



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

**KECERDASAN DALAM MENGGALI BUDAYA NUSANTARA
SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI**

**GEDUNG CITTAKELANGEN LT. 2 ISI DENPASAR
20 OKTOBER 2016**

**Editor
I Nyoman Suardina**

**PROGRAM STUDI
PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI (S2)
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2017**



ISBN: 978-602-61248-0-7

PROSIDING SEMINAR

“KECERDASAN DALAM MENGGALI BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI”

Penulis

I Ketut Sariada
Ni Made Ruastiti
Ni Wayan Ardini
Ni Wayan Mudiasih
Rinto Widyarto
I Nyoman Suardina

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN
PENDIDIKAN TINGGI REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
PASCASARJANA**



DENPASAR BALI

PROSIDING SEMINAR

"KECERDASAN DALAM MENGGALI BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI"

Penulis

I Ketut Sariada
Ni Made Ruastiti
Ni Wayan Ardini
Ni Wayan Mudiasih
Rinto Widyarto
I Nyoman Suardina

ISBN: 978-602-61248-0-7

Editor :

I Nyoman Suardina

Penyunting:

I Ketut Sariada

Desain Sampul dan Tata Letak :

Wiji Luluk Agustina
I Wayan Nuriarta

Penerbit:

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

Produksi:

Jl. Nusa Indah No.8
Denpasar Timur, 80235
Telp. (0361) 227361:ex:123
email: pasca@isi-dps.ac.id

Distributor Tunggal :

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah No.8
Denpasar Timur, 80235
Telp. (0361) 227361:ex:123
email: pasca@isi-dps.ac.id

Cetakan pertama, Januari 2017

Hak cipta dilindungi undang-undang, dilarang memperbanyak karya tulisan ini dalam dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbayak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 29 ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (Lima Milyar Rupiah)

2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima Ratus Juta Rupiah).



KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan rahmat-Nya kita semua senantiasa diberikan keselamatan dan kesehatan. Atas nama Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar, saya selaku ketua Program Studi Seni mengucapkan terima kasih dan bersyukur atas terlaksananya Seminar Program Studi Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar. Seminar ini diselenggarakan pada hari Kamis 20 Oktober 2016.

Seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar dirancang sebagai suatu pertemuan akademik dan pertukaran ilmu pengetahuan secara berkelanjutan dan diselenggarakan setiap tahun dalam rangka membahas berbagai isu-isu seni yang sedang berkembang pada saat ini. Seminar ini merupakan kelanjutan dari seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar yang telah dilaksanakan pada tahun-tahun sebelumnya.

Melalui seminar ini diharapkan dapat merespon perkembangan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam upaya meningkatkan kecerdasan dan kreativitas seni dalam percaturan global. Seminar ini mengacu pada salah satu penjabaran Visi dan Misi Program Pascasarjana ISI Denpasar yaitu melakukan kegiatan penciptaan dan pengkajian seni berbasis budaya lokal dan nusantara. Dilaksanakannya seminar ini diharapkan melahirkan insan-insan yang cerdas, terampil, dan kompetitif untuk menghadapi persaingan terbuka di era globalisasi saat ini.

Adapun tujuan seminar, yang pertama untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan dapat dipercaya dalam rangka penciptaan dan pengkajian seni. Yang kedua, untuk menginventarisasi berbagai informasi yang terkait dengan penciptaan dan pengkajian seni. Dan yang ketiga, menghimpun isu-isu strategis tentang penciptaan dan pengkajian seni untuk menambah wawasan yang lebih luas dalam bidang seni budaya lokal dan nusantara.

Seminar dijadwalkan selama satu hari tersebut dipandu oleh seorang moderator dan tiga orang narasumber, tema yang diangkat dalam seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar yaitu "Kecerdasan Dalam Menggali Budaya Nusantara Sebagai Sumber Penciptaan dan Pengkajian Seni". Para Narasumber berasal dari berbagai jurusan diantaranya: Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds (Design Mode), Dr. Koes Yuliadi, M.Hum (Film), dan Dr. Silvester Parmadi, S.SKar., M.Hum (Tari), sedangkan moderator yang dipercaya untuk memandu acara tersebut adalah Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si.

Akhir kata, saya tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya seminar ini. Harapan kedepan semoga Program Pascasarjana ISI Denpasar melalui seminar ini mampu melaksanakan visi, misi, serta cita-cita sebagai pusat unggulan seni budaya berbasis kearifan lokal dan berwawasan universal.

Denpasar, 17 Januari 2017

Ketua Program Studi Seni (S2)


Dr. I Ketut Sariada, SST., M.Si.
NIP. 196106091986031001

SAMBUTAN

Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

“Kecerdasan Dalam Menggali Budaya Nusantara Sebagai Sumber Penciptaan dan Pengkajian Seni” cukup menarik diangkat sebagai tema dalam seminar nasional yang diselenggarakan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar. Karenanya perlu diingat kembali kata “Budaya Nusantara” sangat identik dengan tradisi, dalam hal ini, kesenian tradisional nusantara adalah pondasi yang mendasari segala bentuk dan perkembangan kesenian yang selama ini membawa nama Indonesia ke ranah Global. Dengan demikian kesenian nusantara perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya agar tidak terseret oleh terpaan arus globalisasi yang akan mengkaburkan identitas budaya kita.

Perkembangan kesenian di zaman ini penuh dengan pencarian, penggalian ide-ide yang mengedepankan kreativitas dalam proses penciptaan dan pengkajian seni, sehingga melahirkan karya-karya spektakuler yang bermutu tinggi. Di dalam ranah seni pertunjukan, para Etnomusikolog di masa ini berjuang mengangkat citra lokal ke ranah global dengan segala bentuk perkembangannya. Hal ini sangat berkaitan dengan topik seminar, yaitu keindahan budaya nusantara yang terbalut oleh nilai estetika tinggi mampu bersaing dalam dunia global. Dan kenyataannya budaya nusantara sudah mulai mengglobal. Di ranah *visual art* atau seni rupa dan desain dewasa ini terhembus wacana mengenai *Global Art* yang kembali mengambil dan meminjam ikon atau unsur tradisional yang kemudian di visualkan secara kreatif dengan ide-ide “gila”, sehingga disetiap karya-karya yang diciptakan bernuansa lokal dengan peng gayaan baru yang mampu eksis di dalam ranah seni rupa dunia. Hal ini dalam konsep postmodern disebut dengan pendekatan *pasticheya* itu mengangkat dan meminjam kembali bentuk-bentuk teks atau bahasa estetik tradisi yang kemudian dikonstruksi kembali dengan bahasa seni yang baru, kemudian menempatkannya kedalam konteks semangat masakini yang sering disebut dengan seni kontemporer tanpa meninggalkan dan merusak kesenian lokal.

Kiranya perlu saya sampaikan bahwa program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar sudah mampu melahirkan Magister Seni, yang artinya bahwa program ini telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, kendatipun masih banyak hal yang perlu dibenahi. Selaku pimpinan, saya akan mendukung segala bentuk kegiatan akademis yang dilakukan program Pascasarjana dalam hal meningkatkan kualitas lulusan yang mampu menciptakan karya-karya terbaik dan menghasilkan ilmu-ilmu baru dalam bidang seni yang dapat dipertanggungjawabkan nantinya dimasyarakat.

Dengan diselenggarakannya kegiatan seminar nasional yang mengarah pada kecerdasan penggalian budaya nusantara sebagai sumber penciptaan dan pengkajian seni adalah tugas kita untuk mensinergikan kelokalan, nusantara dan global, sehingga terjadinya hibridisasi untuk menciptakan sebuah atmosfer baru dalam berkesenian. Akhir kata, ada suatu permasalahan yang harus di pecahkan, yang menjadi jalan pencerah bagi peserta akademik kita, yang kemudian terangkum dalam satu simpulan.

Hadirnya prosiding seminar nasional “Kecerdasan Dalam Menggali Budaya Nusantara Sebagai Sumber Penciptaan dan Pengkajian Seni” diharapkan mampu menambah kekayaan intelektual akademik melalui karya tulis ilmiah penciptaan dan pengkajian seni Institut Seni Indonesia Denpasar, semoga Pro-

gram Pascasarjana Program Studi Seni mampu memberikan sumbangsuhnya kepada lembaga dalam-merealisasikan visi Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai pusat unggulan seni budaya berbasis kearif-an lokal berwawasan universal.

Denpasar, 17 Januari 2017

Rector Institut Seni Indonesia Denpasar,



Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.SKar., M.Hum

NIP. 196612011991031003

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	5
SAMBUTAN.....	6
KOMODIFIKASI TEKTEKAN CALONARANG DI DESA BATURITI, KERAMBITAN, TABANAN I Ketut Sariada	10
NILAI-NILAI PENDIDIKAN YANG TERKANDUNG DALAM TARI MAGOAK-GOAKAN DI SANGGAR SENI TARI DAN TABUH JELUNG, DESA PEMUTERAN, KABUPATEN BULELENG Ni Wayan Mudiasih.....	14
PERANCANGAN MODEL TARI JANGER LANSIA DI KELURAHAN TONJA DENPASAR Ni Made Ruastiti.....	24
JEJAK MUSIK KERONCONG DI KOTA DENPASAR Dr. Ni Wayan Ardini, S.Sn., M.Si.....	32
PERUBAHAN BENTUK DAN NILAI-NILAI PERTUNJUKAN JOGED BUMBUNG BINA REMAJA DI BANJAR SINDU DESA SAYAN KECAMATAN UBUD KABUPATEN GIANYAR Ni Wayan Mudiasih, Rinto Widyarto, I Kadek Braban.....	43
NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM TARI JANGER SRI KESARI SWARNA BHUMI DI SANGGAR RATU KINASIH, DESA LEMBONGAN, KABUPATEN KLUNGKUNG Rinto Widyarto, Ni Wayan Mudiasih dan I Gusti Suarjana.....	50
CAKRA MANGGILINGAN HUMANISME DALAM KARYA SENI PATUNG ABSTRAK SIMBOLIK Diah Pratiwi.....	58
PERTUNJUKAN GENDER WAYANG PADA PEKAN SENI REMAJA KOTA DENPASAR KAJIAN BENTUK, ESTETIKA, DAN MAKNA Ni Putu Hartini	70
TOKOH SENIMAN BONA I MADE SIJA: SEBUAH BIOGRAFI Ni Wayan Megawati	82
PROSES PEMBUATAN REONG BALEGANJUR PANDE I MADE LANUS DI DESA TIHINGAN, KLUNGKUNG SEBUAH KAJIAN ORGANOLOGI Komang Pande Ary Wibawa.....	99
EKSISTENSI ANJING BALI DEWASA INI DALAM KARYA CIPTA FOTOGRAFI EKSPRESI I Made Adi Dharmawan.....	109
DIKOTOMI PARIWISATA BUDAYA DI KUTA DALAM KARYA FOTOGRAFI DOKUMENTER I Komang Yorda Garmita.....	127
WAVE SEBAGAI KONSEP METAFORA PADA PERANCANGAN OBJEK BEACH CHAPEL SAWANGAN Hence Sahu Silawane, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja.....	139
KAJIAN ESTETIKA DAN MAKNA PADA LOGO YAYASAN DHARMA SENI MUSEUM NEKA I Gst Agung Ayu Widiari Widyaswari, I Nyoman Artayasa, Ida Bagus Kt. Trinawindu.....	150
GANESHA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG MINIMALIS I Nyoman Putrayasa.....	159
FENOMENA HIPERREALITAS PADA FASHION RAMAJA BALI MASA KINI DALAM SENI LUKIS I Putu Gde Wahyu Paramartha.....	166
SEMARE KARAWITAN BEBATELAN KREASI BARU I Gusti Ngurah Alit Supariawan.....	174
DINAMIKA EKOSISTEM HUTAN MANGROVE DESA SUWUNG KAUH SEBAGAI KREASI KEKARYAAN DRAMATARI PRAPAT Ida Ayu Gede Sasrani Widyastuti.....	179

<i>KARYA FILM "MATA" VISUALISASI BIPOLAR DISORDER</i> <i>Epriliana Fitri Ayu Pamungkas, S.Sn., Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes., Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si.....</i>	194
<i>AKULTURASI MUSIK TRADISI BALI DAN BARAT PADA LAGU POP BALI DEWI SARASWATI DALAM ALBUM BALI KUMARA I</i> <i>I Putu Lukita Wiweka Nugraha Putra, I Nyoman Artayasa, Ni Wayan Ardini</i>	207
<i>GARAPAN TARI SAMBARA</i> <i>I Kadek Agus Budiarta</i>	214
<i>ANAK AGUNG GDE BAGUS MANDERA ERAWAN TOKOH SENI KAKEBYARAN</i> <i>DI DESA PELIATAN KECAMATAN UBUD KABUPATEN GIANYAR</i> <i>Ida Ayu Indah Teja Pratami.....</i>	228
<i>ARDAWALIKA</i> <i>Ida Bagus Putu Brahmanta</i>	235
<i>TARI SEKAR JEPUN MASKOT KABUPATEN BADUNG KAJIAN BENTUK, ESTETIKA, DAN MAKNA</i> <i>Made Ratnawati.....</i>	253
<i>KOMPONEN OTOMOTIF SEBAGAI INSPIRASI DALAM MENCIPTAKAN BENTUK BODY GITAR ELEKTRIK</i> <i>N. Suradman</i>	261
<i>GAMELAN SAIH PITU SEKAR LANGON DALAM WAYANG KULIT CENK BLONK BELAYU</i> <i>ANALISIS BENTUK ESTETIS, FUNGSI, DAN MAKNA</i> <i>I Gusti Ngurah Wira Adnyana.....</i>	270
<i>ANTARA TEATER DAN SINEMA</i> <i>Kemungkinan Pengembangan "Adaptasi" di Bali</i> <i>Koes Yuliadi.....</i>	285
<i>PROBABILITAS ESTETIK LEBAH MADU DALAM SENI KRIYA</i> <i>I Nyoman Suardina.....</i>	294
<i>"THE LOST OF WATER CASTLE" SEBUAH RESEARCH FILM DOKUMENTER</i> <i>Wiji Luluk Agustina.....</i>	304

KOMODIFIKASI TEKTEKAN CALONARANG DI DESA BATURITI, KERAMBITAN, TABANAN

I Ketut Sariada

Program Doktor Kajian Budaya
Universitas Udayana, Denpasar, Bali, Indonesia
e-mail: iketutsariada@gmail.com

ABSTRAK

Tektekan Calonarang merupakan sebuah dramatari Calonarang untuk pariwisata model baru, yang dalam penyajiannya diiringi oleh gamelan Tektekan, Pada umumnya masyarakat Bali tidak setuju menampilkan unsur budaya yang bersifat sakral untuk pariwisata. Namun masyarakat Desa Baturiti, justru mendukung komodifikasi Tektekan Calonarang dengan menggunakan barong dan rangda sakral untuk pariwisata. Hal itu menimbulkan berbagai pertanyaan, karena hal itu bertentangan dengan sikap masyarakat Bali pada umumnya. Permasalahan yang dikaji meliputi: (1) mengapa masyarakat di Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan mengkomodifikasikan Tektekan Calonarang dengan menggunakan barong dan rangda sakral untuk pariwisata; (2) bagaimana bentuk komodifikasi Tektekan Calonarang tersebut; (3) apa implikasinya bagi pelaku, masyarakat dan pertunjukan itu sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Masyarakat Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan mengomodifikasikan Tektekan Calonarang dengan barong dan rangda sakral untuk pariwisata dilatari oleh ideologi pasar, ideologi pembangunan, ideologi religi, dan ideologi konservasi; 2) Bentuk komodifikasi Tektekan Calonarang dengan barong dan rangda sakral dalam bentuk prosesi dan pertunjukan Tektekan Calonarang; 3) Implikasi komodifikasi Tektekan Calonarang pada peningkatan pendapatan pelaku, masyarakat (*multiplier effects*), kelangsungan kekuatan magis barong dan rangda tersebut, peningkatan animo pasar/pariwisata, serta sebagai penguat solidaritas sosial masyarakat setempat.

Sebagai temuan baru penelitian ini adalah tidak terjadinya desakralisasi walaupun barong dan rangda sakral itu dikomodifikasikan untuk pariwisata, karena pada setiap penyajiannya masyarakat setempat melakukan upacara penyucian khusus terhadap barong dan rangda tersebut sesuai dengan konteksnya masing-masing.

Kata Kunci: *Komodifikasi, Tektekan Calonarang, Barong dan Rangda Sakral, Ideologi, Pariwisata, dan Budaya Masyarakat Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan.*

PENDAHULUAN

Tektekan Calonarang merupakan sebuah dramatari tradisional Bali yang disajikan dalam konteks pariwisata. Dramatari tersebut sangat unik karena selain menampilkan lakon Calonarang, seni pertunjukan pariwisata itu diiringi gamelan tektekan, sebuah jenis gamelan tradisional Bali terbuat dari bambu berukuran kecil, yang dimainkan den-

gan cara dipukul secara bergantian dengan dinami-ka dan tempo bervariasi. Sebagai salah satu jenis seni pertunjukan pariwisata Bali, *Tektekan* Calonarang merupakan seni pertunjukan yang khas dan berbeda dibandingkan dramatari Calonarang pada umumnya. Pada umumnya dramatari Calonarang dalam konteks pariwisata diiringi gamelan Gong Kebyar. Oleh sebab itu *Tektekan* Calonarang yang berasal dari desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan

itu sangat diminati wisatawan. Oleh karenanya, sebagai salah satu jenis seni pertunjukan pariwisata Tektakan Calonarang itu tidak saja ditampilkan di desa Baturiti, Kerambitan sendiri, tetapi juga disajikan dalam konteks pariwisata hingga ke luar wilayahnya sendiri yakni di daerah-daerah obyek wisata lainnya di Bali.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami komodifikasi Tektakan Calonarang Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan, dengan barong dan rangda sakral untuk pariwisata sebagai salah satu unsur kebudayaan masyarakat Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan yang kini berkembang sebagai identitas budaya dan produk pariwisata desa tersebut. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memahami latar belakang, bentuk dan implikasi komodifikasi Tektakan Calonarang yang menampilkan barong dan rangda sakral untuk pariwisata di Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan.

Manfaat penelitian secara teoretis, penelitian ini diharapkan bermanfaat atau sebagai bahan acuan dalam menambah pengetahuan, khususnya di bidang kajian budaya. Oleh karena adanya temuan konsep, maka dipakai sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya. Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran kepada masyarakat dalam menumbuhkan kepedulian dan apresiasinya terhadap Tektakan Calonarang di Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini mempergunakan pendekatan kualitatif ditinjau dari perspektif culture studies. Lokasi penelitian terletak di Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan. Jenis data: kualitatif didukung juga data kuantitatif. Sumber data: primer dan sekunder. Teknik penentuan Informan

menggunakan Purposive Sampling. Instrumen penelitian yaitu peneliti sebagai instrumen utama dibantu dengan instrumen lain seperti pedoman wawancara, tape recorder, kamera foto dan video. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen, wawancara, kepustakaan. Teknik Analisis Data dilakukan dengan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan sehingga menemukan temuan baru. Teknik penyajian hasil analisis data dilakukan secara informal dibantu dengan penyajian formal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ideologi Di Balik Komodifikasi Tektakan Calonarang

Ideologi yang melatari komodifikasi Tektakan Calonarang yang menampilkan barong dan rangda sakral untuk pariwisata Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan adalah ideologi pasar, ideologi pembangunan, ideologi religi, dan ideologi konservasi.

(a) Ideologi pasar. Tektakan Calonarang yang sering tampil di Puri Anyar Kerambitan dan di hotel-hotel kawasan Nusa Dua dengan mempergunakan barong dan rangda dengan label "sakral" sangat jelas memiliki tendensi kepentingan pasar, sebab dengan melibatkan barong dan rangda sakral dalam pertunjukan Tektakan Calonarang ternyata mampu mengangkat popularitas sekaa Tektakan Calonarang dengan identitasnya tersendiri.

(b) Ideologi Pembangunan terkait dengan aspek peningkatan kesejahteraan masyarakat Desa Baturiti. Pertama, peningkatan kesejahteraan lahir, masyarakat akan memperoleh dampak ekonomi secara langsung. Kedua, peningkatan kesejahteraan batin, mampu menumbuhkan nilai-nilai kesetiakawanan sosial, nasionalisme, cinta terhadap budaya sendiri, toleransi, ramah, sopan santun, dan toleransi tinggi.

(c) Ideologi Religi ditunjukkan dengan mitos yang diyakini dan upacara yang digunakan dalam Tektakan Calonarang. Mitos yang paling diyakini adalah barong dan rangda sungsgungan sebagai penguasir wabah penyakit apabila menimpa masyarakat Baturiti. Dengan keyakinan masyarakat seperti itu akhirnya Tektakan Calonarang sering kali difungsikan sebagai tolak bala, yaitu tari yang diyakini dapat melindungi masyarakat dari kemungkinan mara bahaya.

(d) Ideologi Konservasi ditunjukkan dengan pemeliharaan dan pelestarian Tektakan Calonarang sebagai identitas masyarakat Desa Baturiti yang membedakan antara budaya Bali dengan budaya-budaya lainnya di dunia. Tektakan Calonarang juga sebagai penguat relasi sosial masyarakat. Hubungan patron-client antara pihak puripun dengan masyarakat sekitarnya masih terpelihara dengan baik. Hubungan yang bersifat principle of reciprocity itu kiranya juga merupakan dampak dari keberhasilan pihak puri Anyar Kerambitan dalam mendatangkan wisatawan ke desa tersebut sehingga setiap orang di masyarakat itu mendapat trickle side effect dari acara tersebut.

2. Bentuk komodifikasi Tektakan Calonarang

Komodifikasi Tektakan Calonarang disajikan dalam bentuk prosesi dan bentuk Dramatari Tektakan Calonarang. Bentuk prosesi Tektakan Calonarang yang ditampilkan oleh Puri Anyar Kerambitan yang dirangkai penyambutan tamu melibatkan sedikitnya 300 orang pelaku di setiap penyajiannya. Bentuk pertunjukan Tektakan Calonarang berbentuk dramatari dengan mempergunakan lakon/cerita Calonarang yang berjudul Ni Diah Ratna Mangali.

3. Implikasi Komodifikasi Tektakan Calonarang

Implikasinya pada peningkatan keyakinan

pelaku dan masyarakat setempat terhadap kekuatan magis barong dan rangda tersebut, peningkatan animo pasar, yang tentu berimplikasi pada peningkatan pendapatan ekonomi pelaku, masyarakat setempat. Komodifikasi Tektakan Calonarang juga berimplikasi terhadap pembentukan citra dan identitas pertunjukan Calonarang yang dimiliki desa tersebut. Seringnya Tektakan Calonarang tersebut dipentaskan berimplikasi terhadap konservasi, keberlangsungan Tektakan Calonarang itu, meningkatnya kuantitas pertemuan warga, yang secara tidak langsung berfungsi sebagai pengikat solidaritas sosial masyarakat setempat.

Sebagai temuan baru dalam penelitian ini adalah. 1) Tidak terjadinya desakralisasi terhadap barong dan rangda sakral, karena pada setiap penyajiannya masyarakat melakukan upacara penyucian sesuai dengan konteks pertunjukan. (2) Menguatkan legitimasi puri dengan rakyat. Puri dapat mempertahankan hubungan patron-client, gengsi/wibawa puri yang dalam hal ini dapat menguntungkan bagi masyarakat sekitarnya untuk kepentingan ekonomi dan politik puri. (3) Menguatkan solidaritas dan identitas dengan ikon Tektakan Calonarang, secara sosial budaya mempunyai makna “symbiosis mutualistik” bagi puri, masyarakat di sekitarnya, biro perjalanan wisata (BPW), dan pengayaan bagi khasanah kebudayaan Bali.

Sebagai saran untuk menjaga eksistensi Tektakan Calonarang Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan, agar dalam pertunjukannya tetap menjaga kualitas, sehingga dapat bersaing baik lokal maupun global.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1) Komodifikasi Tektakan Calonarang menggunakan barong dan rangda sakral untuk

pariwisata dilatari oleh ideologi religi, ideologi pasar, ideologi konservasi, dan ideologi budaya.

2) Bentuk komodifikasi Tektakan Calonarang menggunakan barang dan rangda sakral yaitu dalam bentuk prosesi dan Dramatari Tektakan Calonarang.

3) Implikasi komodifikasi Tektakan Calonarang dengan barang dan rangda sakral pada peningkatan keyakinan masyarakat setempat terhadap kekuatan magis barang dan rangda tersebut, peningkatan animo pasar, dan peningkatan pendapatan ekonomi. Juga berimplikasi terhadap konservasi, meningkatnya kuantitas pertemuan warga, yang secara tidak langsung berfungsi sebagai pengikat solidaritas sosial masyarakat setempat.

Temuan Baru Penelitian

(1) Tidak terjadinya desakralisasi pada barang dan rangda sakral untuk pariwisata, karena pada setiap penyajiannya dilakukan upacara penyucian sesuai dengan konteks penyajian barang dan rangda sakral tersebut.

(2) Menguatkan legitimasi puri dengan rakyat. Puri dapat mempertahankan hubungan patron-client, wibawa puri yang dapat menguntungkan bagi masyarakat sekitarnya untuk kepentingan ekonomi dan politik puri.

(3) Menguatkan solidaritas dan identitas Tektakan Calonarang, secara sosial budaya mempunyai makna "simbiosis mutualistik" bagi puri, masyarakat, biro perjalanan wisata (BPW), dan pengayaan bagi khasanah kebudayaan Bali.

Saran

Eksistensi Tektakan Calonarang Desa Baturiti, Kerambitan, Tabanan, agar dalam pertunjukkannya tetap menjaga kualitas, sehingga dapat bersaing baik lokal maupun global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Akhirnya, semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Mahaesa selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan dan penyelesaian disertasi ini. Dengan selesainya disertasi ini, mudah-mudahan bermanfaat sebagai khasanah karya ilmiah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. 2005. *Culture Studies : Teori dan praktik*. Yogyakarta : PT. Bentang Pustaka.
- Picard, Michael, 2006. *Bali, Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata* (Terjemahan). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia – Forum Jakarta-Paris, Ecole Francaise d'extreme-orient.
- Ruastiti, Ni Made. 2008. *Seni Pertunjukan Pariwisata Bali Kemasan Baru Dalam Perspektif Kajian Budaya*. (Disertasi). Denpasar: Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Suandewi, I Gusti Ayu dan A.A. Mayun Artati. 1998. *Tektakan Suatu Bentuk Kesenian Touristik Di Bali*, Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Subrata, I Wayan. 2012. "*Komodifikasi Seni Pertunjukan Barong Di Banjar Denjalan-Batur Desa Batubulan Gianyar Bali*" (disertasi). Denpasar: Universitas Udayana.
- Sulastriani, Ni Wayan. 2001. "*Tari Tektakan Di Desa Kuku Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan*", (Tesis). Denpasar: Program Magister Ilmu Agama Dan Kebudayaan Program Pascasarjana, Universitas Hindu Indonesia Denpasar (UNHI).

NILAI-NILAI PENDIDIKAN YANG TERKANDUNG DALAM TARI MAGOAK-GOAKAN DI SANGGAR SENI TARI DAN TABUH JELUNG, DESA PEMUTERAN, KABUPATEN BULELENG

Ni Wayan Mudiasih, Rinto Widyarto dan Ni Putu Eka Arisanti

Pendidikan Seni Drama Tari Dan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar

Email : mudiasih_w@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pendidikan dan seni sangat erat kaitannya dengan muatan nilai-nilai berupa nilai etika dan estetik. Nilai etika, ilmu tentang baik, buruk serta hak dan kewajiban moral. Nilai estetika, ilmu mempelajari dan membahas tentang segala sesuatu berkaitan dengan keindahan. Nilai-nilai tertanam disepakati oleh masyarakat, organisasi, lingkungan masyarakat mengakar pada kebiasaan, dan kepercayaan.

Penelitian ini membahas awal mula munculnya tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng dan mengulas nilai-nilai pendidikan terkandung dalam tari Magoak-goakan tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui awal mula munculnya tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng dan untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam tari Magoak-goakan tersebut. Hasil penelitian bermanfaat sebagai referensi bagi pembaca atau peneliti selanjutnya dalam menambah ilmu pengetahuan, dan diharapkan dapat memberikan pemahaman atau wawasan tentang nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam tari Magoak-goakan untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Membahas tentang nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam tari Magoak-goakan menggunakan empat teori: teori estetika, etika, nilai dan pendidikan, dan metode yang digunakan yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi. Data diperoleh dan diolah menggunakan pendekatan kualitatif.

Tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng diciptakan pada tahun 2011, yang digarap oleh Nyoman Arya Suryawan, SST. Namanya diambil dari burung gagak, terinspirasi ketika melihat burung gagak dengan lincah dan dinamis tengah mengincar mangsanya. Tari Magoak-goakan dulunya adalah sebuah permainan tradisional Magoak-goakan berasal dari Desa Panji, Kabupaten Buleleng. Tarian ini termasuk tari berkelompok ditarikan oleh penari putri, dipentaskan sebagai tari hiburan semata. Adapun fungsi yang terkandung dalam tari Magoak-goakan ini diantaranya fungsi sosial budaya, fungsi solidaritas, dan termasuk sebagai seni pertunjukkan balih-balihan. Nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada tari Magoak-goakan yaitu nilai etika diantaranya kejujuran atau ketaatan, persatuan, kerakyatan, heroik atau kepahlawanan, dan kepemimpinan. Adapun nilai estetika berupa bentuk tarian, kualitas cerita, dan penampilan atau kostum yang digunakan.

Kata Kunci : *Nilai Pendidikan, Tari Magoak-goakan, Sanggar Tari dan Tabuh Jelung*

Latar Belakang

Pendidikan berlangsung seumur hidup. Usaha pendidikan sudah dimulai sejak manusia lahir dari kandungan ibunya sampai tutup usia. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta mengembangkan sikap dan keterampilan. Pada dasarnya pendidikan merupakan upaya kebudayaan dan pemberdayaan menumbuhkembangkan potensi dan kepribadian peserta didik sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Nashir, 2013:14). Untuk itu pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam menjaga warisan budaya masyarakat yang syarat dengan nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya tersebut dijadikan dasar dalam memberi makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antar anggota masyarakat. Keberadaan budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat dan mengharuskan budaya menjadi sumber nilai-nilai dari pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Nilai adalah sesuatu yang baik yang selalu diinginkan, dicita-citakan dan dianggap penting oleh seluruh manusia sebagai anggota masyarakat (Suratman, 2013:39). Nilai sebagai panduan atau tolok ukur yang digunakan oleh pribadi individu untuk menimbang dan memilih yang baik atau buruk, benar atau salah. Nilai erat hubungannya dengan manusia, baik dalam bidang etika yang mengatur kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari maupun bidang estetika yang berhubungan dengan persoalan keindahan. Nilai pendidikan diarahkan pada pembentukan pribadi manusia sebagai makhluk individu, sosial, dan berbudaya untuk membentuk pribadi seseorang. Menanamkan semua butir nilai tersebut merupa-

kan tugas yang sangat berat (Damayanti, 2014:43). Semua nilai-nilai yang terkandung didalamnya tentu menjadi nilai yang diprioritaskan terutama dalam pembentukan pribadi manusia, karena itu, sesuatu yang dapat dikatakan memiliki nilai apabila berguna dan berharga (nilai kebenaran), baik (nilai moral atau etika), indah (nilai estetika) dan religius (nilai agama).

Saat ini seni tradisi telah banyak dikembangkan kembali dalam bentuk yang lebih menarik sehingga mempunyai nilai tersendiri. Salah satunya Magoak-goakan dahulunya hanya sebuah permainan tradisional, telah dikembangkan menjadi suatu pertunjukan tari. Permainan Magoak-goakan berasal dari Desa Pakraman Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Nama Magoak-goakan diambil dari nama Burung Gagak (Goak yang gagah) yang terinspirasi ketika melihat burung ini tengah mengincar mangsanya. Permainan tradisional ini diperkirakan sudah ada pada masa pemerintahan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti di Buleleng (Suarka, 2011:32). Magoak-goakan merupakan pementasan ulang dari sejarah kepahlawanan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti ketika menaklukkan Kerajaan Blambangan di Jawa Timur.

