konteks pribadi adalah fokus, bukan konvensi budaya, gambaran sosial atau inovasi silhoulette melainkan persepsi bagi seniman yang mengalihkan perhatian pada pakaian, kostum, dan tekstil untuk mengeksplorasi estetika. Warna, desain, bentuk serta komentar-komentar sosial.

“Zaman modern,” bertepatan dengan pergolakan sosial yang meluas pada awal abad duapuluh, memicu aktivitas kreatif yang menemukan ekspresi dalam segala bentuk

seni dekoratif, termasuk pakaian. Mariano Fortuny secara simbolis dan secara harfiah membebaskan wanita dengan mengangkat kain yang dicelup, dicetak, dan dilipat yang mengungkapkan garis-garis patung alami tubuh. Seperti seniman Raymond Duncan mendirikan bengkel cetak tekstilnya sendiri, menerjemahkan seninya ke dalam bentuk kain dan *fashion*.

Jean Cocteau, Fernard Léger, Pablo Picasso, Henri Matisse, dan Erté berkolaborasi dalam menciptakan kostum dan merancang desain untuk produksi teater. Raoul Dufy, yang memberi pengaruh besar pada desain tekstil abad ke-20, menggunakan sulaman dan kain yang sangat indah di bawah naungan Paul Poiret dan Bianchini-Férier. Gaun elegan Charles James adalah prestasi yang tak tertandingi dari teknik arsitektur. Teori Sonia Delaunay tentang warna simultan menemukan ekspresi dalam pakaian yang dipandang sebagai “lukisan atau patung hidup,” irama warna yang menciptakan ilusi gerakan. Beberapa seniman Konstruktivis Rusia, Rodchenko dan Stepanova, mengalihkan perhatian mereka pada pakaian.



Gambar 2. Art to Wear karya Sharron Hedges, Julie's Coat, 1977

*Fashion Art*, menekankan pada *fashion* dan struktur serta fungsional. Dapat dikatakan bahwa *fashion art* menjadi bagian dari kategori *Haute Couture* (adi busana) karya desainer *fashion*. Alexander McQueen, merupakan *fashion designer* kelas dunia, sangat konsen dengan karya-karya *haute couture*, yang salah satu syaratnya adalah minimal 80 persen menggunakan tangan (*handmade*).



Gambar 3. Karya Fashion Designer Alexander McQueen, 2009

Jalinan rumit kemiripan ketiga istilah terkait dengan fashion, yang tak hanya diartikan pakaian saja mengasah ruang-ruang persepsi para pengamat, kritikus, maupun pelaku. Perbendaharaan terisi dengan berbagai asumsi yang disertai argumentasi. Sebuah ruang alternatif pemikiran kekinian telah dihadapkan bagi kita semua.

### **Referensi**

- Ratna C.S., Tjok Istri. 2016. "Wacana Fashion Global Dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta." Disertasi. Program Studi Ilmu Kajian Budaya Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar.
- Dale., Julie Schafler. 1986. "Art To Wear", Abbeville Pr. Publisher, Newyork City.
- Karaminas,Vicki.2012. "Fashion and Art", Berg Publishers. Oxford, England.

# **Desain Komunikasi Visual Livery Masker Pada Airbus A330-900 Neo Sebagai Bentuk Dukungan Terhadap Kampanye 'Ayo Pakai Masker'**

**Agus Ngurah Arya Putra**

*aryaputra@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

PT. Garuda Indonesia telah membuat sebuah gebrakan yang cukup unik dan menarik dimana PT. Garuda Indonesia pada tahun 2020 meluncurkan desain livery yang juga digunakan sebagai sarana kampanye dalam penggunaan masker medis guna mencegah penularan Covid-19, dengan menambahkan ilustrasi masker medis pada bagian depan pada pesawat Airbus A330-900 Neo, Seperti yang dikutip dari CNN Indonesia, Direktur Utama Garuda Indonesia Irfan Setiাপutra mengatakan peluncuran livery masker pesawat ini merupakan bentuk dukungan terhadap program edukasi pemerintah melalui kampanye 'Ayo Pakai Masker' sehingga diharapkan masyarakat akan lebih peduli dan mau menggunakan masker untuk mencegah penularan Covid-19, pada artikel ini desain livery Airbus A330-900 Neo akan dilihat dari keilmuan desain komunikasi visual dengan mengacu kepada aspek semiotika serta konsep postmodern yang ada pada tampilan visual dari Airbus A330-900 Neo tersebut

*Kata kunci : PT. Garuda Indonesia, kampanye 'Ayo Pakai Masker', Airbus A330-900 Neo*

## **Abstract**

*PT. Garuda Indonesia has made a breakthrough that is quite unique and interesting where PT. Garuda Indonesia in 2020 launched a livery design which is also used as a campaign tool in the use of medical masks to prevent the transmission of Covid-19, by adding an illustration of a medical mask on the front of the Airbus A330-900 Neo aircraft, As quoted from CNN Indonesia, Garuda's President Director Indonesia's Irfan Setiাপutra said the launch of the aircraft mask livery is a form of support for the government's education program through the 'Let's Wear Mask' campaign so that it is hoped that people will be more concerned and willing to use masks to prevent the transmission of Covid-19, in this article the Airbus A330-900 Neo livery design will seen from the science of visual communication design with reference to aspects of semiotics and postmodern concepts that exist in the visual appearance of the Airbus A330-900 Neo*

*Keywords: PT. Garuda Indonesia, 'Let's Wear Mask' campaign, Airbus A330-900 Neo*

## **Pendahuluan**

Tahun 2020 merupakan tahun yang sangat berat bagi Indonesia, karena di tahun ini bangsa Indonesia menghadapi wabah yang juga menjangkiti jutaan warga di dunia yaitu virus corona Covid-19, dimana pandemi ini telah memberikan dampak yang sangat luas terhadap berbagai sektor di Indonesia, banyak karyawan yang di PHK, investasi menurun, perekonomian turun dan penerbangan internasional sementara harus ditutup, apabila hal ini terus terjadi maka dampaknya makin buruk. Garuda Indonesia (Persero) Tbk sebagai salah satu BUMN yang bergerak dibidang perhubungan melakukan sebuah gerakan yang besar dan cukup fenomenal, dimana PT Garuda Indonesia (Persero) Tbk meluncurkan livery atau corak khusus yang menampilkan visual masker pada bagian depan pesawat Airbus A330-900 Neo.

Seperti yang dikutip dari CNN Indonesia, Direktur Utama Garuda Indonesia Irfan Setiাপutra mengatakan peluncuran livery masker pesawat ini merupakan bentuk dukungan terhadap program edukasi pemerintah melalui kampanye 'Ayo Pakai Masker'. Bila dilihat dari bidang studi desain komunikasi visual terdapat suatu pesan kuat yang ingin disampaikan oleh PT Garuda Indonesia (Persero) Tbk, yaitu berupa ajakan penggunaan masker guna mencegah penularan virus Covid-19, namun terlihat tidak biasa ketika corak masker seperti ini terdapat pada depan sebuah pesawat, terjadi komunikasi visual dengan konsep postmodern yang terkesan lepas dari unsur kebakuan karena desainer corak ini mengasosiasikan sebuah pesawat juga wajib menggunakan masker karena pandemi ini sudah memberikan dampak yang luar biasa, sehingga sebuah pesawat pun wajib menggunakan masker, untuk memutus mata rantai penularan virus Covid-19 yang kini mewabah di Indonesia.

## **Metode**

Metode yang digunakan dalam mengkaji desain komunikasi visual livery masker pada airbus a330-900 neo berdasarkan sebagai bentuk dukungan terhadap kampanye 'Ayo pakai masker' ini ialah dengan melakukan observasi yaitu pengamatan visual livery pada airbus a330-900 neo dan melakukan studi kepustakaan berdasarkan referensi yang sesuai dengan kasus yang akan dikaji.

## **Desain Komunikasi Visual Livery Masker pada Airbus A330-900 Neo**

Peran aktif dari PT. Garuda Indonesia dalam mengkampanyekan gerakan 'Ayo Pakai Masker' sangat gencar, karena penggunaan masker merupakan salah satu cara yang sangat efektif dalam mencegah penularan Covid-19. Salah satu cara yang dilakukan oleh PT. Garuda Indonesia yaitu dengan menggunakan desain livery yang sangat unik pada lima maskapainya, seperti yang kita ketahui pada tahun 2020 wabah Covid-19 sangat luar biasa, bukan hanya di Indonesia bahkan diseluruh dunia menerima dampak yang besar terhadap wabah ini, maka dari itu PT. Garuda Indonesia ikut berperan aktif untuk turut dalam pencegahan wabah tersebut dengan merancang livery khusus pada Airbus A330-900 Neo, di mana pada bagian depan pesawat terdapat visual masker sebagai bentuk ajakan 'Ayo Pakai Masker' sehingga untuk maskapai ini akan terlihat sangat unik.



Gambar 1. Livery Airbus a330-900 neo PT. Garuda Indonesia

Bila dilihat dari segi sasarannya, desain unik livery maskapai ini memiliki sifat komunikasi massa, yaitu komunikasi yang ditujukan kepada massa. Massa di sini adalah kumpulan orang-orang yang hubungan antara sosialnya tidak jelas dan tidak mempunyai struktur tertentu (Nurhadi, 2017: 98) komunikasi massa ini sangat efisien karena mampu menjangkau masyarakat secara luas dan mampu menjangkau daerah yang luas serta tak terbatas. Ketika pesawat ini baru lepas landas dan akan mendarat maka masyarakat akan mampu melihat desain visual livery Airbus A330-900 Neo dengan sangat jelas, sehingga mampu membentuk sebuah *Majority opinion* yang berarti pendapat bagian terbesar dari publik atau masyarakat. Inilah yang harus disampaikan dalam suatu kampanye, berhasil atau tidaknya mencapai suatu mayoritas dalam kampanye (Nurhadi, 2017:100). Seperti yang kita ketahui bersama kampanye tentang penggunaan masker untuk mencegah penularan Covid-19 sejak awal tahun 2020 hingga akhir tahun 2021 masih sangat masif dan dilakukan oleh segala lini yang ada di masyarakat, dari tataran pemerintahan hingga kepada masyarakat lapisan bawah, sehingga hal ini yang membuat PT. Garuda Indonesia ikut aktif dalam kampanye penggunaan masker tersebut. Merujuk pada teori peirce tanda dalam gambar/ ilustrasi dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu ikon, indeks dan simbol (Noth,1995:45), bila berdasarkan segi ikon terlihat jelas dari ilustrasi masker pada bagian depan pesawat yang mewakili situasi yang tidak sehat atau sedang terkena penyakit/wabah tertentu. Kemudian dari segi indeks terdapat sebab akibat tanda-tanda dari sebuah ilustrasi atau gambar yang divisualkan, masker merupakan bentuk pencegahan penularan wabah Covid-19, karena dengan penggunaan masker mampu meredam droplet sehingga tidak dapat hinggap di kulit dan permukaan benda lainnya, bahkan sebuah pesawat pun ikut terkena dampak dari wabah yang kini terjadi, kemudian dari segi simbol visual masker medis pada livery Airbus A330-900 Neo memiliki simbol tidak dalam kondisi sehat dan ini diperkuat lalu dalam wajah postmodernisme yang merupakan karya visual dengan ciri khas memiliki makna ganda baik sebagai masker yang dikenakan oleh manusia itu sendiri

maupun pada livery Airbus A330-900 Neo, sehingga disini PT. Garuda Indonesia sebagai maskapai nasional ingin memberikan simbol bahwa PT. Garuda Indonesia turut serta dalam mengkampanyekan penggunaan masker guna mencegah penularan Covid-19.

Dengan kampanye yang begitu gencar tentu ini akan memiliki dampak yang cukup kuat kepada masyarakat bahwa wabah pandemi ini memang berbahaya dan dengan menggunakan masker akan mampu mencegah tertularnya wabah Covid-19 ini.



Gambar 2. Tampak samping livery Airbus A330-900 Neo PT. Garuda Indonesia

### Simpulan

PT. Garuda Indonesia telah ikut secara aktif mengkampanyekan penggunaan masker guna pencegahan penularan wabah Covid-19 dengan merancang suatu visual livery yang unik pada Airbuss A330-900 Neo dengan menambahkan visual masker medis pada bagian depan pesawat. Di era postmodern media komunikasi visual sungguh sangat penuh dengan inovasi dan kreatifitas yang dan tidak terbatas, segala cara dapat ditempuh oleh seorang desainer grafis dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, seperti yang dilakukan oleh PT. Garuda Indonesia dengan menambahkan visual masker pada bagian depan pesawat.

### Daftar Rujukan

- Berger, Asa Arthur. 2010. *Pengantar Semiotika Tanda - Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nurhadi, Zikri Fachrul. 2017. *Teori Komunikasi Kontemporer*. Depok: Kencana
- Dharsono, Sony, Kartika. 2008. *Eстетika*. Bandung: REKAYASA SAINS Bandung.
- Irawan, Bambang & Tamara Priscilla Tamara. 2013. *Dasar - Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Tinarbuko, Sumbo. 2017. *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*.  
Yogyakarta: ISI Yogyakarta

# Pemilihan Bahan Busana Pesta

Ni Putu Darmara Pradnya Paramita

Prodi Desain Mode ISI Denpasar

*putumita.dpp@gmail.com*

## Abstrak

Industri *fashion* berkembang begitu pesat, kebutuhan berbusana dengan nyaman serta indah dilihat menjadikan *fashion* sebagai gaya hidup. Busana yang baik ditentukan oleh ketelitian memilih dan pemakaian bahan yang tepat. Tulisan ini bertujuan untuk keterampilan dan pengetahuan tentang pemilihan bahan busana khususnya busana pesta. Busana pesta merupakan busana yang dipakai pada kesempatan pesta sesuai dengan waktunya yaitu busana pesta pagi, sore dan malam, baik itu yang memiliki sifat resmi ataupun bersifat santai. Memilih suatu bahan busana tidak hanya dilihat dari sudut harga atau mudahnya dalam pemilihan tetapi ada faktor yang perlu diperhatikan saat pemilihan bahan busana pesta antara lain hal-hal yang berhubungan dengan si pemakai, corak, tekstur, warna dan kesempatan turut menentukan keberhasilan pemilihan bahan yang tepat. Pemilihan bahan busana yang dipakai pada kesempatan pesta biasanya bertekstur lebih halus dan lembut dengan model busana terkesan glamour dan mewah.

*Kata kunci: bahan busana, busana pesta*

## Pendahuluan

Busana merupakan kebutuhan dasar manusia sepanjang hidupnya (Fitrihana, 2011). Busana menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia dalam kehidupan sehari-hari, yang berfungsi sebagai pelindung tubuh dari sengatan matahari, dingin, dan untuk memenuhi rasa keindahan. Sesuai dengan perkembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, maka kebutuhan manusia dibidang busana pun semakin berkembang. Dengan perkembangan ini usaha dalam pengadaan bahan-bahan busana perlu mendapatkan perhatian khusus baik bagi pengusaha tekstil, perancang mode maupun pengusaha lainnya.

Pesatnya perkembangan di bidang industri tekstil sehingga bahan busana diproduksi dengan beraneka ragam motif dan coraknya. Berbagai macam bahan yang dihasilkan serta diedarkan di pasaran banyak digemari konsumen adalah bahan tekstil yang berasal dari serat buatan. Hal ini disebabkan karena murah harganya dan mudah dalam pemeliharaan. Adanya bahan busana yang beragam di pasaran mempermudah kita untuk membuat suatu busana dalam bermacam-macam model. Setiap bahan mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing tetapi yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu busana adalah kesesuaian antara bentuk tubuh, desain atau model, bahan tekstil serta kesempatan pemakaiannya.

Menghasilkan busana yang tepat perlu dipersiapkan model atau desain. Tahapan selanjutnya memilih bahan yang sesuai dengan model, sehingga sangat diperlukan pengetahuan lebih dalam tentang pemilihan bahan khususnya busana pesta. Berbusana serasi diperlukan selera yang baik, pikiran, pengertian, warna, kesan ragam, bahan, keindahan, keselarasan penggunaan pelengkap. Pengetahuan tentang pemilihan bahan busana sangat penting bagi seseorang baik desainer *fashion*, produsen kain maupun para konsumen sehingga mampu memilih, memakai dan membuat busana dengan tepat sesuai tujuan pemakaian dan fungsinya.

### **Pembahasan**

Busana pesta memiliki ciri-ciri istimewa dibandingkan dengan busana lainnya, dilihat dari segi model yang bervariasi, warna, tekstur, corak yang digunakan, bahan pilihan yang nyaman saat dikenakan seperti katun, beludru, jersey, satin, thaisilk, organdi, taffeta, mosscrepe, brocade dan chiffon. Macam warna, corak, dan bahan hendaknya disesuaikan dengan warna kulit serta bentuk badan pemakai. Untuk menghasilkan busana pesta yang bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta antara lain siluet busana pesta, bahan dasar utama busana pesta, warna busana pesta, tekstur bahan busana pesta. Busana pesta menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Penggolongan busana pesta sebagai berikut:

1. Pesta resmi contohnya upacara kenegaraan, serah terima jabatan, upacara pernikahan, resepsi pernikahan
2. Pesta santai/ pesta tidak resmi contohnya ulang tahun, selamatan atau syukuran, pesta perpisahan

### **Pemilihan Corak, Tekstur, Warna Bahan untuk Busana Pesta**

#### **Corak bahan**

Corak bahan busana memegang peranan penting. Sebagian besar masyarakat sebelum menentukan model busana, mereka terlebih dahulu terpukau dengan warna serta corak yang menghiasi bahan busana. Terdapat corak dengan ukuran kecil, sedang dan besar. Dilihat dari segi bentuk corak dibagi dalam bentuk geometris, bentuk bebas dan abstrak. Bahan polos menjadi favorit masyarakat dalam membuat busana pesta, selain bahan motif khususnya motif bunga-bunga.

Pengaruh corak terhadap bentuk tubuh yaitu motif bergaris, corak dapat digunakan untuk menghasilkan efek tertentu. Pada umumnya bahan polos lebih melangsingkan dari pada bahan bercorak. Bahan yang mempunyai corak atau bunga-bunga besar akan memberikan efek lebih gemuk, corak ini cocok digunakan untuk orang berbadan kurus

tinggi. Corak dengan arah memanjang akan memberikan kesan bertambah tinggi pada pemakainya, corak ini disarankan untuk tubuh seseorang yang berbadan gemuk. Sebaliknya corak dengan arah melintang dan corak bola-bola memberikan kesan gemuk, oleh karena itu corak ini cocok untuk orang kurus.

### **Tekstur bahan**

Tekstur busana pesta sangat berperan penting dalam penampilan suatu busana untuk memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan. Desain Busana II, (Sri Widarwati, dkk, 2000: 14), menyebutkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan kain dari suatu benda yang dapat dilihat atau dirasakan. Hasil yang dirasakan pada sentuhan tadi merupakan ciri keadaan bahan, ada bahan yang teksturnya lembut, halus, kaku, kasar, tebal, tipis. Tekstur yang dapat dipakai untuk busana pesta adalah kebanyakan, berkilau/bercahaya, licin kasar, berbulu, kaku, dengan tetap disesuaikan model busananya. Tekstur bahan busana pesta akan memberikan efek tertentu terhadap bentuk tubuh seseorang, seperti tekstur bahan yang mengkilap lebih banyak memantulkan cahaya sehingga membuat seseorang terlihat lebih gemuk.

### **Warna Bahan**

Warna menjadi faktor yang sangat utama pada busana. Warna mempengaruhi beberapa hal yaitu mempengaruhi suasana si pemakai dan memperindah penampilan. Seseorang dapat tampak manis dan segar dengan suatu warna. Masing-masing warna memberi pengaruh yang berbeda terhadap pemakainya. Memilih warna yang baik tanpa memperhitungkan ketepatan pemakaian seringkali menimbulkan kekecewaan, sehingga banyak hal yang perlu diperhatikan sebelum memilih warna bahan. Memilih warna bahan busana pesta yang tepat sebaiknya disesuaikan dengan warna kulit, warna rambut serta bentuk tubuh karena semua itu mempengaruhi nilai busana secara keseluruhan. Selain hal tersebut suasana dan kesempatan merupakan faktor yang penting dan perlu diperhatikan dalam memilih warna bahan busana.

	Pengertian	Warna bahan	Tekstur bahan
Busana pesta pagi	busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00	warna lembut (dipilih warna yang tidak terlalu gelap)	halus, lembut, ringan, menyerap keringat, tidak berkilau
Busana pesta sore	busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam	warna bahan cerah atau warna yang tidak mencolok	bertekstur lembut, halus, menyerap keringat
Busana pesta malam	busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari	warna yang mencolok	bertekstur lebih halus, berkilau dan lembut

Tabel 1. Pengertian, warna, tekstur bahan



Gambar 1. Busana pesta pagi.

Sumber: jjshouse, 2021



Gambar 2. Busana pesta sore.

Sumber: jjshouse, 2021



Gambar 3. Busana pesta malam.

Sumber: jjshouse, 2021

Banyaknya kualitas kain yang beredar di pasaran, membuat seseorang yang berkecimpung di dunia *fashion* atau masyarakat harus dapat memilih bahan busana sesuai dengan kebutuhannya. Pada gambar di atas dapat dijelaskan contoh bahan busana pesta di berbagai kesempatan dengan pemilihan bahan satin dan beludru, untuk motif bahan busana pesta pagi, sore dan malam tidak terlalu berbeda, perbedaan ke dua bahan ini biasanya terletak pada warna dan teksturnya. Untuk warna bahan busana pesta pagi, sore warnanya lembut, sedangkan warna untuk bahan busana pesta malam warna-warna cerah dan kontras. Tekstur bahan busana pesta pagi, sore tidak berkilau sedangkan tekstur untuk bahan busana pesta malam sangat cocok bahan berkilau, karena dengan adanya jenis lampu yang memberi cahaya berbeda-beda. Inilah sebabnya warna-warna yang sangat mencolok dan menyilaukan dapat terlihat indah pada waktu malam.

## **Penutup**

Rasa percaya diri pada seseorang didapat dari berbusana yang baik, tingkah laku, penampilan dan kerapian akan menonjolkan kepribadian orang tersebut. Dengan demikian harus disadari pentingnya pengetahuan dalam pemilihan bahan busana khususnya busana pesta agar dapat diperoleh produk busana yang indah dan nyaman, karena setiap bahan mahal selalu dianggap baik untuk semua keperluan atau semua pemilik tubuh yang langsing, menganggap dirinya pantas memakai semua model dan warna untuk semua kesempatan. Ketidaksesuaian pemilihan bahan dapat mengakibatkan ketidaknyaman dalam berpenampilan.

Busana pesta dapat dibuat lebih menarik dengan bahan yang bagus, sehingga terlihat istimewa. Memilih bahan busana pesta, harus diperhatikan waktu (busana pesta pagi, sore dan malam), tujuan dan sifat pestanya. Pada kesempatan tertentu yang penyelenggaraannya berbeda waktu, maka berbeda pula busana yang harus dikenakan. Busana pesta pagi berlainan dengan busana pesta siang atau malam. Bahan yang halus, lembut, ringan sangat tepat digunakan untuk busana pesta.

## **Daftar Rujukan**

- Chodiyah & Moh. Alim Zaman. 2001. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Fitrihana, Noor. 2011. *Pemilihan Bahan Busana*. Sleman: KTSP
- Poespo, Goet. 2005. *Pemilihan Bahan Tekstil*. Yogyakarta: Kanisius
- Widarwati, Sri, dkk. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.  
<https://fitinonline.com>  
<https://www.jjshouse.com>

# **Penerapan Teknologi Citra Sebagai Bentuk Semiotika Post Modern Dalam Film “Bangkit”**

**Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum**

Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar

*kadekdwiyani@isi-dps.ac.id*

## **Abstrak**

Kekuatan sebuah film saat ini, tidak hanya dititikberatkan pada jalan cerita atau pemeran pendukung yang ada dalam film tersebut, melainkan juga banyak dipengaruhi oleh keberanian tim produksi untuk menggunakan bantuan teknologi dalam menghasilkan visual yang memanjakan mata penonton. Kekuatan teknologi saat ini mampu menghasilkan pesan visual yang akan memberikan petunjuk realitas kepada penonton untuk lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan dalam film. Banyak hal yang tentunya secara kasat mata mampu terlihat nyata dalam layar film, padahal sesungguhnya hal tersebut merupakan kekuatan teknologi yang dalam hal ini kita sebut sebagai citra simulasi, yang tentunya hanya merupakan hasil teknologi yang dihasilkan untuk menghasilkan sesuai yang diharapkan memiliki kesamaan dengan hal nyata dalam kehidupan kita sehari-hari.

Pokok bahasan dalam tulisan ini adalah untuk melakukan identifikasi dan analisis makna pada bentuk-bentuk citra simulasi yang diterapkan dalam film “Bangkit”, dengan menggunakan teori tentang Citra Simulasi dalam ranah Semiotika yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard dalam Bambang (2001).

Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa citra simulasi mampu memudahkan penonton untuk memahami alur konflik dan cerita dalam film “Bangkit” dengan mengiring imajinasi penonton dari hal yang imajinatif menjadi realitas.

*Kata Kunci: citra simulasi, semiotika Baudrillard, realita, film “Bangkit”*

## **Pendahuluan**

Film merupakan media ruang yang memiliki keunikan tersendiri untuk memberikan imajinasi yang memiliki kesamaan identik dengan apa yang terlihat dalam realitas keseharian. Salah satu metode yang banyak diterapkan untuk menciptakan realitas dalam suatu karya film adalah dengan menerapkan citra simulasi sehingga penonton dimanjakan dengan tampilan imajinatif kekuatan teknologi dalam balutan realitas yang diinginkan. Kajian tentang realitas dalam imajinatif akan lebih terasa menarik jika kita kaitkan dengan teori Semiotika yang dikemukakan oleh Baudrillard. Saumantri dan Zikrilah (2020) menyatakan bahwa teori simulacra Jean Baudrillard menggambarkan realitas dalam media adalah realitas semu dimana sesuatu kebenaran dimanipulasi agar masyarakat mengikuti dan mengkonsuminya. Ditekankan juga bahwa, saat ini kita ada pada era *post-truth*, dimana realitas komunikasi digambarkan sebagai sebuah rentang masa yang cenderung mengabaikan kebenaran dan fakta. Realitas dan kebenaran adalah sebuah persepsi yang terikat pada perspektif dan interpretasi personal. Ketika kita berbicara tentang persepsi personal, dalam film, kekuatan dan kemampuan penonton untuk menghasilkan interpretasi akan apa yang ditontonnya menjadi salah satu hal yang harus difasilitasi oleh pembuat film. Interpretasi akan informasi imajinatif yang terdapat dalam sebuah film, khususnya film fiksi yang akan kita analisis dalam tulisan ini, dengan judul “Bangkit” tentunya akan menjadi sangat menarik, ketika penonton melihat film sebagai suatu realita yang tanpa mereka sadari bahwa ternyata ada pengaruh penerapan teknologi citra yang membuat cerita semakin hidup.

Film “Bangkit” merupakan film yang dibesut oleh Sutradara Rako Prijanto yang rilis pada tahun 2016. Film “Bangkit” menyoroti bagaimana Tim Basarnas harus melaksanakan tanggung jawab dan tugas mereka dalam menghadapi bencana banjir di kota Jakarta. Alur cerita menjadi hal yang menarik, ketika penonton dihadapi dengan tingkat ketegangan para petugas Basarnas yang harus menyelamatkan korban banjir yang terjebak dalam banjir yang tinggi dan sangat beresiko untuk keselamatan semua orang. Konflik ketegangan ini akan semakin dirasakan oleh penonton ketika secara visual, sutradara berhasil memadukan unsur teknologi untuk memberikan realita suasana banjir sehingga kesan bencana dadurat banjir dapat tersampaikan kepada penonton dengan baik.

Analisis tentang penerapan teknologi citra dalam film “Bangkit” akan diuraikan berdasarkan teori Baudrillard (1985) yang mengklasifikasikan tanda sebagai sebuah hubungan yang dihasilkan dari tanda realita dan tanda semu. Tanda semu dan realita ini diwujudkan dalam citra (simulasi dan gerak) sebagai perspektif citra kronoskopi. Citra simulasi merupakan realitas semu atau dengan kata lain, kita sebut dengan citra meniru atau mereproduksi sesuatu, keadaan atau situasi, sedangkan citra gerak merupakan bentuk gerak di layar komputer yang menciptakan suasana ruang. Kombinasi atas citra simulasi dan citra gerak disebut dengan citra kronoskopi. Penerapan teknologi citra yang menjadi poin penting dalam tulisan ini akan diurai berdasarkan urutan kejadian yang menjadi alur konflik yang ada dalam film, sehingga mampu membuat penonton terbawa akan situasi dan kondisi yang disajikan melalui kekuatan teknologi.

## **Pembahasan**

Film bangkit merupakan salah satu film fiksi yang mengangkat tentang tema heroik yang dengan lugas menampilkan bagaimana kesiapan dan ketangguhan tim Basarnas yang

harus melaksanakan tugas mereka di tengah hiruk pikuk bencana alam atau kekacauan yang terjadi dalam masyarakat.



Gambar 1.1 Poster Film Bangkit (Sumber: Radit, 2020)

Dalam poster film “Bangkit” dapat kita amati bahwa penerapan teknologi digunakan sebagai latar dari masing-masing pemeran yang juga sebagai tanda visual terkait dengan bencana alam yang seringkali terjadi di Indonesia. Baju seragam dengan warna orange yang digunakan dalam poster juga sebagai tanda bahwa tim penyelamat yang dimaksud adalah bagian dari Tim Basarnas di Indonesia.

Dalam tulisan ini, representasi tanda yang akan dibahas tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi jenis tanda dan makna yang termuat di dalamnya, namun juga akan menyajikan hubungan tanda realita dan semu yang akan membawa makna yang lebih jelas dalam penerapan citra simulasi dan gerak yang disebut sebagai citra kronoskopi.

### Analisis Citra Simulasi

Dalam pembahasan citra simulasi ini, penulis akan memberikan dua gambaran tentang bagaimana penerapan citra simulasi dalam menghasilkan realitas dari tanda semu yang didukung oleh kekuatan teknologi dalam citra kronoskopi. Ada dua scene yang akan dibahas sebagai representasi dari citra simulasi pada film “Bangkit” yaitu scene Tim Basarnas dalam usaha penyelamatan korban banjir dan scene ketika Tim Basarnas bertugas dalam kebakaran.



Gambar 1.2 Citra Simulasi Bencana Banjir (Sumber: Radit, 2020)

Dalam gambar dalam dilihat bahwa dalam proses syuting yang bukan merupakan musim banjir, penerapan citra simulasi mampu memberikan gambaran visual yang nyata tentang bencana banjir dengan segala situasi dan kondisi yang memnag menggambarkan suasana banjir. Perbandingan antara tanda realita (gambar sebelah kiri) dan gambar semu (gambar sebelah kanan) tentunya terlihat jelas perbedaannya. Gambar sebelah kiri dengan sangat jelas merupan set yang dipersiapkan oleh tim produksi, dan bukan sama sekali berada di lokasi banjir yang sebenarnya. Berbeda halnya dengan gambar di sebelah kanan, dimana secara visual kita dapat melihat bahwa tim Basarnas tengah berada di lokasi banjir yang cukup beresiko dan berbahaya. Namun realita yang kita temukan pada gambar sebelah kiri adalah hasil penerapan citra simulasi yang sudah berhasil memberikan ketegangan bagi penonton, ketika melihat tim Basarnas berusaha untuk menyelamatkan korban banjir di tengah banjir dengan suasana gelap.



Gambar 1.3 Citra Simulasi Kebakaran (Sumber: Radit, 2020)

Situasi kebakaran yang kita dapat amati pada gambar diatas, merupakan keberhasilan sutradara untuk menghasilkan visual tentang kejadian kebakaran yang sangat besar di Kota Jakarta, dimana kejadian berlangsung dalam kondisi jalanan masih sangat padat oleh pengguna jalan. Kesan berani dan heroik seakan-akan tersampaikan kepada penonton melalui aksi berani dari Tim Basarnas yang berusaha menembus keramaian lalu lintas untuk melakukan tindakan penyelamatan. Tanda semu tentunya memang dibuat nyata mendekati realita kebakaran dengan penerapan citra simulasi yang tentunya dapat mengurangi resiko bagi para pemain ataupun kru film untuk bersentuhan dengan api. Tanda semu yang diolah menjadi realita dalam citra simulasi sebagai adegan kebakaran berhasil dibuat nyata sehingga penonton akan dibuat melihat kebakaran besar yang terjadi sebagai sebuah kejadian yang nyata.