Pada awalnya Ki Gusti Ngurah Panji Sakti hanya menyaksikan rakyatnya bermain Magoak-goakan. Pemain goak akan diberikan hadiah oleh raja jika berhasil menangkap ekor atau anak ayam dari permainan tersebut. Hal itu menjadi pemicu semangat rakyat untuk ikut berpartisipasi bermain Magoak-goakan. Melihat rakyat antusias mengikuti permainan itu, raja turut ikut berbaur dengan masyarakat. Saat raja bermain, kedudukan raja dalam permainan mempunyai derajat yang sama dengan rakyatnya. Setelah semua pemain berhasil menangkap ekor atau anak ayam, maka tibalah giliran raja untuk menjadi goak. Dan setelah

raja berhasil menangkap ekor atau anak ayam, raja pun berhak meminta imbalan dari rakyatnya. Permintaan raja pada saat itu ialah kesediaan rakyat untuk membantu menggempur Kerajaan Blambangan yang ada di Jawa Timur. Rakyat pun bersorak gembira, permintaan raja tersebut mampu membangun prajurit yang tangguh, sebagai pertahanan kerajaan yang akan dilatih untuk melawan Kerajaan Blambangan.

Permainan Magoak-goakan ini bertema kepahlawanan dan telah menjadi tradisi masyarakat Desa Pakraman Panji, Kabupaten Buleleng. Magoak-goakan biasanya dilakukan setiap perayaan Hari Raya Nyepi tepatnya pada saat Hari Raya Ngembak Geni (sehari setelah Hari Raya Nyepi). Permainan Magoak-goakan di Desa Pakraman Panji termasuk permainan yang dimainkan oleh pemain putra dan pemain putri yang diatur dengan pola lantai membentuk garis lurus berjejer dengan elemen komposisi pengaturan pemainnya berselang-seling (laki-laki dan perempuan). Pemain di depan (pemain goak) harus menangkap ekor atau anak ayam (pemain yang ada di belakang), jika ekor atau anak ayam sudah tertangkap maka permainan Magoak-goakan tersebut dianggap selesai. Permainan tradisional merupakan representasi keinginan suatu kelompok beradab yang di dalamnya terkandung kekayaan tradisi dan nilai-nilai luhur yang dijiwai oleh semangat kebersamaan (Suarka, 2011:4). Permainan Magoak-goakan dimainkan dengan penuh rasa kebersamaan oleh masyarakat Desa Pakraman Panji, Kabupaten Buleleng. Karena tradisi ini sudah turun-temurun dianggap sebagai segala aspek yang mempengaruhi kelangsungan hidup masyarakat dalam kehidupan beragama maupun kehidupan sosial.

Melihat perkembangan, permainan ini dikemas dan dikembangkan menjadi suatu per-

tunjukan tari sebagai wujud estetik dari penciptanya. Permainan Magoak-goakan kini telah memiliki fungsi sebagai hiburan semata, bahkan telah dikemas kedalam bentuk pementasan tari yang dipertontonkan. Tarian ini sudah berkembang di beberapa desa dengan memodifikasi bentuk tarian namun tidak menghilangkan makna permainan itu sendiri. Salah satu desa yang telah mengadopsi tarian Magoak-goakan yaitu Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng. Garapan tari ini diciptakan dengan dituangkan dasar tari Bali, seperti agem, tandang, tangkep. Agem ialah suatu gerak pokok yang tidak berubah-ubah dari satu sikap pokok ke sikap pokok lainnya, tandang ialah cara memindahkan suatu gerakan pokok ke gerakan pokok yang lain, tangkep ialah mimik yang memancarkan penjiwaan tari yaitu suatu ekspresi yang timbul melalui cahaya muka (Djayus, 1980).

Tari Magoak-goakan diciptakan oleh Nyoman Arya Suryawan, SST., yang berasal dari Desa Jagaraga, Kabupaten Buleleng. Tarian ini awalnya diciptakan untuk pementasan pawai dalam rangka HUT Kota Singaraja ke-407 pada tahun 2011 oleh Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran. Tujuan dilaksanakannya pawai untuk melestarikan tradisi yang ada di Kabupaten Buleleng sekaligus mengenang jasa raja Buleleng yaitu Ki Gusti Ngurah Panji Sakti. Sehingga disepakati agar permainan tradisi Magoak-goakan ini ditampilkan dalam pawai dalam rangka HUT Kota Singaraja tersebut. Data ini juga sesuai dengan data yang ada dalam kedua buku Data Kesenian dan Seni-man Kabupaten Buleleng Tahun 2013 dan Data Kesenian dan Seni-man Kabupaten Buleleng Tahun 2014 yang ditulis oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buleleng.

Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung merupakan salah satu sanggar yang berlokasi di Banjar Dinas Yeh Panas, Desa Pemuteran, Kecamatan

Gerokgak, Kabupaten Buleleng dan telah berdiri sejak tahun 2010. Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung dipercayai untuk mewakili Kecamatan Gerokgak menunjukkan kemahiran dan kemampuannya menampilkan tari Magoak-goakan tersebut. Saat itu pencipta ingin menampilkan sesuatu yang berbeda sehingga memiliki ide untuk menciptakan dan mementaskan tari Magoak-goakan ini menggunakan penari putri. Alasan digunakannya penari putri, pertama pencipta ingin menampilkan pementasan yang lain daripada yang lain, karena dimana-mana pementasan tari Magoak-goakan terkenal dengan penari laki-lakinya. Kedua ingin menunjukkan nilai keindahan yang terdapat pada struktur gerak, jika biasanya tari Magoak-goakan yang ditarikan oleh laki-laki gerakannya keras, namun pada tari Magoak-goakan yang ditarikan oleh perempuan gerakannya lebih lembut namun tetap terlihat lincah dan bersemangat. Alasan lainnya dikatakan sedikitnya penari laki-laki yang ada di Desa Pemuteran khususnya di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung. Minat dari masyarakat sangat sedikit mengakibatkan sulitnya mencari penari laki-laki di Desa Pemuteran.

Perkembangan seni di daerah Buleleng Barat saat itu kurang berkembang bila dibandingkan dengan perkembangan seni yang ada di daerah Buleleng Timur. Hal ini disebabkan karena faktor letak geografis yang sebagian besar masyarakat Desa Pemuteran mata pencahariannya sebagai petani dan nelayan, sehingga kurang adanya ketertarikan terhadap perkembangan seni, khususnya seni tari.

Penelitian ini dilakukan di Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng terdapat di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung. Kajian penelitian ini merupakan kajian nilai-nilai pendidikan berupa nilai etika dan nilai estetika yang terkandung dalam tari Magoak-goakan.

Ketertarikan terhadap penelitian pendekatan tentang tari Magoak-goakan ciptaan Nyoman Arya Suryawan SST., memiliki nilai etika dan nilai estetika. Kajian penelitian belum pernah ada yang meneliti. Di samping itu untuk melestarikan tari Magoak-goakan yang merupakan bagian dari tujuan penelitian agar tari ini tetap dipertahankan dan dilestarikan yang syarat dengan nilai pendidikan dan tetap eksis di dunia pendidikan. Selanjutnya diharapkan agar sanggar-sanggar lain juga ikut tergerak melestarikan tari Magoak-goakan, sebagai kekayaan budaya bangsa khususnya di Kabupaten Buleleng.

Pembahasan

Munculnya tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng pertama kali digagas oleh Nyoman Arya Suryawan, SST., atau lebih dikenal dengan nama “Arya Mrenges” berasal dari Desa Jagaraga, Kecamatan Sawan, Buleleng. Nama “Mrenges” sendiri didapatkan dari tingkah laku beliau yang lincah, dan segi bicara yang apa adanya karena masyarakat Buleleng memiliki bahasa akrab yang biasa digunakan dalam sehari-hari, sehingga diberikan nama “Arya Mrenges”.

Pada mulanya tarian Magoak-goakan diciptakan dalam rangka memperingati Hari Ulang Tahun Kota Singaraja yang ke-407 pada tahun 2011. Setiap kecamatan yang ada di Kabupaten Buleleng diwajibkan mementaskan tari Magoak-goakan yang telah dikembangkan sesuai dengan ide garapan setiap kecamatan. Setiap garapan telah diberikan cerita yang menyangkut cerita perjuangan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti di Buleleng. Kecamatan Gerokgak mendapatkan bagian cerita tentang Ki Gusti Ngurah Panji Sakti yang akan pergi berperang ke Blambangan, Jawa Timur dengan prajuritnya yang biasa disebut tru-

na goak. Pada kesempatan itulah Kecamatan Gerokgak menampilkan hal yang berbeda dengan diwakili oleh Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng. Dengan diselenggarakannya pementasan ini bertujuan untuk membangkitkan budaya tradisi yang ada di Buleleng agar tidak punah dan tetap dilestarikan oleh masyarakat Buleleng sendiri.

Nilai-nilai Pendidikan dalam Tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng. Sebagai karya seni, tari Magoak-goakan mengandung pesan atau nilai-nilai yang mampu mempengaruhi perilaku seseorang. Adapun nilai-nilai pendidikan yang dapat ditemukan dalam tari Magoak-goakan adalah sebagai berikut.

1. Nilai Etika

Etika berasal dari bahasa Yunani, yakni ethos. Dalam bentuk tunggal, ethos bermakna tempat tinggal yang biasa, padang rumput, kandang, kebiasaan, adat, akhlak, perasaan, dan cara berpikir (Abdullah, 2015:2). Etika merupakan cabang filsafat yang berbicara tentang tindakan manusia dalam kaitannya dengan tujuan utama hidupnya. Etika mempermasalahkan bagaimana manusia semestinya berbuat dan bertindak. Tindakan manusia itu sendiri ditentukan beragam norma. Etika menyelidiki dasar semua norma moral.

Tingkah laku atau perbuatan yang baik atau mulia yang harus menjadi pedoman hidup manusia dalam ajaran Agama Hindu sering disebut dengan susila. Menyadari peran agama sangat penting bagi kehidupan umat manusia dalam upaya untuk mewujudkan suatu yang bermakna, damai, dan martabat, sehingga yang dapat dikaji dalam tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng ialah nilai etika sesuai dengan ajaran Agama

Hindu meliputi:

a. Kejujuran atau Ketaatan

Unsur kejujuran dan ketaatan dalam tari Magoak-goakan dapat dilihat dari tokoh Raja Ki Gusti Ngurah Panji Sakti saat melihat rakyatnya bermain Magoak-goakan. Beliau berjanji akan memberikan hadiah apapun yang diminta, jika prajurit goak tersebut berhasil menangkap ekor atau anak ayam (prajurit yang berada paling belakang). Setelah prajurit tersebut berhasil, Ki Gusti Ngurah Panji Sakti menepati apa yang telah beliau katakan. Kejujuran dan kebenaran dari sikap Ki Gusti Ngurah Panji Sakti tersebut dapat mencerminkan tindakan yang jujur menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain. Sikap kejujuran dan ketaatan tersebut sangat penting dan harus diterapkan pada lingkungan sekitar.

b. Persatuan

Menurut Suhardana (2006), ajaran ini memberi tuntunan bahwa manusia tidak boleh menyakiti hati siapapun juga dan jangan mengganggu atau merugikan orang lain. Tindakan tanpa kekerasan dalam tari Magoak-goakan dapat dilihat dari tarian yang berlari-lari dan terjatuh berulang kali. Walaupun penari telah terjatuh berulang kali, tidak ada seorangpun yang dirugikan.

Selain menjaga barisan agar tidak terlepas, dalam tari Magoak-goakan juga terdapat sikap saling peduli. Para penari memegang erat teman yang ada didepannya dan saling menjaga satu sama lain. Makna dari persatuan tari Magoak-goakan ini adalah prajurit yang saling menjaga satu sama lain. Hal itu berarti prajurit atau truna goak memegang erat dan saling melindungi antar sesama prajurit, agar berdiri kokoh dan tidak bercerai berai. Sehingga tujuan untuk memenangkan peperangan

melawan Kerajaan Blambangan dapat tercapai.

Adapun implementasi dapat diterapkan terhadap penari, dengan mementaskan tari Magoak-goakan bertujuan untuk memupuk rasa kebersamaan yang harmonis antar sesama penari yang melakukan tarian ini. Perilaku persatuan dan kepedulian yang terkandung dalam tari Magoak-goakan sangat penting dan harus diterapkan pada pribadi masyarakat itu sendiri.

c. Kerakyatan

Kebajikan dan sikap kerakyatan dalam tari Magoak-goakan dapat disimak pada saat Ki Gusti Ngurah Panji Sakti melihat rakyatnya bermain Magoak-goakan, dengan tidak adanya rasa malu beliau ikut langsung dalam permainan tersebut. Masyarakatpun terkejut karena biasanya permainan ini dilakukan oleh masyarakat biasa, namun seorang raja pun ingin ikut bermain. Beliau merupakan orang yang cepat berbaur dan cepat akrab dengan masyarakat. Dengan sikap beliau tersebut bertujuan ingin langsung mendengar dan mengetahui keluh kesah yang dialami rakyatnya. Sehingga dengan sikap ramah tamah, sopan santun, dan murah hati beliau, semua rakyatnya hormat dan menghambakan diri kepadanya. Saat raja ingin rakyatnya berperang menggempur Blambangan, prajurit tidak berpikir panjang, mereka langsung bersorak bersemangat sebagai persetujuan untuk berperang. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Nyoman Arcana dalam wawancaranya pada tanggal 31 Januari 2016 di kediamannya. Sikap kemurahan hati dari Ki Gusti Ngurah Panji Sakti termasuk pendidikan budi pekerti (dharmadana) yang patut ditiru oleh setiap orang.

d. Heroik atau Kepahlawanan

Dalam tari Magoak-goakan ini terdapat unsur politik dengan menggunakan beberapa cara untuk berperang menaklukkan Blambangan. Dapat

disimak dari penari goak berlari-lari dan mengincar ekor atau anak ayam (penari paling belakang). Goak disini dengan usaha dan kerja keras mengincar ekor atau anak ayam tersebut hingga tertangkap. Dapat diartikan sebagai prajurit yang sangat teliti dalam melihat gerak-gerik musuh, walaupun sudah berulang kali terlepas namun akan tetap bangkit dan semangat melawan musuh dalam peperangan sehingga pada akhirnya musuh dapat dikalahkan.

Hal yang sama dilakukan oleh penari paling depan (induk ayam) dengan kerja kerasnya menghalangi goak yang ingin mengincar ekor atau anak ayam (penari paling terakhir). Dengan berlari-lari, penari depan menjaga dan melindungi ekor atau anak ayam agar tidak tertangkap oleh penari goak. Nilai heroik atau kepahlawanan yang terkandung dalam tari Magoak-goakan ini dapat diterapkan kepada masyarakat untuk selalu berusaha dengan kerja keras agar mendapatkan hasil yang ingin dicapai.

e. Kepemimpinan

Menurut Suhardana (2006), keluhuran budi hanya bisa tercipta dengan perbuatan yang baik dan mulia. Keluhuran budi akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dikemudian hari. Perbuatan yang baik dan mulia dalam tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran dapat dilihat dari sikap budi luhur sang raja yang merakyat, baik, dan bisa mengarahkan, mengayomi rakyatnya sehingga dapat bersatu dan tidak bercerai berai. Dapat dilihat juga dari penari depan sebagai pemimpin yang selalu siaga menjaga barisan dan ekor atau penari paling belakang agar terhindar dari incaran goak (musuh), hal ini termasuk sifat dari seorang prajurit. Dengan sikap kepemimpinan dan keluhuran budi sang raja selalu menjaga dan melindungi

rakyatnya, dapat memberi nilai perilaku yang sangat mulia untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Nilai Estetika

Nilai estetika merupakan bagian dari kajian ilmu filsafat yang menelaah dan membahas aspek-aspek keindahan sesuatu, yaitu mengenai rasa, sifat, norma, cara menanggapi, dan cara membandingkannya dengan menggunakan penilaian perasaan (Muhammad, 2005:112). Sesuatu yang dapat dikatakan memiliki rasa keindahan adalah rasa yang diterima oleh hati nurani sebagai hal yang menyenangkan, menggembirakan, menarik perhatian, dan tidak membosankan.

Tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran dapat membangkitkan semangat bagi penari dan masyarakat yang menontonnya pun akan ikut merasakan rasa gembira. Menurut Luh Yesi Anggreni (salah satu penari tari Magoak-goakan) saat wawancara pada tanggal 15 Juli 2016 di kediamannya menjelaskan bahwa saat menarikan tari Magoak-goakan merasa senang karena mendapatkan posisi paling depan berusaha menjaga barisan, selain itu juga merasa bersemangat saat aksi berkejar-kejaran dengan penari goak.

Masyarakat yang menonton pun akan ikut merasakan kegembiraan saat melihat aksi kejar-kejaran yang dilakukan penari goak yang ingin menangkap penari ekor atau anak ayam (penari berada paling belakang) hingga para penari terjatuh berulang kali, kemudian bangkit lagi dan berkejar-kejaran, akhirnya penari ekor atau anak ayam dapat tertangkap oleh penari goak. Melihat penari berlari-lari hingga terjatuh dan didukung juga dengan iringan gamelan baleganjur yang membangkitkan suasana membuat penonton bersorak gembira. Dari hal tersebut tari Magoak-goakan di

Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran dapat menghibur dan menarik perhatian penonton sehingga pertunjukan tersebut tidak membosankan.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh Djelantik (1999), estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan. Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian.

Tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran termasuk keindahan buatan manusia. Tarian ini merupakan karya seni yang diciptakan sebagai bentuk atau wadah ekspresi sebagai penyaluran perasaan. Gagasan atau ide yang muncul dari Nyoman Arya Suryawan, SST., sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda. Hal tersebut tidak mengubah nilai estetika yang terkandung didalamnya (wawancara Nyoman Arya Suryawan pada tanggal 15 Januari 2016 di kediamannya). Walaupun dengan kemampuan menari yang terbatas, para penari berusaha semaksimal mungkin dalam bergerak.

Menurut Djelantik (1999,) semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar diantaranya, wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan, penyajian. Hasil pengamatan secara langsung di lapangan bahwa tari Magoak-goakan di tarikan secara berkelompok dibawakan oleh sejumlah penari putri dengan busana menggunakan celana berwarna jingga, dikombinasikan dengan kamen prada yang berwarna berwarna biru. Kemudian menggunakan angkin yang disesuaikan dengan warna celana, rempel yang berwarna emas, dan tutup dada dengan warna merah muda. Tidak terlupakan hiasan pada tangan yaitu memakai gelang kanan, dan

riasan kepala yang disebut gelungan dengan memadukan warna merah muda dan emas.

Penampilan tari Magoak-goakan terlihat nilai keindahannya dari salah satu unsur pendukungnya seperti tata busana atau kostum. Tata busana dalam tari Magoak-goakan ini disesuaikan dengan konsep garapan yang ditampilkan baik desain busana maupun warnanya. Diperhatikan warna busana tari Magoak-goakan dari atas hingga bawah terlihat harmonis dan serasi. Perpaduan warna yang diperlihatkan dominan warna sekunder seperti warna jingga yang dipadukan dengan kamen prada berwarna biru sangat menonjolkan paduan warna yang serasi. Dengan warna yang cerah dapat diketahui perpaduan warna tersebut mencerminkan penari yang ceria, semangat, dan bergembira. Karena warna jingga memberi kesan perasaan riang, menarik perhatian.

Desain kostum yang digunakan telah disesuaikan dengan peranan yang dibawakan, disesuaikan dengan gerak penari yang memiliki karakter dan peranannya masing-masing. Desain kostum yang digunakan pada penari tari Magoak-goakan tercatat dari hiasan kepala menggunakan gelungan yang mendekati gelungan prajurit, hiasan badan menggunakan angkin, tutup dada, rempel warna keemasan dan pending digunakan pada pinggang. Badan bagian bawah menggunakan celana tiga perempat warna jingga, ukuran ini untuk memudahkan penari tidak kesulitan dalam bergerak, disesuaikan juga dengan karakter yang dibawakan yaitu sebagai prajurit. Dan dilengkapi dengan kain atau kamen untuk menutupi badan bagian bawah. Sisi keindahan yang terkandung pada kostumnya dapat dilihat dari kombinasi warna dan desainnya.

Kualitas tari Magoak-goakan terletak pada cerita yakni tokoh kuat dan berkarisma yang memiliki jiwa kepemimpinan dengan kedisiplinan yang tinggi, usaha yang tanpa menyerah

dan mewujudkan suasana yang demokratis yaitu Ki Gusti Ngurah Panji Sakti. Beliau berjuang melawan Kerajaan Blambangan bersama truna goak dan saat pertempuran Ki Gusti Ngurah Panji Sakti memenangkannya dan dapat menguasai daerah Blambangan, Jawa Timur. Berkat kekuatan dan kegigihannya sehingga beliau disebut dengan sebutan “Singa Ambara Raja” yang kini telah menjadi lambang kota Singaraja. Dinamai Singaraja karena mengandung arti dipimpin oleh seorang raja yang gagah perkasa laksana singa dan raja yang dimaksud ialah Ki Gusti Ngurah Panji Sakti (Simpen, 2003:38). Patung singa bersayap ini memiliki makna raja Ki Gusti Ngurah Panji Sakti yang dulunya sempat berkuasa dan melambangkan sebagai raja hutan. Karena kerajaan yang berada dibawah pimpinan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti ini merupakan kerajaan yang sempat melebarkan kekuasaannya hingga Pulau Jawa.

Wujud pada tari Magoak-goakan termasuk tari tradisi dalam kreasi ciptaan baru. Tari kreasi baru merupakan jenis-jenis tari ciptaan baru yang pola penggarapannya bertitik tolak pada tari tradisi (Tim Penyusun, 2013:4). Dari pengamatan langsung di lapangan tari Magoak-goakan terinspirasi dari permainan tradisi Magoak-goakan yang ada di Desa Pakraman Panji, Buleleng. Tidak jauh dari permainan tradisi Magoak-goakan yang ada di Desa Panji, tari Magoak-goakan ini ditarikan berkelompok oleh 20 orang penari putri. Pada awal tarian para penari menari serentak kemudian pada pertengahan tarian penari diatur berjejer ke belakang membentuk garis vertikal. Dengan saling memegang badan atau pinggang penari yang ada didepannya. Penari goak dan penari ekor atau anak ayam saling berkejar-kejaran, setelah penari ekor atau anak ayam tertangkap, tarian dianggap selesai. Tarian ini dikemas sedemikian rupa sehingga terlihat baru tanpa mengindahkan makna-makna

yang terkandung didalamnya.

Penutup

Penjelasan pada bagian pembahasan dapat disimpulkan bahwa tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran merupakan salah satu seni pertunjukan yang ditarikan berkelompok atau massal oleh penari putri. Tarian ini diciptakan pada tahun 2011 oleh Nyoman Arya Suryawan, SST., berasal dari Desa Jagaraga. Tari Magoak-goakan terinspirasi dari perjuangan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti yang akan menggempur melawan Kerajaan Blambangan, Jawa Timur.

Dalam tari Magoak-goakan ini dibentuk sebuah barisan ke belakang, dan saling berpegangan antara penari yang ada didepannya. Adapun posisi tari Magoak-goakan yakni, penari yang paling depan bertugas untuk menangkap ekor yang ada paling belakang. Fungsi yang terkandung di dalam tarian ini yakni, untuk menjalin rasa persatuan, persaudaraan, rasa tanggungjawab bersama sebagai faktor utama dalam pembangunan, dan tercapainya masyarakat yang adil. Dilihat dari jumlah penari yang ditarikan massal dalam tari Magoak-goakan, dapat diukur seberapa besar kekuatan prajurit atau truna goak, dan sifat gotong royong demi tercapainya masyarakat adil dan sejahtera. Dari fungsi solidaritas, dimana para penari dituntut untuk bekerja keras untuk menyerang Kerajaan Blambangan, saling membantu, dan membagi suka maupun duka, memperdalam rasa kekerabatan di antara masyarakat yang ikut melakukannya. Tari Magoak-goakan mempunyai tujuan untuk memupuk rasa persatuan dan kesatuan. Makna dari tari Magoak-goakan yakni, dengan kreativitas dari seorang pemain sulit untuk diterka arah gerakannya. Serta dalam tari Magoak-goakan diiringi dengan alunan baleganjur untuk memotivasi para penari agar tetap bersemangat untuk mengikuti pertun-

jukan ini. Tari Magoak-goakan termasuk seni tari balih-balihan yang dipertunjukkan sebagai tari yang dipertontonkan bersifat inovasi bahkan mengandung seni yang penuh dengan nilai hiburan.

Adapun nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam tari Magoak-goakan di Sanggar Seni Tari dan Tabuh Jelung, Desa Pemuteran, Kabupaten Buleleng meliputi nilai etika dan nilai estetika. Nilai etika yang terkandung dapat dilihat dari tindakan atau sikap perilaku yang sesuai dengan ajaran Agama Hindu. Nilai pendidikan yang dapat ditemukan dalam tari Magoak-goakan yaitu nilai kejujuran atau ketaatan, persatuan, kerakyatan, heroik atau kepahlawanan, dan kepemimpinan. Dengan sikap atau tindakan yang sesuai norma-norma dan nilai-nilai yang baik dan benar agar terciptanya kebahagiaan hidup. Terdapat juga nilai estetika (keindahan) yang terkandung dalam Tari Magoak-goakan terlihat pada bentuk tarian yang ditarikan massal atau berkelompok, busana yang mempertegas penampilan dan kualitas cerita dari Ki Barak Panji Sakti sebagai raja Buleleng yang berjiwa kepemimpinan, memiliki kedisiplinan yang tinggi, usaha tanpa menyerah, dan mewujudkan suasana yang demokratis sehingga pemerintahannya mendapat kepercayaan dan dukungan secara penuh, didasari rasa ketulus ikhlasan. Dalam Tari Magoak-goakan juga terdapat aksi kejar-kejaran yang dilakukan penari sehingga terlihat posisi yang berliku-liku seperti ular. Melihat penari yang berlari-lari saling mengejar sehingga terjatuh, membuat para penonton yang menyaksikan pementasan akan merasakan rasa kegembiraan. Nilai-nilai yang tertanam dan disepakati oleh masyarakat, organisasi, lingkungan masyarakat yang mengakar pada suatu kebiasaan dan kepercayaan.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, Rudia, dkk., 2004. *Dasar-dasar Agama*

- Hindu. Jakarta: Lestari Karya Megah. Kebudayaan Daerah.
- Arini, Ni Ketut. 2012. *Teknik Tari Bali*. Denpasar: Yayasan Tari Bali Warini.
- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar Bali.
- Djayus, Nyoman. 1980. *Teori Tari Bali*. Denpasar: CV. Sumber Mas Bali.
- Dharna, I Gede. 1984. *Seni Permainan "Me goak-goakan"*. Singaraja: Pemerintah Provinsi Dati I. T.T.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Djelantik, A.A.A.M. 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gorda, I Gusti Ngurah. 2004. *Kepemimpinan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti alam Perspektif Era Kesejagatan*. Singaraja: Astabrata Bali Denpasar bekerjasama dengan STIE Sathya Dharma Singaraja.
- Hadi, Sumandiyo. 2000. *Seni dalam Ritual Agama*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.
- Hasbullah, 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Jayanuari, Kadek Ella Sri. 2014. Skripsi: "*Tari Dewa Ayu di Desa Pemuteran Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng: Kajian Struktur Dan Fungsi*". Denpasar: ISI Denpasar.
- Nashir, Haedar. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Oka Windu, Ida Bagus, dkk., 1986. *Permainan Rakyat Daerah Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi
- Soedarsono, R. M. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan Dan Seni Rupa*. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Simpem, I W. 2003. *Riwayat Kerajaan Buleleng (Buku Sejarah Ki Barak Panji Sakti)*. Surabaya: SIC.
- Suhardana, K.M. 2006. *Pengantar Etika dan Moralitas Hindu: Bahan Kajian Untuk Memperbaiki Tingkah Laku*. Surabaya: Paramita.
- Sundari, Oky Sri. 2007. Skripsi: "*Drama Tari Me goak-goakan di Desa Pakraman Panji Kabupaten Buleleng: Kajian Struktur Dan Fungsi*". Denpasar: ISI Denpasar.
- Suarka, Nyoman, dkk., 2011. *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Udayana University Pers Kampus Universitas Udayana Denpasar.
- Tim penyusun. 2013. *Data Kesenian dan Seniman Kabupaten Buleleng Tahun 2013*. Buleleng: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buleleng bekerjasama dengan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- . 2014. *Data Kesenian dan Seniman Kabupaten Buleleng Tahun 2014*. Buleleng: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buleleng bekerjasama dengan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Yudabakti, I Made. Watra, I Wayan. 2007. *Filsafat Seni Sakral dalam Kebudayaan Bali*. Surabaya: Paramita.

PERANCANGAN MODEL TARI JANGER LANSIA DI KELURAHAN TONJA DENPASAR

Ni Made Ruastiti

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail. nimaderuastiti@gmail.com

ABSTRAK

Tari Janger Lansia merupakan sebuah model seni pertunjukan yang dirancang khusus untuk para lansia, mulai dari koreografi, tata rias busana, maupun iringan musik tari pertunjukan tersebut. Model seni pertunjukan ini penting untuk diciptakan mengingat bahwa selama ini para lansia sering diberikan model seni pertunjukan yang kurang sesuai dengan kondisi fisiknya.

Berbagai permasalahanpun terjadi khususnya terkait dengan tempo, tata rias busana, durasi maupun kekuatan fisik para lansia itu dalam membawakan tari pertunjukan tersebut. Akibatnya para lansia itu tidak tertarik lagi untuk berkesenian. Tujuan riset ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan tentang ketidaksesuaian model pertunjukan itu bagi para lansia. Riset ini dilakukan di Kelurahan Tonja, Denpasar dengan mempertimbangkan jumlah dan potensi berkesenian para lansia di daerah tersebut memadai.

Perancangan model pertunjukan ini dilakukan dengan menggunakan metode implementatif partisipatoris yang mengutamakan kerjasama antara tim periset dengan para pihak terkait mulai dari pelaksanaan sosialisasi rancang bangun model, implementasi model, hingga uji coba model.

Berdasarkan seluruh tahapan riset itu dihasilkan luaran berupa : model Tari Janger Lansia, artikel, buku ajar, dan HKI. Dengan terciptanya model pertunjukan ini para lansia tersebut menjadi bergairah kembali dalam berkesenian, yang secara tidak langsung berimplikasi pada peningkatan kualitas kesehatan mereka melalui kegiatan berkesenian.

Kata kunci : *perancangan, model pertunjukan, koreografi, tampilan/tata rias busana, iringan musik, Tari Janger Lansia.*

I. PENDAHULUAN

Tari Janger Lansia merupakan sebuah model seni pertunjukan yang dirancang khusus untuk para lansia, mulai dari koreografi, tampilan/ tata rias busana, maupun iringan musik tarinya. Model seni pertunjukan ini penting untuk diciptakan mengingat bahwa selama ini para lansia itu sering diberikan model seni pertunjukan yang kurang sesuai dengan kondisi fisiknya. Berbagai problematikpun dihadapi oleh para lansia tersebut terutama menyangkut masalah tampilan/tata rias busana, koreografi, durasi, maupun tempo iringan

musik tari yang dibawakan tersebut, yang dianggap kurang representatif bagi mereka yang telah lanjut usia. Akibatnya para lansia itu tidak tertarik lagi untuk berkesenian.