### **Analisis Citra Kronoskopi**

Analisis citra kronoskopi pada film “Bangkit” disajikan melalui scene dimana gambaran jalanan utama dibuat hancur yang disebabkan oleh bencana alam yang menyebabkan runtuhnya gedung dan jalanan.



Gambar 1.4 Citra Simulasi Runtuhnya Gedung dan Jalan (Sumber: Radit, 2020)

Pada gambar diatas dapat kita amati perbedaan yang terjadi pada gambar sebelah kiri yang merupakan tanda realita, dimana kondisi dan situasi gedung dan jalan, masih berada dalam situasi yang normal. Namun dengan penerapan citra kronoskopi, tanda realita yang ada diubah sebagai tanda semu yang menyebabkan runtuhnya bangunan dan jalan yang dibuat mendekati kemiripan dengan realita seakan-akan gedung dan jalan mengalami keruntuhan akibat bencana alam. Persepsi personal yang muncul dari penonton tentunya akan sangat dipengaruhi oleh penerapan citra kronoskopi, karena visualisasi yang ditampilkan dalam film menyajikan keruntuhan yang dibuat bergerak seperti mendekati penonton, yang sekiranya mampu menaikkan adrenalin penonton, sehingga mereka diajak ikut merasakan ketegangan yang ada dalam film.

### Penutup

Penerapan teknologi citra dalam pembuatan film sangat mampu untuk memberikan kekuatan dan emosi yang ingin ditampilkan dalam film. Dalam film “Bangkit” khususnya, penerapan teknologi citra mampu menggambarkan dan menyampaikan pesan tentang loyalitas dan idealisme anggota Tim Basarnas dalam menyelesaikan tugas mereka. Penerapan citra simulasi dan citra kronoskopi mampu menghadirkan hubungan tanda semu dan realitas sebagai sebuah hal nyata yang akan menghasilkan interpretasi personal penonton, sehingga memudahkan bagi mereka untuk menangkap pesan dalam film.

### Daftar Pustaka

- Barker, Chris. 2011. *Cultural Studies : Teori Dan Praktik*. Penerjemah. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Baudrillard, Jean. 1985. *Simulacra and Simulations*. London: Sage Publications Ltd., Galilee & University of Michigan.
- Utoyo, Bambang. 2001. *Perkembangan Pemikiran Jean Baudrillard: Dari Realitas Ke Simulakrum*. Universitas Indonesia.
- Saumantri, Theguh, dan Abdu Zikrillah. 2020. *Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*. Diakses melalui Jurnal Orasi link <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/orasi/article/view/7177>

**Youtube:**

Fim “Bangkit” yang diakses melalui <https://youtu.be/noUKay7Py8Y>

# Konsep Seni Rupa Kolektif Dalam Seni Lukis Mini Keliki

Made Tiartini Mudarahayu

Program Studi Desain Mode  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

*tiartinimudarahayu@gmail.com*

## Abstrak

Salah satu mazhab seni lukis tradisional Bali yang muncul hampir bersamaan dengan puncak kejayaan seni lukis modern yang mengedepankan individualisme adalah mazhab seni lukis mini Keliki. Menariknya bahwa meskipun lahir pada masa kejayaan seni lukis modern, seni lukis mini Keliki dapat tetap berkembang dengan akar konsep berkesenian di Bali, yaitu menjunjung konsep kolektifitas Ditinjau dari sejarah terciptanya mazhab seni lukis mini Keliki Kawan oleh I Ketut Sana, maka dapat dilihat konsep seni rupa kolektif yang tersirat di dalamnya. Konsep seni rupa kolektif tercermin sangat jelas melalui aspek karya oleh I Ketut Sana sebagai pelopor, maupun perkembangan seni lukis mini Keliki ini oleh generasi penerus melalui kelompok Werdhi Jana Kerthi Keliki. Metode yang digunakan untuk melakukan kajian adalah dengan metode kualitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Konsep kolektif melalui nilai seni lukis Ubud dapat terlihat melalui bentuk-bentuk plastis yang digunakan dan warna-warna lembut dan netral yang diterapkan dalam penciptaan karya, serta teknik penciptaan yang serupa melalui teknik *sigarmangsi*, *ngontur* dan *nyelah*. Sedangkan nilai-nilai seni lukis Batuan dan *Young Artist* dapat dilihat melalui penerapan struktur keseimbangan formal melalui penerapan unsur-unsur serupa pada setiap bagian sisi karya. Konsep seni rupa kolektif terlihat terefleksi dengan baik melalui elaborasi nilai-nilai dalam seni lukis mazhab Ubud, Batuan dan *Young Artist* ke dalam seni lukis mini Keliki. Selain itu, konsep seni rupa kolektif juga terlihat melalui proses penciptaan karya seni lukis mini Keliki.

*Kata kunci: konsep, kolektif, Seni Lukis Mini Keliki*

## Abstract

One of the style of traditional Balinese painting that emerged almost simultaneously with the peak of the glory of modern painting that puts forward individualism is the Keliki painting. Interestingly, even though it was born during the heyday of modern painting, Keliki painting can still develop with the roots of the concept of art in Bali, namely upholding the concept of collectivity. Judging from the history of the creation of the Keliki painting style by I Ketut Sana, it can be seen collective implicit in it. The concept of collective art is reflected very clearly through the aspects of the work by I Ketut Sana as a pioneer, as well as the development of this Keliki painting by the next generation through the Werdhi Jana Kerthi Keliki group. The method used to conduct the study is a qualitative method, namely a research method based on the philosophy of postpositivism. The collective concept through the value of Ubud painting can be seen through the plastic forms used and the soft and neutral colors applied in the creation of the work, as well as similar creation techniques through the *sigarmangsi*, *ngontur* and *nyelah* techniques. Meanwhile, the values of Batuan

painting and Young Artist can be seen through the application of a formal balance structure through the application of similar elements on each side of the work. The concept of collective art looks well reflected through the elaboration of values in the painting of the Ubud, Batuan and Young Artist schools into the Keliki painting. In addition, the concept of collective art can also be seen through the process of creating Keliki's mini paintings.

*Keywords: concept, collective, Keliki Painting*

### **Pendahuluan**

Perkembangan seni lukis di Bali dewasa ini, diramaikan dengan karya seni kontemporer yang menjunjung tinggi kolektifitas dalam penciptannya, bahkan menghapus batasan-batasan baku sebuah bidang seni. Misalnya saja karya seni instalasi Wayan Sudarna, atau musikalisasi puisi rupa oleh Putu Bonuz. Stabilitas seni rupa Bali terusik ketika kehidupan berkesenian dimasuki cara-cara berkesenian ala Barat (Eropa–Amerika Serikat). Pengaruh dari kepariwisataan dan sistem pendidikan yang cenderung menggunakan referensi Barat. Kolektivisme diambil alih cara-cara individual. Mencipta di ruang terbuka dialihkan ke dalam studio tertutup. Takut ditiru, hingga muncul gaya perorangan. Hak cipta mulai dibicarakan. Apa yang terjadi di Barat merambah dengan cepat ke tata cara berkesenian Bali. Perkembangan seni rupa berkiblat ke Barat. Seni rupa Barat seolah menjadi barometer seni rupa dunia, pelecehan terhadap seni etnis non-Barat terjadi, dominasi hegemoni Barat kadang berlebihan (Karja, 2007:4).

Seluruh karya seni kontemporer yang berkembang di Bali saat ini, seolah merupakan hasil kelatahan seniman Bali terhadap perkembangan seni rupa barat yang memasuki era kontemporer dengan paham menentang modernisme. Kelatahan tersebut ditunjukkan dengan membangkitkan kolektifitas dalam berkesenian. Padahal jika dilihat kembali dalam sejarah kesenian di Bali, konsep kesenian kolektif merupakan akar dari seluruh kesenian di Bali, termasuk seni rupa.

Pengenalan kreativitas seni di Bali sudah dimulai sejak dini, di daerah-daerah pusat kesenian regenerasi seniman tradisi berjalan dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh adanya interaksi langsung yang terjadi antara seniman dan anak-anak. Jauh sebelum paham seni rupa barat mempengaruhi paradigma berkesenian seniman Bali, kesenian di Bali dibangun dengan konsep berkesenian kolektif (Karja, 2007:3).

Kolektifitas dalam proses penciptaan dalam karya seni rupa tradisi terlihat melalui proses pengerjaan yang dilakukan bersama-sama di ruangan terbuka, sehingga membuka ruang interaksi antar seniman dan lingkungannya semakin luas. Kolektifitas ini juga berdampak pada keseragaman teknik dan tahapan penciptaan, meskipun setiap seniman tetap memiliki ciri individual pada karyanya.

Konsep kolektif juga membawa dampak pada sejarah panjang berbagai mazhab seni lukis yang ada di Bali. Salah satunya adalah mampu bertahannya seluruh mazhab seni lukis tradisional di Bali dan memiliki regenerasi seniman yang baik mulai dari era klasik lukisan Wayang Kamasan, hingga mazhab termuda yaitu seni lukis mini Keliki. Faktor utama dalam konsep seni rupa kolektif yang menyebabkan adanya regenerasi dalam setiap mazhab seni lukis tradisional Bali adalah tidak menonjolnya individualisme.

Salah satu mazhab seni lukis tradisional Bali yang muncul hampir bersamaan dengan puncak kejayaan seni lukis modern yang mengedepankan individualisme adalah mazhab seni lukis mini Keliki. Menariknya bahwa meskipun lahir pada masa kejayaan seni lukis

modern, seni lukis mini Keliki dapat tetap berkembang dengan akar konsep berkesenian di Bali, yaitu menjunjung konsep kolektifitas.

Seni lukis mini Keliki merupakan salah satu dari beberapa jenis mazhab lukisan tradisional di Bali, seni lukis ini tergolong seni lukis muda atau baru dalam seni lukis tradisional Bali. Banyak peneliti asing dan lokal telah mempublikasikan hasil penelitian dan buku tentang seni lukis mazhab tradisi yang ada di Bali, seperti mazhab Kamasan, Ubud, Pengosekan, *Young artist* dan Batuan. Akan tetapi masih sedikit yang mengulas tentang seni lukis mini Keliki secara khusus.

Seni lukis mini Keliki muncul pada akhir 1970-an, seni lukis mini ini digagas oleh seorang petani yang mencoba mendalami seni lukis dari berbagai gaya atau mazhab, seperti mazhab *Young artist*, Ubud dan Batuan. I Ketut Sana, lahir di Br. Keliki, Desa Kelusa, Kec. Payangan, Gianyar, Bali, merupakan tokoh pencipta sekaligus pelopor perkembangan seni lukis mini Keliki.

Sampai dengan saat ini I Ketut Sana telah berhasil melahirkan pelukis-pelukis seni lukis mini Keliki, seperti I Wayan Surana, I Wayan Nengah, I Made Ocen (Dermawan T, 2016). Hingga saat ini seni lukis ini memiliki perkembangan yang cukup baik di Br. Keliki, regenerasi pelukis dilakukan dengan terstruktur, para pelukis lukisan mini ini tergabung dalam kelompok Werdhi Jana Kerthi Keliki. Kelompok ini terdiri atas ratusan anggota dan aktif melakukan kegiatan pameran setiap tahunnya.

I Ketut Sana berhasil mengembangkan seni lukis mazhab tradisional Bali dengan menggabungkan beberapa teknik mazhab Ubud, Batuan dan *Young artist* dengan memilih media yang lebih kecil dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, atas inovasinya ini ia berhasil meraih penghargaan pada ajang Bali-AMEX tahun 2006 sebagai pelopor seni lukis mini Keliki (Dermawan T, 2009:6).

Seni lukis mini Keliki merupakan hasil dari inovasi I Ketut Sana, setelah ia menggabungkan seluruh teknik yang ia dapatkan selama menimba pengetahuan seni lukis mazhab Ubud kepada Ginjeng, serta seni lukis wayang Ubud kepada Grudug. Sedangkan untuk media kertas kecil yang ia gunakan terinspirasi oleh karya-karya Lempad yang dominan menggunakan media kertas. Bahkan pada karya-karya awalnya I Ketut Sana justru mendapatkan medium kertas dari sisa-sisa kertas yang digunakan oleh I Wayan Bendi, hal itu terjadi karena lokasi studio I Wayan Bendi dan gallery tempat I Ketut Sana bekerja berdekatan (I Ketut Sana, 2017).

Sebagai pelopor seni lukis mini Keliki, I Ketut Sana memiliki beberapa karya yang telah meraih penghargaan, salah satunya adalah karya dengan judul *Calon Arang* dan *Mecaru* yang mendapatkan penghargaan dari Bali-AMEX tahun 2006. Karya ini merupakan salah satu karya *masterpiece* dari I Ketut Sana, bahkan ia mengakui bahwa tidak mampu lagi menghasilkan karya seperti karya berjudul *Mecaru* karena faktor usia dan menurunnya kemampuan penglihatan I Ketut Sana.

Meskipun I Ketut Sana sudah mengalami penurunan produktivitas dalam berkesenian, namun keberadaan seni lukis mini Keliki masih dilestarikan oleh generasi muda di Br. Keliki Kawan, bahkan beberapa seniman Keliki mengikuti jejak I Ketut Sana untuk mengajarkan mazhab seni lukis mini ini pada warga setempat khususnya anak-anak dan remaja secara suka rela. Mereka memiliki satu tujuan yang sama yaitu untuk melestarikan seni lukis mini Keliki.

Apabila ditinjau dari sejarah terciptanya mazhab seni lukis mini Keliki oleh I Ketut Sana, maka dapat dilihat konsep seni rupa kolektif yang tersirat di dalamnya. Konsep seni

rupa kolektif tercermin sangat jelas melalui aspek karya oleh I Ketut Sana sebagai pelopor, maupun perkembangan seni lukis mini Keliki ini oleh generasi penerus melalui kelompok Werdhi Jana Kerthi Keliki. Oleh sebab itu, pada bagian pembahasan artikel ini akan dilakukan kajian mengenai konsep seni rupa kolektif pada aspek karya (estetika) dan perkembangan atau regenerasi seni lukis mini Keliki.

Materi yang dikaji dalam tulisan ini adalah konsep seni rupa kolektif dalam perkembangan seni lukis mini Keliki baik dari segi aspek karya (estetika) maupun perkembangan dan regenerasinya. Pendekatan yang digunakan untuk mengkaji penerapan konsep seni rupa kolektif tersebut adalah pendekatan estetika dan sosial budaya. Penggunaan dua pendekatan tersebut disebabkan oleh adanya relasi antara seniman, karya seni dan lingkungannya yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya.

Sedangkan metode yang digunakan untuk melakukan kajian adalah dengan metode kualitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, sering disebut metode interpretatif karena lebih menggunakan interpretasi peneliti terhadap objek penelitian, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif (Sugiyono, 2012:7).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, kepustakaan, observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara dilakukan terhadap beberapa sumber, seperti I Ketut Sana, Wayan Mardika dan I Gede Pino. Pemilihan ketiga sumber tersebut atas dasar hasil karya, pengetahuan akademis, serta peran dalam perkembangan seni lukis mini Keliki. Sedangkan teknik pengumpulan data observasi dilakukan di Br. Keliki dan Br. Keliki di Desa Kelusa, pemilihan dua lokasi observasi ini dikarenakan jumlah seniman dan gallery khusus seni lukis mini yang ada di daerah tersebut. Data hasil wawancara dan dokumentasi merupakan data primer bagi penulis, sedangkan data dari hasil kepustakaan dan observasi merupakan data penguat yaitu bersifat sekunder.

## **Pembahasan**

### **Konsep Seni Rupa Kolektif dalam Karya Seni Lukis Mini Keliki**

Seperti yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, bahwa akar kesenian di Bali adalah kolektifitas. Kolektifitas merupakan nilai atau perilaku yang diciptakan secara bersama-sama atau gotong royong, atau hasil dari sebuah penggabungan. Seperti yang disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa kolektif adalah nilai, nomina, perilaku atau keadaan yang dilakukan secara bersama dan secara gabungan (kbbi.web.id, diakses pada 4 Januari 2018).

Berdasarkan arti kolektif tersebut, maka dapat dilihat konsep seni rupa kolektif dalam karya seni lukis mini Keliki I Ketut Sana, melalui penggabungan beberapa nilai yang terkandung dalam mazhab seni lukis Batuan, Ubud dan *Young Artist*. Selain sebagai sebuah konsep berkesenian, I Ketut Sana juga menggunakan konsep kolektifitas sebagai bagian dari pelestarian mazhab seni lukis tradisi Bali agar tidak monoton.

Berikut merupakan dua karya seni lukis mini Keliki oleh I Ketut Sana yang mencerminkan konsep seni rupa kolektif melalui penggabungan beberapa nilai yang terkandung dalam mazhab seni lukis Batuan, Ubud dan *Young Artist*.



Gambar 1. *Mecaru* (2004) oleh I Ketut Sana  
(sumber: Mudarahayu, 2017)

Karya ini merupakan sebuah lukisan yang menceritakan proses *pecaruan* (proses pembersihan suatu lokasi dari hal-hal negatif). Karya ini diciptakan oleh I Ketut Sana dalam periode awal lukisan miniatur miliknya. Dalam lukisan ini digambarkan adegan pementasan tari topeng, orang-orang yang mengikuti proses upacara *pecaruan*, sesajen, serta ikon-ikon yang menunjukkan situasi upacara keagamaan di Bali.

Pada karya ini konsep seni rupa kolektif yaitu gabungan nilai-nilai beberapa mazhab seni lukis tradisional Bali sangat terlihat pada gaya ungkap bentuk yang ditampilkan oleh I Ketut Sana. Gaya ungkap bentuk yang umum digunakan pada seni lukis mazhab Ubud begitu jelas terlihat dalam lukisan ini.

Bentuk berarti bangun, gambaran, atau wujud suatu benda (Salim, 1991: 184). Bentuk bersifat indrawi yang kasat mata dan kasat rungu sebagai penyanggah nilai intrinsik dan aspek yang pertama menarik perhatian penikmat dalam karya seni. Maka bentuk adalah suatu yang secara kasat mata dapat terlihat wujudnya (Soedarso, 2006: 192).

Bentuk dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bentuk dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penampilannya yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya, karena adanya proses yang terjadi didalam dunia ciptaan, bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya (Kartika, 2004: 41).

Berdasarkan pengertian bentuk di atas, maka dalam karya ini terlihat bagaimana bentuk-bentuk manusia yang plastis dan bentuk-bentuk tanaman dan bangunan yang lebih dinamis merupakan refleksi nilai seni lukis Ubud yang memang menonjolkan plastisitas bentuk yang banyak dipengaruhi oleh R. Bonet dan W. Spies.

Selain bentuk, nilai mazhab Ubud yang tersirat melalui lukisan ini terlihat pada pemilihan warna yang diterapkan. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh teknik pembuatan karya I Ketut Sana yang memang meniru tahapan proses penciptaan dan pewarnaan seni lukis Ubud.

Warna merupakan kesan mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Salim, 1991: 1715). Warna adalah salah satu elemen visul seni rupa dan unsur-unsur yang sangat penting. Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber cahaya matahari atau sumber cahaya lainnya. Warna menurut bahannya berupa pigmen, yaitu pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Bahan pelarutnya bisa air atau minyak. Contoh cat pigmen adalah cat minyak, cat air, cat akrilik dan lain-lain (Darmaprawira, 2002: 22-23).

Sebagai salah satu elemen penting dalam seni lukis, warna menjadi prioritas utama dalam sebuah karya rupa, bahkan umum digunakan sebagai bagian dari penonjolan karya. Begitu pun yang terlihat dalam karya di atas, I Ketut Sana memilih penggunaan warna-warna lembut dengan kombinasi warna-warna netral. Pemilihan warna tersebut merupakan hasil adopsi dari warna-warna yang umum digunakan dalam seni lukis Ubud.

Teknik penciptaan dan pewarnaan yang sama dengan seni lukis Ubud, yaitu melalui *tahap sigarmangsi, ngontur dan nyelah*, menimbulkan kesan warna yang serupa antara seni lukis mini Keliki karya I Ketut Sana ini dengan seni lukis Ubud pada umumnya.



Gambar 2. *Calon Arang* (2005) oleh I Ketut Sana  
(sumber: Mudarahayu, 2017)

Karya di atas merupakan pengungkapan salah satu kisah yang sering dipentaskan dalam sendratari Calon Arang. Kisah ini menggambarkan peperangan antara dharma dan adharma, lebih detailnya kisah ini menceritakan kekuatan ilmu hitam yang dimiliki oleh seorang perempuan yang memiliki seorang putri bernama Ratna Manggali, ia marah karena tidak ada seorang pun yang bersedia menikah dengan putrinya. Alhasil ia meminta anugerah dari Dewi Durga untuk mampu menyebarkan virus penyakit di desanya yang bernama desa

Girah. Dalam kisah ini diceritakan Raja Erlangga, Bahula dan Empu Bharadah menyusun siasat untuk melenyapkan *Calon Arang*.

I Ketut Sana mengungkapkan kisah tersebut melalui karya seni lukis dengan permainan simbol seperti barong dan rangda sebagai penanda *dharma* dan *adharma*. Ia pun menggambarkan secara keseluruhan aspek pertunjukan, seperti peran *sisia* (murid), pemangku, *penabuh* (pengiring musik), serta latar belakang pementasan berupa sebuah candi dan dua orang wanita yang sedang membawa sesajen sebagai penanda bahwa pementasan dilaksanakan di luar pura.

Jika karya sebelumnya menonjolkan aspek nilai seni lukis Ubud, maka pada karya ini dapat dilihat unsur nilai seni lukis Batuan dan *Young Artist* melalui struktur keseimbangan melalui komposisi karya yang penuh, saling tumpang tindih dan tanpa perspektif.

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual maupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal dan informal.

*Formal Balance* (keseimbangan formal) adalah keseimbangan pada dua pihak perlawanan dari suatu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah penyebelah. Ia dicapai dengan menyusun unsur-unsur sejenis dan punya identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner.

*Informal Balance* (keseimbangan informal) adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Konsep dari keseimbangan ini digambarkan seperti berat dengan anak timbangan (Kartika, 2004: 60-61).

Berdasarkan uraian mengenai keseimbangan di atas, maka karya ini dapat dikategorikan menggunakan struktur keseimbangan formal, dengan penyusunan unsur-unsur yang sejenis satu sisi dengan sisi lainnya. Keseimbangan formal seperti ini umumnya terdapat dalam nilai-nilai struktur keseimbangan pada seni lukis mazhab Batuan dan *Young Artist*.

Berdasarkan kajian terhadap dua karya I Ketut Sana di atas, maka dapat dilihat cerminan konsep kolektif melalui penggabungan beberapa mazhab seni lukis tradisi Bali. Nilai seni lukis Ubud dapat terlihat melalui bentuk-bentuk plastis yang digunakan dan warna-warna lembut dan netral yang diterapkan dalam penciptaan karya, serta teknik penciptaan yang serupa melalui teknik *sigarmangsi*, *ngontur* dan *nyelah*.

Sedangkan nilai-nilai seni lukis Batuan dan *Young Artist* dapat dilihat melalui penerapan struktur keseimbangan formal melalui penerapan unsur-unsur serupa pada setiap bagian sisi karya. Konsep seni rupa kolektif terlihat terefleksi dengan baik melalui elaborasi nilai-nilai dalam seni lukis mazhab Ubud, Batuan dan *Young Artist* ke dalam seni lukis mini Keliki.

### **Konsep Seni Rupa Kolektif dalam Perkembangan dan Regenerasi Seni Lukis Mini Keliki**

Dalam sebuah karya seni lukis pada umumnya akan tercermin ciri khas dan karakter individual seorang seniman. Bahkan ada kecenderungan sifat tertutup seniman terhadap

hal-hal yang terkait dengan ciri khas dan karakter karya seni lukis yang ia ciptakan. Ciri khas seniman tersebut merupakan nilai jual dari karya seni lukis dan keberlanjutan eksistensi seorang seniman, sehingga sikap defensif terhadap ranah individual ini pun muncul.

Berbeda dengan seniman kebanyakan, I Ketut Sana justru menganut paham konsep kolektif yang merupakan akar konsep berkesenian tradisional Bali. Sedari awal I Ketut Sana tidak pernah menutupi tahapan proses pembuatan, teknik, bahkan medium dan cara ungkap dalam penciptaan karya seni lukisnya. Hal ini terus berlangsung, hingga mazhab seni lukis yang ia pelopori ini justru lebih dikenal sebagai aliran lukisan tradisi masyarakat Desa Keliki.

Sangat wajar jika seorang seniman tidak terbuka terhadap proses penciptaan karyanya, karena untuk mendapatkan karakter dan ciri khas tertentu membutuhkan proses yang panjang dan tidak mudah. Tetapi bagi I Ketut Sana, itu bukanlah hal yang utama, ia meyakini bahwa setiap orang tetap dapat menonjolkan karakter garis masing-masing meskipun menganut aliran lukisan yang sama.

I Ketut Sana menunjukkan sikap kolektif dengan membuka diri untuk mengajak masyarakat di sekitarnya untuk mempelajari seni lukis mini Keliki. Selain membimbing langsung, ia juga menyediakan tempat, alat dan bahan serta membangun relasi dengan museum dan galeri seni di Bali guna memberikan ruang untuk menyajikan karya seni lukis mini Keliki melalui ajang pameran bagi seniman-seniman yang berminat mengembangkan mazhab seni lukis mini Keliki.

I Wayan Surana, I Wayan Nengah, I Made Ocen merupakan generasi awal seniman lukis mini Keliki yang dibimbing langsung oleh I Ketut Sana. Generasi ini pun terus berkembang hingga kini sistem pendidikan informal seni lukis mini Keliki yang pernah dilakukan oleh I Ketut Sana terus dilanjutkan oleh Wayan Mardika sebagai salah satu tokoh dalam generasi ke-dua.

Saat ini terdapat lebih dari seratus seniman seni lukis mini Keliki yang terdiri dari berbagai usia, tergabung dalam Kelompok Werdhi Jana Kerthi di Br. Keliki Kawan, Desa Keliki, Gianyar, yang rutin mengadakan pameran setidaknya setahun sekali di Puri Lukisan Ubud. Bahkan mazhab seni lukis mini Keliki kini tidak hanya dikembangkan oleh masyarakat Desa Keliki, namun juga banyak seniman lain dari berbagai daerah di Bali.

Berikut merupakan hasil karya seni lukis mini Keliki dari beberapa seniman yang sebagai bukti konsep seni rupa kolektif dalam perkembangannya mazhab seni lukis mini ini.



Gambar 3. *Manyi*  
(sumber: Mudarahayu, 2017)



Gambar 4. *Calon Arang*  
(sumber: Mudarahayu, 2017)



Gambar 5. *Tajen*  
(sumber: Mudarahayu, 2017)

Ketiga karya di atas merupakan karya seni lukis mini Keliki yang diciptakan oleh anak-anak di Desa Keliki Kawan yang dibimbing oleh Wayan Mardika dengan proses penciptaan melalui konsep kolektif. Nilai-nilai yang ditanamkan oleh I Ketut Sana dalam karya lukisnya juga tersirat dalam ketiga karya seni lukis di atas. Meski demikian, setiap karya tetap menunjukkan ciri khas masing-masing individu, baik melalui pemilihan warna maupun kemampuan dalam mengungkapkan pastisitas bentuk.



Gambar 6. Proses penciptaan dengan konsep kolektif.  
(sumber: Mudarahayu, 2017)

Selain melalui karya seni, konsep seni rupa kolektif juga terlihat melalui proses penciptaan karya seni lukis mini Keliki. Sejak dahulu hingga kini, proses penciptaan seni lukis ini selalu dilakukan bersama-sama, para seniman menjadikan proses penciptaan karya sebagai sarana rekreasi setelah menyelesaikan pekerjaan atau sesudah pulang sekolah. Proses kolektif ini tanpa disadari akan berdampak positif pada hasil karya dari masing-masing seniman, karena satu seniman dengan seniman lain akan mempengaruhi baik dari tema, teknik bahkan dalam pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dalam sebuah penciptaan karya seni lukis mini Keliki.

### Penutup

Ditinjau dari sejarah terciptanya mazhab seni lukis mini Keliki Kawan oleh I Ketut Sana, maka dapat dilihat konsep seni rupa kolektif yang tersirat di dalamnya. Konsep seni rupa kolektif tercermin sangat jelas melalui aspek kekaryaannya oleh I Ketut Sana sebagai pelopor, maupun perkembangan seni lukis mini Keliki ini oleh generasi penerus melalui kelompok Werdhi Jana Kerthi Keliki.

Berdasarkan arti kolektif menurut KBBI, maka dapat dilihat konsep seni rupa kolektif dalam karya seni lukis mini Keliki I Ketut Sana, melalui penggabungan beberapa nilai yang terkandung dalam mazhab seni lukis Batuan, Ubud dan *Young Artist*. Selain sebagai sebuah konsep berkesenian, I Ketut Sana juga menggunakan konsep kolektifitas sebagai bagian dari pelestarian mazhab seni lukis tradisi Bali agar tidak monoton.

Dapat dilihat cerminan konsep kolektif melalui penggabungan beberapa mazhab seni lukis tradisi Bali. Nilai seni lukis Ubud dapat terlihat melalui bentuk-bentuk plastis yang digunakan dan warna-warna lembut dan netral yang diterapkan dalam penciptaan karya, serta teknik penciptaan yang serupa melalui teknik *sigarmangsi*, *ngontur* dan *nyelah*.

Sedangkan nilai-nilai seni lukis Batuan dan *Young Artist* dapat dilihat melalui penerapan struktur keseimbangan formal melalui penerapan unsur-unsur serupa pada setiap bagian sisi karya. Konsep seni rupa kolektif terlihat terefleksi dengan baik melalui elaborasi nilai-nilai dalam seni lukis mazhab Ubud, Batuan dan *Young Artist* ke dalam seni lukis mini Keliki.

I Wayan Surana, I Wayan Nengah, I Made Ocen merupakan generasi awal seniman lukis mini Keliki yang dibimbing langsung oleh I Ketut Sana. Generasi ini pun terus berkembang hingga kini sistem pendidikan informal seni lukis mini Keliki yang pernah dilakukan oleh I Ketut Sana terus dilanjutkan oleh Wayan Mardika sebagai salah satu tokoh dalam generasi ke-dua.

Saat ini terdapat lebih dari seratus seniman seni lukis mini Keliki yang terdiri dari berbagai usia, tergabung dalam Kelompok Werdhi Jana Kerthi di Br. Keliki Kawan, Desa Keliki, Gianyar, yang rutin mengadakan pameran setidaknya setahun sekali di Puri Lukisan Ubud. Bahkan mazhab seni lukis mini Keliki kini tidak hanya dikembangkan oleh masyarakat Desa Keliki, namun juga banyak seniman lain dari berbagai daerah di Bali.

Selain melalui karya seni, konsep seni rupa kolektif juga terlihat melalui proses penciptaan karya seni lukis mini Keliki. Sejak dahulu hingga kini, proses penciptaan seni lukis ini selalu dilakukan bersama-sama, para seniman menjadikan proses penciptaan karya sebagai sarana rekreasi setelah menyelesaikan pekerjaan atau sesuai pulang sekolah. Proses kolektif ini tanpa disadari akan berdampak positif pada hasil karya dari masing-masing seniman, karena satu seniman dengan seniman lain akan mempengaruhi baik dari tema, teknik bahkan dalam pengorganisasian unsur-unsur seni rupa dalam sebuah penciptaan karya seni lukis mini Keliki.