Tari Janger sesungguhnya merupakan sebuah model pertunjukan yang diciptakan khusus untuk kaum remaja. Hal itu dapat dilihat dari tampilan/tata rias busana, koreografi, maupun iringan musik tarinya. Namun di Kelurahan Tonja model seni pertunjukan itulah yang pernah diterapkan kepada mereka. Akibatnya berbagai permasalahanpun terjadi khususnya menyangkut ketidaksesuaian model pertunjukan itu bagi kondisi fisik

para lansia tersebut. Agar para lansia itu tertarik dan bergairah kembali untuk berkesenian maka dilakukan riset perancangan model ini dengan membuat rancang bangun khusus untuk para lansia tersebut.

Sebagaimana telah diuraikan bahwa para lansia atau masyarakat lanjut usia yang berusia rata-rata di atas 60 tahun tersebut fisiknya sudah tidak sekuat muda dahulu. Hardywinoto dan Setiabudhi (1999) mengatakan bahwa lansia pada umumnya digolongkan pada kelompok masyarakat yang sudah tidak produktif lagi untuk mencari nafkah untuk memenuhi keperluan hidupnya sendiri, karena menurunnya kemampuan akal dan fisik yang bersangkutan Sebagaimana dikatakan oleh Darmono (2004) bahwa ketika manusia mencapai usia dewasa, ia mempunyai kemampuan fisik yang prima sehingga mereka dapat melakukan reproduksi dan melahirkan anak. Namun, seiring bertambahnya usia, kondisi fisik mereka pun berubah, satu-per-satu anggota tubuhnya mulai kehilangan fungsinya, kemudian mati.

Perilaku dan perubahan sikap mereka yang seakan tidak siap menerima kondisinya yang baru tersebut sebagai frase kehidupan yang manusiawi. Namun kondisi seperti itu memang tidak berlaku bagi semua orang. Masih banyak ada orang yang meskipun telah tergolong berusia lanjut namun masih tetap memiliki semangat tinggi untuk berkarya dan meneruskan tradisi maupun hobinya. Sebagaimana para lansia di kelurahan Tonja, yang tampak masih semangat untuk mengembangkan kreativitas berkeseniannya baik secara individu maupun kelompok. Para lansia di daerah tersebut menganggap bahwa usia lanjut tidak merupakan faktor penghambat untuk melakukan kreativitas seni. Justru dengan usia lanjut mereka menganggap lebih matang dalam berkesenian, khususnya seni pertunjukan tradisonal. Kekhawatirannya ter-

hadap kemampuan fisik ternyata dikalahkan oleh semangat mereka untuk menunjukkan kebolehannya dalam berkesenian.

Hasratnya yang begitu tinggi untuk berkesenian tampaknya tidak bertepuk sebelah tangan, karena pada perayaan hari jadi Pemerintah Kota Denpasar pada tahun 2012, mereka diberikan pembinaan seni berupa pelatihan Tari Janger. Namun karena model seni pertunjukan yang diterapkan kepada mereka itu tidak sesuai dengan kondisi fisik mereka, maka seni pertunjukan itupun akhirnya tidak berkelanjutan lagi. Untuk memecahkan permasalahan itu para seiman lansia dari Kelurahan Tonja menjalin kerjasama dengan tim periset untuk menciptakan model seni pertunjukan khusus untuk para lansia.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka melalui riset terapan ini dilakukan perancangan model seni pertunjukan khusus untuk para lansia tersebut. Perancangan model dilakukan dengan mengembangkan salah satu potensi berkesenian mereka yaitu Tari Janger. Oleh sebab itu, model pertunjukan baru yang dibuatkan khusus untuk para lansia itu disebut Tari Janger Lansia.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan model Tari Janger Lansia ini adalah metode implementatif partisipatoris yang mengutamakan kerjasama antara tim periset dengan para seiman lansia di Kelurahan Tonja. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa perancangan model pertunjukan dilakukan dengan mengembangkan salah satu potensi berkesenian mereka yaitu Tari Janger. Hal itu dilakukan dengan mempertimbangkan konten pertunjukan berupa ragam gerak, gending, komposisi pertunjukan tersebut paling banyak telah diketahui oleh para lansia tersebut.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa

dalam perancangan model seni pertunjukan lansia ini dilakukan kerjasama dengan para pihak terkait, khususnya dengan para seniman lansia yang akan menggunakan luaran dari hasil riset ini. Selain dalam menentukan materi, kerjasama itupun dilakukan pada sosialisasi model, implementasi model, hingga uji coba model.

Agar hasil dari riset ini betul-betul sesuai dengan tujuan penelitian, sosialisasi model, implementasi model dan uji coba model dilakukan dengan sangat ketat sesuai dengan rencana. Perancangan model seni pertunjukan ini dilakukan oleh tim periset dibantu oleh beberapa tenaga lapangan yang memiliki bidang keahlian terkait dengan seni pertunjukan.

Dengan metode itu diharapkan para seniman lansia tersebut dapat menyerap, menerima, bahkan menggunakan luaran atau hasil riset ini karena sejak awal hingga akhir kegiatan ini mereka dilibatkan dalam kegiatan ini.

Untuk mewujudkan hasil yang maksimal, kegiatan ini dilakukan secara bertahap: (1) sosialisasi model; (2) implementasi model; dan (3) uji coba model. Pada masing-masing tahap kegiatan tersebut dilakukan dengan menggunakan metode dan mekanisme tersendiri. Metode khusus digunakan dalam hal ini adalah observasi partisipasi, wawancara, termasuk diskusi kelompok terfokus (FGD), sementara implementasi bentuk dan koreografi Tari Janger Lansia ini dilakukan dengan metode implementatif partisipatoris dan pelatihan model.

Sebelum mengimplementasikan rancang bangun model, dilakukan sosialisasi terlebih agar para lansia dapat memahami tujuan dan manfaat model pertunjukan yang akan diterapkan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh tim periset dengan menghadirkan para tokoh masyarakat, para lansia, pelatih kesenian yang ada di desa tersebut.

Sebagaimana telah diungkapkan bahwa setelah implimentasi model Tari Janger Lansia dilakukan uji coba model. Uji coba model merupakan tahap akhir dari proses atau tahapan riset yang dilakukan. Uji coba model dilakukan dengan mementaskan model seni pertunjukan ini. Pementasan atau uji coba model merupakan evaluasi perancangan model seni pertunjukan yang telah dihasilkan.

III. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil riset yang bertujuan untuk mendapatkan luaran berupa model pertunjukan Tari Janger Lansia yang sesuai dengan kondisi fisik seniman lansia dilakukan beberapa langkah riset. Diawali dengan sosialisasi rancang bangun model dilanjutkan dengan implementasi rancang bangun model dan di akhiri dengan uji coba model pertunjukan.

Beberapa variabel pertunjukan yang disosialisasikan antara lain koreografi, ragam gerak, tampilan/tata rias busana, maupun iringan musik tarinya sesuai dengan kondisi fisik para seniman lansia diuraikan. Model pertunjukan Tari Janger Lansia ini dapat diharapkan berkembang secara berkelanjutan karena dirancang berdasarkan potensi berkesenian mereka.

Sebagai wujud dari implementasi rancang bangun model Tari Janger Lansia, tim peneliti melakukan pelatihan yang melibatkan tim periset dan seniman lansia di Kelurahan Tonja. Luaran yang dihasilkan dari implemntasi rancang bangun model tersebut berupa model pertunjukan Tari Janger Lansia yang sesuai dengan kondisi fisik para seniman lansia.

Tahap akhir dari perancangan model Tari Janger Lansia ini adalah uji coba model. Uji coba dilakukan dalam bentuk pementasan pertunjukan Tari Janger Lansia yang telah mengalami peruba-

han model dari model pertunjukan Tari Janger remaja menjadi model pertunjukan Tari Janger Lansia. Sesuai dengan kondisi fisik mereka tampak membuat para seniman lansia merasa lebih ringan dan mudah mereka lakukan. Hal ini secara tidak langsung berimplikasi pada peningkatan kualitas kesehatan mereka baik lahir maupun batin. Para seniman lansia itu tampak senang dan bangga dengan kemampuan berkesenian.

Berkembangnya rasa bangga yang diiringi menguatnya posisi Tari Janger Lansia ini dapat mendorong para seniman lansia untuk terus mengaktualisasi diri melalui kegiatan olah raga menari tersebut. Mereka tampak sangat semangat mempelajari dan mengaktualisasikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam seni pertunjukan itu. Pengaktualisasiannya ini berpotensi besar bagi penguatan identitas budaya daerah tersebut baik di kalangan mereka sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Identitas budaya dapat terbangun atas dasar konfigurasi nilai-nilai budaya yang sering dilakukan oleh masyarakatnya.

Sebagaimana identitas budaya yang diwujudkan melalui model pertunjukan Tari Janger Lansia yang dihasilkan berbasiskan riset sejak tahun 2013 hingga tahun 2016 ini. Berdasarkan analisis data dihasilkan luaran berupa rancang bangun Model Tari Janger Lansia yang konstruksinya dapat diamati dari tampilan/tata rias busana, koreografi dan ragam gerak, serta iringan musik tarinya antara lain, sebagai berikut.

3.1 Tampilan/Tata Rias Busana Tari Janger Lansia.

Tampilan/tata rias busana Tari Janger Lansia dirancang sesuai dengan kondisi fisik mereka mulai dari tata rias wajah hingga tata busana yang digunakan. Sebagaimana telah diuraikan bahwa konsep pertunjukan Tari Janger Lansia tidak jauh berbeda dengan Tari Janger Remaja yaitu sama-sa-

ma bertemakan tari pergaulan (social dance). Oleh sebab itu pertunjukan Tari Janger Lansia juga ditarikan oleh penari yang berperan sebagai penari laki-laki disebut Kecak dan penari perempuan disebut Janger.

Busana Tari Janger Lansia dirancang sebagai berikut : menggunakan hiasan kepala berupa gelungan Janger dari kulit sapi dilapisi prada berwarna keemasan berbentuk segitiga, baju, kain, ikat pinggang berupa selendang, dan dilengkapi properti kipas. Sementara busana penari Kecak dirancang menggunakan busana terdiri atas kain kekancutan, sabuk prada sebagai ikat pinggang, dan udeng sebagai hiasan kepala dari kulit sapi dilapisi prada berwarna keemasan.

Tata rias wajah seluruh penari dirancang menggunakan tata rias wajah panggung putri dan putra halus. Warna dan garis-garis yang digunakan dalam tata rias wajah penari adalah garis-garis dengan bentuk melengkung, simbol karakter tari halus. Begitu pula warna yang digunakan dominan terang sebagai simbol gembira dan rasa suka cita.

3.2 Koreografi Tari Janger Lansia

Berdasarkan riset yang telah dilakukan dihasilkan luaran berupa rancang bangun model pertunjukan Tari Janger Lansia yang koreografinya dibuat sesuai kondisi fisik para lansia tersebut antara lain sebagai berikut.

Pembukaan

Pertunjukan Tari Janger Lansia diawali dengan tabuh pembukaan yang hanya berupa suara-suara gamelan. Lagu-lagu pembukaan berupa batel tetamburan atau lagu pengalang.

Pepeson

Pertunjukan Tari Janger Lansia dimulai

dengan nyanyian-nyanyian dan tarian bersama dari seluruh penari Janger dan Kecak dengan formasi garis oval menghadap ke depan, tepat di depan pintu masuk (gapura) arena tari. Selanjutnya masuk iring-iringan Janger yang dibagi menjadi dua baris. Setelah Janger duduk lalu disusul dengan masuknya Kecak dan di arena tari mereka membentuk formasi saling berhadap-hadapan. Dengan demikian foemasi mereka adalah membentuk garis segi empat dengan arah hadap penari semuanya menghadap ke dalam arena tari.

Pejangeran

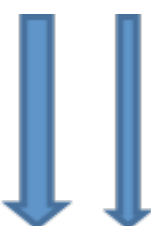

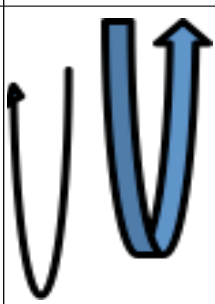



Pada bagian ini Kecak maupun Janger menari dan menyanyi saling bersahut-sahutan bersama-sama dalam suasana gembira. Pada bagian pejangeran

ini penari Kecak berpindah tempat yakni duduk berhadap-hadapan dengan penari Janger. Setelah bagian Pejangeran ini selesai maka penari Kecak maupun penari Janger merubah posisi menjadi duduk dua baris di sisi-sisi arena tari sehingga penari yang tampil berikutnya mempunyai ruang gerak yang lebih luas.

Penutup

Pertunjukan Janger ditutup dengan tarian Janger dan Kecaknya yang pada tahap ini para penari menyanyikan lagu permohonan maaf dan selamat tinggal kepada penonton sambil berjalan membentuk dua barisan perlahan-lahan meninggalkan arena tari.

Struktur dan Ragam Gerak Pertunjukan Tari Janger Lansia

NO	Ragam Gerak	Pola Lantai Gerakan Lokomotif	Pola Lantai Gerakan Non Lokomotif
I	<ul style="list-style-type: none"> • gerak lokomotif 4x8 • gerak non lokomotif berupa gerakan : ulap2, ngenjet, ngelung, seledet, ulap2 sebanyak 4x8 duduk hadap ke depan (ngenjet , ngagem, ngelung, seledet) 4x8 • gending-gending janger 1x 		
II	<ul style="list-style-type: none"> • gerak lokomotif berupa berjalan membuat formasi sebanyak 4x8 • gerak non lokomotif hadap-hadapan dengan gerakan ulap2, agem, seledet sebanyak 4x8 • gending-gending jenger 2x 		
III	<ul style="list-style-type: none"> • gerak lokomotif berupa berjalan membuat formasi berhadap-hadapan sebanyak 4x8 • hadap depan dengan ragam gerak ulap2, nyalud, agem seledet sebanyak 4x8, berhadap-hadapan sebanyak 4x8 • gending-gending janger 2x 		

Ragam Gerak Tari Janger Lansia

Ragam gerak yang digunakan dalam model Tari Janger Lansia adalah ragam gerak tari tradisional Bali seperti ragam gerak tari putri ngegol, ngenjet, ulap-ulap, nyalud, ngembat, piles. Sementara ragam gerak penari Kecak digunakan antara lain malpal, agem, dan beberapa ragam gerak tari pencak silat. Ragam gerak tari ini dipadukan sehingga melahirkan ragam gerak tari yang khas. Sedangkan posisi dan pola lantai model Tari Janger Lansia dirancang dengan posisi berdiri dan duduk di atas kursi.

3.3 Iringan Musik Tari Janger Lansia

Iringan musik tari yang digunakan dalam model pertunjukan Tari Janger Lansia ini adalah gamelan Batel atau Tetamburan dan Gender Wayang. Para seniman lansia tersebut selain menari juga menyanyikan gending-gending yang lirik dan melodinya dibuat dengan suasana gembira. Sambil bernyanyi saling bersahut-sahutan mereka menari penuh dengan rasa suka cita. Sebagaimana telah diuraikan bahwa tempo iringan musik tari maupun gending yang dinyanyikan juga dirancang sesuai dengan kondisi fisik para seniman lansia tersebut.

IV. SIMPULAN, TEMUAN, DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa rancang bangun model pertunjukan Tari Janger Lansia yang meliputi tampilan/tata rias busana, koreografi, maupun iringan musik tari pertunjukan itu dibuat dengan menggunakan metode implementatif partisipatoris yang mengutamakan kerjasama dengan para pihak terkait. Riset perancangan model pertunjukan ini dilakukan secara bertahap yaitu tahap sosialisasi rancang bangun model, implementasi rancang bangun model, dan uji coba model.

Kerjasama antar pihak dalam pelaksanaan riset ini mempunyai andil besar dalam keberhasilan mewujudkan model seni pertunjukan ini. Semangat dan peran serta masyarakat di kelurahan Tonja merupakan titik tolak dari keberhasilan perancangan model seni pertunjukan ini. Model pertunjukan Tari Janger Lansia ini bermanfaat untuk menguatkan identitas budaya daerah di kalangan para partisipan.

Perancangan model pertunjukan Tari Janger Lansia ini mencerminkan identitas masyarakat tersebut. Para lansia secara sadar mengutamakan nilai-nilai tradisional dan budaya mereka yang diungkapkan melalui seni pertunjukan tersebut. Model pertunjukan Tari Janger Lansia ini mampu memberi mereka kesenangan sekaligus meningkatkan kesehatan fisik mereka, yang sekaligus berimplikasi pada pelestarian seni pertunjukan tradisional itu sendiri. Ini artinya bahwa seni pertunjukan tradisional yang diterapkan kepada para lansia tersebut bermanfaat bagi peningkatan kesehatan para pelakunya.

Apresiasi dan kontribusi yang memadai dari masyarakat telah membuat para lansia itu senang menarikan model pertunjukan Tari Janger Lansia tersebut. Melalui kesenian ini para lansia tampak lebih mudah bersosialisasi di masyarakat. Tari Janger Lansia yang konstruksinya dirancang sesuai dengan kondisi fisik mereka itu tampak diminati pelakunya karena bermanfaat bagi yang bersangkutan. Secara logis mudahnya model pertunjukan ini dibawakan membuat seni pertunjukan ini sering ditarikan para lansia tersebut. Terlebih model seni pertunjukan ini memang dikembangkan dari potensi berkesenian mereka maka dapat diharapkan model seni pertunjukan yang baru tercipta ini akan lebih mudah dipahami, dibawakan oleh mereka.

Kesesuaian rancang bangun model per-

tunjukan ini bagi para lansia itu dapat diharapkan akan berimplikasi pada keberlanjutan model seni pertunjukan ini. Dengan demikian secara tidak langsung model seni pertunjukan ini selain dapat memberi pelakunya rasa senang, sehat secara lahir dan batin, mereka juga turut melestarikan model seni pertunjukan ini secara berkelanjutan.

4.2 Temuan

Berdasarkan riset yang telah dilakukan ini diperoleh temuan baru berupa model terapi kesehatan melalui berkesenian bagi para lansia. Melalui kegiatan berkesenian yaitu dengan menarikan model pertunjukan Tari Janger Lansia yang dirancang sesuai dengan kondisi fisik mereka, para lansia dapat menggerakkan tubuhnya, berolah raga dengan penuh rasa suka cita tanpa khawatir mengalami cedera. Sambil menari, bernyanyi, mereka dapat bersosialisasi sekaligus mengaktualisasikan kemampuan mereka dalam berkesenian. Rasa bangga atas apresiasi yang ditunjukkan oleh masyarakat lingkungan yang menonton penampilannya itu tampak dapat memupuk, meningkatkan rasa percaya diri para lansia tersebut. Tari Janger Lansia sebagai luaran riset inipun berkembang menjadi kebanggaan masyarakat tersebut. Melalui model pertunjukan tari ini mereka dapat memiliki media untuk mengaktualisasikan kemampuan mereka dalam berkesenian sekaligus bersosialisasi yang berimplikasi bagi penguatan solidaritas sosial masyarakat di daerah itu. Hal ini bisa dijadikan model panutan bagi masyarakat lainnya di Bali dalam rangka menggairahkan kembali semangat para lansia dalam berkesenian.

4.3 Saran

Sebagai saran atas terwujudnya model pertunjukan Tari Janger Lansia ini adalah masyarakat sebaiknya tidak saja mampu menciptakan kese-

nian baru yang berkualitas, tetapi juga diharapkan mampu menjaga kelestarian model seni pertunjukan yang telah mereka miliki itu dari arus globalisasi. Pengembangan model seni pertunjukan khususnya seni tari tidak cukup dengan idealisme yang tinggi tetapi juga diperlukan berbagai modal budaya sebagai strategi untuk menyangga runtuhnya, ketidakberlanjutan seni pertunjukan yang telah mereka memiliki tersebut.

Model seni pertunjukan lansia yang diwujudkan secara bersama-sama dengan para pelakunya ini dapat dijadikan modal dalam menerapkan intervensi sosial di daerah tersebut karena materi dan konten dari model seni pertunjukan para lansia itu memang merupakan modal budaya mereka. Hal ini dapat diharapkan akan mampu menarik minat masyarakat di daerah tersebut untuk menontonnya karena keseniannya itu merupakan lokal genius daerah tersebut. Dengan demikian secara tidak langsung Tari Janger Lansia sebagai luaran kegiatan riset ini dapat diharapkan akan berkembang menjadi kebanggaan bagi masyarakat di daerah tersebut.

Model pertunjukan Tari Janger Lansia ini tetap mesti terus dikembangkan agar lestari mengingat bahwa model seni pertunjukan ini memiliki keuntungan yang bersifat multifungsi. Di satu sisi dapat meningkatkan semangat para lansia itu berkesenian, sementara di sisi lain Tari Janger Lansia itu mampu memberi hiburan bagi para lansia tersebut. Dengan demikian kesinambungan manfaat dari model seni pertunjukan ini akan terus bisa berlangsung secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmojo, B. 2004. *"Tua Tidak Harus Rentan"*. www.SuaraMerdeka.com/harian/04.06/15_ked07.htm.
- Hardywinoto dan Setiabudhi. 1999. *Panduan Gerontologi-Menjaga Keseimbangan*

Kualitas Hidup Para Lanjut Usia. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Koentjaraningrat. 1980. “*Metode Penggunaan Data Pengalaman Individu*”, dalam Koentjaraningrat (red.) *Metode-Metode Riset Masyarakat*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia.

Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (Tjetjep Rohindi, penerjemah). Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.

Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ruastiti, Ni Made. 2005. *Seni Pertunjukan Bali Dalam Kemasan Pariwisata*. Denpasar : Bali Mangsi Press.

Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Satori, Djaman dan Aan Komariah. 2009. *Metodologi Riset Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Tandon, Rajesh. 1993. “*Evaluasi dan Riset Partisipatoris : Berbagai Konsep dan Persoalan Pokok*”, dalam Walter Fernandes dan Rajesh Tandon (ed), *Riset Partisipatoris Riset Pembebasan* : Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama Bekerjasama dengan Yayasan Karti Sarana.

Taylor, Steven dan Bogdan Robet, 1984. *Introduction to Qualitative Research Methods*. New York, John Wiley & Sons.

JEJAK MUSIK KERONCONG DI KOTA DENPASAR

Dr. Ni Wayan Ardini, S.Sn., M.Si.

Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Keroncong secara umum adalah salah satu jenis musik yang memiliki identitas berupa tujuh alat musik, yakni gitar, bas, biola, flute, cello, ukulele, dan cak tenor. Meskipun memiliki gaya Eropa, khususnya Portugis, karena terkait masa penjajahan negara ini di Indonesia pada masa lalu, keroncong diakui sebagai salah satu jenis musik yang berkategori asli Indonesia. Jenis musik yang berciri lamban ini tidak mengalami perkembangan pesat sebagaimana yang dialami jenis-jenis musik lain yang berkembang belakangan, seperti pop, dangdut, atau rock. Lebih-lebih di Kota Denpasar, Bali, yang belakangan mendapat gempuran modernisasi luar biasa, keroncong tampak terpinggirkan. Ia hanya menjadi kekenangan orang-orang yang sudah berumur. Pasar keroncong mengalami penyusutan dari waktu ke waktu. Karenanya, studi kualitatif ini akan melihat jejak-jejak keroncong yang masih tampak di Kota Denpasar. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen, yang selanjutnya dianalisis dengan teori-teori yang relevan.

Hasil studi menunjukkan bahwa, di Kota Denpasar, keroncong berkembang mengikuti situasi zaman dan masyarakatnya. Musik ini mengalami persaingan yang luar biasa dengan berbagai jenis musik lain yang ada. Tampak bahwa dalam persaingan tersebut musik ini semakin ditinggalkan masyarakat sementara jenis-jenis musik lain semakin digemari. Ada pun sisa-sisa permainan musik keroncong sangat terbatas pada kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat, yang biasanya merupakan keluarga dari musisi keroncong. Keroncong lebih sering terrepresentasikan di saluran-saluran radio dan televisi tertentu. Bahkan fenomena yang menarik adalah bahwa keroncong di Kota Denpasar mengalami transformasi ke dalam bentuk-bentuk yang lebih baru, seperti dalam hal irama, tanda sukat, progresi akord, dan tata penyajian atau komposisi musik (lagu). Hal ini dilakukan dengan mencampur-campur dengan berbagai karakteristik musik lain, seperti pop. Strategi dalam bentuk-bentuk baru tersebut menjadi penting agar keroncong tidak semakin mati dan akhirnya benar-benar mati. Dalam bentuk-bentuk baru ini juga jejak-jejak keroncong di Kota Denpasar dapat ditelusuri.

Kata kunci: *keroncong, keterpinggiran, jejak.*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik adalah refleksi yang dinyatakan melalui suara dan irama sebagai alatnya dalam bentuk dan warna yang sesuai dengan alam masyarakat yang diwakilinya. Musik adalah cetusan hati nurani atau daya cipta dalam bentuk suara, suatu penjelmaan dari pencerminan yang nyata didasarkan atas pemikiran dan adat istiadat dalam kehidupan masyarakat (Soeharto, AH. dkk, 1996:1). Musik selalu mengandung keindahan dan merupakan hasil daya cipta yang bersumber pada ketinggian budi

dari jiwa yang menjelmakan musik tersebut, sehingga musik selalu di jadikan tolak ukur dari tinggi rendahnya nilai-nilai dan karakter suatu bangsa.

Dilihat dari sumbernya, terdapat musik etnis yaitu musik yang hidup dan berkembang dalam satu kelompok etnis dan musik non-etnis yaitu musik yang bukan berasal dari salah satu budaya etnik Indonesia. Dari berbagai ragam bentuk musik yang tumbuh dan berkembang, salah satu yang telah teridentifikasi sebagai kekayaan budaya musik Indonesia adalah musik keroncong. Musik keroncong merupakan perpaduan seni vokal dan

instrumen musik non elektrik seperti flute, gitar, biola, cello, ukulele 1 (cuk), ukulele 2 (cak) dan bas. Identitas ke-Indonesiaan sangat kental terungkap, dimana sebagai salah satu bentuk kesenian yang telah berkembang dari masa lampau, di dalam musik keroncong terkandung nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia. Identitas ke-Indonesiaan tercermin melalui penggunaan bahasa Indonesia melalui lirik lagu, serta didukung pula oleh cara penyajian dalam hal kostum penyanyi yang selalu menggunakan pakaian nasional, dimana penyanyi wanita umumnya mengenakan kain kebaya sedangkan penyanyi pria mengenakan safari dan jas. Sebagaimana dikatakan Harmunah dalam pengantar bukunya yang berjudul Musik Keroncong:

"Keroncong merupakan musik Indonesia dalam kepribadiannya yang utuh. Walaupun dalam sejarahnya berasal dari Barat yaitu musik rakyat Portugis pada abad XVII, namun dalam perjalanan sejarahnya telah diolah sedemikian rupa oleh para seniman Indonesia sehingga tidak lagi menjadi milik budaya asalnya, tetapi telah menemukan konteksnya yang baru dalam lingkungan budaya Indonesia" (Harmunah, 1996:3).

Untuk memantapkan posisi dan eksistensinya dalam kancah musik Indonesia, selanjutnya secara definitif keroncong didefinisikan sebagai nama sebuah bentuk lagu yang terdiri dari dua puluh delapan birama, termasuk sebuah interlude instrumental yang singkat setelah bait pertama, yang kemudian menuntun melodi untuk tampil kembali pada harmoni yang keempat. Ansembel musiknya juga ditetapkan dimana standar baku instrumentasi sebuah orkes keroncong lazimnya terdiri dari flute, gitar, biola, cello, bas, ukulele 1(cuk), ukulele 2 (cak) (Victor Ganap, 2001:80).

Sebagai salah satu musik tradisi di luar musik etnis, keroncong tumbuh dan berkembang di wilayah Tugu, salah satu wilayah yang ditempati oleh komunitas turunan Portugis, pada tahun 1661 yang dikenal sebagai "Keroncong Ash". Oleh karena

musik ini diperkenalkan oleh generasi keturunan Portugis, maka sudah barang tentu jenis ritme musiknya sangat dipengaruhi oleh seni musik bangsa Portugis itu sendiri (Ganap, 2001:93).

Perihal kelahirannya, menurut pendapat beberapa ahli, nama keroncong berasal dari terjemahan dari bunyi alat musik semacam gitar kecil dari polynesia (Ukulele) yang berdawai lima. Selanjutnya muncul pula sejenis alat yang sama namun berdawai empat yang diciptakan oleh orang-orang Portugis yang tinggal di kampung Tugu. Berdasarkan berbagai pendapat di atas, Harmunah dan Victor Ganap menyimpulkan bahwa nama keroncong merupakan terjemahan bunyi alat ukulele yang dimainkan secara arpeggio (*rasqueado-Spanyol*) yang menghasilkan suara seperti "crong, crong, crong" apabila alat tersebut dimainkan. Oleh karena timbulnya bunyi tersebutlah secara anomatopie alat musik tersebut dinamakan keroncong (Harmunah, 1996:9; Ganap, 2001:93).

Kepopuleran musik keroncong sebagai salah satu bentuk budaya tinggi yang hidup, tumbuh dan berkembang di kalangan bangsawan Portugis dan Belanda, menyebabkan seni keroncong dengan cepat menyebar ke berbagai perwakilan bangsa tersebut di seluruh Indonesia. Selanjutnya keroncong semakin berkembang ke berbagai wilayah di Indonesia terutama di pelosok pulau Jawa seperti di Jawa Tengah, Jawa Timur dan beberapa wilayah lainnya.

Menyimak kondisi yang terjadi pada saat ini, kenyataannya musik keroncong dapat dikatakan mengalami masa-masa stagnasi dimana perkembangannya tidak sesemarak beberapa jenis musik lainnya. Selama ini berbagai upaya telah dilakukan untuk tetap mempertahankan keberadaan musik keroncong di masyarakat. Di Bali atau di Denpasar pada khususnya upaya-upaya tersebut dilakukan oleh berbagai instansi baik in-

stansi pemerintah maupun swasta. Dari kalangan pemerintah melalui RRI, TVRI secara rutin menayangkan musik keroncong sebagai salah satu program siaran maupun tanyangan. Di RRI Denpasar program tayangan ini dinamakan “Lenggang Macho”. Pemerintah Kota Denpasar dengan Radio Pemkotnya juga menyiarkan keroncong pada setiap hari Minggu jam 21.00 WITA.

Dalam pelestarian dan pengembangan keroncong diadakan lomba Bintang Radio yang diikuti oleh para peserta dari kabupaten-kabupaten yang ada di Bali. Lomba ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 1960 dan masih berlangsung hingga saat ini. Upaya-upaya lainnya yang dilakukan Pemerintah Kota dalam rangka pelestarian keroncong juga melalui berbagai jenis lomba atau event yang diselenggarakan secara berkala seperti PKB (Pesta Kesenian Bali), Porseni dan PSR.

Upaya-upaya pemerintah dalam pelestarian dan pengembangan keroncong juga diikuti oleh berbagai kalangan swasta. Beberapa radio swasta yang ada di Denpasar seperti Suara Sunari, Gema Merdeka, Menara dan yang lainnya secara rutin menyiarkan program lagu-lagu keroncong. Bali TV sebagai salah satu stasiun TV lokal yang ada di Bali juga menayangkan lagu-lagu keroncong melalui acara Klip Bali.

Upaya lain yang telah dilakukan untuk mempertahankan eksistensinya adalah dalam bentuk penggarapan komposisi lagu sampai pada iringan yang telah disesuaikan dengan tuntutan zaman. Usaha tersebut merupakan suatu upaya agar musik keroncong tetap eksis dan diminati masyarakat. Penambahan aspek musikal juga tampak pada iringan yang dipergunakan dengan penambahan alat-alat musik Dalam perkembangannya, sebagai salah satu upaya mempopulerkan musik keroncong, banyak diantaranya lagu-lagu yang bukan keroncong seperti lagu pop, dangdut, rock ataupun jazz,

yang dibawakan dengan menggunakan gaya keroncong yang diiringi dengan alat musiknya.