#### Daftar Rujukan

- Darmaprawira, Sulasmi W.A. *Warna, Teori dan Kreatifitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB, 2002.
- Dermawan T., Agus, dkk. *Pita Prada: The Golden Creativity*. Bali: Bali Bangkit, 2009.
- . *Menapak Jejak Pita Maha*. (<http://arsip.gatra.com/2016-02-29/majalah/artikel.php?pil=23&id=161470>), diakses pada 8 April 2016.
- Karja, I Wayan. 2007. Seni Rupa Kontemporer: Refleksi Nilai Lokal-Global. FSRD, Institut Seni Indonesia Denpasar. *Jurnal Warna Seni Rupa dalam Multidimensi* Vol. 1 No.1, Juli 2007.
- Kartika, Darsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.
- Salim, Peter. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press, 1991.
- Soedarso, SP. *Trilogi Seni. Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. BP. ISI Yogyakarta, 2006.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung; penerbit Afabeta, 2012.
- <http://kbbi.web.id/koletif.html>, diakses pada 4 Januari 2018 pukul 10:14 WITA.

# Tinjauan tentang Tingkatan dalam Industri Fashion

Dewa Ayu Putu Leliana Sari  
Desain Mode ISI Denpasar,

*dewaayuputulelianasari@gmail.com*

## Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui macam-macam tingkatan dalam industri fashion, perbedaan tingkatan serta seperti apa contoh dari tingkatan dalam industry fashion. Pengetahuan tentang tingkatan dalam industry fashion sangatlah penting dipelajari dalam setiap pelaku fashion, baik praktisi maupun akademisi. Hal tersebut dikarenakan sebelum membuat suatu desain busana kita harus mengetahui *design brief* atau tujuan kita dalam membuat suatu desain. Jenis-jenis tingkatan dalam industry fashion secara umum dari yang terendah sampai yang tertinggi yaitu *mass product*, *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Tingkatan fashion terendah *mass product* yaitu pakaian yang diproduksi dalam jumlah massal oleh konveksi maupun garmen dengan jumlah 1 desain busana bisa mencapai lebih dari 1000 buah. Sedangkan tingkatan fashion tertinggi *haute couture*, yaitu pakaian yang diproduksi dan material bahan yang eksklusif, 1 (satu) desain hanya untuk 1 (satu) orang saja, serta pengerjaan yang rumit, memerlukan ketelitian dan keterampilan yang sangat tinggi.

*Kata kunci: tinjauan, tingkatan, industri fashion*

## Pendahuluan

Industri fashion merupakan salah satu subsektor yang tergolong besar dalam memberikan kontribusi dalam bidang perekonomian baik di Indonesia maupun di dunia. Industri fashion juga berpengaruh besar dalam perkembangan industri kreatif nasional. Di dalam industri fashion memiliki jenis atau kategori yang berbeda/bertingkat seperti dari segi harga, penampilan look estetik busananya, serta target pasarnya. Hal tersebut sangatlah penting dalam mengetahui dan memahami dari desain busana yang dibuat termasuk ke target tingkatan pasar industry fashion yang mana. Kategori fashion secara umum dikelompokkan menjadi 2 (dua) yaitu *high fashion* dan *mass fashion*.

Gaya high fashion meliputi gaya fashion yang dikenakan oleh *fashion leader* atau sering menjadi trend setter, gaya elite dan eksklusif, dimana kaum *fashion leader* akan menjadi pusat paling pertama perubahan musim trend fashion. Pakaian high fashion biasanya diperkenalkan, dibuat, dan diperjualbelikan dalam jumlah yang sangat terbatas, dan relative sangat mahal. Target pasarnya biasanya kaum sosialita, kaum jetset, artis, para pejabat, pengusaha kelas atas, selebritis dan *fashion innovators*. Sedangkan gaya mass fashion lebih dikenal dengan volume fashion, karena pakaian tersebut diproduksi secara massal dalam jumlah banyak, dan gaya berpakaian yang dapat diterima oleh masyarakat secara luas. Kisaran harga dari pakaian dengan gaya mass pakaian ini relative murah data diterima oleh masyarakat dengan tingkatan ekonomi menengah ke bawah. Dari hal tersebut di atas, maka selain pekerja di bidang industry fashion khususnya, masyarakat harus mengetahui perbedaan setiap tingkatan dari market dalam industry fashion.

## **Pembahasan**

### **Mass Fashion**

#### ***a. Ready to wear***

Pakaian *ready to wear* sering disebut juga *Pret a Porter*/ Pakaian Siap Pakai. Busana siap pakai adalah busana yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan memesan desainnya terlebih dulu seperti saat membuat busana couture atau memesan baju ke penjahit. Busana siap pakai juga tidak membutuhkan fitting berkali-kali untuk menyesuaikan dengan tubuh Anda. Selain itu busana *ready to wear* merupakan busana siap pakai yang diproduksi massal dan diproduksi dalam berbagai ukuran dan warna berdasarkan satu desain yang membawa label nama seorang desainer. Busana *ready to wear* ini tidak hanya busana yang bergaya street style/ casual style saja, akan tetapi busana pesta serta busana kerja juga masuk ke dalam golongan busana *ready to wear*. Biasanya busana ini menggunakan potongan yang minimalis, pola yang tidak rumit, penggunaan bahan yang efisien, serta harga jual yang dapat dijangkau oleh pembeli (Poespo, 2009)

Kriteria busana *ready to wear*, yaitu :

1. Sebutan *ready to wear* pada awalnya digunakan untuk sebutan khusus barang-barang yang tidak memiliki ukuran khusus, misalkan tas, kalung dan lain sebagainya.
2. Busana *ready to wear* dibuat dalam ukuran standar, yaitu S, M, L dan XL. Namun terdapat pula ukuran tambahan untuk ukuran tubuh yang sangat kurus yaitu XS, sedangkan untuk ukuran yang bertubuh gemuk yaitu XXL, XXXL, 3L dan bahkan 5L yang diproduksi oleh konveksi dan garmen.
3. Harga barang yang relative murah, sesuai dengan material bahan serta ongkos produksi murah, sehingga dapat dijangkau oleh semua kalangan.
4. Target produksi busana *ready to wear* begitu besar atau banyak, sehingga dari segi detail busana, biasanya sangat minimalis untuk menekan harga produksi, dan waktu produksi menjadi lebih singkat.
5. Busana *ready to wear* biasanya tergolong busana yang dipakai sehari-hari, namun ada juga busana kantor dan busana pesta namun dari segi bahan dan detail desain busana yang sederhana.
6. Busana *ready to wear* bisa didapatkan dengan mudah di pusat perbelanjaan, department store, toko baju, distro, dan pasar.



Gambar 1. Salah satu contoh busana *Ready to wear*, Koleksi toko busana Suplier.id  
Sumber: Instagram @suplier\_id, 2021



Gambar 2. Salah satu contoh busana *Ready to wear*, Koleksi toko busana Modis Fashion  
Sumber: Instagram @modis\_fashion, 2021

Gambar 1 dan 2 termasuk golongan busana *ready to wear* yang dijual di toko baju, dengan harga yang terjangkau, desain yang simple, mudah dikenakan, serta nyaman untuk dikenakan.

### **b. Ready to wear deluxe**

Produk busana *ready to wear deluxe* merupakan produk busana yang proses pembuatannya menggunakan material dan embellishment dengan kualitas yang tinggi, serta memerlukan skill pekerja yang baik (Atkinson, 2012). Busana *Ready to wear deluxe* berada di golongan setingkat lebih atas di bandingkan *ready to wear*, lebih mengarah ke *high fashion*. *Ready to wear deluxe* biasa diproduksi dengan ukuran seperti *ready to wear*, yaitu S, M, L dan XL, namun dalam jumlah masing masing ukuran yang sangat terbatas, misalkan 1 ukuran dibuat masing-masing 1 sampai 5 pieces saja. Biasanya line baju *ready to wear deluxe* dimiliki oleh fashion designer yang memiliki line busana *haute couture*. Busana *ready to wear deluxe* dibuat dengan teknik yang khusus seperti teknik rekayasa pada bahan dan menggunakan material-material yang berkualitas serta pemilihan material yang tidak biasa.



Gambar. 3 Salah satu contoh busana *Ready to wear deluxe*, Koleksi SYZ Spring/Summer 2018.

Sumber: Pinterest.com, 2021

Berdasarkan gambar di atas termasuk busana *ready to wear deluxe*, dari segi *cutting simple* tapi bahan yang eksklusif.

### **High Fashion**

#### ***Haute couture*** (*High Fashion*/Adi Busana)

Posner dalam Leliana (2014), memaparkan tentang "*Haute couture is literally defined as 'high sewing' or 'fine sewing' and is fashion at its highest level*", yang berarti *haute couture* merupakan suatu tingkatan fashion tertinggi dengan jahitan yang berkualitas baik. Produk *haute couture* merupakan tingkatan tertinggi dari kategori fashion, dari segi kualitas,

kuantitas, material khusus, serta teknik pengerjaannya. Nilai plus pada produk fashion *haute couture* ini adalah setiap produknya dibuat hanya satu-satunya tidak bisa dibuat ulang secara sama persis (satu desain satu *costumer*), jadi dapat menonjolkan citra/ ciri khas seseorang secara individual dan bersifat eksklusif.

Istilah *haute couture* pada awalnya dipopulerkan pertama kali di Negara Paris oleh Charles Frederick Worth pada pertengahan abad ke-19. Karya yang dihasilkannya adalah sebuah masterpiece (*hanya satu untuk setiap pakaian*) dengan menggunakan 90 persen jahitan tangan dan membutuhkan pengepasan (*fitting*) berkali-kali untuk menyesuaikan dengan tubuh si pemakai. Ketrampilan khusus diperlukan untuk merancang dan menjahit busana *haute couture* tersebut. Selain itu busana *haute couture* mendapat pengawasan yang sangat ketat oleh The Chambre Syndicale de La Couture di Paris, karena hal tersebut harganya sangat mahal, diproduksi dengan sangat baik oleh tenaga professional. *Haute couture* diproduksi dalam rumah mode atelier (seniman professional), pemilik disebut dengan *courtier*..

Syarat khusus dari *haute couture*, yaitu: pakaian yang diproduksi untuk klien perorangan, dengan proses pengukuran baju berkali-kali, dan punya atelier/workshop dengan pekerja minimal 15 orang yang memiliki kemampuan khusus (pekerja yang ahli di bidang *haute couture*).



Gambar 4 Salah satu contoh busana *Haute couture*, Koleksi Irish Van Herven Fall 2021 *Haute couture*.

Sumber: <https://www.redcarpet-fashionawards.com/2021/09/16/iris-van-herpen-haute-couture-the-2021-met-gala/>, 2021



Gambar 5 Salah satu contoh busana *Haute couture*, Koleksi Tex Saverio *Haute couture*

Sumber: Pinterest.com, 2021

Gambar 4 dan 5 termasuk busana haute couture, karena detail yang rumit, material bahan yang khusus, serta pengerjaan detail yang cukup lama.

### **Semi/Demi Couture**

Dalam perkembangannya kini, ada yang dinamakan *semi/demi couture* di mana hampir setara *haute couture*, namun tingkatannya lebih atas daripada *ready to wear deluxe*. Kalau *haute couture* minimal 80% itu proses pembuatannya dari jahitan tangan, kalau semi couture sekitar 50% dikerjakan oleh tangan.



Gambar 6 Salah satu contoh busana Semi *Haute couture*, Koleksi Yanina Couture, Spring Summer Collection

Sumber: Pinterest.com, 2021

Gambar 6 termasuk busana semi/demi couture, dibuat dengan teknik couture pengerjaan tangan, namun desainnya lebih simple.

### **Simpulan**

Secara umum tingkatan fashion dibagi menjadi 2 kategori yaitu *mass fashion* dan *high fashion*. Kategori *mass fashion* ada 2 yaitu *ready to wear* dan *ready to wear deluxe*, di mana busana jadi yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, dan diproduksi secara massal atau terbatas dalam berbagai pilihan ukuran dan warna serta yang terpenting adalah ketahanan dan proses perawatan serta pemeliharaan busana yang tidak rumit. Hal tersebut berbanding terbalik dengan *haute couture*/adi busana dan *semi/demi couture*, yang dari segit kualitas, kuantitas, material terbaik serta proses pengerjaan sangat lama dan penuh dengan ketelitian membuat harga busana *high fashion* sangat tinggi, dan hanya dapat dimiliki oleh masyarakat golongan tertentu saja, seperti kaum sosialita/jetset, artis, selebritis dan para fashion *trend setter* saja.

### **Referensi**

- Leliana Sari, Dewa Ayu Putu. (2014). *Bunga Jepun sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Adi Busana (Haute couture)*. (Tesis Karya, Pasca Sarjana Insitut Seni Indonesia Denpasar)
- Poespo, Goet. (2009). *A-Z Istilah Fashion*. Jakarta: Gramedia
- Yusuf, A. (2018). *KREASI TEKNIK FABRIC SLASHING PADA BUSANA READY TO WEAR Creation of Fabric slashing Technique on Ready to wear* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- <https://www.sheradiofm.com/news/2018/22-5691-Inilah-Arti-Haute-Couture-dan-Ready-to-Wear>
- <https://mudanesia.pikiran-rakyat.com/pop-culture/pr-134994025/fashion-ready-to-wear-deluxe-lebih-bervariasi-desain-konstruksinya-tetapi-rumit-terapkan-teknik-ini>
- <https://www.redcarpet-fashionawards.com/2021/09/16/iris-van-herpen-haute-couture-the-2021-met-gala/>
- <https://fitinonline.com/article/read/kenali-ciri-khas-busana-ready-to-wear-atau-pret-a-porter/>

## ***Virtual Meeting* dalam Kondisi Pandemi Covid-19**

**Yulia Ardiani**

Staf TIK ISI Denpasar

*yulia@isi-dps.ac.id*

### **Abstrak**

Pada era teknologi zaman sekarang banyak orang lebih mengenal gaya hidup yang praktis. begitu pula saat terjadi pandemi Covid-19, orang lebih mengandalkan aplikasi dan teknologi untuk bertemu dan bertegur sapa baik itu dalam lingkungan luar rumah dan lingkungan kantor. Untuk lingkungan kantor teknologi sangat dimanfaatkan untuk keterbatasan pertemuan, rapat dan segala macam hal yang mengumpulkan banyak orang di satu tempat. untuk itu banyak perusahaan maupun perguruan tinggi menggunakan *virtual meeting* untuk mengadakan pertemuan.

Mengenal *Virtual Meeting* yang semakin banyak digunakan di masa Pandemi Covid-19 membuat orang - orang memiliki gaya hidup yang sedikit berubah. Lebih sering menghabiskan waktu di rumah hingga menyelesaikan pekerjaan (*work from home*) menjadi hal yang biasa dilakukan. Begitu juga semakin seringnya melakukan *virtual meeting*.

*Virtual meeting* adalah sebuah konsep pertemuan atau rapat yang dilakukan secara virtual, yang membutuhkan alat teknologi dan aplikasi *virtual meeting*.

*Kata Kunci : virtual meeting, pandemi Covid-19*

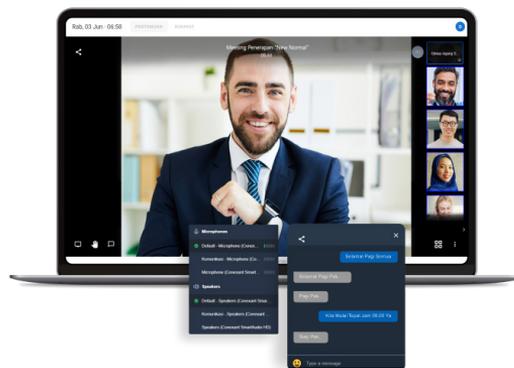
### **Pembahasan**

Sebuah pertemuan ataupun rapat umumnya dilakukan secara langsung dengan bertatap muka. Namun pada saat pandemi, kegiatan untuk berkumpul di satu tempat dengan banyak orang sangat tidak diperbolehkan. Sehingga kegiatan atau pertemuan kantor yang mengharuskan bertatap muka secara langsung tidak bisa berjalan. Terkadang kegiatan tersebut harus kita lakukan dari rumah. Kendala terbesar untuk melakukan kegiatan tersebut adalah komunikasi, namun hal tersebut bisa diatasi dengan kemajuan teknologi dalam melakukan *virtual meeting* yang memerlukan koneksi internet.

Budaya komunikasi virtual sebagai suatu kebiasaan baru yang dilakukan pada masa pandemi Covid-19 secara virtual atau tidak langsung dengan melalui media sosial. Dalam dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to-screen*). Adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat. Dimana komunikasi yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan secara virtual karena adanya kebijakan social distancing dari pemerintah. cara berkomunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan *face to face* saja. Akan tetapi dapat dilakukan secara virtual untuk memudahkan dan memanfaatkan adanya media sosial yang ada. (Putri, 2020)

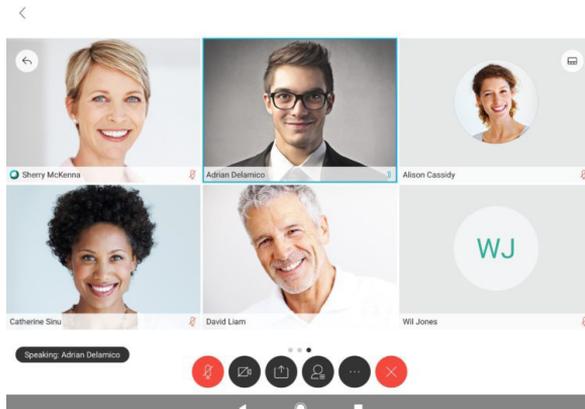
Menurut gamatechno (2019) yang mengatakan beberapa 6 (enam) *platform* gratis yang menyediakan *virtual meeting* dengan fitur yang terbatas sebagai berikut :

### Awor



Awor selain dikembangkan oleh anak negeri, Awor juga memfasilitasi jika ingin memiliki private aplikasi *video conference*. Dalam artian, Awor memungkinkan untuk diinstal di server perusahaan. Dengan begitu, bisa lebih leluasa untuk menggunakan dan memberikan pengamanan ganda pada obrolan video conference. Fitur *reusable link* dan *parallel meeting* akan memudahkan saat hendak mengadakan *meeting* mingguan atau *meeting* harian. Karena tidak perlu membuat ruang *meeting* baru. Dengan private portal, kemungkinan integrasi dengan email perusahaan bisa dilakukan dan tidak perlu lagi untuk log in karena semua sudah terintegrasi. Namun jika ingin menggunakan Awor dalam jangka waktu yang tidak lama, bisa mencoba menggunakan Awor secara gratis selama 90 menit tanpa putus.

## Cisco WebEx



Cisco WebEx menyediakan layanan video conference secara gratis. hanya bisa menggunakan Cisco selama 40 menit saja. Jika ingin menggunakan dalam jangka waktu yang lama, harus membayar paket berlangganan yang disediakan oleh Cisco WebEx. Aplikasi *meeting* online gratis ini juga menekankan pada penggunaan *cloud* sehingga tidak memfasilitasi *private video conference*.

## Skype



Sebelum aplikasi video conference menjamur seperti sekarang, tentu sudah mengenal Skype. Namun untuk penggunaan gratis, Skype hanya mendukung untuk percakapan melalui chat, video, dan suara saja. Untuk penambahan fitur seperti screen sharing dan juga jumlah partisipan harus berlangganan Skype for Business.

## Zoom



Tentunya sudah tidak asing dengan *platform* video conference ini, Zoom menjadi aplikasi video conference yang bisa gunakan secara gratis dalam durasi 45 menit. Zoom sendiri terhitung memiliki banyak fitur pendukung baik untuk bisnis ataupun kebutuhan akademik.

## Google Meet



Aplikasi video conference milik Google ini bisa gunakan secara gratis tanpa batas waktu. partisipan *meeting* hanya dibatasi hingga 100 orang saja. Bagi yang sering menggelar *meeting*, Anda masih harus membuat room *meeting* baru dan tidak bisa menggunakan link lama. Di mana ini tentunya akan menjadi penghambat pelaksanaan *meeting* jika lupa untuk mempersiapkannya dulu.

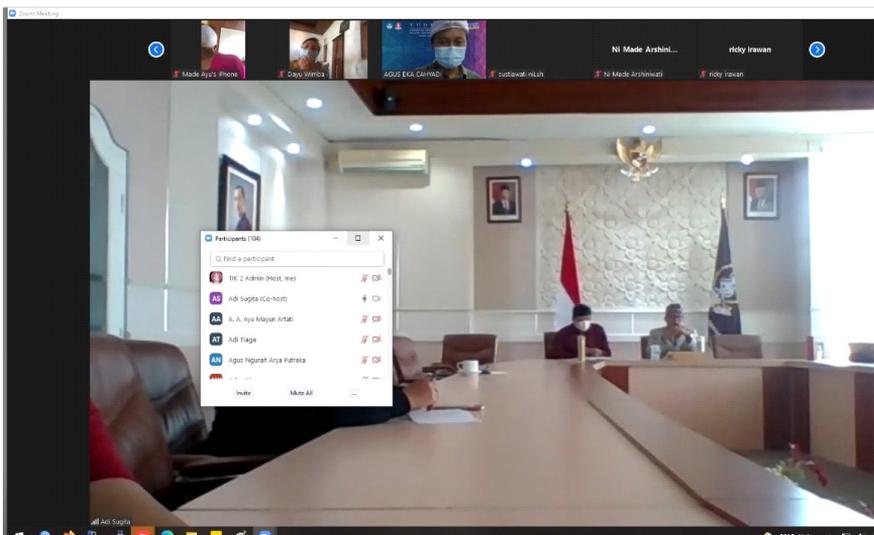
## Blue Jeans



Aplikasi video conference Blue Jeans menawarkan keunggulan yang berbeda dari *platform* lainnya. Blue Jeans mendukung audio yang lebih berkualitas serta visual yang lebih utuh dan kompleks. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis dengan jumlah waktu yang tidak terbatas. Hanya saja akan dibatasi dengan 50 partisipan tiap *meeting*.

### Menyelenggarakan *Virtual Meeting*

Masa pandemi Covid-19 untuk menjalin komunikasi lebih sering dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan media yang ada. Dengan adanya virtual meeting dapat memudahkan orang bekerja dari rumah tanpa harus berkumpul di satu tempat. Virtual meeting sendiri didukung dengan adanya keterampilan dari pengguna, *platform* gratis yang mendukung dan adanya jaringan internet yang bisa digunakan untuk menyambungkan koneksi.



Salah satu contoh *virtual meeting* yang dilakukan disalah satu perguruan tinggi (ISI Denpasar) yang menggunakan *platform zoom*.

Komunikasi virtual saat ini semakin berkembang pesat, namun dengan munculnya virus corona tersebut, akhirnya pemerintah membuat kebijakan sebagai langkah pertama yaitu berupa anjuran *social distancing*. Dengan adanya virtual meeting ditengah pandemi covid-19 perusahaan yang akan menggelar virtual meeting maupun perguruan tinggi yang mengadakan pembelajaran sangat lah terbantu.

#### **Daftar Pustaka**

- Putri, Fitri ariana. (2020). *Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang)*. Diakses tanggal 16 September 2020, dari Department Of Islamic Communication and Broadcasing Faculty of Da'wah and Communication, UIN Sumatera Utara Medan
- Gamatechno. 2019. 6 Aplikasi *Meeting* Online Gratis. <https://blog.gamatechno.com/6-aplikasi-meeting-online-gratis/> (Diakses tanggal 19 November 2021)

# Evolusi Busana *Saput* Tari Topeng Bali

I Wayan Budiarsa

Program Pascasarjana Program Studi Seni Program Doktor  
ISI Denpasar

*wayanbudiarsa1973@gmail.com*

## Abstrak

*Saput*, sebagai busana pada tari topeng Bali mempunyai peranan yang sangat penting dalam penyajian tari topeng. Ciri khas tari topeng Bali adalah dengan mengenakan jenis busana *sesaputtan*, serta dari busana ini memunculkan pembendaharaan ragam gerak tari seperti gerakan *nabdab saput*, *nyambir*, dan *ngelubit*. *Saput* dikenakan secara melingkar diikat di dada penari, berbahan dari kain, serta di atas kain terdapat berbagai jenis ornamen *pepatran* yang dipulas dari *prada*. Kini, bahan *saput* dan bentuk *pepatran* mengalami perubahan sesuai dengan selera estetis penari (faktor internal), dan didukung pula daya kreativitas perajin busana untuk menemukan identitas dirinya (faktor eksternal).

*Kata kunci: evolusi, saput, tari topeng, Bali.*

## Abstract

*Saput*, as a costume in Balinese mask dance, has a very important role in the presentation of the mask dance. The hallmark of the Balinese mask dance is to wear the *sesaputtan* type of clothing, and from this clothing raises a repertoire of dance movements such as the *nabdab saput*, *nyambir*, and *ngelubit* movements. The *saput* is worn in a circle tied around the dancer's chest, made of cloth, and on the cloth there are various types of *pepatran* ornaments daubed from *prada*. Now, the fabric and form of the *pepatran* have changed according to the aesthetic tastes of the dancers (internal factors), and is also supported by the creativity of fashion craftsmen to find their own identity (external factors).

*Key words: evolution, Saput, mask dance, Bali.*

## Latar Belakang

Unsur-unsur dalam tari topeng Bali selain gerak tari, pola lantai, antawacana, gamelan/ iringan, dan lain sebagainya, busana mempunyai peranan sangat penting dalam suatu pertunjukan. Melalui tata busana dapat diketahui status, *gender*, karakter tokoh yang ditampilkan di atas panggung. Status, apakah seorang raja, patih, abdi/ pelayan raja, atau rakyat jelata. Karakter, melalui warna busana akan diketahui apakah berkarakter keras atau halus, tua atau muda, mencakup karakter agung berwibawa, serius, lucu, dan sebagainya. Sebagaimana Bandem menyatakan, busana adalah segala perlengkapan pakaian yang dipakai dalam tari Bali, faktor pendukung yang sangat penting dalam tari Bali, karena melalui busana penonton akan dapat membedakan setiap tokoh yang tampil. Banyak pembendaharaan tari yang timbul karena adanya busana, seperti gerakan *nabdab gelung*, *nabdab rumbing*, *nyambir*, *anyingsing roma*, dan sebagainya. Bahan busana terbuat dari bahan-bahan seperti kain, rambu-rambu, mute, gim, kain beludru, kulit, permata, dan kaca (1983: 39). Dinyatakan juga oleh Budiarsa bahwa fungsi busana adalah untuk mendukung tema dalam tari serta untuk memperjelas, mempertegas peran atau tokoh dalam suatu sajian tari. Busana yang baik bukan sekedar untuk menutup badan penari, tetapi harus dapat mendukung desain ruang, serta enak dipakai dan tidak mengganggu gerak tari, sesuai isi dan tema tari, dapat merangsang imajinasi penonton, busana memproyeksikan diri penari, dan harmonis dalam warna karena berkaitan dengan tata cahaya atau lampu (2009: 9).

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa busana tari memiliki peranan sangat penting sebagai pendukung gerak tari, melalui busana beberapa ragam gerak akan dimunculkan oleh busana (*saput*), dapat membedakan karakter masing-masing tokoh, statusnya, *gender*, dan mempertegas isi dan tema tarian di atas panggung, serta efek tata cahaya tampak gemerlap dengan polesan pradanya.

Sejalan pengamatan penulis, dan terjadinya perkembangan jaman yang semakin pesat dengan dibarengi perkembangan ilmu pengetahuan dan seni, terjadi evolusi tata busana tari topeng Bali khususnya pada bagian busana *saput*. Evolusi dapat diartikan sebagai suatu perubahan karena adanya pertumbuhan, perkembangan secara berangsur-angsur atau perlahan-lahan. Terkait dengan *saput* tari topeng Bali, terdapat perubahan pada bahan kain dan corak hiasan *pepatran*.

## *Saput*

*Saput* adalah kain yang dipakai untuk menutupi bagian badan dari penari putra yang dipasang melingkar di dada, setinggi lutut dan dibuat dari kain dengan berwarna, bagai dengan bermacam-macam ilustrasi prada (Bandem, 1983: 126). Beberapa seni pertunjukan Bali yang mengenakan *saput* adalah tokoh putra pada dramatari Gambuh, dramatari Topeng, tokoh putra dramatari Calonarang, tokoh putra dan Limbur pada dramatari Arja, tokoh putra Wayang Wong dan Parwa, tokoh putra dramatari Prembon, dan tari lainnya yang terinspirasi dari busana *sesaputan*.

*Saput* bagian dari busana tari topeng Bali kini hiasan *pepatranya* tidak lagi terpaku pada satu desain saja (tradisi), namun telah mengalami perkembangan motif lain semenjak dekade 2010. Setidaknya ada dua faktor penyebab adanya perkembangan desain *saput* topeng. *Pertama*, faktor perajin yang selalu ingin berinovasi dengan hasil karyanya agar bisa diterima oleh masyarakat luas, khususnya para penari. *Kedua*, faktor seniman yang memiliki ide kreatif dan memesan kepada perajin sesuai idenya, dan dari hasil olah seninya tersebut penari ingin tampil beda, dan memiliki identitas.

Motif hiasan *saput* topeng dekade tahun 1980-2009 adalah berbahan kain *metris*, bagian tengah masih dengan motif perpaduan dari *patra* (tumbuh-tumbuhan) *bun-bun*, *sulur-suluran*, *kembang padma*, *kembang orti*, *kembang labu*, *kembang sruni*, *kembang pudak*, *batun ketimun*, *batun celagi*, *patra cina*, *patra punggel*, *patra olanda*, *patra sari*, *patra mesir* seperti pada gambar 01 dengan posisi horisontal, dan dipadukan dengan motif *patra mesir*, *mas-massan* pada bagian sisi kanan dan kiri *saput* sebagaimana nampak pada gambar 02 dengan posisi vertikal.



Gambar 01. *Saput* Topeng ragam hias *Patra* bagian tengah busana  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021



Gambar 02. Ragam hias *pepatran* pada sisi kiri dan kanan *saput* topeng.  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021.

Motif desain seperti di atas sudah umum digunakan pada busana *saput* tari topeng di Bali, dan mengenai perpaduan warna kain biasanya disesuaikan dengan selera penarinya. Secara keseluruhan bentuknya dapat disimak seperti pada gambar 03 di bawah, yang masih mempertahankan bentuk dan motif hiasan tradisi.



Gambar 03. Desain *Saput* Topeng tradisi/ kuna  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021

Menyimak ragam hias *patra* (tumbuh-tumbuhan) dan posisi hiasan *saput* topeng yang secara vertikal dan horisontal, dapat dimaknai busana *saput* topeng telah memberikan pemahaman kepada manusia, hendaknya dalam menjalani kehidupan tetap menjaga keharmonisan hubungan dengan dunia atas/ vertikal (*niskala*) dan dunia nyata/ horisontal (*sekala*). Jika ditarik dari garis ini akan memunculkan lambang *tapak dara* (selanjutnya menjadi lambang *Suastika*) yang bermakna keseimbangan. Terkait pula sebagaimana tersurat dalam ajaran Agama Hindu dengan adanya konsep *Tri Hita Karana*. “*Tri*” artinya tiga, “*hita*” artinya bahagia, “*karana*” artinya penyebab. Jadi arti dari *Tri Hita Karana* adalah tiga penyebab kebahagiaan, keharmonisan dalam kehidupan yang terdiri dari: 1) *parahyangan*; menjaga keharmonisan hubungan dengan Tuhan sebagai sang pencipta, 2) *pawongan*; menjaga keharmonisan hubungan dengan manusia, dan 3) *palemahan*; menjaga keharmonisan hubungan dengan alam lingkungan. Jika hubungan antara jagad mikrokosmos dan makrokosmos dapat selaras harmonis niscaya kehidupan manusia mencapai kedamaian lahir bathin.

Kini, motif hiasan *saput topeng* dekade tahun 2010-sekarang, desainnya telah mengalami evolusi sesuai dengan selera, hal itu terjadi tiada lain karena adanya ide kreativitas perajin dan penari sebagai konsumen atau pemesan. Walau telah mengalami perubahan namun nilai estetis, ciri khas Bali dari desainnya masih terlihat karena motif-motif *patra* masih berpatokan dengan yang tradisi, hanya bentuknya dikembangkan sehingga memunculkan kebaruan motif.