Dari upaya-upaya yang dilakukan oleh berbagai pihak tersebut ternyata belum mampu mengangkat keroncong untuk berkembang setara dengan jenis-jenis musik lainnya. Masyarakat khususnya kalangan generasi muda lebih tertarik dengan jenis musik pop, jazz, rock dan yang lainnya dibandingkan dengan musik keroncong karena dalam pandangan mereka musik keroncong irama musiknya bersifat tenang dengan tempo yang lambat sehingga terkesan monoton dan tidak mencerminkan jiwa anak muda. Berdasarkan beberapa uraian di atas, fenomena ini sangat menarik untuk dikaji, dan dalam kertas kerja ini secara spesifik akan dikaji secara lebih mendalam bentuk dan perkembangan musik keroncong yang terdapat di Kota Denpasar.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk menganalisis bentuk musik keroncong di Kota Denpasar sebagai salah satu upaya pelestarian dan pengembangan warisan budaya musik Indonesia.

1.3 Kajian Pustaka

Penelitian tentang musik keroncong sangat langka untuk diperoleh. Namun demikian, dalam penggarapan karya tulis ini, penulis mencoba menelusuri beberapa referensi, baik yang berupa buku hasil penelitian, serta artikel-artikel yang dapat dijadikan acuan. Adapun referensi tersebut diantaranya:

Di dalam buku *Musika, Brosur Ilmu Musik dan Koreograf*, Kusbini, (1972:20), secara khusus menguraikan bahwa “Keroncong Indonesia” sebagai salah satu jenis lagu Indonesia yang memiliki riwayat perkembangan yang meninjau kembali ke dalam sejarah Indonesia sejak lebih dari tiga abad.

Disamping itu diuraikan pula kehidupan perkembangan pga musisi, dalam usahanya mencipta, mengubah, mengolah, memelihara, menghidupkan dan mengembangkannya berdasarkan cita-cita kultural idie dan teknis selaras dengan kepribadian nasional. berkaitan dengan sejarah, dalam hasil penelitian (skripsi) Hacmunah (1987) diungkap tentang Sejarah, bentuk, dan Gaya Perkembangan Musik Keroncong.

Pakar lainnya adalah Victor Ganap (2001) dalam tulisannya “Musik Keroncong Tugu Sebuah Sistesis Budaya Hibrida” yang terangkum pada jurnal *Selonding* volume 1, beranggapan bahwa musik keroncong yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat di wilayah Tugu, Jakarta Utara, adalah jenis yang berbeda. Perbedaannya ditinjau dari berbagai sudut seperti peninggalan penting musik Tugu, ikatan keluarga besar Tugu, Interaksi Budaya Masyarakat Tugu, dan keunikan musik keroncong Tugu. Searah dengan uraian di atas, Triyono Bramantyo (2000) dalam tulisannya yang berjudul, “Elemen-Elemen Portugis Dalam Lagu-Lagu Rakyat Indonesia Timur”, pada *IDEA Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, Edisi 1 juga mengungkap tentang sejarah perkembangan keroncong di kawasan Indonesia Bagian Timur.

Sebuah tulisan dari R. Agus Sri Widjayadi “Menelusuri Sarana Penyebaran Musik Keroncong (Exploring a Dissemination Medium of Keroncong Music)” dalam *Harmonia: Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, Vol. VI No 2 Tahun 2005. Di dalamnya terdapat berbagai upaya penyebaran musik keroncong seperti melalui media cetak, media rekam, melalui pertumbuhan grup. Informasi ini dipergunakan untuk mengkaji desiminasi musik Keroncong di Kota Denpasar.

Di lain pihak, pada kertas kerja yang disampaikan oleh Anjar Any berjudul “Membawa Keroncong Menuju Panggung Pertunjukan Dunia:

Menggapai Bintang, Menuju Puncak”, pada Seresehan Keroncong dalam rangka peresmian pengurus HAMKRI (Himpunan Artis Keroncong Indonesia Cabang Surakarta) tahun 2004, diuraikan upaya-upaya untuk membawa keroncong sebagai salah satu budaya musik yang populer di dunia internasional. Pada bagian akhir peper tersebut juga diuraikan bahwa: keterpinggiran musik keroncong karena kurang publikasi dalam media terutama media elektronik.

Literatur selanjutnya adalah Kamus Musik yang ditulis oleh Pono Bance (2003:2I3-2I9) di dalamnya terdapat penjelasan secara komprehensif tentang keroncong baik sejarah, bentuk musik dan berbagai informasi lainnya yang sangat berguna bagi penelitian ini. Menyimak uraian dari berbagai literatur di atas, secara umum telah diungkap tentang sejarah, bentuk dan perkembangan musik keroncong di Indonesia. Mengacu kepada uraian tersebut, dalam penelitian ini penulis secara spesifik ingin mengkaji lebih mendalam bentuk musik keroncong di Kota Denpasar.

1.4 Landasan Teori

Untuk mengkaji permasalahan sebagaimana telah diuraikan di atas dipergunakan teori estetika, yang mengacu pada teori estetika untuk mengupas bentuk perkembangan musik keroncong di Kota Denpasar. Sebagaimana dikatakan Jelantik (1990:I4) bahwa setiap karya seni apapun jenisnya mengandung tiga aspek mendasar yakni: 1) wujud (*appearance*); 2) bobot (*content, substance*); dan 3) penampilan (*presentation*). Musik keroncong sebagai karya seni juga terdiri dari aspek wujud berupa bentuk seni yang merupakan perpaduan unsur-unsur seni lainnya. Berdasarkan aspek wujudnya, musik keroncong dapat diidentifikasi melalui aspek (tangga nada, ritme, instrumentasi, tehnik penyajian, komposisi), serta tata rias dan

busana. Komposisi musik keroncong menggunakan struktur kalimat lagu, bobot (isi) mencakup ide (gagasan), ibarat atau pesan yang disajikan. Aspek penampilan dimaksudkan cara bagaimana kesenian itu disajikan kepada penikmat, dan faktor ini sangat menentukan kualitas seni tersebut sehingga memancarkan suatu keindahan. Kualitas pada hakekatnya akan memancarkan nilai-nilai keindahan. Keindahan berhubungan dengan estetika dan segi-segi artistik menyangkut antara lain bentuk, harmoni dan wujud kesenian lainnya yang memberikan kenikmatan kepada manusia (Sumantri, 2001:263).

Dilihat dari jenis musik keroncong, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 jenis yaitu: (1) Keroncong Asli, (2) Langgam, (3) Stambul dan (4) Lagu Ekstra (Bronia Kornhouser 1978:144; Harmonah, 1996:6; Agoes Sri Widjayadi, 2000:8). Keempat jenis keroncong tersebut, terdapat ciri-ciri khas yang membedakan satu dengan yang lainnya. Adapun ciri-ciri pembeda tersebut diantaranya: 1) Bentuk dan struktur lagu, 2) Harmoni 3) Ritme, 4) Alat/instrumen yang dipergunakan sebagai pengiring, 5) Pembawaan baik dari pembawaan masing-masing instrumen maupun pembawaan secara vokal.

Berkaitan dengan struktur musik keroncong, mengacu pada apa yang dikatakan Djelantik (1999:41), bahwa yang dimaksud dengan struktur adalah cara bagaimana unsur-unsur dasar dari masing-masing kesenian tersusun hingga berwujud bentuk. Dalam seni musik not-not tersendiri belum berarti. Setelah not-not yang beraneka suara disusun dengan menggunakan irama dan unsur musik lainnya kemudian dinyanyikan dengan kekuatan suara tertentu dan berganti-ganti, tersusunlah suatu lagu yang berarti bagi pendengar. Unsur-unsur yang terdapat dalam struktur yang berperan menimbulkan rasa indah pada sang pen-

gamat. Tiga unsur estetik mendasar dalam struktur setiap karya seni adalah 1) Keutuhan (unity); 2) penonjolan dan penekanan (dominance); 3) keseimbangan (balance). Searah dengan pernyataan di atas, George Dick (1971:7), juga mengatakan bahwa keindahan pada dasarnya adalah sejumlah UAW pokok tertentu suatu karya. Kualitas yang paling kerap disebut adalah keutuhan (unity), Keselarasan (harmony), kesetangkupan (symmetry) keseimbangan (balance), dan perlawanan (contrast).

Memperhatikan perkembangan musik keroncong di Kota Denpasar, saat ini telah terjadi berbagai perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek bentuk, harmoni, ritme, alat-alat, dan pembawaannya. Hal ini terjadi karena berkaitan dengan perubahan perilaku dan cara pandang masyarakat secara makro, yang akhirnya juga berdampak pada perkembangan musik keroncong. Terkait dengan fenomena tersebut, untuk menganalisis diperlukan teori perubahan.

Karya tulis ini mempergunakan salah satu teori perubahan secara spesifik pada teori perubahan sosial dan kebudayaan. Hal ini didasari oleh suatu pemahaman bahwa terjadinya fenomena sebagaimana diuraikan di atas sangat terkait dengan terjadinya perubahan sosial dan kebudayaan masyarakat. Perubahan sosial dan perubahan kebudayaan adalah merupakan dua bidang yang saling berkaitan. Sebagaimana pendapat Kingsley Davis, perubahan sosial adalah merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagian yaitu: kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat dan seterusnya. Teori tersebut didukung oleh pendapat Selo Sumarjan (dalam Soekanto, 2001:342) mengatakan bahwa perubahan-perubahan sosial dan kebudayaan mempunyai satu aspek yang sama yaitu kedua-duanya bersangkut-paut dengan suatu

penerimaan cara-cara baru atau suatu perbaikan dalam cara suatu masyarakat memenuhi kebutuhannya.

II. Pembahasan

Sebagaimana perkembangan musik keroncong di beberapa daerah di Indonesia, keberadaan musik keroncong di Kota Denpasar ada yang masih dalam bentuk keroncong asli, stambul, lagu ekstra dan munculnya langgam setelah mengalami pengembangan yang bersentuhan dengan seni musik tradisi masyarakat di Kota Denpasar.

2.1 Bentuk dan Struktur Musik Keroncong

Bentuk adalah wujud fisik yang dapat diamati sebagai sarana untuk menuangkan isi yang berisikan nilai-nilai, yang dapat memberikan pengalaman tertentu, (Humardani,1979:49). Dalam musik, bentuk adalah kesatuan yang utuh antara frase-frase yang ada pada sebuah lagu, dan bentuk lagu itu terbagi menjadi satu bagian, dua bagian dan tiga bagian. Karl Edmund Prier (1985:1) Senada dengan apa yang dinyatakan Djelantik (1990:14) bahwa setiap karya seni apapun jenisnya mengandung tiga aspek mendasar yakni: 1) wujud (*appearance*); 2) bobot (*content, substance*); dan 3) penampilan (*presentation*). Musik keroncong sebagai karya seni juga terdiri dari aspek wujud berupa bentuk seni yang merupakan perpaduan unsur-unsur seni lainnya. Berdasarkan aspek wujudnya, musik keroncong dapat diidentifikasi melalui aspek (tangga nada, ritme, instrumentasi, tehnik penyajian, komposisi), serta tata rias dan busana. Komposisi musik keroncong menggunakan struktur kalimat lagu, bobot (isi) mencakup ide (gagasan), ibarat atau pesan yang disajikan. Aspek penampilan dimaksudkan cara bagaimana kesenian itu disajikan kepada penikmat, dan faktor ini sangat menentukan kualitas seni tersebut sehingga memancarkan

suatu keindahan. Kualitas pada hakekatnya akan memancarkan nilai-nilai keindahan. Keindahan berhubungan dengan estetika dan segi-segi artistik menyangkut antara lain bentuk, harmoni dan wujud kesenian lainnya yang memberikan kenikmatan kepada manusia (Sumantri, 2001:263).

Dilihat dari jenisnya musik keroncong, dapat dibedakan menjadi 4 jenis yaitu: (1) Keroncong Asli, (2) Langgam, (3) Stambul dan (4) Lagu Ekstra (Bronia Kornhouser 1978:144; Harmunah,1996:6; Agoes Sri Widjayadi, 2000:8). Ke empat jenis keroncong tersebut, terdapat ciri-ciri khas yang membedakan satu dengan yang lainnya. Adapun ciri-ciri pembeda tersebut diantaranya: 1) Bentuk dan struktur lagu, 2) Harmoni 3) Ritme, 4) Alat/instrumen yang dipergunakan sebagai pengiring, 5) Pembawaan baik dari pembawaan masing-masing instrumen maupun pembawaan secara vokal.

2.1.1 Keroncong Ash

1) Bentuk dan struktur lagu

Bentuk lagu keroncong asli umumnya dibawakan menyesuaikan dengan kaidah-kaidah atau aturan yang telah ditentukan, seperti ketentuan jumlah birama (28 birama), pemakaian tanda sukut (4/4) yang artinya setiap birama terdiri dari empat ketuk dan setiap ketukan bernilai 1/4, progresi akord semuanya mengacu pada partitur yang sudah ditentukan. Musik keroncong asli tidak seperti jenis musik pada umumnya di Indonesia. Sebagaimana telah diuraikan di atas, keroncong asli memiliki kaidah-kaidah atau aturan yang sangat mengikat serta struktur yang sudah dibakukan.

Sebagaimana pendapatnya Djelantik (1999:41), bahwa yang dimaksud dengan struktur adalah cara bagaimana unsur-unsur dasar dari masing-masing kesenian tersusun hingga berwujud bentuk. Dalam seni musik not-not tersendiri

belum berarti. Setelah not-not yang beraneka suara disusun dengan menggunakan irama dan unsur musik lainnya kemudian dinyanyikan dengan kekuatan suara tertentu dan berganti-ganti, tersusunlah suatu lagu yang berarti bagi pendengar. Unsur-unsur yang terdapat dalam struktur yang berperan menimbulkan rasa indah pada sang pengamat. Tiga unsur estetik mendasar dalam struktur setiap karya seni adalah 1) Keutuhan (unity); 2) penonjolan dan penekanan (dominance); 3) keseimbangan (balance). Senada dengan uraian di atas, adapun unsur-unsur penonjolan dalam musik keroncong seperti: ukuran standar konvensional musik keroncong terdiri atas tujuh alat musik instrumen, yaitu : (a). Biola, (b). Flute, (c). Gitar, (d). Ukulele, (e). Banyo%ak tenor, (f). Cello, (g). Bas. Adapun ke tujuh alat tersebut masing-masing memiliki peranan dan fungsi sebagai berikut:

Pemegang melodi : Biola, Flute
Pengiring : Gitar, Ukulele, Banyo,
Cello dan Bas

Di lihat dari struktur lagunya, keroncong asli memiliki struktur kalimat lagu terdiri dari tiga bagian A-B-C, diantaranya bagian angkatan (permulaan), yaitu kalimat A, bagian ole-ole atau refrain (tengah), yaitu kalimat B, dan bagian senggaraan (akhir/final) yaitu kalimat C. Selalu ada intro dan coda. Intro merupakan bagian pengantar dari musik pengiring vocal. Dalam keroncong asli, intro merupakan improvisasi dari akord I dan V, yang diakhiri dengan akord I dan ditutup dengan kadenz (frase pada bagian akhir lagu) lengkap, yang disebut juga dengan istilah "overgang" atau "lintas akord", yaitu akord I - IV - V - I. Sedangkan Coda (bagian akhir dari sebuah lagu) juga berupa kadenz lengkap. Pada tengah lagu ada interlude, yang disebut juga dengan istilah "middle spell" atau senggaraan (sisipan vocal atas lagu pokok berupa sinkop-sinkop beraksen), yaitu pada birama ke sembilan

dan sepuluh. Keroncong asli biasanya dibawakan dalam tangga nada mayor.

2) Pembawaan

Penyanyi keroncong dituntut untuk dapat membawakan cengkok dan gregel, yaitu semacam hiasan nada yang dalam istilah musik barat adalah semacam grupetto dan mordent. Istilah cengkok dan gregel ini diambil dari istilah musik tradisional jawa. Cengkok ialah segala bentuk nada hiasan yang memperkembangkan kalimat lagu, artinya mengisi, memperindah, dan menghidupkan kalimat lagu. Dapat pula disebut sebagai improvisasi, ritme sering tidak pas pada pukulan yang seharusnya, atau istilah lain dalam bahasa Jawa disebut "nggandul". (Harmunah,1996:28). Sedangkan gregel ialah hiasan nada yang bergerak cepat (R Wiranto dalam Harmunah, 1996:28). Searah dengan pernyataan di atas, George Dick (1971:7), juga mengatakan bahwa keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu suatu karya. Kualitas yang paling kerap disebut adalah keutuhan (unity), Keselarasan, keserasian (harmony), kesetangkupan (symmetry) keseimbangan (balance), dan perlawanan (contrast). Mengacu pada pendapat di atas, penampilan penyanyi dalam bertata busana dalam musik keroncong sangat nampak dengan identitas budaya Indonesia dengan mengenakan pakaian kebaya yang bersifat nasional.

2.1.2 Langgam

1) Bentuk Dan Struktur Lagu

Langgam keroncong memiliki dua ciri khas dari musik tradisional lokal: (1) Teks dalam bahasa daerah, (2) Tangga nada dan ritme diarahkan dari musik daerah, Harmunah (1996:10). Munculnya langgam keroncong merupakan suatu upaya-upaya yang diperlihatkan oleh para seniman keroncong untuk menghasilkan bahwa seniman

Indonesia mampu menghasilkan lagu-lagu keroncong dalam bahasa Indonesia, bahkan hingga bahasa daerah seperti bahasa Jawa, Sunda dan berbagai bahasa daerah lainnya. Hal ini juga terjadi di Bali khususnya kota Denpasar. Lagu-lagu langgam selain berbahasa daerah Bali juga dipengaruhi kesenian dan budaya Bali. Didalamnya nampak adanya perpaduan instrumen gambelan Bali dengan alat-alat musik keroncong.

Sedangkan menurut Pono Bance (1999:213) langgam keroncong terdiri atas 32 birama dengan struktur kalimat lagu A-A-B-A. Bagian B sering disebut sebagai refrain. Sejalan dengan perkembangannya kebanyakan pencipta langgam mulai menuntut kebebasan sebagaimana sebarang lagu dibawakan dengan gaya keroncong. Coda (akhiran)nya biasa terdiri atas kadens tonika dominant-tonika (kadens sempurna). Ketentuan lain selain yang telah dipaparkan di atas kaidah atau aturan yang dianut dalam langgam keroncong seperti pemakaian tanda sukat (4/4), progresi akornya hampir sama dengan jenis keroncong asli.

Struktur kalimat lagunya : A - A - B - A, lagu biasanya dibawakan dua kali, ulangan kedua bagian kalimat A - A dibawakan secara instrumental, vocal baru masuk pada bagian kalimat B, dan dilanjutkan A. Intro biasanya diambilkan birama terakhir dari lagu langgam tersebut, sedangkan coda berupa empat kadens lengkap (Budiman B.J dalam Harmunah, 1999:17). Langgam dibawakan dalam tangga nada mayor, dan tangga nada yang dipakai disesuaikan dari masing-masing musik daerah.

2) Pembawaan

Sifat pembawaannya lebih mudah dari pada keroncong asli dan stambul, karena tanpa cengkok dan gregel, serupa dengan sifat pembawaan lagu hiburan Indonesia.

2.1.3 Stambul

1) Bentuk Dan Struktur Lagu

Menurut Harmunah (1996:18), stambul memiliki dua tipe progresi akord yang masing-masing disebut sebagai Stambul I dan Stambul II. Sebagaimana bentuk dan struktur keroncong asli, stambul juga memiliki kaidah-kaidah tertentu. Stambul I terdiri atas 16 birama, dengan struktur kalimat lagunya A-B. Bersyair secara improvisatoris dan intronya merupakan improvisasi dengan peralihan akord tonika ke akord sub dominan, sering diawali oleh penyanyi itu sendiri, atau intro lagu bukan dari alat musik melainkan dari penyanyi tanpa iringan instrumen terlebih dahulu. Jenis stambul I sering berbentuk musik dan vocal saling bersahutan, yaitu dua birama instrumental dan dua birama berikutnya diisi oleh vocal, demikian seterusnya sampai lagu berakhir.

Sedangkan stambul II terdiri atas 32 birama dimana intro merupakan improvisasi dengan peralihan dari akord tonika ke akord sub dominan, sering berupa vocal yang dinyanyikan secara recitative, dengan peralihan dari akord I ke akord IV, tanpa iringan (Budiman B.J dalam Harmunah, 1999:18). Stambul umumnya dibawakan dengan memakai tangga nada mayor.

2) Pembawaan

Pembawaan vokal dalam stambul, melodi dan syairnya dibawakan secara improvisatoris, selaras dengan pembawaan keroncong asli, dengan cengkok dan gregel. Bersifat halus dan lembut, serta mengharukan penuh percintaan.

2.1.4 Lagu Ekstra

1) Bentuk dan struktur lagu

Lagu Ekstra adalah sebuah lagu tambahan yang menyimpang dari ketiga bentuk keroncong di atas. Lagunya bersifat riang dan jenaka, sangat

terpengaruh oleh bentuk lagu tradisional, Har-
munah (1996:18). Kemunculan lagu Kembang ka-
cang tahun 1942 di sebut sebagai lagu keroncong
Ekstra (tambahan), lagu-lagu ini selain berbahasa
daerah juga dipengaruhi kesenian dan budaya dari
masing-masing daerah di Indonesia. Lagu ekstra
yang berkembang di Kota Denpasar, masih sering
dibawakan lagu-lagu ekstra yang sudah ada sebel-
umnya. Lagu ekstra atau lagu tambahan bersifat
hiburan, ada yang tanpa syair, bertempo cepat dan
gembira, serta dipengaruhi oleh bentuk lagu tra-
disional.

2) Pembawaan

Sifat pembawaan lagu ekstra lebih bersifat
ke lagu hiburan. Tempo yang digunakan biasanya
cenderung lebih dinamis, dan bersifat gembira.

2.2 Perkembangan Keroncong di Kota Denpasar.

Musik keroncong sebagai salah satu hasil
kreativitas masyarakat Indonesia dari awal kemu-
nuculannya hingga saat ini mengalami perkemban-
gan yang cukup fluktuatif dimana ada saat-saat-
nya mengalami peningkatan dan sebaliknya ada
masa dimana keroncong mengalami penurunan.
Sebagaimana gambaran umum situasi yang terja-
di pada perkembangan musik keroncong, di Kota
Denpasar juga mengalami situasi sebagaimana
gambaran di atas. Perkembangan tersebut teruta-
ma dapat dilihat dari perubahan baik dari aspek
bentuknya. Perubahan-perubahan tersebut terjadi
karena para seniman dan praktisi seni secara sadar,
kreatif dan terus menerus memasukkan ide-ide
baru ke dalam kesenian mereka. Langkah-lang-
kah ini mereka ambil sebagai salah satu cara untuk
membuat kesenian mereka dapat terus bertahan
dan dapat memenuhi selera masyarakat pada ja-
mannya (Dibia, 1999:4-5)

Sebagaimana perkembangan musik keron-

cong di beberapa daerah di Indonesia, keberadaan
musik keroncong di Kota Denpasar ada yang ma-
sih dalam bentuk keroncong asli, stambul, lagu
ekstra dan munculnya langgam setelah mengala-
mi pengembangan yang bersentuhan dengan seni
musik tradisi masyarakat di Kota Denpasar. Ke-
beradaan berbagai alat musik dalam orkes keron-
cong sebagaimana yang terlihat dewasa ini tidaklah
terjadi begitu saja namun mengalami perkemban-
gan sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat.
Menurut pengakuan Sutarmaja:

".....beberapa alat musik seperti rebana, mando-
lin, harmonika juga pernah dipergunakan dalam
musik keroncong. Sekitar tahun 1934 gitar di-
ganti oleh cello yang dimainkan dipetik secara
pizzicato (thumb stick).Berikutnya pergantian
fungsi mandolin dengan gitar melodi yang tidak
membawakan melodi pokok, tetapi bermain secara
contra punk yang bergerak dari awal hingga akhir.
Akhirnya pada tahun 1940-an masuklah flute atau
piccolo dan juga tenor banyo sehingga setting dari
musik keroncong terdiri dari tujuh macam alat
seperti yang kita kenal sekarang. Namun belakan-
gan setting alat musik keroncong telah mengalami
perubahan dengan memasukkan alat-alat musik
elektrik seperti gitar melodi dan Bas gitar sebagai
pengganti bas betot, hal ini juga terjadi di kota
Denpasar..: ‘

Ungkapan di atas menunjukkan bahwa se-
jalan dengan modernisasi yang ditandai dengan ke-
majuan ilmu dan teknologi, menyebabkan terjad-
inya perkembangan maupun pembaharuan dalam
setiap aspek kehidupan khususnya di bidang seni
budaya. Sebelum ditentukannya setting alat musik
keroncong yang digunakan sebagai ukuran standar
konvensional dalam musik keroncong yang terdiri
atas tujuh alat musik instrumen, telah mengalami
beberapa perubahan. Perubahan tersebut dapat di-
lihat dari alat-alat musik yang semula digunakan
adalah alat musik non-elektrik, kemudian diganti
dengan alat elektrik yang bersifat modern. Fenom-
ena tersebut sesuai dengan pendapat Hantington
dalam Sowarsono (2000:23), yang mengembang-

kan teori modernisasi yang diaRikan sebagai proses transformasi. Dalam rangka mencapai status modern, struktur dan nilai-nilai tradisional secara total harus diganti dengan seperangkat struktur dan nilai-nilai modern.

III. Penutup

3.1 Simpulan dan Saran

3.1.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Jenis musik keroncong, secara umum terdapat empat jenis yaitu (1) Keroncong Asli, (2) Langgam, (3) stambul (4) lagu ekstra dengan memiliki bentuk dan struktur tersendiri serta dengan ciri khasnya masing-masing. Keempat jenis ini berkembang dengan baik di masyarakat dimana di setiap group musik yang ada, keempat jenis keroncong tersebut dapat disajikan dengan baik. Namun demikian secara spesifik perkembangan musik keroncong di Kota Denpasar ditandai dengan munculnya langgam keroncong dengan menggunakan teks bahasa daerah Bali serta penggunaan instrumen dengan laras pelog dan selendro, sehingga menimbulkan nuansa musikal yang khas Bali.

Perkembangan musik keroncong banyak dipengaruhi oleh situasi dan kondisi sosial masyarakat sehingga cukup fluktuatif dimana pada suatu masa terjadi peningkatan dan ada masanya mengalami penurunan. Peningkatan tersebut ditandai dengan lahirnya group-group keroncong serta meningkafiya aktivitas yang dilakukan oleh para seniman keroncong maupun pihak-pihak lain seperti pemerintah dan swasta. Sedangkan hal sebaliknya, penurunan aktivitas juga terjadi dimana hal ini sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial politik serta sistem yang dibangun oleh pemerintah melalui kebijakan-kebijakannya.

Perkembangan bentuk dan struktur keroncong di Kota Denpasar secara umum masih mengacu pada bentuk keroncong yang ada sebelumnya. Perubahannya yang terjadi pada berbagai aspek di atas sehingga memunculkan gaya musik yang khas sesuai karakteristik masyarakat Kota Denpasar. Terjadinya perubahan tersebut hal ini disebabkan oleh adanya perkembangan daya kreativitas seniman sebagai implementasi dari perubahan sosial dan masyarakat yang modern, dinamis sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan eksistensi musik keroncong di masyarakat.

Saat ini musik keroncong sudah menyebar dan populer di kalangan masyarakat Kota Denpasar. Tersebar nya kesenian ini dimasyarakat tidak terlepas dari peran berbagai komponen seperti seniman, masyarakat dan pemerintah serta pihak-pihak swasta yang peduli terhadap keberadaan kesenian ini.

3.1.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, Beberapa saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut:

Pihak pemerintah maupun pihak swasta dapat memberikan peluang bagi para generasi muda yang memiliki potensi di bidang musik keroncong, melalui lomba-lomba lagu keroncong. Dengan diberikannya wadah dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta, maka secara tidak langsung mereka semakin menekuni dan menyukai musik keroncong.

HAMKRI Bali, sebagai salah satu wadah himpunan seniman keroncong, disarankan meningkatkan aktivitasnya dengan mengadakan seminar, lomba, pagelaran dengan melibatkan berbagai komponen seperti seniman dan grup-grup keroncong. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan musik keroncong akan semakin

berkembang, baik kualitas maupun kuantitasnya.

Terdapatnya berbagai bentuk media siaran baik radio maupun televisi diharapkan untuk meningkatkan frekuensi penyiaran seni musik keroncong untuk lebih memasyarakatkan kesenian tersebut.

Bagi para seniman musik keroncong, di samping masih mempertahankan bentuk keaslian keroncong, hendaknya senantiasa kreatif untuk dapat melakukan perubahan atau inovasi, agar musik keroncong dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Any, Anjar. 2004. "Membawa Keroncong Menuju Panggung Pertunjukan Dunia: Menggapai Bintang, Menuju Puncak". Kertas kerja yang disampaikan pada Seresehan Keroncong dalam rangka peresmian pengurus HAMKRI (Himpunan Artis Keroncong Indonesia) Cabang Surakarta.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bance, Pono. 2007. *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Bramantyo, Triyono. 2000. *Elemen-Elemen Portugis Dalam Lagu-Lagu Rakyat Indonesia Timur*, dalam IDEA Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan, Edisi 1.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*. Yogyakarta: Arti Line.
- Djelantik, Anak Agung Made. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika, Jilid I. Estetika Instrumental*. STSI. Denpasar
- _____, Anak Agung Made. 2004. *Estetika, Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI.
- Ganap, Victor. 2001. *Musik Keroncong Tugu Sebuah Sistesis Budaya Hibrida*, dalam Jurnal Selonding, Volume 1.
- Hardjana, Suka. 1983, *Estetika Musik, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta.
- Harmunah. 1996. *Musik Keroncong: Sejarah, Gaya dan Perkembangan*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Humardani, 1979. *Dasar-Dasar Estetika*. Sub Proyek Aski/IKI
- Johan. 2003. *Psikologi Musik*. Yogyakarta : Buku Baik.
- Kusbini. 1972. "Krontjong Indonesia", dalam *Musika Brosur Ilmu Musik dan Koreografi*, Jakarta: Lembaga Musikologi dan Koreografi.
- Soedjono, Soekanto 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar. Divisi Buku Perguruan Tinggi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

PERUBAHAN BENTUK DAN NILAI-NILAI PERTUNJUKAN JOGED BUMBUNG BINA REMAJA DI BANJAR SINDU DESA SAYAN KECAMATAN UBUD KABUPATEN GIANYAR

Ni Wayan Mudiasih, Rinto Widyarto, I Kadek Braban

Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI)

Email : mudiasih_w@yahoo.co.id dan rintowidyarto66@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengangkat judul Perubahan Bentuk Pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja di Banjar Sindu Desa Sayan Kecamatan Ubud, yang membahas tentang perubahan bentuk, faktor yang mempengaruhi dan nilai-nilai yang mengalami perubahan. Tujuan penelitian ini menggunakan tujuan umum dan khusus. Teori yang digunakan adalah teori estetika dan perubahan, dimana lebih memberikan hasil tentang perubahan joged dari tradisi dengan masa kini. teori estetika digunakan karena joged adalah merupakan sebuah seni pertunjukan yang mengandung nilai estetika. metode yang digunakan: observasi, wawancara, studi kepustakaan, dokumentasi, analisis data, dan penyajian hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti berusaha meneliti secara kualitatif tentang perubahan bentuk pertunjukan joged Bumbung Bina remaja dan faktor-faktor yang mempengaruhinya serta nilai-nilai yang mengalami perubahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan ini terjadi lantaran permintaan masyarakat yang menginginkan seni pertunjukan joged Bumbung Bina Remaja dapat tampil dengan perubahan-perubahan baik dari segi bentuk, gerak, tata rias tata busana dan iringannya bernuansa baru sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: *perubahan, pertunjukan, joged bumbung bina remaja.*

Pendahuluan

Banjar Sindu memiliki beberapa jenis barungan gamelan Bali diantaranya barungan gamelan Joged, barungan Gong Kebyar dan barungan Angklung yang diurus oleh 4 Sekaa gong diantaranya Sekaa Gong Tua, Sekaa gong remaja (Gurnita Cantya), Sekaa Gong PKK, dan Sekaa Angklung di bawah naungan Banjar Sindu dan sanggar dan sekaa milik pribadi mulai bermunculan.

Kegiatan dalam seni pertunjukan sudah mulai berkembang di lingkungan Banjar Sindu sejak tahun 70-an, latihan-latihannya kerap kali dipersiapkan untuk pertunjukan untuk mengiringi upacara maupun sekedar hiburan. Selain itu Banjar Sindu juga memiliki Sekaa Joged Bumbung yang anggotanya berasal dari lingkungan masyarakat

Banjar Sindu, namun sekarang keberadaan sekaa ini sudah tidak aktif lagi, karena anggotanya sebagian besar sudah lanjut usia.

Bentuk seni pertunjukan Joged Bumbung yang lazim dipentaskan di daerah-daerah adalah bentuk seni pertunjukan Joged yang tetap mengedepankan bentuk tradisi, seperti konsep gerak pajogedan dengan menampilkan unsur-unsur pajogedan tradisi berupa adanya adegan pendramaan seperti pesiat, ngeroman dan mejaran-jaranan. Sebelum terjadinya perubahan bentuk pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja ini, bentuk pertunjukan yang menjadi ciri khasnya adalah unsur pajogedan. Gending-gending yang dimainkan adalah gending-gending tradisi dan tidak memasukkan unsur-unsur instrumen lainn-

ya. Demikian juga halnya dengan gerak-gerakannya tetap memadukan beberapa gerak tari Bali yang menggunakan pakem-pakem tari Bali. Setelah mengalami perubahan bentuk pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja di Banjar Sindu Desa Sayan Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar ini banyak dipengaruhi oleh persaingan antar sekaa Joged dan bentuk penyajian tari Joged saat ini lebih menonjolkan goyang pinggul yang erotis ke depan dan ke belakang. Iringannya lebih menonjolkan kesukan musik dangdut, dan Jaipongan, karena sudah menambah instrumen berupa kendang Sunda, Cymbal dan tamborin, sehingga hal ini mempengaruhi perubahan dari Joged tradisi ke Joged erotis. Hal ini membuat kalangan masyarakat lebih menggemari Joged erotis daripada Joged tradisi. Adanya tuntutan penari yang demikian itu Ni Putu Kusuma Dewi memutuskan untuk berhenti menjadi penari Joged, karena tidak sanggup melakukan gerakan-gerakan goyang yang menantang dan juga beliau sadar telah memiliki keluarga. Perubahan bentuk pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja dapat dilihat dari struktur pertunjukannya, tatarias dan tata busana, serta instrumen lain yang ditambahkan untuk membuat aksentuasi lebih tegas dan menarik seperti halnya tari Jaipongan.

Struktur pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja yang Tradisi

Gerak tari yang ditampilkan memadukan beberapa unsur gerak tari Kekebyaran, seperti Oleg, Legong, Cendrawasih, dan tari Tenun dengan tidak meninggalkan pakem-pakem tari Bali. Gending pengiringnya tetap mempertahankan unsur pajogedan yang menjadi ciri khas Joged Bumbung Bina Remaja. Struktur pertunjukan Joged Bumbung Bina remaja, terdiri dari dua bagian, yaitu bagian pertama, diawali dengan menghaturkan Banten Pejati dilanjutkan dengan tabuh pembuka.

Bagian kedua berisi tentang pepeson, playon, ibing-ibingan dan pekaad.

Tata rias dan tata busana adalah unsur penting dalam pertunjukan. Elemen ini digunakan untuk merubah wajah penari dan menutupi tubuh penari sesuai dengan karakter (Dibia, 2013:66). Kostum atau tata busana adalah segala sandang dan perlengkapan yang dikenakan oleh penari saat pentas baik yang terlihat maupun tidak terlihat, sehingga dalam seni pertunjukan khususnya tari, tata rias dan busana adalah kebutuhan yang penting dan mendasar. Dalam pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja ini, tata rias dan busananya ikut mengalami perubahan.

Tata busana digunakan untuk menunjang identitas Genre, status sosial, karakter, dan Genre tarian, selain untuk menambah daya tarik pertunjukan (Dibia, 2013:81). Tata busana atau kostum pada penari tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi juga untuk memperindah sebuah tampilan penari putra maupun putri guna mempertegas karakter yang dimainkan. Tata busana Joged Bumbung Bina Remaja awalnya hanya mengenakan busana yang tertutup, yaitu menggunakan kebaya. Perubahan Struktur pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja Banjar Sindu Desa Sayan Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar.

Struktur pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja, terdiri 3 (tiga). Bagian pertama, merupakan bagian awal dengan menghaturkan Banten Pejati dilanjutkan dengan tabuh pembuka. Bagian kedua berisi tentang pepeseon, playon, jaipongan, dan pekaad..

Playon, pada bagian ini penari Joged mulai memperlihatkan gerakan-gerakan yang lincah dan menantang sambil melirik penonton untuk dijadikan pengibing. Pengibing dipilih diantara penonton yang ada, dan diajak ikut menari di atas panggung. Kelincahanpun dapat dilihat dari gerak-gerak yang dinamis pada saat ibing-ibingan tersebut. Pada bagian *playon* penari sudah mulai melakukan ibing-ibingan.

Jaipongan, merupakan interaksi antara penari Joged dan pengibing yang menari di atas panggung. Berbagai gerakan tari yang dilakukan saling merespon dan aksen-aksen gerakannya sangat menarik sesuai dengan gending-gending yang dibunyikan. Penari dan pengibing bergerak secara

improviasi, Gending atau iringannya bervariasi mengikuti lagu-lagu pop, dangdut dan lagu-lagu Jawa. Kendang Sunda menjadi peranan penting pada Jaipongan memberi nuansa dangdut dari pukulan-pukulan kendang yang di mainkan. Hal ini merubah kesan pajogedan menjadi nuansa dangdut.

Pekaad, sebagai penanada penari Joged akan mengakhiri tariannya setelah kelima pengibing sudah diajak menari di atas panggung, kemudian penari melakukan gerakan nyakup bawa, sebagai ucapan rasa hormat dan terimakasih kepada penonton. Perubahan tata rias dan tata busana penari Joged Bumbung Bina Remaja.

Setelah perubahan dimana hasil dari kreativitas si penari, tata rias penari Joged Bumbung Bina remaja menggunakan Milk cleansing, Face tonic, krayolan caling kidang dan cundang. Eye shadow, Vinilex putih, untuk membuat gecek atau Lipstick merah, untuk membuat bibir terlihat lebih indah dan mencegah kekeringan pada bibir. Tata Busana Penari Joged Bumbung Bina Remaja

Tata busana penari Joged Bumbung Bina Remaja yang telah mengalami perubahan lebih terbuka, kain yang dikenakan berisi belahan di bagian depan. Adapun busana yang dipakai: Gelungan, subeng, Antol, Badong, Gelang kana, Tutup dada, *Angkin*, *Pending* atau *ampok-ampok*, Selendang, Kamen Prade, Kipas.

Penambahan instrument baru di dalam barungan gamelan Joged Bumbung Bina Remaja

Musik iringan menjadi pendukung yang terpenting dalam penyajian suatu pertunjukan tari karena berfungsi sebagai pengiring atau membantu pengekspresian (penjiwaan) dari tari. Pada dasarnya suatu karya seni ada dua unsur pokok yang sangat penting yaitu tari (sebagai rangkaian sikap dan gerak) dan musik/gamelan (sebagai rangkaian bunyi) yang keduanya ini tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaannya.

Keduanya harus mengarah pada satu tujuan, saling mengisi dan salih membantu, dan gamelan memiliki beberapa fungsi untuk mem-

ber irama (membantu mengatur waktu), memberi ilusi atau gambaran suasana, membantu mempertegas ekspresi gerak dan sebagai perangsang bagi penari. Tari memang memiliki dinamika namun dalam tari dapat diperkuat dengan permainan ritme dan tempo yang terdapat pada musik iringan sehingga antara tari dan musik dapat berjalan selaras, disamping itu juga musik iringan dapat menimbulkan kesan yang kuat untuk menghidupkan suasana.

Pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja menggunakan iringan Pajogedan, gamelan ini terbuat dari bambu dan berlaraskan selendro 5 (lima) nada.

Seiring perkembangannya dan hasil kreativitas dari anggota Sekaa. Adapun beberapa instrumen baru yang dimasukkan kedalam barungan Gamelan Joged Bumbung Bina Remaja yang memberikan nuansa berbeda di dalam pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja yaitu: Cymbal, Tamborin.

Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja

Faktor Internal

Berdasarkan hasil wawancara dengan I Nyoman Wija pada hari Sabtu, tanggal 12 Maret 2016, beliau mengatakan, perubahan bentuk pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja merupakan hasil dari kesepakatan semua anggota Sekaa, hal ini dikarenakan jika Sekaa ini masih menampilkan pertunjukan Joged yang tradisi, kemungkinan Sekaa Joged Bumbung Bina Remaja jarang dapat kesempatan pentas bahkan jarang yang mencari atau mengupah. Diketahui saat ini peminat Joged Bumbung yang masih mempertahankan pejogedan tradisi nampak terpinggirkan. Keterpinggirannya lantaran banyak menjamurnya sekaa-sekaa joged

erotis atau yang telah mengalami perubahan, baik gending-gending /instrument, tata rias busana, dan struktur pertunjukannya.

Faktor Eksternal

Pertunjukan Joged Bumbung sudah mulai mengalami perubahan, perubahan yang terjadi dapat dilihat dari segi bentuk gerak, kostum, Gending, dan pada struktur yang disajikan. Bentuk gerak joged bumbung saat ini, perubahannya telah meninggalkan pakem-pakem joged yang telah mentradisi sejak dulu di masyarakat. Saat ini Sekaa Joged Bumbung Bina Remaja mempertunjukan Joged yang telah mengalami perubahan dan eksis di jaman sekarang, tetapi jika pementasan ini diadakan di hotel atau villa yang bertujuan untuk menghibur wisata asing, gerak-gerak penari tidak terlalu erotis melainkan hanya menggunakan gerak-gerak tradisi yang sudah dikombinasikan dengan gerak-gerak jaipongan.

Nilai-nilai perubahan pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja

Nilai Etika

Nilai etika berkaitan dengan sistem nilai budaya yang terdiri dari konsep-konsep yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat dan hal ini berkaitan dengan hal-hal yang harus mereka anggap bernilai dalam hidup karena sistem nilai budaya biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi manusia untuk menentukan kelakuan. Sistem tata kelakuan manusia lain yang tingkatannya lebih kongkret seperti aturan khusus, hukum dan norma-norma berpedoman kepada sistem nilai etika (Koentjaraningrat, 1974:32).

Pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja dilihat dari sudut pandang nilai etika, perubahan-perubahannya nampak pada penggunaan kostum penari sudah berani memamerkan ba-

gian-bagian tubuh yang tidak pantas untuk diperlihatkan, seperti penari Joged memperlihatkan bagian paha, menonjolkan dada lebih berani. Perubahan gerak terjadi, ketika pada bagian pejogedan penari terlihat menggoyangkan pinggul memutar dan melakukan gerak pinggul maju dan mundur. Hal ini dapat merusak moral anak-anak yang menyaksikan pertunjukan Joged. Bahkan tidak jarang anak-anak tertarik untuk ikut ngibing dan melakukan interaksi dengan penari Joged yang tidak pantas dilakukan oleh anak di bawah umur.

Nilai Estetika

Nilai estetika adalah salah satu cabang ilmu filsafat. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Untuk merasakan "rasa indah" itu sedalam-dalamnya dan untuk dapat mengabstraksikan keindahan itu dari benda dengan manusia atau perbuatan yang baik, atau kesenian sebagai bahan analisis estetika dan kesenian pada umumnya mengandung tiga aspek "wujud atau rupa", (menyangkut bentuk/form, atau unsur yang mendasar dan struktur)". "Bobot" adalah isi atau bobot dari benda atau peristiwa yang bisa dirasakan dan dihayati sebagai makna dari wujud kesenian. "Bobot" (yang menyangkut suasana/mood, gagasan/ ide. Dan pesan/skill dan sarana atau media (Djelantik,2004:15).

Jika dilihat dari segi keindahan pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja telah mengalami perubahan, hal ini dapat dilihat di segi gerak tari maupun iringannya. Pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja yang terdahulu gerak tarinya masih memakai gerak-gerak legong dan tarian-tarian klasik lainnya masih dalam pakem-pakem tari Bali, begitu juga dengan iringan kesan pajogedan sangat kental, namun berbeda dengan sekarang kesan pajogedan sudah mulai dihilangkan. Demiki-

an melakukan gerak mata yang berkedip-kedip merupakan ciri khas dari Joged Bumbung, dari segi iringan, gending-gending yang dimainkan menambah nilai keindahan yang merupakan ciri khas dari Joged Bumbung itu sendiri. Akan tetapi pertunjukan Joged Bumbung Bina remaja yang sekarang berbeda, lebih menonjolkan gerak-gerak improvisasi yang bersifat erotis, dan pakem-pakem tari Bali mulai hilang. Demikian juga dari musik iringannya, masuknya instrumen-instrumen baru ke dalam barungan gamelan Joged Bumbung Bina Remaja menghilangkan kesan pajogedan dan berubah menjadi nuansa Dangdut.

Nilai Sosial

Nilai sosial, nilai yang dianut oleh masyarakat yaitu nilai yang di anggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat. Untuk menentukan sesuatu dapat dikatakan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas, harus melalui proses menimbang. Masyarakat dipandang sebagai sistem sosial atau institusi yang terdiri dari berbagai bagian atau elemen yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan, tergantung, dan berada dalam keseimbangan. Parson dalam Sumandiyo Hadi (2005: 37).

Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut masyarakat. Apabila antara masyarakat yang satu dan masyarakat yang lain terdapat perbedaan tata nilai. Dalam pertunjukan Joged Bumbung juga memiliki nilai sosial di lingkungan masyarakat, pada saat pementasan Joged, masyarakat akan berbondong-bondong untuk menyaksikannya. Masyarakat yang datang akan melingkari areal pementasan. Disini ajang saling berkumpul antara masyarakat satu dengan yang lainnya, karena dengan adanya pementasan semua masyarakat berkumpul dan terlepas dari segala kesibukan yang di lakukannya. Saling mengenal dan sesekali bertukar informasi akan menum-

buhkan jiwa. Begitu pula dengan muda-mudi yang berinteraksi tanpa memandang status, golongan dan tingkat pendidikan. Nilai sosial dalam tari Joged Bumbung ini akan muncul pada saat penari Joged mencari Pengibing, disinilah letak keunikan tari Joged. Penari akan mencari salah satu pemuda atau laki-laki yang akan di ajak Mengibing. Ketika pemuda atau laki-laki yang dicari untuk Mengibing, maka pemuda yang lainnya akan memberikan dukungannya agar pemuda tersebut mau Mengibing.

Dalam mengibing mereka menikmati keindahan atau menghibur lewat saling bertukar kepaiawaian. Dulu pandangan masyarakat khususnya lingkungan Banjar Sindu sangat positif terhadap pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja, dimana solidaritas antar sekaa sangat kuat, dan tak jarang sekaa ini mengadakan pertunjukan di lingkungan Banjar Sindu tanpa meminta bayaran baik penari maupun penabuh di Bali dikatakan Ngayah. Berbeda dengan pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja yang sekarang, sering kali para Pengibing berebut untuk mengibing bahkan tidak jarang ada 2 sampai 3 Pengibing yang masuk ke panggung karena tidak sabar untuk mengibing melihat goyangan-goyangan penari yang menantang, hal ini membuktikan kurang adanya toleransi antar Pengibing, perkelahian sering terjadi karena ketersinggungan antar Pengibing. Para masyarakat mulai resah khususnya ibu rumahtangga dengan adanya pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja telah mengalami perubahan estetika.

Nilai Ekonomi

Nilai ekonomi adalah nilai yang dimiliki oleh seseorang yang bisa diperhitungkan dengan nilai uang sejak dia memasuki masa produktif sampai habisnya masa produktif tersebut. Masa produktif adalah masa dimana seseorang memili-

ki penghasilan untuk dirinya sendiri dan untuk keluarga. Dari sudut ekonomi masyarakat ditandai atas tiga unsur dasar penentu yaitu: jiwa sosial, (social spirit), bentuk-bentuk organisasi dan teknik-teknik yang mendukungnya (Agus Salim, 2002: 135).

Terlihat jelas di dalam pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja, nilai ekonomi sangatlah berarti, hal ini dapat dilihat pada saat mengadakan pementasan. Dulu, jika salah seorang anggota Sekaa meminta untuk pentas di rumahnya, maka semua anggota akan ikut baik penabuh maupun penari tanpa memikirkan imbalan atau upah, di Bali dikatakan Ngayah. Namun pada saat ini terjadi perubahan, dimana jika anggota Sekaa meminta untuk pentas, maka wajib untuk membayar penari Joged ini dikarenakan penari Joged yang ikut di sekaa Joged Bumbung Bina remaja tidak ikut anggota tetap melainkan penari panggilan. Hal ini membuktikan nilai ekonomi yang terpenting di dalam pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja pada saat ini. Begitu juga perubahan-perubahan yang terjadi di dalam pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja, ini disebabkan oleh persaingan pasar dan permintaan-permintaan dari konsumen. Etika dan moral penari bisa diubah oleh uang, jika berani membayar lebih kepada penari, gerak erotis yang menantang sering kali dilakukan oleh penari.

Jadi perubahan bentuk seni pertunjukan dalam Joged Bumbung Bina Remaja adalah pada struktur, gerak, tata rias, tata busana, dan instrumen baru. Mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan pertunjukan Joged Bumbung Bina Remaja adalah faktor internal dan eksternal, sedangkan nilai-nilai yang mengalami perubahan dalam pertunjukan Joged Bumbung berupa nilai etika, nilai estetika, nilai sosial dan nilai ekonomi.

Penutup

Berdasarkan uraian yang tertuang dalam bab-bab di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut. Tari Joged Bumbung muncul pertama kali di Bali Utara sekitar tahun 1946, tarian ini merupakan tarian pergaulan yang sangat populer di kalangan masyarakat Bali, memiliki gerakan yang lincah dan dinamis dan dibawakan secara improvisatif, tarian Joged Bumbung biasanya dipentaskan pada hari raya maupun hari penting lainnya.

Sekaa Joged Bumbung Bina Remaja berdiri pada tahun 2000, yang didirikan oleh I Nyoman Wija. Seiring perkembangannya, sekaa Joged Bumbung Bina Remaja mengalami perubahan-perubahan di dalam pertunjukannya, baik bentuk dan nilai pertunjukannya, seperti dari tata busana, tata rias, instrument-instrumen baru yang masuk ke dalam Gamelan Joged, dan struktur dari pertunjukannya. Perubahan ini disebabkan karena adanya persaingan antar Sekaa-sekaa Joged yang lainnya dan hasil kreativitas dari anggota Sekaa, selain itu faktor terpenting karena permintaan dari konsumen. Dalam perubahan bentuk dan struktur pertunjukan ini, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya terjadi perubahan baik nilai etika, estetika, sosial dan ekonomi.

Kepada seluruh Sekaa Joged agar tetap melestarikan dan mengembangkan meluruskan arti fungsi dan makna dari tari Joged, sehingga tidak terjadi penyimpangan yang akan membawa dampak yang negatif nantinya. Kepada kalangan masyarakat serta para pelajaran agar ikut melestarikan tari Joged sebagai tarian pergaulan yang merupakan warisan seni dan budaya bangsa. Para peneliti yang lain disarankan untuk mengkaji penyimpangan tari Joged dalam ruang lingkup lebih luas. Diharapkan kepada dinas kebudayaan agar lebih bisa menyidak pementasan tari Joged yang terkesan erotis di zaman sekarang agar tidak adan-

ya penayangan Joged erotis yang berdampak buruk di media sosial atau internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari bali. Denpasar: Akademik Seni Tari Indonesia (ASTI).*
- _____. 2004. *Kaje dan Kelod Tarian Bali dalam Transisi.* Yogyakarta: Istitut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____. 1996. *volusi Tari Bali.* Yogyakarta: Kanisius
- Dibia,I Wayan. 1999. *Seni Diantara Tradisi dan Medernisasi.* Denpasar: Sekolah Seni Tinggi Indonesia Denpasar.
- _____. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali.* Yogyakarta: MSPI.
- _____. 2003. *PuSpasari Seni Tari Bali.* Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- _____. 2012. *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali.* Denpasar: Bali Mangsi.
- Djetantik. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar.* Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Fathoni, Abduurahmat. 2011. *Metologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi.* Jakarta: PT Renika Cipta.
- Koentjuraningrat. 1974. *Kebudayaan mentalited Pembangunan.* Jakarta: PT. Gramedia.
- Salim, Agus. 2002. *Perubahan Sosial.* Yogya: PT Tiara Wacana
- Suartaya, 2000. "Seni Pertunjukan Joged Erotis dan Pentas Pelecehan. dalam jurnal Mudra Seni Budaya NO.8 Th.VIII Januari 2000, Denpasar: STSI Denpasar.
- Soedarsono, RM. 2001. *Seni Pertunjukan Indone sia dan Pariwisata.* Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan F&D.* Cetakan ke 17. Bandung: Alfabeta
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2010, *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rasdakrya.

NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM TARI JANGER SRI KESARI SWARNA BHUMI DI SANGGAR RATU KINASIH, DESA LEMBONGAN, KABUPATEN KLUNGKUNG

Rinto Widyarto, Ni Wayan Mudiasih dan I Gusti Suarjana

Jurusan Prodi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

Email:rintowidyarto66@gmail.com

Abstrak

Seni Janger mengalami banyak perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan ini disebabkan karena pola dasar tari Janger adalah seni tari sosial mewakili hati masyarakat yang terdiri dari dua kelompok yang berkembang, saling bertautan antara kelompok wanita dan kelompok prianya. Sejalan dengan perkembangan jaman, seni Janger pun mengalami perubahan, yakni masuknya unsur-unsur aktual tentang situasi dan kondisi masyarakat pada zamannya.

Tari Janger ini bisa disebutkan sebagai jenis tarian pergaulan, yang ditarikan secara berkelompok dan berpasangan, karena pada umumnya dilakukan oleh kalangan muda mudi. Bagi sanggar ini berkeajiban untuk tetap menjaga dan merevitalisasi gending-gending Janger yang telah lama ditinggalkan. Harapannya agar gending-gending Janger yang memiliki ciri khas serta mengandung nilai-nilai pendidikan spiritual, sosial, kebersamaan, toleransi, cinta kasih, tanggung jawab, sopan santun, dan kebangsaan ini terjaga dan menjadi salah satu media mempersatukan generasi muda Bali, dan sekaligus menjadi bukti bahwa generasi muda kini tetap mencintai dan melestarikan seni warisan leluhur.

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan nilai-nilai pendidikan karakter yang ada di dalam Tari Janger sanggar Ratu Kinasih. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Objek penelitiannya adalah Tari Janger Sanggar Ratu Kinasih, proses pembelajaran dan nilai-nilai pendidikan karakter dalam gending dan tari janger. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa tari Janger Sri Kesari Swarna Bhumi Ratu Kinasih ada beberapa nilai pendidikan karakter. Nilai pendidikan karakter yang dominan : yaitu relegi, Cinta tanah air/kebangsaan dan kemanusiaan, cinta alam semesta. Dapat dikatakan bahwa yang ada di dalam tari Janger adalah mengenai menjalani kehidupan manusia seutuhnya dalam konsep Tri Hita Karana, yaitu berbakti kepada Tuhan, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan alam, dilihat dari gending-gendingnya.

Kata Kunci : *Nilai Pendidikan Karakter, Tari Janger, Gending Janger,*

Pendahuluan

Desa Lembongan berada di tengah lautan dengan kepulauan Nusa Penida. Pulau yang cantik dan menyimpan sejuta misteri ini, memiliki keindahan panorama alam bahari sehingga menjadi salah satu alternative pilihan para wisatawan

dunia untuk mengunjunginya. Derasnya arus wisata dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, menjadikan pulau ini berkembang pesat di dunia pariwisata. Namun sistem kekerabatan dan juga kehidupan beragama tetap berjalan dengan semestinya. Awalnya sanggar ini berdiri untuk men-

gajarkan seni tari sakral Rejang dan Baris Gede sebagai ajang para generasi muda khususnya anak-anak membiasakan diri melalui seni mendekatkan diri dan kepercayaan terhadap Sang Hyang Widhi Wasa. Akhirnya setelah 5 tahun usia sanggar ini mencoba memperkenalkan tari Janger pada anak-anak usia 12 sampai dengan 15 tahun, dalam upaya mengikuti parade tari Janger di Bali TV pada tahun 2014. Pada tahun 1994 pembina Ratu Kinasih pernah membina tari Janger untuk generasi muda sekaa truna se desa Lembongan yang didukung oleh pemuda dan pemudi Desa Lembongan, dari 4 banjar, banjar Kawan, Banjar Tengah, Banjar Kelod dan Banjar Kaja, baik penabuh dan penari, dengan mengambil lakon Gugurnya Niwatakawaca, inilah awal pertama kali sanggar Pembina Ratu Kinasih membentuk tari Janger dan sekaligus merintis tari Janger untuk pertama kalinya di Pulau Nusa Lembongan. Tahun 2013 kembali membuat Janger yang beranggotakan ibu-ibu PKK dan krama Banjar Kelod Desa Lembongan dalam rangka HUT STT Tri Budhi Yasa.

Sanggar Ratu Kinasih tepatnya berdiri tanggal 13 Juli tahun 2011, jadi 5 tahun yang lalu, diresmikan di Desa Lembongan dengan siswa awalnya hanya sejumlah 30 siswa, dimana hanya terdiri dari keluarga dan kerabat dekat dari pembina yang sekaligus menjadi ketua dan pemilik sanggar ini, Ida Ayu Agung Yuliaswathi Manuaba, atau sering dipanggil Dayu Agung.

Nilai-nilai luhur itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antar anggota masyarakat itu. Kehidupan masyarakat di wilayah Desa Lembongan yang sedang diserbu derasnya arus wisata, sebagai salah satu pilihan wisata bahari, terjadi berubahnya kebiasaan generasi muda dari kebiasaan tradisional ke modern. Kesenian tradisi, baik dalam bidang tari maupun musik sudah tergeser, dan

salah satunya adalah tari Janger. Di dalam perkembangan dewasa ini hiburan masyarakat sekitar seiring dengan munculnya hal-hal baru dan bersifat kebarat-baratan. Mengingat kejadian seperti itu, muncul keinginan Sanggar Ratu Kinasih mencoba memperkenalkan tembang dan tarian agar generasi muda dapat belajar tentang strategi dan menghindari, kemampuan berkompetisi, ketahanan mental, kekuatan fisik, rasa kebersamaan dan jiwa korsa, kedekatan dengan Tuhan, alam lingkungan, kemampuan olah vokal, dan kemampuan gerak tari. Semua itu merupakan representasi dari nilai-nilai dasar dalam kehidupan yang sangat penting bagi perkembangan jiwa bagi generasi muda.

Dalam perwujudannya terdapat nuansa sajian kesenian yang menjadi sumber inspirasi dalam gerak tari yang penuh canda girang, sebagai salah satu ciri khas tari ini. Langkah ini dimaksudkan untuk mewujudkan bentuk tari yang variatif dan, sehingga selain diharapkan mampu menghadirkan kualitas sajian yang memenuhi standar estetik, juga memiliki dinamika sajian yang enak ditonton dengan tanpa meninggalkan pola-pola yang umum berlaku dalam sebuah pertunjukan tradisional. Gending-gending yang diambil adalah dari gending-gending Janger Banjar Bengkel dan Gending-gending Banjar Kedaton. Kedua banjar ini berlokasi berdekatan. Kedua banjar ini baik Banjar Kedaton memiliki sekaa tari Janger, begitu juga Banjar Bengkel. Keduanya memiliki ciri khas tersendiri, baik dari iringan tarinya maupun laras gendingnya. Tema gending diantara kedua Sekaa Janger ini hampir sama bertemakan kepercayaan kepada Tuhan, sosial kehidupan bermasyarakat, pergaulan muda mudi dan sebagainya. Kebersamaan dan sikap saling menghargai satu dengan yang lainnya menjadi keharusan yang diperoleh tanpa disengaja. Seringnya bertemu sedari proses awal terbentuknya tari ini, membuat peserta di-

dik yang satu dengan lainnya semakin dekat dan berkomunikasi dengan baik, menciptakan sebuah kondisi kekeluargaan yang kental dan saling menghormati.

Pertunjukan Tari Janger Ratu Kinasih di tahun 2015 dalam Pesta Kesenian Bali ke 37 lalu, bervariasi, ada laras selendro dan ada pelog,” Gending-gending lawas seperti Bintang siang, Titiang Lacur, Dong Dabdabang dari Banjar Bengkel tidak diketahui siapa penciptanya dan tepatnya di tahun berapa mulai muncul. Saat G.30 S PKI, gending-gending ini sudah sering dibawakan dalam pentas seni tari Janger tahun itu”.

Gending pertama setelah Pepeson adalah Gending Dong Dabdabang, yang mengandung makna bersama-sama akan mempersiapkan diri mejangeran/ menari Janger. Dalam proses belajar gending ini, gending awal, baris pertama diambil nadanya oleh salah satu penari Janger atau biasa disebut “sang nyemak gending”.. Gending ini sepertinya kiasan seorang laki-laki untuk memuji kecantikan dan keindahan sosok seorang wanita yang diperlambangkan dengan bunga sandat untuk kehalusan dan warna kulitnya. lagu ini berintikan hubungan manusia dengan Sang Pencipta akan Keagungan-Nya dan hubungan manusia dengan alam semesta ciptaan Tuhan dengan melambangkan sesosok kecantikan wanita dengan sekuntum bunga yang memiliki warna indah, mengumpamakan kulit seorang wanita. Tari Janger mengutamakan olah vokal yaitu keharusan menguasai gending dengan maksimal dan kesungguhan untuk menghasilkan gending yang sempurna, penguasaan karakter gending dalam ekspresi wajah adalah yang kedua, sementara itu gerakan tari adalah syarat ketiga. Materi tari kreatif/kreasi adalah bentuk tarian bergembira yang di dalamnya mengandung bentuk-bentuk gerakan yang indah, unik dan penuh energik, diikuti oleh irama iringan yang ses-

uai. Ekspresi anak muda dalam tarian ini benar-benar dituntut, dan benar-benar dituangkan melalui gerakan tarian.

Mengamati beberapa proses latihan, yang telah berlangsung, pembina tari bisa menangkap gending-gending mana dan gerakan tari yang mana yang menjadi favorit para penari, dan akan diberikan secara berkala agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses latihan. Benar-benar dididik dan dituntut untuk menjiwai dan menghargai. Gending Dayung Sampan, sebuah gending yang diambil dari Banjar. Kedaton, yang mengisahkan hubungan asmara antara remaja putra dan putri yang sedang dimabuk asmara, dan akan mengikat janji untuk hidup bersama.

Tari Janger para penari harus memiliki keberanian dan tanpa ada rasa malu melakukan gerakan yang diarahkan oleh Pembina untuk mendukung gending ini agar bisa memperlihatkan emosi jiwa anak muda yang sedang dimabuk cinta, tanpa tekanan dan melakukan dengan ketulusan dengan hati gembira. Pembina selalu memberikan gambaran terhadap gending yang dibawakan, baik makna dan filosofi gending yang ada. Sebagai contoh Gending Bintang Siang. Gending ini berintikan mengenalkan kita pada ilmu perbintangan, disebutkan dalam gending ada Bintang Kuda, Bintang Rimrim, Bintang Siang, dan Bintang Kartika.