Gambar nomer 04 di bawah, merupakan desain kekinian yang sedang digemari oleh para generasi muda penari topeng yang merupakan perpaduan kain *metris* dan *endek*. Nadi Utama dan I Putu Suardi Saputra, S.Pd., menyatakan desain *saput* yang bermotif kebaruan berawal pada tahun 2017, muncul ide dan mencoba membuat motif baru secara spontan namun masih tetap berpatok pada motif-motif kuno, memadukan bahan kain *metris* dan *endek*. Sampai sekarang cukup banyak yang berminat dengan hasil karyanya tersebut (wawancara via whatshap, 9-9-2021). Namun I Made Suteja menyatakan, tidak menutup kemungkinan adanya perkembangan motif hiasan *saput* topeng sesuai permintaan dari penarinya sendiri, tetapi hendaknya mempertahankan hiasan tradisi ‘*ane tamiang*’ (yang diwarisi), karena jika terlalu banyak variasi kelihatan dari busananya akan *moce*, *kuang anteb*, tidak sesuai, *sing pangus*, dan akan kelihatan *bancih* (wawancara langsung 12-9-2021).



Gambar 04. Motif *patra* pengembangan  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, perajin mencoba motif baru namun masih berpatok pada motif kuna merupakan sebagai faktor eksternal. Sedangkan faktor internalnya merupakan keinginan sang seniman/ penari agar dapat tampil berbeda dengan seniman topeng lainnya. Di sisi lain beberapa seniman topeng masih tetap mempertahankan motif kuna sebagai bagian dari pelestarian.



Gambar 05. Desain *pepatran saput* topeng desain baru pada bagian tengah  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021

Bisa dibedakan antara desain kuna dengan desain terbaru pada sisi kanan dan kiri busana *saput* topeng tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat disimak pada gambar nomer 06 di bawah.



Gambar 06. Bagian atas desain pengembangan, dan bagian bawah desain kuna  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021.

Evolusi desain motif hiasan *saput* topeng secara utuh nampak seperti gambar nomer 07 di bawah. Dari bentuk motifnya memiliki nilai estetis tinggi, dan rumit. Perpaduan warna kain dan penyusunan motif *pepatrannya* juga sangat seimbang.



Gambar 07. Busana *saput* topeng dengan desain baru  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021

Nilai estetis motif hiasan antara *saput* topeng yang tradisi dengan yang baru dapat dilihat dari kombinasi penempatan *pepatran*-nya. Beberapa motif desain *saput* yang berkembang sekarang dikalangan seniman topeng Bali diantaranya dapat disimak seperti pada gambar 08, 09, 10 di bawah.



Gambar 08. Desain baru *sapat* topeng Bali  
Dokumen: Budiarsa,2021



Gambar 09. Desain utuh *sapat* topeng Bali  
Dokumen: Budiarsa, 2021



Gambar 10. *Sapat* desain baru kombinasi kain *poleng*  
Dokumen: Budiarsa, 2021

Bentuk lain pada gambar nomer 11 di bawah, penggunaan varian kain lainnya seperti *rerembangan* sebagai bahan *sapat* dengan bagian tepi warna merah masih memakai *pepatran* tradisi. Dilihat dari penampilannya memberikan nuansa berbeda pada busana tari topeng. Beberapa seniman topeng yang kurang menerima evolusi motif seperti yang

dimaksud biasanya akan melontarkan kata-kata seperti “*luwung sajan, kewala sing pangus, sing adung*” (bagus sekali, tapi tidak cocok, tidak sesuai). Namun dinilai dari ide/gagasan, kreativitas, evolusi tersebut merupakan terobosan baru dalam penataan ragam hias busana *saput* tari topeng Bali. Sebagaimana Djelantik menyatakan bahwa kreativitas adalah menghasilkan kreasi baru, dan produktifitas adalah menghasilkan produksi baru, yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, walaupun sedikit percobaan atau variasi di dalam pola yang telah ada. Memasukan unsur-unsur yang baru ke dalam sesuatu yang telah ada, atau mengolahnya dengan cara yang baru, yang belum pernah dilakukan, yang bersifat original (asli) (2008: 71).



Gambar 11. *Saput* topeng dengan bahan dan motif lainnya.  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021.

Selanjutnya sebagai bahan perbandingan, *saput* pada gambar nomer 12 di bawah adalah milik penulis yang masih tersimpan sebagai dokumen agar mengetahui perkembangan bentuk *sesaputan* tari topeng Bali. Salah satunya dalam pengerjaannya dengan teknik prada plastik, yang diperkirakan muncul pada dekade tahun 1990-an.



Gambar 12. *Saput* prada plastik  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021

Era sebelum 1990 dalam pengerjaan *saput* topeng masih dengan cara manual (teknik *oles*) dengan kombinasi warna kain yang berbeda-beda, serta hiasannya masih berbentuk kuna. Kelemahan dalam teknik prada oles, warnannya akan cepat memudar sehingga memerlukan pengulangan berkali-kali dalam pewarnaannya (*mrada*). Wawancara dengan I Made Bukel semasih beliau hidup mengatakan, memang cepat pudar jika prada *oles*, dan

pewarnaan *saput* dengan *prada oles* biasanya dilakukan sendiri oleh penarinya, karena di Batuan khususnya hampir semua penari bisa melukis sehingga tidak sulit melakukan proses *mrada oles* dengan kuas. Namun pengerjaannya sangat lama, tidak seperti pengerjaan dengan teknik sablon seperti sekarang. Terkadang besok paginya setelah datang dari menari *saput* akan di *prada* lagi agar kelihatan tetap bagus untuk *ngigel* berikutnya..

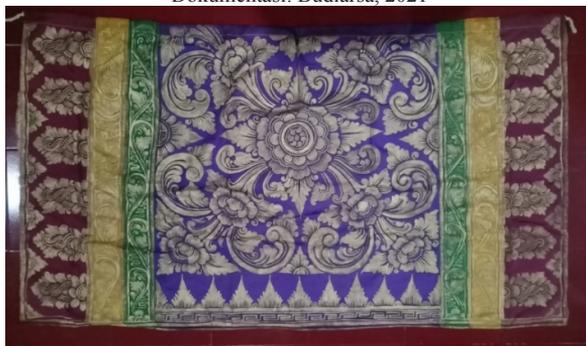
Jenis *saput* nomer 13, 14, 15, dan 16 di bawah merupakan busana *saput* bentuk lama dengan kombinasi warna kain yang berbeda-beda. *Saput* tersebut adalah peninggalan dekade tahun 1960-1980-an yang penulis masih simpan dengan rapi. Warna *prada* yang sudah memudar dan jika ingin digunakan harus terlebih dahulu di *prada* ulang dengan teknik *oles* juga.



Gambar 13. *Saput* topeng dengan teknik *prada oles*  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021



Gambar 14. *Saput* dengan teknik *prada oles*  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021



Gambar 15. *Saput* dengan teknik *prada oles*  
Dokumentasi: Budiarsa, 2021



Gambar 16. Saput prada *oles* motif kuna

Dokumentasi: Budiarsa , 2021

### Simpulan

*Saput* topeng Bali merupakan bagian terpenting dari tata busana dalam pertunjukan karena mampu menunjang penampilan penari, dan dari busana tersebut berdampak munculnya ragam gerak tari seperti gerakan *nabdab saput*, *nyambir*, *nyepit saput*, dan *ngelubit*. Beberapa dekade belakangan ini, *saput* yang sudah memiliki motif hiasan baku mengalami evolusi motif *patra* karena adanya faktor ide kreativitas pengrajin maupun ide dari seniman topeng itu sendiri. Kedua faktor penyebab tersebut memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan motif ragam hias busana tari topeng Bali dalam pemajuan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (IPTEKS). Pembuatan *saput* memerlukan ketelitian agar memperoleh hasil yang maksimal, dahulu teknik *prada* dilakukan secara manual (*oles*) sampai ditemukannya teknik *prada* sablon atau sistem cetak yang menjadikan produksi *saput* lebih efektif dan efisien.

Hiasan *pepataran saput* topeng Bali merupakan perpaduan berbagai ragam hias, baik dari *patra* (tumbuh-tumbuhan) *bun-bun*, *patra olanda*, *patra mesir*, *kembang padma*, *kembang seruni*, *batun ketimun*, *batun celagi*, *karang boma*, dan lain sebagainya. Terjadinya evolusi motif ragam hias *saput* tari topeng Bali adalah kontribusi bagi perkembangan ipteks di era modern, namun setidaknya motif ragam hias kuno/ tradisi tetap dipertahankan, dilestarikan sebagai identitas dari busana tarian tersebut yang bersumber dari busana tokoh putra *pagambuhan*.

### Daftar rujukan

- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Budiarsa, I Wayan. 2009. "Tari Rejang Sutri di Desa Pakraman Batuan, Sukawati, Gianyar Kajian Struktur, Fungsi dan Tata Rias Busana" Laporan Penelitian Dosen Muda. Denpasar: Jurusan Tari FSP ISI Denpasar.
- Djelantik, A.A. M. 2008. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

## Daftar Informan

Nama : I Made Suteja, S.Sn  
Ttgl. : Batuan, 2-3-1974  
Jenis kelamin : laki-laki  
Agama : Hindu  
Pekerjaan : pelukis/ penari  
Alamat : Br. Pekandelan, Desa Batuan, Sukawati, Gianyar.

Nama : I Putu Suardi Saputra, S.Pd.  
Ttgl. : Kamasan, 29-11-1998  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Pande Mas, Desa Kamasan, Kab. Klungkung.

# Kuasa Setyawati

I Wayan Nuriarta

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

*iwayannuriarta@gmail.com*

## Abstrak

Dalam masyarakat patriarki, hubungan antara laki-laki dan perempuan cenderung lebih memberikan tempat yang utama pada laki-laki, sehingga jika dicermati secara teliti maka dalam banyak bidang kehidupan menempatkan perempuan pada posisi subordinasi. Seorang perempuan tentu dipandang berada sebagai “makhluk kelas kedua” setelah laki-laki atau bisa disebutkan bahwa kekuasaan hanya milik laki-laki. Penelitian ini akan membahas kuasa Setyawati, tokoh perempuan dalam cerita Mahabharata yang membuat orang lain memenuhi apa yang ia katakan. Membaca kembali kuasa Setyawati dengan perspektif kekuasaan penting untuk dilakukan untuk melihat kuasa perempuan. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif dengan metode kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kuasa Setyawati pada komik Mahabharata dalam subcerita Sumpah Bhishma. Hasilnya adalah *pertama*, Setyawati mampu membuat Raja Sentanu memaksa Bhishma untuk tidak naik tahta di Astina meskipun sudah dinobatkan menjadi putra mahkota, *kedua* Setyawati telah mampu membuat Bhishma kehilangan tahta dan juga kehilangan kesempatan untuk menikah dan memiliki keturunan. Dua hal yang dilakukan oleh dua tokoh laki-laki hebat dalam cerita Mahabharata ini adalah sebuah pengorbanan untuk dapat memenuhi harapan Dewi Setyawati. Itulah penegasan kuasa Dewi Setyawati dalam cerita komik Mahabharata karya Gun Gun.

*Kata Kunci: komik Mahabharata, kekuasaan, kajian budaya, ilustrasi*

## **Pendahuluan**

Stereotip klasik menyebutkan bahwa perempuan dan dimensi feminisme tidak mencantumkan kekuasaan. Dalam masyarakat patriarki, hubungan antara laki-laki dan perempuan cenderung lebih memberikan tempat yang utama pada laki-laki, sehingga jika dicermati secara teliti maka dalam banyak bidang kehidupan menempatkan perempuan pada posisi subordinasi. Perempuan seakan menjadi warga kelas kedua dan menjadi ketimpangan dalam hal dominasi dan kuasa. Peran dan posisi perempuan yang subordinasi dianggap merupakan hal yang wajar. Ketimpangan tersebut dapat dijelaskan dengan memperhatikan aspek sosial budaya yang mengonstruksi ketimpangan tersebut. Dalam penelitian akan membahas kuasa perempuan yang bernama Setyawati.

Setyawati adalah salah satu tokoh penting dalam cerita Mahabharata karena merupakan tokoh perempuan yang menjadi permaisuri keluarga Kuru yang selanjutnya menghadirkan kisah Bharatayudha. Perempuan yang berhasil membuat Raja Sentanu jatuh cinta padanya. Dalam budaya patriarki, seorang perempuan tentu dipandang berada sebagai “makhluk kelas kedua” setelah laki-laki atau bisa disebutkan bahwa kekuasaan hanya milik laki-laki. Peren perempuan dianggap hanya sebagai pihak yang hanya menerima keputusan apapun dari laki-laki. Dengan cerita yang berkisah tentang kerajaan, maka seorang raja adalah seorang laki-laki dengan berbagai kekuasaan yang dimilikinya. Laki-laki adalah pemilik kekuasaan, apalagi menjadi seorang raja, maka bisa dipastikan kekuasaan penuh ada pada dirinya. Selanjutnya Setyawati sebagai perempuan seharusnya hanya menjadi pihak penerima “perintah” raja. Namun pada komik Mahabharata karya Gun Gun, Setyawati memiliki kuasa dalam kisah ini.

Booles dan Swan dalam Handayani (2004:1668-169) disebutkan bahwa:

“Kekuasaan adalah kemampuan berbuat atau bertindak. Kekuasaan adalah kemampuan memobilisasi sumber daya (uang, orang) untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Kekuasaan adalah kemampuan untuk mempengaruhi relung kehidupan. Kekuasaan tidak bisa kita nilai baik atau buruk. Kekuasaan bernilai netral. Yesus dan Hitler memiliki kekuasaan dan menggunakannya untuk memperoleh berbagai corak perubahan, mengumpulkan sejumlah orang dan mengarahkannya ke tujuan”.

Penelitian ini akan membahas kuasa Setyawati yang membuat orang lain memenuhi apa yang ia katakan. Membaca kembali kuasa Setyawati dengan perspektif kekuasaan penting untuk dilakukan untuk melihat kuasa perempuan. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif dengan metode kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kuasa Setyawati pada komik Mahabharata dalam sub-cerita Sumpah Bhisma.

## **Pembahasan**

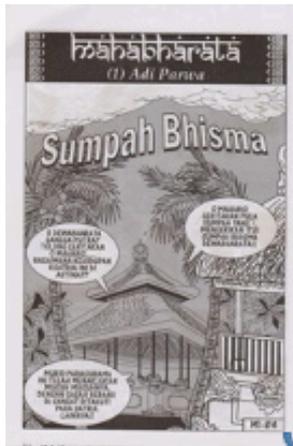
Komik Mahabharata karya Gun Gun pada pembahasan ini akan menganalisis edisi Adi Parwa pada cerita Sumpah Bhisma. Dalam cerita ini terdapat tokoh Dewi Setyawati yang memiliki kuasa terhadap diri untuk menentukan perjalanan hidupnya. Kuasa tersebut digunakan untuk “memaksa” Raja Sentanu dan putra mahkota Bhisma harus mengikuti semua yang Setyawati inginkan.

Dalam komik diceritakan Kerajaan Astina dalam keadaan damai namun Raja Sentanu terlihat murung karena mengingat wajah Dewi Gangga yang meninggalkannya

karena berkaitan dengan janji yang pernah diucapkan Sentanu sendiri. Untuk mengusir kesepian itu, Sentanu pergi ke tepi Yamuna. Di tengah hutan sentanu tersesat bau wewangian yang menusuk hidungnya, dan ternyata aroma wangi itu terpancar dari tubuh seorang gadis cantik. Gadis itu mengenalkan diri kepada Sentanu, gadis itu bernama Setyawati.

Sentanu sangat kagum dengan Setyawati. Sentanu pun menyampaikan perasaannya dan mengatakan bahwa dirinya mencintai Setyawati. Setyawati merasa sangat senang mendengar bahwa seorang raja dengan kerajaannya yang luas dan damai itu mengatakan cinta padanya. Setyawati sesungguhnya mau menerima cinta Sentanu, tapi dengan syarat jika kelak ia melahirkan putra, maka haruslah putra tersebut sebagai raja, bukan Bhisma. Padahal Bhisma baru saja diangkat sebagai putra mahkota yang selanjutnya akan menjadi raja Astina. Sentanu merasa kebingungan, perasaannya sangat mencintai Setyawati, namun sulit untuk memenuhi permintaanya. Sampai di istana, Sentanu tampak murung yang membuat semua orang di istana menjadi panik.