Peran Pembina juga sangat luar biasa, yang selalu mengajarkan kami semua untuk saling menyayangi sesama manusia dan sesama makhluk ciptaan Tuhan. Proses latihan yang selalu diawali dengan sembahyang dan menenangkan pikiran sesaat adalah bertujuan untuk mengheningkan pikiran para penari, melepaskan beban yang ada apapun itu dan konsentrasi pada Janger, memohon pada Tuhan agar latihan direstui dan disaksikan oleh Tuhan, sekaligus sebagai bukti, bahwa sanggar ini benar-benar dengan tulus memiliki keyakinan

dan kebesaran pada Tuhan melalui seni yang satu ini.

Proses penyempurnaan gerak dan penyesuaian dengan gending dilakukan berulang-ulang sampai penguasaan materi gending sempurna vokalnya, gending dan ekspresi benar-benar menegenya, barulah mulai belajar gerakan dalam posisi yang berdiri. Gerakan menari dalam posisi berdiri di Janger tidak begitu banyak, karena penari lebih banyak menari sambil megending dalam posisi duduk, yang memang merupakan ciri khas dalam tari Janger tradisional. Setelah semua sempurna, sampai dengan gending terakhir, barulah proses para penabuh mengambil tabuh lampan Janger, dalam hal ini mengambil judul *Gotra I Mecaling*. Kisah ini dimulai dari perihal sepak terjang *I Mecaling* Maha Patih dari Raja Dalem Sawang Nusa Penida di Bukit Mundi, yang merajalela dan sering berbuat onar, karena kesaktiannya yang tiada tanding. Hal ini menyebabkan gusarnya Hyang Tohlangkir, Raja Betara yang berdiam di Gunung Agung dan kemudian melalui setangkai Bunga Kasna, menciptakan sosok pemuda tampan dan sakti bernama Dalem Bungkut. Sanggar ini memberikan sebuah pelajaran yang berarti bahwa sesuatu itu diyakini, dikerjakan dengan hati yang tulus serta berdoa memohon selalu kepada Tuhan, bersyukur terwujud sebagaimana rencanakan. Dan Sanggar ini akan tetap belajar dan menjaga tari Janger sebagai ciri khas Ratu Kinasih.

Struktur Pementasan Tari Janger

Penari dalam Pepeson tari Janger dapat dikatakan selalu di mulai dengan gending-gending, sementara pepeson kecak lebih banyak menggunakan iringan gamelan saja. Dalam Janger Ratu Kinasih pepeson kecak lebih dulu dan setelah para penari kecak mengambil posisi duduk, barulah pepeson Janger. Penari Kecak keluar awal hanya

3 orang penari membentuk segitiga, dilanjutkan 4 penari dan seterusnya sampai dengan penari kecak keluar seluruhnya ke panggung. Posisi kecak menghadap penonton di depan gerbang masuk dan posisi Janger mengapit posisi kecak saling berhadapan di sisi panggung kanan dan kiri.

Dalam bagian mejangeran ini baik kecak maupun Janger menari dan membawakan gending-gending saling bersahutan, saling mengisi secara bersama-sama dalam suasana yang pada riang gembira. Gending-gending yang dibawakan bervariasi, diselingi Stambur kecak, dimana hanya kecak yang melakukan gerakan serempak didirungi suara-suara mekecakan, didirungi bebatelan dan suling. proses selanjutnya dilantunkan Gending Meyadnya, dimana liriknya menyatakan luapan keinginan untuk melakukan persembahan Panca Yadnya sebagai umat beragama yang dipersembahkan kepada Ida Sang Hyang widhi, Tuhan Yang Maha Esa, agar senantiasa diberikan perlindungan, kesejahteraan bagi umat di Bali, demi menjaga keutuhan dan kelestarian Pulau Bali. Lakon yang diangkat oleh tari Janger ini adalah sebuah babad dari kepulauan Nusa Penida.



Gambar 4.13. Posisi Akhir para penari mohon diri dari hadapan penonton.
(Dokumentasi : I Gusti Made Suarjana, 2015)

Gerakan Tari Janger

Gerak-gerak tari yang di gunakan dalam tari Janger ini merupakan gerak-gerak tari klasik Bali seperti : nayog, ngagem kanan, ngagem kiri, ngeseh bawak, nyeloyog dan beberapa motif gerak tari Bali klasik lainnya. Gerakan Janger sangat sederhana, dengan tujuan agar gending yang dibawakan oleh para penari sempurna dan maksimal tidak berkurang powernya akibat gerakan tari. Gerak-gerak tari ini kemudian dipadukan dengan unsur pencak silat sehingga melahirkan gerak-gerak tari yang khas dalam gerakan Stambur kecak, sedangkan Janger gerak tarinya adalah berpegangan pada gerak-gerakan tari Bali klasik jenis gerak tari Janger antara lain, mungkah lawang, ngagem kanan, ngagem kiri, ngeseh bawah, nyeleyog, nguluh wangsul, ngelikas, ngenjet, ngengot, ulap-ulap, dan lain sebagainya.

Busana tari Janger ini adalah busana tradisi yang hanya mengenakan busana seperti: gelungan Janger, badong gelang kana, sabuk/pending, kamen, oncer/sampur sepasang dan ampok-ampok bila tidak memakai pending perlengkapannya kipas prada. Sedangkan kecak mengenakan busana terdiri dari: kain kekancutan, sabuk, ampok-ampok, badong, gelang kana dan udeng.

Musik pengiring karya tarinya adalah Sanggar Wakcura barungan Gamelan Semar Pegulingan. Membawakan gending-gending sebanyak 13 gending dari pengaksama sampai gending muhlih/penutup. Tata rias untuk penampilan karya tari ini adalah jenis rias ayu, yaitu rias wajah dengan tujuan agar wajah kelihatan lebih cantik. Panggung pertunjukan saat pentas di Pesta Kesenian Bali adalah Panggung Angsoka. Hal ini karena Tari Janger adalah tari berkarakter rakyat jadi pementasannya harus dekat dengan penonton pertunjukan Janger dengan Judul Gotra I Mecaling ini adalah 2 (dua) jam lamanya, dengan jumlah penari Janger se-

banyak 14 dan penari kecak 14 orang. Sementara pendukung Lakon sebanyak 13 orang, penabuh 23 orang, selain itu para stage crew dan penata rias yang secara keseluruhan berjumlah 10 orang.

Tari Janger Ratu Kinasih hiburan juga disebut tari bergembira yang berfungsi sebagai media pengungkapan rasa kegembiraan. Ungkapan kegembiraan ini dapat dilakukan dengan cara menari bersama, dimana semua orang yang terlibat didalamnya sebagai penari. Tari Janger dapat dikatakan pula sebagai tari pergaulan yang dibawakan secara berpasangan, walaupun ada kalanya yang ditarikan tidak secara berpasangan, tergantung gending yang dibawakan. Tari Janger ini sebagai sarana menghibur diri sendiri dimana meJangeran memiliki keasyikan tersendiri bila mana terlibat langsung di dalamnya sebagaimana pengalaman penulis. Banyak hal yang tak bisa diungkapkan dengan kata-kata, berbagai rasa dan begitu indah nya seni meJangeran, khususnya bagi generasi muda. Sehubungan dengan hal tersebut, prinsip-prinsip artistik dari seni tari Janger seperti, gerakan tarinya, gending, iringan, permainan karakter, kekompakan, variasi, kontras, transisi, urutan, klimaks, proporsi, harmoni, dan kesatuan, ditata sedemikian rupa sehingga layak menjadi sebuah garapan yang bagus dipertontonkan. Tari ini sudah mempunyai aturan-aturan / pola-pola yang baku seperti jarak pandang, karakter, adanya jarak antara pelaku dan penonton.

Seni tari Janger memiliki arti sebagai sebuah media pendidikan seni, yakni seni yang berfungsi sebagai sarana melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan, media membangkitkan rasa percaya diri, toleransi, sopan santun, dan cinta kasih, serta membangun rasa persatuan yang sangat tepat diberikan bagi generasi muda. Seni tari ini juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi seperti pesan, kritikan sosial, penyampaian kebi-

jakan pemerintah, gagasan, dan memperkenalkan sesuatu kepada masyarakat, melalui pesan dalam gending-gending Janger. Selain itu bentuk pendidikan karakter yang bisa dilihat dari komunitas ini adalah kerja keras para penari dan penabuh untuk mensukseskan pertunjukan, walau secara nyata latihan kekompakan sangatlah sulit mencari waktu yang tepat, namun upaya-upaya untuk itu selalu diprioritaskan, dan hasilnya akhirnya membanggakan semua pihak.

Nilai pendidikan karakter kebangsaan jelas terlihat pula dalam gending Pancasila, yang mengajak para generasi muda untuk selalu menjaga Pancasila sebagai media pemersatu Bangsa, sila-demi sila ada dalam bait gending Janger ini, sebagaimana tersurat dalam gendingnya. Dalam gending Bintang Siang, Pusuh Biu, bisa ditangkap bahwa generasi muda disadarkan agar mengenal dan mencintai alam semesta, dan hal ini sangat penting, karena generasi muda penerus bangsa sudah seharusnya menjadi generasi yang akan menjaga kesinambungan kondisi kelestarian alam dan isinya. Karena jika kita benar-benar mencintai alam ini sudah sepantasnya untuk melindungi dan menjaga, bukan merusaknya.

Pendidikan karakter menyangkut moral, yaitu menyangkut ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dsb; akhlak; budi pekerti; susila. Karakter juga merupakan kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, bersedia berkorban, menderita, menghadapi bahaya, dsb; isi hati atau keadaan perasaan sebagaimana terungkap dari perbuatan. Bisa dilihat besar peran tari Janger bila dilihat dari gending-gendingnya, serta proses pembelajaran tari ini dalam upaya mewujudkan manusia yang mengenal alam semesta, memuja kebesaran Tuhan dan meyakini, mengajarkan tanggung jawab dan tol-

eransi, kedisiplinan, berwawasan Pancasila, serta mendidik para generasi muda menekuni seni tradisional yang semakin langka dan terkesan ditinggalkan.

Simpulan

Sanggar Ratu Kinasih adalah sebuah wadah dan merupakan wahana serta sarana pengembangan diri ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian manusia untuk mencapai tujuan melestarikan seni budaya Bali khususnya tari dan gending-gending Janger Bali.

Upaya-upaya yang dilakukan sanggar ini untuk menjaga kelestarian kesenian tradisional Tari Janger diharapkan memberikan dorongan kepada masyarakat untuk dapat memiliki rasa tanggung jawab dan mengambil pembelajaran serta memahami arti penting dari kesenian tradisional Janger. Seniman diharapkan tetap profesional dan selalu melestarikan kesenian ini sebagai kesenian tradisional yang tidak kalah populer dengan kesenian modern.

Tari Janger adalah sebuah tari berkelompok dari Pulau Bali, yang memiliki ciri khas yakni para penari menari sambil membawakan gending-gending Janger, saling bersahutan antara para penari wanita dengan penari laki-laki. Tari ini tergolong tari rakyat, karena bernuansakan dan pada umumnya gending-gendingnya bertemakan kegiatan kemasyarakatan, spiritual dan mengagumi kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta.

Sujud bakti, bertanggung jawab, berdisiplin, jujur, sopan, peduli, kerja keras, sikap baik, toleransi, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai, bersahabat, dan cinta damai, adalah karakter positif sebuah bangsa ada dalam tari Janger, yang menjadikan alasan Ratu Kinasih memilih Janger sebagai media penuangan

kreativitas peserta didiknya.

Konsep pembelajaran kontekstual mengacu pada pemaknaan terhadap kondisi dan potensi peserta didik yang menitikberatkan pada pengembangan minat, bakat, dan kompetensi, di bidang seni, serta potensi sumber daya di lingkungan masyarakat yang menjadi faktor penentu sarana, proses, dan tujuan pembelajaran. Pelatihan seni tari Bali, sebagai sebuah wahana pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan sikap, kepribadian dan pengetahuan generasi muda sebagai masyarakat ilmiah. Tari Janger bila dilihat dari gending-gendingnya, serta proses pembelajarannya, dalam upaya mewujudkan manusia yang mengenal alam semesta, memuja kebesaran Tuhan dan meyakini-ninya, mengajarkan tanggung jawab dan toleransi, kedisiplinan, berwawasan Pancasila, serta mendidik para generasi muda menekuni seni tradisional yang semakin langka dan terkesan ditinggalkan.

Tari Janger adalah salah satu media yang sangat tepat bagi generasi muda, diharapkan semakin banyak kesempatan dan peluang dibuka kepada generasi muda untuk mencintai seni tradisi yang sudah sepatutnya dijaga agar tidak punah ditelan arus globalisasi dan kemajuan IPTEK. Bisa dikatakan bahwa kedisiplinan, relegi, kerja keras, kebangsaan, cinta tanah air, saling menghormati dan menghargai, toleransi dan lainnya ditemukan di dalam gending dan proses pembelajaran tari Janger. Sangat tepat bila tari Janger menjadi mediator pemersatu kalangan generasi muda untuk memperkuat kesatuan bangsa, melestarikan budaya bangsa yang bermuatan kearifan local.

Daftar Pustaka

Arcana, I Nyoman. 2010. Buku Ajar Seni Tari-Drama PGSD. Singaraja. Undiksha.

Atar Semi. 1993. *Nilai-nilai Pendidikan karakter budaya*, Bandung : Angkasa.

Bandem, I Made, & Fredrik Eugene de Boer. , 2004. *Kaja dan Kelod Tarian Balidalam Transisi*, Terjemahan : I Made Marlowe Makaradhawaja. Kajaand Kelod Balinese Dance in Transition. Di bawah lisensi Oxford University Press. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Asti Denpasar dalam Seminar Nasional dalam rangka Dies Natalis STSR di Hotel Grand Elite, Depdikbud (Kamus) Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Jakarta Balai Pustaka,1996

Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari*. Yogyakarta: Kanisius.

Dibia, I Wayan, 1999. *Seni Diantara Tradisi dan Modernisasi*, STSI Denpasar, Denpasar,

Dibia, I Wayan, 2014. *Aktivasi Taksu dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi*

Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)

Dibia, I Wayan. 2004. *Pragina*. Malang: Sava Media.

Dibia, I Wayan. FX. Widaryanto, dan Endo Suanda. 2006. *Tari Komunal*. Jakarta: Pendidikan Seni Nusantara.

Djelantik, A.A.M., 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Edi Sedyawati. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*, Jakarta: Sinar Harapan.

Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Rajawali Pers

Enny Kusumastuti, Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini 109 Humprey, Doris. 1983.

Gani, Erizal. 2013. *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

- Gie, The Liang. 1983. *Garis Besar Estetik. (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta:
- Hadi, Y Sumandiyo. 2005. *Sosiologi Tari*, Yogyakarta: Pustaka Yogyakarta.
- Hady, Y Sumandiyo. 2006. *Seni dalam Ritual Agama*, Yogyakarta: Pustaka Yogyakarta.
- Iriaji. 2011. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Jakarta: Pusaka kaiswaran.
- Kamaril, Cut. 2001. *Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD-SLTP-SMU*. Seminar dan Loka karya.
- Martinis 2013. *Strategi & Metode Dalam model Pembelajaran*. Jakarta:GP Pres Group.
- Moleong, Lexy J. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda
- Mudyahardjo, Redja. 2012 *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Muhadjir, Noeng H. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Murgiyanto, Sal, 2004. *Tradisi dan Inovasi: Beberapa apa Masalah Tari di Indonesia, Wedatama Widya Sastra*, Jakarta. Nasional Pendidikan Seni. 18-20 April 2001. Jakarta: Hotel Indonesia.
- Pekerti, Widia, dkk. 2001. *Pendidikan Seni Musik-Tari/Drama*. Jakarta: Pusat Penerbitan Pembentukan Karakter Bangsa, Kajian ini adalah makalah yang disampaikan Pendidikan Bahasa Bali (Volume 2 Tahun 2015)
- Prof. Dr. Endang Caturwati., S.ST, M.S, *Tantangan Masa Depan Pendidikan Seni dalam Roestiah*, 2012. *Treategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safrina, Rien. 2002. *Pendidikan Seni Musik*. Bandung: CV. Maulana.
- Sedarmayanti dan Syarifudin Hidayat, 2002. *Metodologi Penelitian*, Bandung : Mandar Maju.
- Soedarsono, R.M. 1998. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: DirJen Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan*. Yogyakarta. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)
- Soedarsono. 1974. *Beberapa Catatan tentang Seni Pertunjukan Indonesia*. Yogyakarta: Konservatori Tari Indonesia
- Soedarsono. 1987. Yogyakarta:ASTI. e-Journal JPBB Universitas Pendidika Ganesha Jurusan
- Soehardjo, A.J. 2012. *Pendidikan Seni (Dari Konsep Sampai Program)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Supersukses. Universitas Terbuka.
- Werang. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- http://id.wikipedia.org/wiki/Tari_Janger

CAKRA MANGGILINGAN HUMANISME DALAM KARYA SENI PATUNG ABSTRAK SIMBOLIK

Diah Pratiwi

Jakarta

diahpratiwi_resowijayan@yahoo.com

ABSTRAK

Cakra manggilingan merupakan salah satu filosofi masyarakat Jawa yang menyatakan bahwa hidup ibarat roda berputar, kadang berada di atas dan kadang di bawah. Pengertian tersebut mengandung makna tentang perubahan dalam kehidupan manusia, sekaligus mengingatkan manusia untuk menjaga perilaku dan pemikiran pada masa kini untuk masa depan. Sebuah filosofi yang melahirkan kesadaran diri, terkait dengan permasalahan humanisme pada masa kini yang secara tidak langsung memengaruhi aspek psikologi manusia.

Konsep perwujudan abstrak menuju abstrak simbolik diterapkan dalam penciptaan karya seni. Konsep tersebut memiliki pengertian abstraksi makna yang terkandung di dalam filosofi cakra manggilingan yang bersifat abstrak, untuk kemudian diinterpretasikan ke dalam karya seni patung abstrak simbolik. Interpretasi tersebut melibatkan elemen seni rupa, asas penyusunan, teknik dan material terkait secara simbolik sebagai metafora ide penciptaan.

Beberapa teori dan filosofi diterapkan pada karya sebagai upaya menyatukan bentuk dan isi, yaitu cakra manggilingan, psikologi humanistik, interpretasi, abstrak simbolik, dan bentuk bermakna. Memahami permasalahan ide penciptaan secara mendalam, menjadikan karya seni yang tercipta tidak hanya merupakan ekspresi seniman tapi juga diharapkan sanggup memberikan jawaban dari permasalahan terkhusus permasalahan kemanusiaan dan penciptaan karya seni.

Kata kunci: *cakra manggilingan, humanisme, interpretasi, abstrak simbolik*

I. PENDAHULUAN

Manusia memiliki tujuan dalam hidupnya yang pada akhirnya menciptakan nilai-nilai dalam kehidupan sebagai salah satu yang mendasari perilaku dan pola pikir dalam bermasyarakat. Semua itu menentukan nilai jati diri. Setiadi (2006:31) menyatakan, nilai merupakan sesuatu yang diinginkan dan dianggap penting oleh manusia. Sesuatu dikatakan memiliki nilai apabila berguna dan berharga (nilai kebenaran), indah (nilai estetika), baik (nilai-moral atau etis), dan religius (nilai agama). Keberadaan nilai yang baik dalam kehidupan manusia menjadi lebih berarti ketika nilai tersebut menjadi pandangan hidup manusia. Pandangan hidup merupakan nilai-nilai yang dianut oleh suatu

masyarakat yang dipilih secara selektif oleh individu, kelompok, atau bangsa (Setiadi et al., 2006:31-32). Saat manusia telah menentukan pandangan hidup, maka pandangan hidup tersebut pada akhirnya menjadi pedoman bagi manusia untuk menentukan arah dan tujuan hidup di samping pola pikir dan perilaku.

Indonesia sebagai bangsa besar yang terdiri atas beragam suku, melahirkan ragam falsafah hidup sesuai dengan kehidupan suku tersebut. Cakra manggilingan merupakan salah satu falsafah masyarakat suku Jawa. Kata cakra manggilingan bagi masyarakat Jawa menunjukkan bahwa kehidupan ini selalu berputar dengan sendirinya tanpa dapat dikendalikan manusia. Kadang di atas kadang di

bawah (Widoyo dalam Yuwono, 2012:82). Cakra manggilingan sering diartikan sebagai siklus kehidupan yang terdapat peristiwa atau permasalahan yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Hal ini terkait dengan peran manusia sebagai makhluk individu dan sosial

Kesadaran diri berdasarkan filosofi cakra manggilingan tersebut kemudian diolah dan diungkapkan ke dalam media seni patung sebagai bagian dari perwujudan yang lahir dari kegelisahan mengenai permasalahan humanisme saat ini. Sumardjo (2000:116) menyatakan bahwa bentuk seni adalah isi seni itu sendiri. Seniman menciptakan karya seni karena ada yang ingin disampaikan kepada orang lain untuk dinyatakan lewat bentuk yang sesuai dengan maksud isi tersebut.

Konsep penciptaan karya seni adalah dari abstrak menuju abstrak simbolik. Pengertian abstrak menuju abstrak simbolik adalah sebuah abstraksi makna yang terkandung di dalam filosofi cakra manggilingan yang bersifat abstrak, untuk diinterpretasikan ke dalam karya seni patung abstrak simbolik dengan implementasi elemen-elemen seni rupa, bahan dan teknik yang terkait dengan makna simbolik. Sehingga upaya menyampaikan pesan dan makna filosofi cakra manggilingan dan nilai humanis dapat terwujud dengan baik.

Rumusan Ide Penciptaan

1. Bagaimanakah menginterpretasikan filosofi cakra manggilingan dan nilai humanisme yang bersifat abstrak ke dalam karya seni patung abstrak simbolik?
2. Bagaimanakah mewujudkan filosofi cakra manggilingan dan nilai humanisme dalam penyusunan elemen-elemen seni patung abstrak simbolik?

Landasan Penciptaan

Cakra Manggilingan

Filosofi cakra manggilingan juga memiliki arti bersama dengan berputarnya waktu, semua hal akan berubah. Artinya, orang yang tadinya baik bisa berubah menjadi buruk, yang tadinya buruk bisa berubah menjadi baik (Setiawan, 2016 pada tanggal 31 Januari 2016, pukul 11:22 WITA). Rahyono (2009:2) menyatakan bahwa sifat baik dan buruk manusia ada sejak lahir dan berkembang sesuai dengan situasi yang berbeda-beda hingga membuat manusia mengenal apa yang baik dan buruk. Cakra manggilingan merupakan filosofi yang

Sebuah kearifan lokal yang terkait dengan permasalahan humanisme. Permasalahan humanisme tanpa disadari hadir dari individu sendiri, yakni dari pola pikir dan aspek psikologis manusia. Tri Hartanto, salah seorang narasumber, menyatakan bahwa salah satu kebutuhan dasar manusia secara psikologi adalah dihargai. Apabila manusia memahami dan menciptakan pola pikir untuk menghargai diri sendiri dan orang lain, hal tersebut mampu meminimalisasi permasalahan humanisme dan menciptakan kebahagiaan dan kesejahteraan untuk diri dan lingkungan. mengandung makna perubahan yang pada akhirnya melahirkan introspeksi diri seiring dengan berjalannya waktu.

Kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu menimbulkan persinggungan yang secara tidak langsung sanggup mengubah manusia ke arah baik atau sebaliknya. Seiring dengan berjalannya waktu, manusia akan menyadari tujuan eksistensi dirinya di dunia ini dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk.

Jiwa manusia pada waktu lahir putih bersih bagaikan kertas yang belum ditulisi atau bagaikan “tabula rasa”. Akan menjadi apakah orang itu kelak, sepenuhnya bergantung pada pengalaman-pengalaman apakah yang mengisi tabula rasa tersebut (Locke dalam Sarwono, 2013:167). Jika kertas kosong itu pada awalnya diisi dengan ke-

baikan, seiring dengan berjalannya waktu, karena pengaruh keadaan terisi dengan keburukan, hasilnya adalah sebuah keburukan. Jika manusia menyadari kesalahannya kemudian berusaha memperbaiki, kertas tersebut akan kembali terisi kebaikan. Filosofi cakra manggilingan dengan makna yang terkandung di dalamnya menjadi salah satu solusi yang mendasari perubahan manusia untuk melahirkan kesadaran diri supaya tercipta kehidupan yang harmonis untuk diri dan lingkungan.

Psikologi Humanistik

Pengaruh sosial dalam konteks psikologi berarti usaha seseorang untuk mengubah perilaku atau sikap satu orang lain atau lebih (Shiraeve et al., 2012:413). Tri Hartanto, salah seorang narasumber menyatakan bahwa aspek psikologi merupakan salah satu aspek dalam diri manusia yang terkena pengaruh dari permasalahan humanisme. Saling memengaruhi dalam interaksi melahirkan yang tidak akan berhenti. Problematika humanis lahir dari pola pikir dan psikologis manusia. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dari diri sendiri.

Permasalahan-permasalahan dalam kehidupan manusia. Salah satu di antaranya adalah permasalahan kemanusiaan. Jika manusia tidak menyadari arti penting aktualisasi diri dan eksistensi diri sesungguhnya, permasalahan kemanusiaan akan menjadi sebuah siklus Psikologi humanistik menyadari adanya permasalahan tersebut dan mencoba mencari solusi dalam melahirkan suatu kesadaran dalam diri manusia. Permasalahan ini dirangkum dalam lima postulat psikologi humanistik dari Bugental (1964). Kelima postulat tersebut adalah (1) manusia tidak bisa direduksi menjadi komponen-komponen; (2) manusia memiliki konteks yang unik di dalam dirinya; (3) kesadaran manusia menyertakan kesadaran akan diri dalam konteks orang lain; (4) manusia mempunyai pili-

han-pilihan dan tanggung jawab; dan (5) manusia bersifat intensional, mereka mencari makna, nilai, dan memiliki kreativitas (Wikipedia, 2015 diakses pada 12 Desember 2015).

Keberadaan dalil psikologi humanistik menjadi dasar dalam melahirkan kesadaran tentang aktualisasi dan eksistensi manusia, dalam hal ini menghargai diri sendiri dan orang lain. Jika manusia memahami hal ini, manusia pada akhirnya menyadari dan menghargai arti penting hakikat hidup diri dan orang lain.

Interpretasi

Seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya (Sumardjo, 2000:62). Perasaan tersebut berupa intuisi yang diperoleh dari mengamati objek penciptaan untuk kemudian diinterpretasikan kembali melalui medium seni hingga tercipta karya seni. Interpretasi secara etimologi memiliki arti pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoretis terhadap sesuatu; tafsiran (KBBI, 2011:543). Interpretasi pada karya seni tugas akhir ini menggunakan elemen-elemen seni rupa dan bentuk-bentuk terkait simbol sebagai metafora ide penciptaan.

Simbol ialah suatu hal atau keadaan yang merupakan media pemahaman terhadap objek (Herusatoto, 2005:10). Fungsi simbol adalah menjembatani objek atau hal-hal yang konkret dengan hal-hal abstrak yang lebih dari sekadar tampak (Dillistone dalam Saidi, 2008:29).

Simbol merupakan sebuah media dalam menjembatani objek yang abstrak menjadi nyata, dalam hal ini elemen-elemen yang terdapat dalam karya seni.

Abstrak Simbolik

Karya seni memiliki dua poin utama, yaitu bentuk

dan isi. Persoalan bentuk melibatkan unsur dan struktur selain persoalan representasi, imajinasi, mimesis, kebenaran, simbol, metafora, dan lain-lain. Persoalan isi mempertanyakan nilai kognitif informatif, nilai emosi intuisi, nilai gagasan, dan nilai-nilai hidup manusia (Sumardjo, 2000:36).

Konsep perwujudan dari abstrak menuju abstrak simbolik merupakan sebuah konsep yang menyatukan bentuk dan isi. Nilai humanis dan makna yang terkandung dalam filosofi cakra manggilingan diinterpretasikan ke dalam wujud abstrak dengan implementasi elemen-elemen dan asas penyusunan seni rupa. Sebagai upaya menyampaikan pesan dan makna dari filosofi cakra manggilingan, maka diperlukan kehadiran simbol sebagai metafora ide penciptaan.

Langer dalam Sachari (2002:18) menyatakan mengenai simbol presentasional, yaitu simbol yang tidak berupa suatu konstruksi yang dapat diuraikan ke dalam unsur-unsurnya, tetapi suatu kesatuan bulat utuh yang dipahami secara intuisi. Simbol ini terdapat dalam karya seni. Sausure dalam Susanto (2011:364) menyatakan bahwa simbol adalah satu bentuk tanda yang semu natural, yang tidak sepenuhnya arbitrer (terbentuk begitu saja) atau termotivasi.

Simbol pada karya seni merupakan simbol yang menyatukan unsur bentuk dan isi. Simbol tersebut lahir dari adanya kesadaran dalam memahami objek hingga melahirkan bentuk yang sesuai dengan permasalahan objek penciptaan. Hal ini mendasari terbentuknya karya seni patung abstrak simbolik yang melibatkan perasaan, intuisi, serta imajinasi hingga menghasilkan bentuk dan isi yang memiliki kesatuan dalam menyampaikan pesan realitas kehidupan secara simbolik.

Peran seni dalam kehidupan manusia menghasilkan karya seni dengan bobot yang kuat. Djelantik (1990:49) menyatakan bahwa dalam kes-

enian yang berbobot, cara menyampaikan pesan atau makna sangat penting. Dikatakan demikian karena maksud atau makna karya seni tidak akan sampai pada sang pengamat bila komunikasi kurang jelas. Karya seni abstrak terkadang mengalami kendala untuk menyampaikan pesan dan makna. Hal itu terjadi karena karya seni abstrak menciptakan persepsi yang berbeda antara seniman, karya, dan pengamat seni. Seperti dinyatakan oleh Sutrisno (1993:60) bahwa sebuah karya seni dapat dikatakan seni abstrak jika tanpa objek luar, non-figuratif, dan seniman bebas menggunakan bahan yang tersedia. Selain itu juga bebas untuk mengartikannya.

Simbol memiliki peran penting untuk menyampaikan pesan dan makna pada sebuah karya seni berbentuk abstrak, seperti pernyataan berikut.

Dalam simbolisme sumbangan si seniman menjadi sedemikian besar sehingga objek karya seni hanya samar-samar saja memperlihatkan objek luar yang mau digambarkan. Objek luar itu hanya menjadi alasan saja untuk menggambarkan inti ilham si seniman; dan hasil karyanya menjadi lambang (simbol) dari apa yang ada dalam bayangannya (Sutrisno et al., 1993:56--57).

Hawkins (terj. Dibia, 2003:2) menyatakan, bahwa manusia dalam mengolah informasi memiliki cara yang berbeda-beda dan menggunakan berbagai macam perlambangan sebagai alat untuk berekspresi. Dalam wujud karya seni patung abstrak, implementasi elemen-elemen seni menjadi bagian dari perlambangan atau simbol untuk menyampaikan pesan dan makna yang terkandung dalam ide penciptaan.

Bentuk Bermakna

Rahyono (2009:106) menyatakan bahwa manusia dan lingkungannya merupakan realitas dunia kehidupan. Dalam rangka penyelenggaraan hidupnya, manusia berupaya memahami realitas

dan memberikan makna. Salah satu cara bagi seniman dalam memahami realitas dan memberikan makna adalah melalui wujud karya seni. Upaya memahami makna pada karya terdapat dalam teori bentuk bermakna.

Teori bentuk bermakna dari Bell dalam Sumardjo (2000:58--61, 124), menyatakan bahwa emosi estetik ditimbulkan dari penangkapan berbagai hubungan antara unsur bentuk, warna, dan garis yang membangun struktur tertentu. Hubungan antar elemen tersebut menghasilkan kualitas pada benda seni yang disebut dengan bentuk bermakna (*significant form*). Kualitas tersebut adalah kualitas seni yang mampu memberikan pengalaman estetik, emosi, dan keindahan yang baru, unik, dan khas. Melalui karya seni yang diciptakan diharapkan mampu melahirkan suatu perasaan atau emosi yang baru dan unik bagi orang lain.

Seni tidak memberikan keindahan sempurna, yang menyenangkan, dan memuaskan manusia, tetapi membuat manusia menjadi sempurna sebagai manusia (Sumardjo, 2000:65). Makna yang terkandung dalam filosofi cakra manggilingan merupakan makna positif yang melahirkan kesadaran diri dari permasalahan humanisme pada saat ini. Upaya menjadikan manusia dan permasalahannya sebagai ide penciptaan, membuat karya seni tersebut tidak hanya memengaruhi penghayat seni secara visual, tetapi juga secara hati.

C. METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan melibatkan tiga tahapan, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan seperti yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam "Creating Through Dance" terjemahan Y. Sumandiyo Hadi (1990:24). Ketiga tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

Tahap Eksplorasi

Elemen Seni Rupa

a) Garis

Garis menurut gerak dan ketebalannya memberikan kesan atau karakter tertentu. Garis yang kencang menimbulkan perasaan yang berbeda dengan garis lengkung. Di samping itu, ukuran ketebalan dan ketipisan garis, serta penempatannya di antara garis yang lain juga memberikan kesan tersendiri (Djelantik, 1990:20). Berdasarkan konsep simbolik pada karya tugas akhir, garis disesuaikan dengan pemahaman kesan atau karakter garis pada umumnya.

b) Bentuk

Bentuk merupakan wujud yang digambarkan. Bentuk memiliki sifat geometris dan organis. Bentuk geometris strukturnya searah misalnya segitiga, lingkaran, dan sebagainya. Bentuk organis susunan atau strukturnya bentuk-bentuk ilmiah (Suryahadi, 1994:5). Bentuk geometris dan nongeometris digunakan sebagai interpretasi kehidupan dan karakter manusia yang dinamis atau kaku.

c) Ruang

Tahap eksplorasi mengutamakan penggunaan imajinasi dan kreativitas dalam mengolah rasa untuk menentukan elemen-elemen seni rupa, bahan dan teknik yang digunakan sehingga sesuai dengan konsep penciptaan abstrak simbolik dan mendukung ekspresi seniman dalam berkarya. Berikut penjelasan elemen, bahan, dan teknik sesuai dengan konsep abstrak simbolik yang menggabungkan interpretasi personal dan nonpersonal.

Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai: panjang, lebar, dan tinggi (mempunyai volume). Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam, yaitu ruang nyata dan ruang semu (Kartika, 2004:53). Ruang nyata dan ruang semu yang digunakan dapat diartikan

sebagai kehidupan atau rasa antara ada dan tiada.

d) Warna

Peranan warna dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak (tension), deskripsi alam (naturalisme), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik (Susanto, 2002:113). Psikologi warna diterapkan dalam konsep simbol pada karya. Misalnya, hitam berarti kuat dan merusak; putih berarti jujur, innocent, dan kaku; biru berarti damai dan kebenaran; hijau berarti harmonis dan sensitif; kuning berarti segar dan jujur; merah berarti kuat dan bahaya; dan sebagainya (Akmal, 2006).

e) Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba suatu permukaan, baik nyata maupun semu. Tekstur nyata apabila diraba secara fisik adalah betul-betul berbeda, sedangkan tekstur semu hanya kelihatannya yang berbeda (Sidik, 1981:41--42). Tekstur pada karya terwujud dari eksplorasi bahan resin dan kawat. Simbol pada tekstur merupakan interpretasi personal yang disesuaikan dengan konsep tiap-tiap karya, seperti pengalaman hidup, karakter, pemikiran dan sikap manusia.

Untuk menghindari kemonotonan dan kekacaubalauan, unsur-unsur seni rupa tersebut diolah sedemikian rupa berdasarkan prinsip dan asas desain. Beberapa ketentuan dasar yang disebut asas desain adalah repetisi (pengulangan), harmoni (selaras), kontras (berbeda), gradasi (pengulangan dengan penambahan atau pengurangan). Semua ketentuan itu masih mempertimbangkan adanya kesatuan (unity) dan keseimbangan (balance) dalam teknik pengorganisasian unsur-unsur tersebut (Kartika, 2004:30). Implementasi prinsip penyusunan atau desain pada konsep abstrak simbolik dapat memberikan arti keterasingan, perbedaan,

keseimbangan, tujuan, atau makna kehidupan.

Bahan

Pemilihan bahan berkaitan dengan permasalahan humanisme masa kini, sekaligus juga sebagai simbol siklus karena bahan tersebut dapat didaur ulang. Penggunaan bahan plastik berupa plat akrilik bening dan resin bening, mewakili filosofi "tabula rasa". Pemilihan bahan yang transparan sebagai pengganti warna putih telah melalui tahap pertimbangan faktor estetika dan kebebasan untuk bereksplorasi dengan warna dan teknik.

Bahan logam digunakan dengan memperhatikan karakter dan warna jenis logam sehingga dapat mendukung konsep karya. Pemilihan jenis dan bentuk logam kawat memiliki pertimbangan dari segi teknis dalam mengolah bentuk dan ruang. Untuk menghindari penggunaan mesin seperti las dan solder pada teknik assembling sebagai bagian dari konsep humanis, maka pengolahan kawat tersebut menggunakan teknik kait atau ikat. Teknik tersebut dalam konsep abstrak simbolik merupakan simbol dari susunan atau rangkaian pengalaman-pengalaman, karakter dan pemikiran-pemikiran yang membentuk kehidupan manusia.

Teknik

Dalam seni patung terdapat beberapa teknik pembentukan dan display karya. Teknik yang digunakan adalah teknik konstruksi dan kinetik. Teknik konstruksi lahir dari seni konstruktivisme di Rusia. Seni konstruktivisme menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi abstrak dengan menggunakan bahan bangunan modern, seperti kawat, besi, kayu, dan plastik (Kartika, 2004:106).

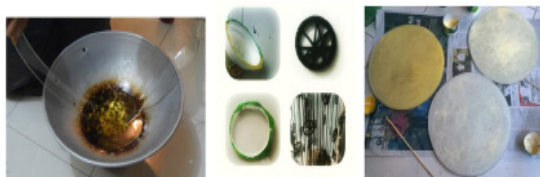
Terkait dengan ide dan konsep penciptaan, teknik konstruksi merupakan interpretasi dari proses manusia merekonstruksi kehidupan dari awal (kelahiran) hingga akhir (kematian), membentuk dirinya dengan pengalaman, pemikiran,

dan perilaku. Teknik tersebut juga memengaruhi penggunaan bahan.

Teknik kinetik lahir dari seni kinetik (1920) merupakan seni yang melibatkan gerakan. Dipelopori tokoh dari seni konstruktivisme, seni kinetik mengedepankan gagasan gerak sebagai bagian yang integral dengan karyanya (Kartika, 2004:118). Gerak dapat berada di dalam struktur itu sendiri dan pengaruh dari luar seperti angin dan mesin.

Terkait dengan ide dan konsep penciptaan, teknik kinetik yang digunakan merupakan gabungan dari gerak yang terdapat dalam struktur karya dan pengaruh dari luar karya dengan teknik display yang digunakan. Teknik ini merupakan interpretasi dari makna perubahan yang terdapat dalam cakra manggilingan. Gerak tersebut juga memiliki arti manusia yang bergerak atas kehendak dirinya sendiri, dan gerak yang digerakkan oleh orang lain melalui interaksi.

Tahap eksplorasi termasuk tahap eksperimen material dan teknik. Eksperimen teknik pada bahan dilakukan dengan teliti dan sesuai dengan konsep. Gambar berikut adalah beberapa eksperimen teknik pada bahan yang digunakan.

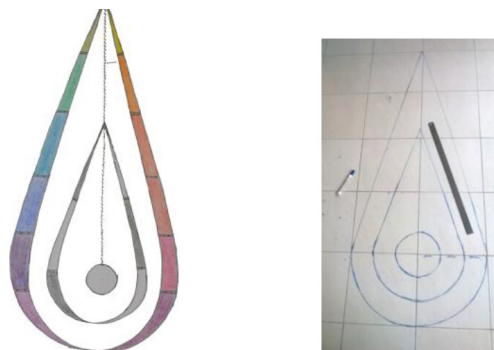


Eksplorasi bahan dan teknik Dok. Pribadi, 2016

Tahap Improvisasi

Tahap improvisasi merupakan tahap mengolah rasa yang diperoleh melalui stimulus untuk kemudian diimajinasikan ke dalam bahasa bentuk rupa atau bentuk simbol. Hal ini diharapkan untuk mendapat feel yang serupa dari stimulus ke karya.

Dalam seni patung, tahapan ini tidak hanya berupa sketsa, tetapi juga berupa maket untuk memperhatikan lebih detail bentuk tiga dimensi, teknik, bahan, komposisi, dan proporsi. Sketsa tersebut kemudian dibuat dengan skala 1:1 untuk mengetahui ukuran atau jumlah bahan yang digunakan dengan tepat sehingga terhindar dari kesalahan pemotongan akrilik dan pencetakan resin



Sketsa di atas kertas dan sketsa dengan skala 1:1
Dok. Pribadi, 2016

Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan puncak dari penerapan ide yang telah ditelaah. Proses ini meliputi beberapa bagian, yaitu alat dan bahan, pembentukan karya, dan *finishing*.

Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini, antara lain sebagai berikut.

a. Akrilik (plexiglass) lembaran

Akrilik merupakan bahan yang terbuat dari biji plastik berwarna bening seperti kaca, tetapi tidak mudah pecah. Akrilik yang digunakan merupakan akrilik bening dengan ketebalan 0,2 cm.

b. Resin (polyester)

Resin merupakan bahan semi permanen yang dapat pula dikatakan sebagai bahan yang fleksibel karena bahan tersebut merupakan bahan sintesis yang dapat dikeraskan dengan katalis. Bahan ini dapat menimbulkan atau

memberikan kesan benda lain. Misalnya, kesan perunggu, batu, kayu, kaca, dan bentuk-bentuk benda lain. Resin yang digunakan adalah resin cair bening.

c. Logam

Logam merupakan mineral yang tidak tembus pandang. Logam yang digunakan berupa rantai, kawat dengan ketebalan yang bervariasi dari nomor 12 hingga nomor 36 sesuai dengan kebutuhan karya dan besi beton ukuran 0,3 cm.

d. Tali kur

Tali kur merupakan jenis tali yang banyak digunakan untuk handycraft.

Tali yang digunakan merupakan tali dengan ketebalan 0,3 cm dan berwarna hitam.

e. Pigmen

Zat pewarna untuk cat dan resin. Pigmen yang digunakan merupakan pigmen dengan warna primer, hitam dan putih.

Tahap pembentukan merupakan tahap perwujudan dari sketsa atau maket yang sudah terpilih. Dalam hal ini ide-ide yang berkaitan dengan rasa, konsep abstrak simbolik, penggunaan bahan, dan teknik digabungkan hingga menjadi struktur karya seni yang secara keseluruhan memiliki makna atau nilai yang berkaitan dengan konsep karya. Eksperimen-eksperimen yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya, diterapkan ke bahan. Setelah semua bahan melalui proses pembentukan, selanjutnya adalah tahapan konstruksi. Tahap konstruksi merupakan tahap yang disesuaikan dengan maket.

Setelah melalui beberapa proses dan berbagai tahapan di samping pertimbangan-pertimbangan yang jelas, maka dapat diyakini bahwa

karya-karya yang telah selesai layak untuk dipamerkan dan diapresiasi oleh masyarakat. Hal ini merupakan salah satu bagian dari tanggung jawab seniman dalam meningkatkan apresiasi seni dan budaya masyarakat.

D. PEMBAHASAN

Deskripsi karya karya diperlukan untuk memperjelas maksud atau muatan bentuk karya yang diciptakan, yaitu aspek ideoplastis dan fisioplastis.

Aspek ideoplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide sang pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) (Suwardjono dalam Darmawan, 1985:9). Aspek ideoplastis berkaitan dengan gagasan atau ide dasar yang melatarbelakangi terciptanya karya seni, dalam hal ini merupakan isi karya seni.

Aspek fisioplastis adalah penghampiran bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Suwardjono dalam Darmawan, 1985:9). Aspek fisioplastis berkaitan dengan bentuk yang merupakan hasil implementasi elemen-elemen seni rupa pada karya seni sebagai bagian dari perwujudan ide atau gagasan.



Tabula Rasa

150 x 60 x 30 cm Akrilik dan Loga

Aspek ideoplastis karya *Tabula Rasa* memiliki arti sesuai dengan arti *tabula rasa* yang dinyatakan John Locke, yaitu manusia lahir ibarat kertas putih. Permasalahan humanisme pada masa kini menjadikan manusia lupa tujuan awal diciptakan manusia. Peristiwa-peristiwa yang secara tidak langsung membentuk dirinya, menjadikan manusia dihadapkan pada pilihan mana yang terbaik untuk dirinya. Inilah yang menjadi bagian dari proses aktualisasi diri. Hal itu dinyatakan Sarwono (2013:32) bahwa manusia selalu berproses untuk menjadi dirinya sendiri (aktualisasi diri).

Filosofi cakra manggilingan memiliki makna perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Karya *Tabula Rasa* menceritakan sebuah perubahan berupa proses pembentukan diri manusia yang terwujud melalui pengalaman-pengalamannya sebagai makhluk individu dan sosial. Melalui pengalaman-pengalaman tersebut, manusia pada akhirnya mencapai tahap aktualisasi diri yang sesungguhnya.

Aspek fisioplastis pada karya ini mengambil bentuk telur yang digantung menggunakan rantai. Penggunaan asas penyusunan irama menghasilkan tiga bentuk telur dengan ukuran yang berbeda. Pada bentuk terkecil atau berada di susunan paling dalam, material yang digunakan adalah dua potongan akrilik tanpa warna dan tekstur yang disatukan dengan baut. Kemudian pada bagian tengah terdapat enam potongan akrilik yang diberikan tekstur berwarna hitam dan putih. Pada bagian terluar, terdapat dua belas potongan akrilik dengan tekstur berwarna gradasi dari kuning ke merah lalu biru dan kembali ke kuning. Teknik kinetik yang digunakan merupakan gerakan yang terdapat di dalam struktur dan gerakan alami dari tiupan angin karena material yang digunakan sangat ringan. Makna simbolik, penggunaan bentuk telur berarti kehidupan. Tiga lapis bentuk telur dengan ukuran

dan warna yang berbeda merupakan interpretasi mengenai proses kehidupan. Pada bagian paling dalam, akrilik bening memiliki arti awal kehidupan. Tahap selanjutnya merupakan susunan akrilik yang diberikan warna hitam dan putih. Hal itu memiliki arti bahwa manusia mulai mengenal baik dan buruknya kehidupan. Tahap terakhir menyatakan manusia mengenal beragam warna kehidupan. Penggunaan material rantai yang menyatukan tahapan-tahapan tersebut merupakan interpretasi dari penyatuan tahapan kehidupan yang saling berkaitan. Elemen seni rupa warna dan tekstur yang diterapkan pada akrilik merupakan interpretasi pengalaman-pengalaman yang membentuk manusia. Teknik pewarnaan stempel dari lipatan kertas mengandung makna *tabula rasa*.

Tujuan karya ini diciptakan adalah sebagai bagian dari upaya mengingatkan manusia tentang proses aktualisasi diri. Artinya, dalam proses tersebut manusia harus menyadari arti penting aktualisasi diri yang tercipta berdasarkan perannya sebagai makhluk individu dan sosial. Hal ini terkait dengan semakin maraknya pembunuhan karena hal sepele dan hilangnya jati diri karena sosial media.



True Colour

150 x 90 x 90 cm. Mix media 2016

Karya *True Colour* merupakan karya dengan ide penciptaan dari kasus bullying. Bullying

atau penindasan adalah penggunaan kekerasan, ancaman, atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain. Perilaku ini dapat menjadi suatu kebiasaan dan melibatkan kekuasaan sosial atau fisik (Wikipedia, 2016 diakses pada 3 Agustus 2016 pukul 12:54 WITA). Walaupun bullying merupakan kasus sosial yang negatif, pada kenyataannya ada beberapa orang yang membanggakan dirinya bisa mem-bully orang lain.

Filosofi cakra manggilingan menunjukkan dua sisi kehidupan, yaitu di atas dan di bawah. Pada karya ini, manusia yang bangga dirinya bisa mem-bully orang lain akan merasa dirinya kuat dan berada pada fase kehidupan yang baik. Sebaliknya, manusia yang di-bully akan merasa pada fase kehidupan yang buruk. Namun, sebenarnya hal tersebut memiliki arti sebaliknya. Manusia yang sanggup menunjukkan jati diri sesungguhnya merupakan manusia yang dapat mewujudkan aktualisasi diri sesungguhnya.

Aspek fisoplastis ide penciptaan tersebut divisualisasikan dengan bentuk kotak dan lingkaran berukuran 8 cm berbahan kawat dan plastik yang dililit tali warna hitam disusun secara abstrak. Satu bentuk oval berbahan resin dengan warna yang bervariasi. Bentuk-bentuk tersebut disusun secara melingkar dan semakin ke bawah semakin sedikit sehingga membentuk segi tiga atau *cone*. Asas penyusunan irama dan kontras digunakan dalam mengolah elemen-elemen yang digunakan.

Makna simbolik, penggunaan asas penyusunan irama dan kontras dengan susunan makin ke bawah makin mengecil merupakan interpretasi dari intimidasi sosial. Warna hitam, bentuk kotak, dan lingkaran memiliki arti yang sesuai dengan psikologi warna, yaitu kekuatan dan upaya manusia untuk mencoba berbeda, tetapi tetap terlihat sama yang diperlihatkan dengan warna dan teknik yang digunakan. Bentuk oval seperti air mata den-

gan warna yang beragam dan merupakan metafora mengenai individu yang terkucilkan, tetapi menjadi diri sesungguhnya.

Tujuan penciptaan karya *True Colour* mengingatkan manusia bahwa kekerasan atau penindasan tidak serta merta menunjukkan bahwa dirinya lebih baik daripada yang lain. Oleh karena itu, manusia harus menjaga diri dalam bersikap dan berpikir. Hal ini terkait dengan semakin banyaknya penindasan oleh kaum mayoritas terhadap kaum minoritas.



Eling

150 x 30 x 20 cm ,Polyester 2016

Eling secara etimologi berarti ingat. Manusia yang diciptakan atas kehendak Tuhan memiliki tujuan yang baik. Diberkati untuk menjadi berkat bagi sesama. Seiring dengan berjalannya waktu, pengaruh sosial mampu mengubah aspek psikologis dan pemikiran manusia. Tak dapat dipungkiri jika rasa kecewa, dendam, serakah, amarah, dan hal buruk lainnya sanggup mengubah kebaikan yang ada dalam diri manusia. Akhirnya, manusia menyadari kembali hakikat hidup tentang kebaikan.

Filosofi cakra manggilingan mengingatkan manusia bahwa kehidupan manusia berputar. Perputaran ini mengandung makna perubahan. Dari yang baik menjadi buruk dan kembali lagi ke baik. Segala hal tersebut bergantung kepada manusia itu sendiri. Salah satu isi dalil psikologi humanistik adalah bahwa manusia mempunyai kemampuan untuk memilih. Dalam hidup, manusia dihadap-

kan dengan pilihan apakah menjadi pribadi yang baik atau buruk, yang pada akhirnya terdapat perubahan dalam menentukan arah hidup.

Aspek fisioplastis pada karya Eling divisualisasikan dengan bentuk persegi panjang berjumlah tujuh belas dengan. Asas penyusunan irama digunakan dari segi ukuran dari 30 sampai 12 cm dan warna putih ke hitam. Elemen ruang dan tekstur tercipta pada tiap-tiap persegi panjang. Teknik pewarnaan pada bagian dalam resin dan tekstur tipis pada bagian luar terdapat pada masing-masing bentuk. Teknik kinetik terdapat pada struktur itu sendiri sekaligus pada teknik display yaitu digantung dengan senar.

Makna simbolik pada bentuk persegi panjang dengan tata letak berdiri merupakan metafora dari arti pintu hati manusia. Gradasi warna dari putih ke hitam lalu kembali ke putih sesuai dengan psikologi warna yang menyimbolkan perubahan hati manusia dari baik ke buruk kembali lagi ke baik. Ukuran warna putih yang lebih kecil daripada yang hitam menyatakan sulitnya menjadi pribadi yang baik. Teknik pewarnaan di dalam resin memiliki arti perubahan yang ada dalam diri manusia, dalam hal ini aspek psikologis dan pemikiran manusia.

Karya *Eling* bertujuan untuk mengingatkan manusia tentang arti penting hakikat hidup dan tujuan diciptakannya manusia. Sebagai akhir dari rangkaian karya tugas akhir ini manusia kembali diingatkan tentang awal sebuah proses kehidupan, awal sebuah introspeksi diri. Lahir baru menjadi manusia yang lebih menghargai diri dan orang lain. Selain itu, juga menghargai arti penting sebuah kehidupan.

E. SIMPULAN

Setelah melalui proses penciptaan, simpulan ini mengacu pada rumusan masalah sebagai

berikut.

a. Filosofi cakra manggilingan mengandung makna perubahan, yang berkaitan dengan waktu dan siklus kehidupan. Filosofi tersebut mengingatkan manusia bahwa hidup tidak selamanya berada di atas dan tidak juga di bawah. Kehidupan manusia pada masa kini tidak lepas dengan permasalahan-permasalahan yang memengaruhi aspek psikologis dan pemikiran manusia. Jika manusia menyadari makna filosofi cakra manggilingan, maka manusia dapat lebih menghargai diri sendiri dan orang lain.

b. Filosofi cakra manggilingan merupakan filosofi lokal untuk kemudian dikemas ke dalam karya seni patung abstrak dengan material modern karena mengangkat permasalahan humanisme masa kini. Dalam perwujudannya, konsep penciptaan yang digunakan adalah dari abstrak menuju abstrak simbolik. Intuisi yang diperoleh dari makna filosofi cakra manggilingan terkait dengan masalah humanisme masa kini, diinterpretasikan ke wujud karya seni patung abstrak simbolik melalui implementasi elemen seni rupa, asas penyusunan, teknik, dan material terkait secara simbolik sehingga karya yang tercipta berupa metafora ide penciptaan.

Proses penciptaan eksplorasi, improvisasi, dan perwujudan menghasilkan karya seni dengan penggunaan material yang ringan untuk mendapatkan teknik kinetik dari angin. Asas penyusunan irama mendominasi penciptaan karya seni sebagai simbol dari makna perubahan yang terdapat dalam cakra manggilingan sekaligus gerak yang terdapat di dalam struktur karya seni.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

Akmal, Imelda. *Menata Rumah dengan Warna*.

Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2006

Darmawan, T, Agus, Sumarji dan Sri Warso Waho

- no. Apresiasi Seni. Jakarta: Badan Pelaksana Pembangunan Ancol, 1985.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2011.
- Djelantik, A.A.M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: ISI Denpasar, 1990.
- Hawkins, Alma M. Terj. Sumandiyo Hadi. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 1990.
- Hawkins, Alma M. Terj. I Wayan Dibia. *Moving from Within: A New Method for Dance Making*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2003.
- Herusatoto, Budiono. *Simbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya, 2005.
- Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Reka Yasa Sains, 2004.
- Rahyono, F.X. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2009.
- Saidi, Acep Iwan. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isacbook, 2008.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pres, 2013.
- Setiadi, Elly M., Kama A. Hakam dan Ridawan Effendi. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2006.
- Shiraev, Eric B, dan David A. Levy, *Psikologi Lintas Kultural*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI, 1981.
- Sumardjo, Yakob. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Seni Bandung, 2000.
- Suryahadi, Fransiskus. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art House, 2011.
- Sutrisno, Mudji dan Christ Verhaak. *Estetika Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- Yuwono, Prapto. *Sang Pamong: Menghidupkan Kembali Nilai-Nilai Luhur Manusia Jawa*. Yogyakarta: Adiwacana, 2012.

Sumber Online

Setiawan, Agustinus Darto Iwan. *Cakra Manggilangan: The Only Thing That Is Constant is Change*. <http://myjavalamp.blogspot.co.id/2014/08/cakra.html?showComment=1454207816080#c9068971835033241990>. Diakses pada 31 Januari 2016.

Wikipedia. *Penindasan*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Penindasan>. Diakses pada 03 Agustus 2016.

Wikipedia. *Humanistik*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Humanistik> Diakses pada tanggal 12 Desember 2015.

PERTUNJUKAN GENDER WAYANG PADA PEKAN SENI REMAJA KOTA DENPASAR KAJIAN BENTUK, ESTETIKA, DAN MAKNA

NI PUTU HARTINI

Program Pascasarjana (S2) Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: Putuhartini85@gmail.com

ABSTRAK

Gender Wayang merupakan salah satu jenis gamelan Bali golongan tua. Teknik permainan yang cukup sulit menyebabkan kurangnya minat generasi muda untuk mempelajarinya sehingga peminatnya hanya dari kalangan tua. Pada kenyataannya, sejak tahun 2005 Gender Wayang dijadikan salah satu materi dalam Pekan Seni Remaja (PSR) Kota Denpasar. PSR dijadikan sarana sebagai upaya pemerintah untuk menarik minat generasi muda dalam melestarikan Gender Wayang. Sejak diadakannya PSR Kota Denpasar terjadi fenomena menarik terhadap keberadaan Gender Wayang. Penelitian ini merumuskan tiga hal. Pertama, bagaimanakah bentuk pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar? Kedua, apa sajakah kreativitas estetik dalam pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar? Ketiga, apakah makna pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar?. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pemahaman bentuk, estetika, dan makna pertunjukan Gender Wayang dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori bentuk, teori estetika, dan teori semiotika.

Hasilnya ditemukan bahwa pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar merupakan salah satu ajang kreatif dan upaya pelestarian serta pewarisan nilai-nilai budaya tradisional kepada para pelajar. Pertunjukan Gender Wayang memiliki bentuk-bentuk estetis, yaitu dari segi bentuk instrumen dan bentuk penyajiannya. Kreativitas estetik dapat dicermati melalui trik-trik atau aksen dalam memainkan gending Gender Wayang serta penataan gerak, gaya, dan ekspresi dalam penampilan penabuh pada PSR Kota Denpasar. Makna yang terkandung dalam pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar meliputi makna kreativitas, makna pelestarian, makna pendidikan, makna kompetisi, dan makna aktualisasi diri.

Kata kunci : *pertunjukan Gender Wayang, Pekan Seni Remaja (PSR), bentuk, estetika, dan makna*

PENDAHULUAN

Gamelan di Bali dewasa ini ditemukan lebih dari tiga puluh jenis perangkat gamelan Bali yang tersebar di seluruh kabupaten/kota se-Bali dan masing-masing memiliki fungsi, instrumentasi, orkestrasi, dan teknik permainan yang berbeda-beda (Bandem, 2013:1). Gamelan selain sebagai sarana upacara agama, juga berperan sebagai media

komunikasi, hiburan, dan sebagai media pengungkapan estetik masyarakat. Gamelan juga menunjang faktor ekonomi sebagian kecil masyarakat, terutama apabila dikaitkan dengan dunia pariwisata. Menurut Suartaya (1993:128), eksistensi gamelan Bali juga sebagai alat pengikat solidaritas suatu kelompok atau komunitas, bahkan gamelan itu sendiri merupakan cermin dari kedudukan dan struktur masyarakatnya.

Bandem (2013:51), menyatakan bahwa gamelan Bali diklasifikasikan menjadi empat golongan dikaitkan dengan periodisasi sejarah Bali yaitu gamelan golongan tua, gamelan golongan madya, gamelan golongan baru, dan gamelan golongan kontemporer. Salah satu gamelan golongan tua adalah gamelan Gender Wayang. Menurut Bandem (2013:55), munculnya gamelan Gender Wayang terdapat dalam kitab Bharatayuddha (tahun 1175 Masehi) yakni sebagai iringan pertunjukan wayang kulit.

Gender Wayang bagi sebagian besar masyarakat Hindu di Bali diyakini berfungsi untuk mengiringi keperluan upacara yadnya yaitu dewa yadnya, manusa yadnya dan pitra yadnya. Fungsi Gender Wayang ini dilandasi oleh konsep desa, kala, patra, artinya disesuaikan dengan tempat atau ruang, waktu, kebiasaan (tradisi), kemampuan, dan potensi yang dimiliki oleh masyarakat (Sukerta, 2002:86). Gender Wayang memiliki teknik permainan yang sangat unik dan sukar dipelajari dibandingkan dengan teknik permainan gamelan Bali lainnya. Colin Mc Phee dalam buku Music in Bali, menyebutkan bahwa Gender Wayang merupakan kuartet yang memiliki teknik permainan yang tinggi tingkatnya (Mc Phee, 1966:202). Pernyataan serupa diungkapkan pula oleh Liza Rachel Gold, yakni “the damping of the instrument is particularly difficult to master and capable of a wide array of nuanced techniques”(Gold, 1998:23). Pernyataan dari salah satu seniman karawitan Bali, yakni I Ketut Buda Astra, menyatakan pula mengenai tingkat kesulitan cukup tinggi selain teknik permainan juga terkait dari cara memegang panggul yang merupakan langkah awal dari teknik permainan tersebut. Keunikan lain Gender Wayang diungkapkan pula oleh Tenzer bahwa musik ini tidak jauh berbeda dengan “gaya terpelajar” contrapuntal dari era klasik Barat (Tenzer, 2007:253). Teknik permainan

yang cukup sulit tersebut menyebabkan kurangnya minat generasi muda untuk mempelajarinya sehingga peminatnya hanya dari kalangan tua saja. Teknik permainan yang cukup sulit tersebut salah satunya disebabkan karena dahulu seniman alam di Bali belum memiliki metode mengajar seperti saat ini, oleh karena itu generasi muda merasa takut untuk mempelajarinya. Mengingat keunikan dan pentingnya keberadaan gamelan ini di Bali, maka diperlukan perhatian, penggalan, dan pembinaan secara bertahap dan terus-menerus, baik dari pihak pemerintah, lembaga formal dan nonformal, maupun perorangan agar keberadaan gamelan ini tetap terjaga dan terhindar dari keterpinggiran. Hal itu penting karena keberadaan gamelan ini tidak terlepas dari pengaruh budaya global yang lama dirasakan, secara perlahan-lahan telah membuat dunia tempat manusia hidup menjadi satu dengan yang lain.

Salah satu upaya pemerintah Kota Denpasar untuk menarik minat generasi muda dalam pelestarian dan pengembangan Gender Wayang adalah menjadikan sebagai salah satu materi lomba dalam Pekan Seni Remaja Kota Denpasar (yang selanjutnya ditulis PSR). Tanpa diduga kegiatan lomba ini sukses menarik perhatian pelajar dan masyarakat Kota Denpasar. Hal itu terbukti, masih rutin diselenggarakannya setiap tahun sejak tahun 2005 hingga 2015 di Kota Denpasar. PSR merupakan kegiatan seni yang diagendakan konsisten setahun sekali oleh Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Disdikpora) Kota Denpasar. Melalui kegiatan ini gamelan Gender Wayang diaktualisasikan, dikembangkan, dan dilestarikan dengan cara dilombakan antarpelajar sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan sekolah menengah kejuruan (SMK) yang ada di Kota Denpasar. Peserta tidak hanya penabuh la-

ki-laki, tetapi penabuh perempuan yang berkompetensi pun dapat mengikuti kegiatan ini.