Bhisma selanjutnya menyetahui penyebab ayahnya (Raja Sentanu) selalu terlihat murung. Ia pun pergi menemui Dewi Setyawati. Bhisma menyampaikan bahwa ia rela melepaskan tahtanya demi syarat Setyawati supaya menerima cinta ayahnya. Ternyata Setyawati belum puas dengan itu, Setyawati mempertanyakan dengan keturunan Bhisma kelah yang sangat mungkin menggugat tahta kembali. Akhirnya Bhisma bersumpah untuk menjadi *sukla brahmacari* atau berjanji tidak akan menikah selamanya. Sunpah itu dikenal dengan sumpah Bhisma yang menggetarkan jagat.



Komik Mahabharata karya Gun Gun dalam cerita Sumpah Bhisma Sumber: scan Nuriarta

Setelah Setyawati puas dengan apa yang dilakukan Bhisma, Setyawati pun kemudian diboyong ke kerajaan Astina. Pernikahanpun berlangsung, Prabu Sentanu menikahi Setyawati. Pernikahan ini melahirkan dua putra yaitu Citragada dan Wicitrawirya. Waktu kemudian berlalu sampai akhirnya Sentanu wafat. Sesuai dengan kesepakatan maka anak Setyawati yang bernama Citragada naik tahta menggantikan Prabu Sentanu.

Cerita tentang kuasa Dewi Setyawati pada komik Mahabharata karya Gun Gun ini menunjukkan bahwa seorang perempuan memiliki kekuasaannya tersendiri. Kuasa itu ditunjukkan dari cara Setyawati untuk mendapatkan yang diinginkannya yaitu mendapatkan tahta kerajaan, dan putra yang dilahirkan akhirnya menjadi seorang Putra Mahkota Astina. Tujuan ini dicapai dengan cara mengorbankan yang lainnya yaitu; pertama, Setyawati mampu membuat Raja Sentanu memaksa Bhisma untuk tidak naik tahta di Astina meskipun sudah dinobatkan menjadi putra mahkota, kedua Setyawati telah mampu membuat Bhisma kehilangan tahta dan juga kehilangan kesempatan untuk menikah dan memiliki keturunan. Dua hal yang dilakukan oleh dua tokoh laki-laki hebat dalam cerita Mahabharata ini adalah sebuah pengorbanan untuk dapat memenuhi harapan Dewi Setyawati. Itulah penegasan kuasa Dewi Setyawati dalam cerita ini.

Jika konstruksi politik Barat menawarkan kekuatan feminitas dalam era terakhir ini dengan gerakan feminisme, maka kita bisa menyaksikan gerakan terkait dengan kekuasaan perempuan telah lama hadir dalam fakta simbolik cerita Mahabharata yang kuat melekat dalam tradisi ajaran agama Hindu. Hal ini dapat dilihat bagaimana kekuasaan didapatkan dan bagaimana kekuasaan diwujudkan dalam kultur Timur. Kekuasaan dalam cerita Mahabharata yang menunjukkan kuasa Dewi Setyawati menggambarkan bahwa kekuasaan sangat sarat dengan kekuatan feminitas.

Dalam hal cara memperoleh kekuasaan juga menggambarkan kemampuan untuk mengendalikan diri. Kekuasaan diperoleh dengan diam (tenang), yaitu melalui pengendalian diri yang sempurna yang merupakan ciri-ciri feminisme. Begitu pula sikap orang yang mempunyai kekuasaan, dikatakan bahwa semakin besar kekuasaan seseorang maka semakin ia bersikap halus. Konsep halus dalam budaya Timur sangat menggambarkan feminitas seperti bertutur kata yang halus, pengendalian diri yang kuat, berperasaan halus dan tenang.

Berdasarkan ciri budaya dan konsep kekuasaan tersebut, baik dalam cara perolehan kekuasaan maupun tanda-tanda kuasa maka tampaknya bahwa ciri dan konsepnya sarat dengan dimensi feminin daripada maskulin. Dengan demikian, sangatlah wajar jika kemudian tokoh Dewi Setyawati yang merepresentasikan feminin mendapat tempat untuk berekspresi secara leluasa dan menempati posisi istimewa di dalam cerita Mahabharata.

### **Penutup**

Kekuasaan merupakan kemampuan untuk memengaruhi atau menentukan suatu kebijakan dari proses hingga keputusannya. Kekuasaan juga dapat didefinisikan dalam skala kecil yang merujuk pada kekuasaan yang berhubungan antarpribadi dalam lingkungan rumah tangga dan sering kali mampu memberikan pengaruh yang lebih luas. Dalam budaya patriarki, laki-laki dikonstruksi sebagai pemegang kekuasaan dan perempuan sebagai penerima segala keputusan laki-laki. Namun dalam komik Mahabharata karya Gun Gun, tokoh Dewi Setyawati menduduki posisi pemilik kekuasaan atas laki-laki. Maka Setyawati dengan modal kecantikan, kelembutan, dan ketenangannya dalam menghadapi situasi menjadikannya mampu memiliki kekuasaan untuk menentukan tujuan yang ingin

dicapainya. Setyawati telah “menaklukan” Prabu Sentanu dan Putra Mahkota Bhisma, dua laki-laki yang memiliki kesaktian yang luar biasa. Atas penaklukan tersebut, maka Dewi Setyawati yang ingin memiliki tahta kerajaan Astina serta berhasil menjadikan anaknya Citragada sebagai Raja adalah bukti dari kuasa yang dimiliki Setyawati. Kekuasaan tidak menjadi milik laki-laki, namun terdapat juga pada perempuan.

#### **Daftar Pustaka**

- Gun Gun. 2014. *Mahabharata, Adi Parwa*. Denpasar:ESBE buku.
- Handayani, Cristina S, Novianto. 2004. *Kuasa Wanita Jawa*. Yogyakarta: LKiS Hanum, Farida. 2018. *Kajian & Dinamika Gender*. Malang: Intrans Publishing. <https://isi-dps.ac.id/lahirnya-komik-wayang/>
- Nuriarta, I. W. (2019). Tanda Dan Makna Kartun Politik Koran Jawa Pos Tahun 2019. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 366-371. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.795>
- Permanadeli, Risa. 2015. *Dadi Wong Wadon; representasi Sosial Perempuan Jawa Di Era Modern*. Yogyakarta: Pustaka Ifada

# Review of Studies in Pattern Analysis

**Nyoman Dewi Pebryani**

Program Studi Desain Mode, FSRD, ISI Denpasar

## **Abstract**

Understanding perspective from the artisans is the unique approach in this study since most of the studies in pattern analysis and classification ignore the individuals or artisans who design and create the patterns. Most of the research about pattern analysis has been conducted by surveying the patterns or collecting the data from the reliable sources without trying to engage with the artisans and understand their culture and worldview. The pattern analysis that does not take into consideration the creators' perspectives will be misguided, since it proceeds from the researcher's limited interpretation of the patterns, without any regard for the context in which the patterns were created and appreciated

*Keywords: pattern analysis, symmetry, classification, cultural insight*

## **Pattern Analysis**

Research has been done in the field of patterns classification. Starting with a very general ornaments classification, based on cultural geographic by Owen Jones in 1856, pattern classifications were then continued by H.J. Woods (1934-1935) who introduced a Mathematics concept of symmetry group for the first time to people who were not familiar with mathematics, and a way to systematically diagram and determine patterns. The theory of symmetry group was broadly used not only by the art historians, designers, and architects, but also in the fields of archeology and anthropology when D.K. Wasburn and Crown (1988) introduced pattern symmetry with a more systematic approach that resulted in an easier method of diagramming that helped determine the symmetry class under the symmetry group.

The use of symmetry group is a tool to analyze and categorize the pattern into certain classes under a symmetry group. Symmetry group has seven classes for one-dimensional group and seventeen classes of two-dimensional group. This analytical tool has been used in the study of patterns in cultural artifacts, and some researchers demonstrate the use of this analytical tool as being able to uncover the cultural information between the cultural group. The process of uncovering the cultural information is done by comparing the classes that are assigned to the patterns in cultural artifacts. The most intriguing discovery from that research is that every ethnic or cultural group has their own preference in using the symmetry. Washburn and Crowe (1988) have explained that “cultural groups (interacting people who share a common life system) have preferential ways of arranging design elements” (p.24). So, a cultural group will consistently use only several specific symmetries in their design system, rather than randomly using all seven one-dimensional classes, and all seventeen two-dimensional classes. The consistent use of only several specific symmetry groups for the pattern design in the cultural artifacts shows that symmetry analysis is essentially significant.

Shapiro, in his comparison of African and British patterns, finds that African patterns seem to prefer a rotation objects to a position 45 degrees past the perpendicular to the horizontal plane, unlike British patterns (Shapiro, 1960, pp.17-30). Bentley tested whether different symmetry classes affected the ease of pattern reproduction and found that both Scottish and Bukusu subjects used the property of symmetry to help them recall and reproduce patterns, though the African subjects made more errors reproducing the rotated patterns than patterns with vertical reflection (Bentley, 1977, pp.415-424).

Analysis of ethnographic and archeological data demonstrate non-random tendencies. For example, Crowe, in several studies of African art (1971, 1975, 1982) shows that pattern designs can be described systematically by their symmetries, that repeated designs occur frequently on many types of media, and that a number of different motions characterize the designs. Crowe finds that, although all seven one-dimensional and twelve of seventeen two-dimensional patterns appear on Kuba raffia cloth, carved wooden cups, portrait statues of kings, wall mats for houses, and elaborately decorated masks, (1971) all of the seven band symmetries and twelve of the seventeen two-dimensional symmetries (1975) have been used by Benin artists, and that in each group, certain symmetries predominated. The more similarities there are in classes among ethnic and cultural groups, the more likely the patterns have common connection. Englebrecht, for example, proposes that stylistic homogeneity is correlated with intensity of interaction with other cultures; that is, widely dispersed homogenous styles indicate intense interaction while different style juxtaposed indicate little or no interaction (Englebrecht, 1974, pp.52-65).

In relation to the use of symmetry group, lately, several researchers argued that the symmetry group is too superficial and does not explained specific criteria to be used as analytical tools for determining symmetry classes. Horne and Hann suggested a new term ‘induced group’ because they found there is another class can be induced in one class of symmetry (Horne and Hann, 1996, pp.18-26). While Grunbaum mentions that the symmetry group developed by Washburn failed to lead to significant application, in part due to the fact that Washburn attempted a widely applicable and quite detailed classification without making sufficiently explicit criteria used. Therefore, he developed a theory of symmetry in a much more restricted setting. Grunbaum finds the tools appropriate for ornaments in fabric plane in Peruvian textiles (Grunbaum, 2004, pp.18-48). However, the pattern that

Grunbaum developed is suitable only for Peruvian textiles, and not compatible enough to be applied to other textiles with different techniques. Peruvian textiles mainly have egalitarian and asymmetrical motifs, while double-ikat textiles mainly has highly complex symmetrical motifs.

Within a given cultural setting, the same scene may be “seen” differently by different individuals depending upon their particular knowledge and needs. Likewise, persons from different culture may ‘see’ a given scene differently depending upon their prior knowledge, experience, and immediate context. Thus, a person from a given culture may see that pattern has symmetry but may not see the difference between one particular kind of symmetry. This is also a reason that the theory of symmetry group has been used intensively in the previous studies, but is not able to be used as an analytical tool for the patterns that are produced with double-ikat textile, since the theory does not consider the perspective of the artisans, and leads to some problems in classification. The artisans of the double-ikat technique do not work in the same mode of thinking as the theory of symmetry group, therefore, understanding the context is beneficial for the refinement of symmetry theory

### **Conclusion**

There are many factors that contribute to why ethnic groups have their own perception in using symmetry, one factor is that it is related with the theory of perception, by Foster (1984:84), who mentions that there are four features in shape recognition: local feature, local spatial feature, global feature and global spatial feature. In general, there are two major features which are local and global; global features associated with patterns consist of symmetry and the orientation of the design unit in the patterns. Although cultural ethnic groups do not use the same terms of symmetry, the fundamental definition of symmetry is used in the process of pattern creation, especially when the artisans compose or arrange or generate a pattern, and since every ethnic group has their own rules in composing the pattern. The rules that every cultural group has will consist of the specific rules and general rule; specific rules will relate with the local features, such as what is the initial point, line, or shape; how the spatial relation between point, line, and shape; and those local features will relate with the cultural meaning, while the global features will relate with the shape composition, and how the artisans assign the symmetry motion (translation, reflection, glide reflection, rotation) into their pattern creation. Those terms will probably have different terminologies in every culture. Since most of the artisans will create the patterns based on the memory, this knowledge remains tacit in the artisans’ mind and passes from the generation to generation without being well documented. To understand this knowledge, the researcher needs to involve with the activity as participant observation and doing in depth interview with the artisans, in order to understand the tacit cultural knowledge. Based on Stadley (2016), cultural knowledge is of fundamental importance because people in particular areas use it consistently to generate behavior and interpret their experience. Cultural knowledge exists at two levels of consciousness: ‘explicit’ culture makes up part of what we know, a level of knowledge people can communicate about with relative ease, with another level of knowledge that is, according to Stadley (2016), “[a]t the same time, a large portion of our cultural knowledge remains ‘tacit’” (p.11).

## **Bibliography**

- Crowe, Donald W. (1986). The Mosaic Patterns of H.J.Woods. Computer & Mathematics with applications, volume 12, Issues 1-2, pg. 407-411.
- Engelbrecht, William. (1974). The Iroquois: Archeological Patterning on the Tribal Level. World Archeology 6: 52-65.
- Foster, David H. (1984). Local and Global Computational Factors in Visual Pattern Recognition. In Figural Synthesis, edited by P.J.Dodwell and T. Caelli, 83-115. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Grunbaum, Branko & Shephard, G.C. (1987). Tilings and Patterns. New York: W.H. Freeman and Company.
- Grunbaum, B (2004). Periodic ornamentation of the fabric plane: Lessons from Peruvian fabrics, in Symmetry Comes of Age: The role of patterns in culture, pp. 18-64. Seattle, WA: University of Washington Press.
- Jones, Owen (1910). The Grammar of Ornament: The Classic Encyclopedia of Design and Decorative Art. London: Bernard Quatrach.
- Shapiro, M. (1960). The Rotation of Drawings by Illeterate Africans. Journal of Social Psychology 52: 17-30.

## Indeks Pengarang

Agus Ngurah Arya Putra	244
Dewa Ayu Putu Leliana Sari	53
Dewa Ayu Putu Leliana Sari	207
Dewa Ayu Putu Leliana Sari	271
Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum	9
Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum	19
Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum.	122
Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum.	133
Drs. I Gusti Bagus Priatmaka, M.M.	19
Drs. I Gusti Bagus Priatmaka, M.M.	122
Gede Bayu Segara Putra	232
Ida Ayu Dwita Krisna Ari	127
Ida Ayu Dwita Krisna Ari	173
I Gede Ngurah Divo Sentana	28
I Ketut Sudhana	148
I Komang Arba Wirawan	100
I Komang Arba Wirawan	138
I Komang Arba Wirawan	151
I Putu Udiyana Wasista	45
I Putu Udiyana Wasista	92
I Putu Udiyana Wasista	115
I Putu Udiyana Wasista	188
I Wayan Budiarsa	77
I Wayan Budiarsa	87
I Wayan Budiarsa	104
I Wayan Budiarsa	182
I Wayan Budiarsa	284
I Wayan Diana Putra	1
I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn	28

I Wayan Nuriarta	38	
I Wayan Nuriarta	109	
I Wayan Nuriarta	295	
Kadek Suartaya	14	
Kadek Suartaya	23	
Made Tiartini Mudarahayu	194	
Made Tiartini Mudarahayu	260	
Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum	254	
Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum, Ni Putu Tisna Andayani, S.S., M.Hum		213
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati	227	
Ni Putu Darmara Pradnya Paramita	156	
Ni Putu Darmara Pradnya Paramita	249	
Nyoman Dewi Pebryani	170	
Nyoman Dewi Pebryani	301	
Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A	81	
Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana	239	
Wardizal	68	
Yulia Ardiani	222	
Yulia Ardiani	278	
Yulinis	161	
Yulinis	60	





UPT. TIK Institut Seni Indonesia Denpasar  
Diterbitkan oleh Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah Denpasar 80235  
Telp. 0361-227316  
[www.isi-dps.ac.id](http://www.isi-dps.ac.id)