Hal menarik dari pertunjukan Gender Wayang pada PSR adalah penampilan para penabuhnya yang semakin demonstratif serta komponen yang mendukung dikemas secara estetis. Penampilan tersebut dapat dilihat ketika para penabuh dari awal hingga akhir dalam memainkan gending Gender Wayang, melakukan gerakan-gerakan beberapa anggota tubuh seperti kepala, leher, dan tangan yang dipolakan atau dikoreografin sehingga menimbulkan rasa estetis dalam pertunjukan Gender Wayang ini. Tujuan dari PSR ini adalah untuk memperlihatkan bahwa Gender Wayang dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pertunjukan seni sebagai transformasi fungsi dari mengiringi wayang kulit maupun prosesi ritual menjadi sebuah presentasi estetis. Keistimewaan PSR dinyatakan Ako Mashino sebagai berikut: “The PSR competition was unique in that Gender Wayang was performed independently, without dalang or puppetry, and was evaluated on multiple aspects” (Mashino, 2009:196). Artinya bahwa kompetisi PSR memiliki keunikan, yakni Gender Wayang disajikan bebas, tanpa dalang atau wayang, dan di evaluasi dari berbagai aspek.

Keberadaan gamelan Gender Wayang sebelumnya hanya dapat dinikmati melalui aspek audio, yakni dengan keindahan suara gamelan yang dipancarkan. Namun saat ini sudah mengalami perkembangan, yakni dapat dinikmati secara audio dan visual. Sebagai wujud audiovisual, saat ini gamelan Gender Wayang dapat diamati salah satu di antaranya melalui pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar. Penyajian Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar sebagai sebuah pertunjukan sudah mengarah kepada bentuk yang inovatif. Hal ini tampak dari pengembangan kreativitas artistik yang lebih menekankan pada as-

pek pembaruan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin mengkaji lebih mendalam mengenai bentuk, estetika, dan makna pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar dengan batasan tahun 2005 hingga tahun 2015. Hal ini perlu dilakukan karena merupakan bagian penting dari refleksi unsur-unsur estetika yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran dan pengembangan seni yang ada di Bali, khususnya di Kota Denpasar.

Materi dan Metode

Materi dalam penelitian ini adalah Pertunjukan Gender Wayang pada Pekan Seni Remaja Kota Denpasar Kajian Bentuk, Estetika, dan Makna. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan angka-angka, walaupun dalam prosesnya menggunakan data yang bersifat kuantitatif, yaitu data dengan menggunakan angka-angka. Lebih lanjut, mengenai penelitian kualitatif dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif yang ditulis oleh Moleong (2012:6) menguraikan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya.

BENTUK PERTUNJUKAN GENDER WAYANG PADA PSR KOTA DENPASAR

Menurut Susetyo (2007:4--11), seni pertunjukan mencakup aspek yang bersifat tekstual, yaitu hal-hal yang terdapat pada bentuk pertunjukan pada saat disajikan secara utuh dan dinikmati langsung oleh masyarakat pendukungnya. Begitu pula halnya dengan pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar. Menurut Djelantik (2008:19), wujud atau bentuk mengacu pada ken-

yataan, baik yang tampak secara konkret (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak tampak secara konkret, yang abstrak, yang hanya bisa dibayangkan seperti yang diceritakan dan dibaca dalam buku. Bentuk pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar mengalami perkembangan sejak dimulainya kegiatan ini, yaitu dari tahun 2005 hingga 2015, baik berupa bentuk instrumentasi dan bentuk penyajian pertunjukan Gender Wayang sebagai berikut.

Bentuk Instrumentasi Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar

Bentuk merupakan satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya (Dharsono, 2004:30). Dalam sebuah pertunjukan bentuk instrumentasi merupakan salah satu komponen dalam mendukung penyajian sebuah karya seni. Dalam PSR Kota Denpasar bentuk instrumentasi Gender Wayang perlu diperhatikan, karena dengan memiliki kualitas yang baik dan menarik akan menambah mutu estetika di dalamnya.

Gender Wayang pada keempat tungguh instrumennya berlaras slendro lima nada, yakni ndong, ndeng, ndung, ndang, dan nding. Tiap-tiap instrumen dalam barungan ini memiliki sepuluh bilah gamelan yang diawali dari nada ndong untuk nada paling rendah atau suara lebih besar dan nada nding pada nada tertinggi atau suara paling kecil. Kesepuluh bilah ini dipasang dengan cara digantungkan di atas bambu dengan memakai tali yang melintang. Tali tersebut diselipkan pada lubang yang telah dirancang berada di badan bilah (pada Gender Wayang terdapat dua lubang). Lubang ini dinamakan gorokan/gegorokan gamelan. Pada gorokan ini dimasukkan tali-temali (jangat) yang diganjak dengan alat belat atau juluk. Bilah-bilah ini digantung melintang di atas resonator bambu

(bumbung). Agar bilah tersebut terlentang baik, maka bilah tersebut ditopang dengan tumpuan kayu (cagak). Bilah tersebut ditopang sebanyak delapan buah cagak pada setiap dua nada dengan maksud agar bilah satu dengan yang lainnya tidak bersentuhan satu dengan yang lainnya. Pada umumnya tali yang dipakai untuk menggantung bilah tersebut terbuat dari kulit sapi yang disebut dengan jangat. Namun, sekarang kebanyakan diganti dengan tali plastik layang-layang yang sudah dipengkan agar bertahan lebih lama. Keunikan dari teknik permainan yang dimiliki Gender Wayang adalah dalam aspek gagebug (teknik pukulan), yakni tangan kiri dan kanan memegang panggul untuk memukul bilah sekaligus menutup bilah tersebut. Dari lima jari tangan, dua jari, yakni ibu jari dan telunjuk bertugas untuk menahan katik panggul, sedangkan tiga jari tangan lainnya, yaitu jari tengah, jari manis, dan jari kelingking bertugas untuk menutup bilah yang dipukul.

Panggul Gender Wayang dari tahun 2005 hingga 2015 mengalami perkembangan, yakni pada tahun 2005 panggul masih sederhana (polos) menggunakan cat pada bagian kepala panggul umumnya warna merah, terbuat dari kayu sotong dan kayu madas, katik panggul terbuat dari kayu les celagi. Motif hiasan pada panggul masih polos yakni menggunakan motif bunga, dan pada bagian badan panggul terbuat dari tanduk misa (kerbau). Seiring perkembangan dari pertunjukan Gender Wayang, para seniman berinovatif mengeluarkan ide untuk mendesain panggul baik dari warna, motif serta berupa ukiran agar menjadi yang terbaik untuk digunakan pada PSR Kota Denpasar.

Teknik pukulan dalam Gender Wayang dinamakan Kumbang Atarung. Artinya teknik permainannya ibarat seekor kumbang yang sedang terbang melayang dan bertarung, yaitu penuh dengan kontrapunk. Gender Wayang berdasarkan teknik

permainan, penggunaan tangan kiri dan kanan memainkan melodi yang berbeda, yaitu tangan kiri memainkan melodi, sedangkan tangan kanan memainkan kotekan (interlocking figuration). Interlocking figuration adalah sistem pukulan dalam musik Barat menyangkut figurasi yang saling terkait dalam lagu atau dalam istilah gamelan Bali disebut ubit-ubitan.

Gender Wayang tiap-tiap daerah di Bali pada umumnya mempunyai kesamaan nama lagu, tetapi berbeda dari segi irama dan standar nada. Hal tersebut disebabkan oleh Gender Wayang mempunyai patutan, yaitu Segara Wera/Pudak Setegal yakni patutan terbesar; Sekar Kemoning yakni patutan menengah; Asep Menyan yakni patutan terkecil. Gender Wayang di Bali memiliki beberapa kelompok style antara lain style Sukawati, style Badung, style Karangasem dan Buleleng, dan lain-lain. Tiap-tiap style tersebut mempunyai karakter gaya permainan yang berbeda-beda. Selain itu juga ditunjang oleh penampilan fisik yang agak berbeda, baik dari segi bentuk instrumentasi, suara instrumen maupun karakter gending.

Bentuk fisik instrumen Gender Wayang menyangkut perbedaan ukuran bilah pada tiap-tiap style yang dapat menimbulkan efek, baik dalam hal tempo, ritme, maupun kotekan atau ubit-ubitan

dalam memainkan gamelan Gender Wayang. Pada pelawah Gender Wayang style Kayumas Denpasar digunakan motif karang boma dan bermotif karang bunga sebagai motif ukiran pada bagian wajah di samping sebelah kanan dan kiri pelawah gamelan. Selain sebagai penunjang keindahan, motif karang boma juga di percaya sebagai penolak bahaya (baya). Kayu yang dipakai untuk pembuatan pelawah Gender Wayang adalah kayu inti kaliaseem (les celagi), kayu nangka (ketewel), kayu jati (sona keling). Berikut gambar Gender Wayang dalam PSR Kota Denpasar.

Bentuk Penyajian Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar

Pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar adalah sebuah konser karawitan atau sajian instrumentalia terdiri atas gamelan saja tanpa adanya iringan kegiatan lainnya yang dikemas secara artistik sesuai dengan kriteria lomba. Hal tersebut senada dengan pernyataan Arya Sugiarta bahwa dalam penyajian instrumentalia (konser), musik merupakan fokus perhatian penonton (Arya Sugiarta, 2012:98). Dari hasil penelitian di lapangan dapat dirumuskan bahwa bentuk penyajian pertunjukan Gender Wayang di PSR Kota Denpasar meliputi beberapa unsur, yaitu durasi



Gambar 1. Bentuk instrumentasi Gender Wayang
(Sumber: foto Ni Putu Hartini)

penyajian, tempat dan waktu pementasan, penataan instrumen, tata rias dan tata busana, urutan penyajian, materi penyajian, dan penonton.

Durasi pementasan tiap-tiap kategori dalam PSR memiliki perbedaan waktu, 5--8 menit untuk grup dari tingkat SD, 8--10 menit untuk setiap grup dari tingkat SMP dan SMA/SMK. Pertunjukan Gender Wayang ini pada umumnya berlangsung pada April atau Mei. Pementasan dilaksanakan dari pagi hari tepatnya pukul 08.00-10.00 pagi, diawali oleh penyajian dari perwakilan delapan SD yang ada di empat kecamatan Kota Denpasar. Pada pukul 10.00-12.00 dilanjutkan oleh penampilan anak-anak pelajar tingkat SMP se-Kota Denpasar. Terakhir dari pukul 12.00-14.00 penampilan dari tingkat SMA/SMK se-Kota Denpasar.

Pertunjukan Gender Wayang ini pada awalnya diadakan, yaitu tahun 2005 hingga 2010 dilaksanakan di beberapa bale banjar dan sekolah yang ada di Denpasar, yakni di Banjar Kebon Kori Kesiman, Banjar Abiantubuh, Sekolah Rumah Pintar, dan SMA 5 Denpasar. Keempat lokasi inilah tempat dilaksanakannya lomba sebelum tetap diadakan di Art Center Denpasar. Maksud diadakannya di bale banjar atau sekolah-sekolah adalah agar lebih mudah bersosialisasi dengan masyarakat sehingga masyarakat dapat langsung menyaksikan. Namun, pada tahun 2011 hingga saat ini diputuskan untuk ditetapkan pelaksanaannya di kalangan Ratna Kanda, Art Center Denpasar. Kalangan Ratna Kanda, Art Center Denpasar ini menggunakan pentas/panggung terbuka berbentuk tapal kuda, yakni penonton dapat melihat dari tiga sisi, yaitu samping kanan, kiri, dan depan.

Instrumen perlu ditata berdasarkan pertimbangan beberapa hal, seperti fungsi, koordinasi antarpemabuh serta keindahan visual. Begitu pula halnya dengan pertunjukan Gender Wayang pada

PSR Kota Denpasar yang diadakan di kalangan Ratna Kanda, Art Center Denpasar. Penataan instrumennya adalah tiap-tiap instrumen diletakkan saling berhadap-hadapan satu sama lainnya diikuti oleh posisi pemabuh sesuai dengan instrumen yang dipukul. Pada tahun 2005 dan 2006 pertunjukan Gender Wayang menggunakan dua tunggah instrumen saja berupa dua pasang gender gede dengan pertimbangan awal hanya untuk menarik minat generasi muda dalam mempelajari gamelan ini. Kedua tunggah tersebut dalam penyajiannya diletakkan saling berhadapan. Perkembangan selanjutnya dari tahun 2008 hingga 2015, yakni penambahan menjadi empat tunggah instrumen yakni dua pasang gender gede dan gender barangan. Pertimbangan dari penambahan instrumen tersebut adalah agar keberadaan satu barungan Gender Wayang tetap dapat dilestarikan.

Penataan instrumen dalam pertunjukan Gender Wayang pada PSR ini memakai pola lantai berbentuk huruf V. Posisi instrumen ini telah mengalami beberapa kali percobaan selama kurun waktu dari tahun 2005 hingga tahun 2015. Mulai dari posisi instrumen menggunakan setting berhadap-hadapan, berbentuk huruf K, Y, dan yang terakhir dari tahun 2008-2015 menggunakan posisi bentuk huruf V.

Dengan adanya posisi instrumen berbentuk huruf V, keempat pemabuh dapat jelas dan bagus terlihat oleh juri dan penonton, selain itu juga jelas terlihat teknik permainan, gaya, dan ekspresi ketika menyajikan pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar. Walaupun terdapat jarak antara pemabuh satu dan lainnya, untuk menyiasati kondisi penataan instrumen dalam penyajian Gender Wayang ini diperlukan komunikasi atau kontak antarpemabuh dengan menggunakan bahasa tubuh berupa gerak-gerakan beberapa anggota tubuh sebagai kode karena berpengaruh pada kekompakan



Gambar 2. Tata panggung dan penataan instrumen berbentuk huruf V
(Sumber: foto Ni Putu Hartini)

permainan dan kualitas penyajian gending sehingga menghasilkan pertunjukan yang baik dan menarik.

Tata rias dan busana juga tak kalah penting untuk memberikan dukungan yang maksimal terhadap kesuksesan sebuah pertunjukan dan untuk memenuhi kebutuhan estetika lainnya. Pada tahun 2005 awalnya para penabuh hanya memakai sekadar tata rias yang sederhana, namun berkembang sekarang ini memakai tata rias panggung. Penataan busana secara umum menggunakan konsep pakaian adat Bali, diberi variasi, baik dari segi motif hiasan maupun bahan, serta adanya pertimbangan pemilihan warna dan kombinasi warna. Penataan busana penabuh Gender Wayang dalam PSR ini mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Urutan penyajian Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar, yakni proses persiapan, bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Ditinjau dari gending yang dibawakan, selalu berubah setiap tahunnya baik dari tingkat SD, SMP, maupun SMA/SMK. Materi gending yang dipakai acuan dalam PSR Kota Denpasar dari tahun 2005 hingga tahun 2015 adalah gending-gending style Kayumas Denpasar yang ditokohi oleh Bapak I Wayan Konolan (alm) seorang tokoh Kota Denpasar sebagai penggali, pelestari serta mengembangkan gend-

ing-gending Kayumas Denpasar dari volume I dan II serta pendokumentasian oleh sentana I Wayan Konolan (alm) dari volume III dan IV. Alasan Didikpora Kota Denpasar menggunakan gending style Kayumas Denpasar, karena style Kayumas Denpasar memiliki dokumentasi berupa kaset yang dapat dicari dan dibeli di toko-toko kaset di Bali. Berdasarkan pemaparan pembina Gender Wayang yang aktif mengikuti perkembangan perubahan materi gending yang digunakan selama PSR Kota Denpasar, dari tahun 2005 hingga 2015 dapat dijabarkan dalam tabel 1.

Penonton merupakan salah satu komponen pendukung sebuah pertunjukan. Tanpa adanya penonton sebuah karya seni yang dipentaskan tidaklah lengkap. Di setiap pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar, penonton senantiasa membanjiri lokasi pentas, berkisar dari 50--100 orang bahkan lebih yang menyaksikan pertunjukan ini.

ESTETIKA PERTUNJUKAN GENDER WAYANG PADA PSR KOTA DENPASAR

Menurut Djelantik (2008:39), tiga unsur estetik yang mendasar dalam struktur setiap karya seni adalah (1). Keutuhan atau kebersatuan (unity); (2). Penonjolan atau penekanan (dominance); dan (3). Keseimbangan (balance). Ketiga unsur tersebut

Tabel 1. Gending-gending Style Kayumas sebagai Materi Lomba PSR Kota Denpasar

<i>Tahun</i>	<i>Materi tingkat SD</i>	<i>Materi tingkat SMP</i>	<i>Materi tingkat SMA/SMK</i>
2005	-	<i>Sekar Sungsang vol.I</i>	<i>Merak Ngelo</i>
2006	-	<i>Sekar Sungsang vol.I</i>	<i>Merak Ngelo</i>
2007	<i>Cecek Megelut</i>	<i>Lelasan Megat Yeh</i>	<i>Katak Ngongkek</i>
2008	<i>Sekar Taman</i>	<i>Bendu Semara</i>	<i>Candi Rebah dan Katak Ngongkek</i>
2009	<i>Sekar Taman</i>	<i>Lelasan Megat Yeh</i>	<i>Katak Ngongkek</i>
2010	<i>Sekar Taman</i>	<i>Lelasan Megat Yeh</i>	<i>Katak Ngongkek</i>
2011	<i>Sekar Taman</i>	<i>Cangak Merengang</i>	<i>Puspa Warna</i>
2012	<i>Sesapi Ngindang</i>		<i>Puspa Warna</i>
2013	<i>Sekar Gendot vol.I</i>	<i>Merak Ngelo</i>	<i>Sri Kandi dan Bima Kroda vol.III</i>
2014	<i>Sesapi Ngindang vol.III</i>	<i>Cecek Megelut</i>	<i>Sekar Gendot vol.III</i>
2015	<i>Tulang Lindung vol.III</i>	<i>Selendro vol.III</i>	<i>Sri Kandi vol.III</i>
2016	<i>Merang Ngelo vol.III</i>	<i>Rundah vo. IV</i>	<i>Wira Jaya vol.IV</i>

sangat diperhatikan dalam penyajian pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar.

Keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan sifat yang utuh dalam keseluruhannya, tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan (Djelantik, 2008:40). Keutuhan (unity) pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar terdapat dalam penyajian dan unsur-unsur musikalitasnya. Hal itu tercermin dari hubungan bagian yang satu dan lainnya yang saling mengisi, baik dari bagian persiapan, penyajian, maupun pertunjukan berakhir sehingga terjalin kekompakan antarbagian. Keutuhan (unity) untuk mencapai mutu estetik yang tinggi, menurut Djelantik (2008:40) terdapat tiga segi yang masing-masing dapat dibahas tersendiri, yaitu (1). keutuhan dalam keanekaragaman (unity in diversity), (2). keutuhan dalam tujuan (unity

of purpose), dan (3). keutuhan dalam perpaduan. Terkait mengenai keutuhan dalam keanekaragaman yang menyangkut keindahan, terdapat tiga macam kondisi (keadaan yang dibuat khusus) yang memiliki potensi untuk memperkuat keutuhan, yaitu simetri (symetry), ritme (rhytm), dan keselarasan (harmony) (Djelantik, 2008:41). Pertunjukan Gender Wayang terkait dengan keutuhan dalam tujuan perlu diarahkan mengingat keterkaitannya dalam rangka ajang perlombaan. Keutuhan tersebut dikaitkan dengan kriteria penilaian lomba pada PSR Kota Denpasar dari tahun 2005 hingga tahun 2015, meliputi (1) bentuk yang menyangkut struktur, lagu pokok; (2) Teknik yang menyangkut gagebug, tetekep, polos-sangsih, ngumbang-ngisep, kreativitas; (3) penjiwaan menyangkut ekspresi, gaya sesuai karakter lagu; dan (4) penampilan menyangkut fisik dan suara instrumen, dan busa-

na. Kehadiran kontras dalam sebuah pertunjukan Gender Wayang dapat memberikan penjelasan terkait dengan keutuhan dalam perpaduan. Kontras dapat membuat pertunjukan lebih menarik karena dengan adanya kontras seakan-akan membuat kejutan-kejutan yang dapat menambah mutu estetika pertunjukan tersebut.

Penonjolan (*dominance*) merupakan aspek yang tak kalah pentingnya dalam sebuah pertunjukan seni. Penonjolan (*dominance*) dalam penyajian pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar ini mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni. Penonjolan (*dominance*) dapat dicapai, yaitu menempatkan trik-trik atau aksesoris pada bagian-bagian tertentu dalam struktur gending maupun teknik permainan, serta mengoreografikan beberapa anggota badan penabuh, seperti gaya dan ekspresi dalam menyajikan Gender Wayang.

Terdapat tiga unsur yang berperan dalam penampilan, yaitu (1) bakat, (2) keterampilan, dan (3) sarana atau media (Djelantik, 2008:67). Memainkan gamelan Gender Wayang diperlukan pula kelihaihan tangan. Seorang penabuh Gender Wayang belum dapat dikatakan megegedig yang baik apabila belum mampu memukul gamelan dengan cepat, rapi, dan teratur (*gegedig tekes*). Hal tersebut disebabkan oleh gending-gending Gender Wayang dalam penyajian kompetisi PSR ini banyak yang menggunakan tempo yang cepat dan rumit, terutama dalam memainkan *ubit-ubitan*.

Penyajian Gender Wayang selain bakat dan keterampilan yang dimiliki oleh penabuh juga sangat bergantung pada sikap menabuh, mental untuk pentas, gaya, dan penjiwaan terhadap gending yang dimainkan. Penyajian Gender Wayang yang paling menunjang adalah gaya penabuh dalam memainkan Gender Wayang. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Agustin, 2014:214), gaya adalah

gerak-gerak yang bagus, sikap yang indah (*elok*), ragam (cara, rupa, bentuk dsb) yang khusus cara melakukan gerakan-gerakan. Selain itu, gaya (dalam Suweca, 2009:50) adalah sikap yang dibutuhkan oleh tiap-tiap pemain. Hal itu penting karena setiap gending yang dibawakan oleh seorang pemain memerlukan gaya berbeda yang disebabkan oleh teknik dan karakter atau suasana yang berbeda pula. Aspek penampilan merupakan komponen



Gambar 3. Gaya dan ekspresi penabuh pada PSR Kota Denpasar (Sumber: foto Ni Putu Hartini)

yang belakangan ini cenderung ditonjolkan oleh grup-grup penabuh dalam melakukan penyajian Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar, sehingga menimbulkan fenomena menarik dari pertunjukan Gender Wayang. Penyebabnya adalah 1). memenuhi kriteria penilaian dalam sebuah kompetisi dalam PSR Kota Denpasar. 2). dapat menumbuhkan kepercayaan diri. 3). dapat menarik perhatian, yaitu dengan ditonjolkan aspek penampilan dapat memberikan kesenangan dan kepuasan bagi penikmat seni dan penonton. 4). untuk meningkatkan rasa artistik, daya pesona agar memikat sehingga taksu dapat muncul. 5). dapat menunjukkan tingkat kreativitas seniman.

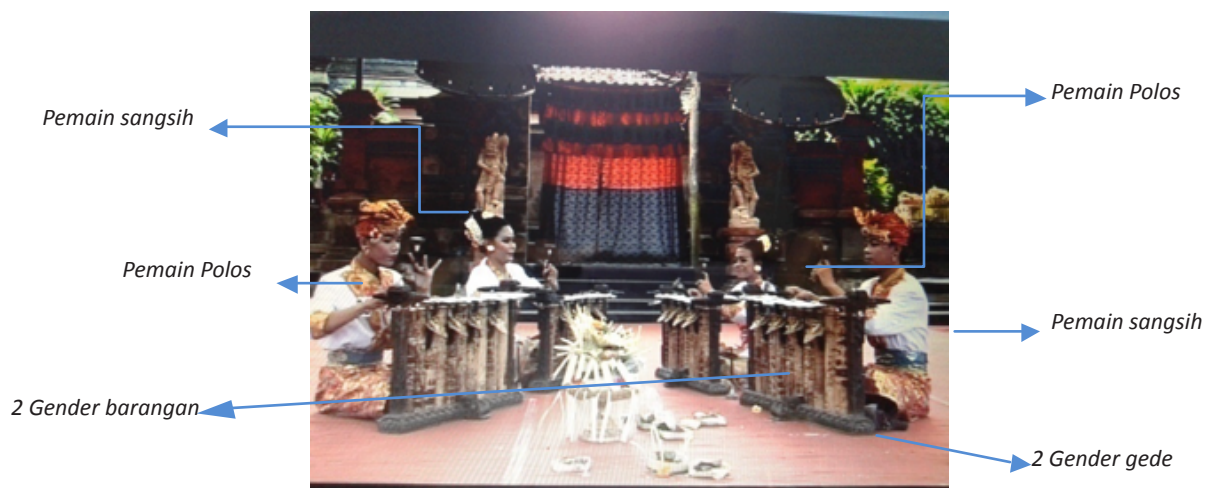
Keseimbangan (*balance*) pada pertunjukan Gender Wayang ini didapatkan dari pengolahan proporsi dari susunan elemen-elemen yang terdapat pada gamelan Gender Wayang dalam menunjang kesuksesan berlangsungnya pertun-

jukan. Salah satu di antaranya adalah jumlah instrumen dalam barungan Gender Wayang terdiri atas dua tunggah instrumen gender gede (gender besar) dan dua tunggah instrumen gender barangan (gender lebih kecil), masing-masing terdapat peranan ngumbang-ngisep. Keseimbangan lainnya adalah teknik pukulan. Hal itu sesuai dengan pendapat Bandem (1991:3) dalam buku yang berjudul Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali, bahwa gagebug yang digunakan dunia gamelan Bali dapat mengandung dua pengertian, yaitu memukul dan menutup bilah nada yang dimainkan. Begitu pula halnya dengan pertunjukan Gender Wayang, keseimbangan antara memukul (gagebug) dan menutup (tetekep) bilah. Selain itu juga diamati dari teknik permainan, yaitu dari sepasang gender gede, satu orang memainkan teknik pukulan polos dan satu orang memainkan sangsih. Begitu pula halnya pada sepasang gender barangan. Keseimbangan lainnya dari teknik tangan kanan dan kiri pada saat memukul gamelan Gender Wayang. Tangan kiri memiliki tugas untuk memainkan melodi gending dan tangan kanan bermain penegteg (hanya memukul satu bilah nada saja), begitu pula sebaliknya. Aspek keseimbangan lain adalah harmoni yang identik dengan

ngempat atau nyangsih. Keseimbangan juga dapat diamati dari permainan tempo, yaitu tempo cepat (becat) dan lambat (adeng). Tempo cepat (becat) terasa mengajak penonton untuk bergerak dengan suasana penuh energik sedangkan tempo lambat (adeng) mengajak penonton dalam suasana santai dan tenang. Teknik pukulan dalam gending Gender Wayang menyangkut keras (nguncab) dan lirih (ngees). Selain itu, tidak kalah pentingnya adalah adanya kekuatan dua dimensi, lebih menekankan pada kekuatan dalam bahasa estetis disebut dengan kekuatan instrumental (teknik) dan kekuatan kontemplasi (supranatural) (Suweca, 2009:70). Hal ini diperkuat oleh Lisa Gold, yaitu criteria for a good performance: taksu and kelangen as forces that enter (Gold, 1998:32). Artinya bahwa kriteria untuk pertunjukan yang bagus adalah taksu dan kelangen sebagai kekuatan yang utama. Aspek keseimbangan yang terdapat dalam pertunjukan Gender Wayang, baik dari segi instrumentasi maupun penabuh yang menyajikan Gender Wayang sebagai berikut.

MAKNA PERTUNJUKAN GENDER WAYANG PADA PSR KOTA DENPASAR

Makna yang terdapat dalam pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar meli-



Gambar 4. Keseimbangan dalam penyajian Gender Wayang
(Sumber: foto Ni Putu Hartini)

puti makna kreativitas, makna pelestarian, makna pendidikan, makna kompetisi, dan makna aktualisasi diri. Makna-makna tersebut diuraikan sebagai berikut.

Makna kreativitas ditandai dengan adanya kreativitas pembina dalam penempatan trik-trik atau aksentuasi, penataan gerak berupa gaya dan ekspresi, serta penataan tata rias dan busana sehingga menghasilkan pertunjukan yang segar dan menarik. Makna pelestarian ditandai dengan adanya proses mempelajari dan menyebarluaskan gending-gending Gender Wayang selama diadakannya PSR tersebut. Makna pendidikan terkandung dalam pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar ditandai dengan adanya pembentukan pribadi, menimbulkan nilai sosial seperti kebersamaan atau rasa komunalitas, serta melatih kinerja otak kanan dan otak kiri yang berdampak pada pendidikan generasi muda kedepan. Makna kompetisi ditandai dari adanya persaingan dalam kegiatan PSR Kota Denpasar. Artinya persaingan tersebut dilakukan tiap-tiap grup perwakilan sekolah untuk menjadi yang terbaik pada PSR tersebut. Terakhir, makna aktualisasi diri yaitu situasi memamerkan bakat, keterampilan, penampilan para penabuh berupa penataan tata rias dan busana, serta instrumen Gender Wayang yang digunakan pada saat menyajikan materi PSR Kota Denpasar.

SIMPULAN

Bentuk pertunjukan berupa konser karawitan Gender Wayang, yang dikemas dengan kaidah-kaidah seni presentasi estetis. Bentuk instrumentasi dan penyajian merupakan dua komponen penting dalam bentuk pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar. Kreativitas estetik dalam pertunjukan Gender Wayang diwujudkan dalam setting instrumen, pengolahan unsur-unsur musikalitas, tata rias dan busana, penempatan trik-trik

atau aksentuasi dan penonjolan gaya dan ekspresi dari aspek penampilan. Makna yang terkandung dalam pertunjukan Gender Wayang pada PSR Kota Denpasar meliputi makna kreativitas, makna pelestarian, makna pendidikan, makna kompetisi, dan makna aktualisasi diri.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, Risa. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Serba Jaya, 2014.
- Arya Sugiarta, I Gede. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT ISI Denpasar, 2012.
- Bandem, I Made. *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM Bali, 2013.
- Bandem, I Made. *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: STSI Denpasar, 1991.
- Djelantik, A.A. Made. *Estetika Sebuah Pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI)*, 2008.
- Gold, Lisa Rachel. "The Gender Wayang Repertoire in Theater and Ritual: A Study of Balinese Musical Meaning". *Ph.D Dissertation of Philosophy in Music*. Berkeley: University of California, 1998.
- Mashino, Ako. *Competition As a New Context for The Performance of Balinese Gender Wayang*. Japan: Yearbook for Traditional Music, 2009.
- Mashino, Ako. *Displayed Bodies: The Aesthetic of Penampilan in Balinese Gender Wayang Competition*. Tokyo University of Arts, Japan. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sony Kartika, Dharsono. *Pengantar Estetika*.

Bandung : Rekayasa Sains, 2007.

Suartaya, Kadek. *Drumband Tradisional Adi Merdangga Kreativitas Seni Berdimensi Universal*. Dalam Mudra Jurnal Seni Budaya, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar: STSI Press, 1993.

Sukerta, Pande Made. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Bandung: MSPI, 1998.

Suryatini, Ni Ketut & Ni Putu Tisna Andayani. *Gender Wayang Style Kayumas Denpasar: Analisis Struktur Musikal*. Denpasar : Laporan Penelitian Hibah I-Mhere Batch III, Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar, 2009.

Susetyo, Bagus. *Pengkajian Seni Pertunjukan Indonesia*. Semarang, 2007.

Suweca, I Wayan. *Buku Ajar Estetika Karawitan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar, 2009.

Suweca, I Wayan. "Eksistensi Sekaa Gender Wayang Kayumas Denpasar, dalam Perspektif Agama dan Budaya". Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan UNHI, 2011.

Tenzer, Michael. *Gamelan Gong Kebyar: Seni Musik Bali Abad Kedua puluh*. Diterjemahkan dalam bahasa Indonesia oleh Janet dan Joko Purwanto. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

TOKOH SENIMAN BONA I MADE SIJA: SEBUAH BIOGRAFI

NI WAYAN MEGAWATI

Program Pascasarjana (S2) Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: Megawati87@gmail.com

ABSTRAK

Objek dalam penelitian ini adalah I Made Sija, biografi ini menguraikan kehidupan serta perjalanan berkeseniannya. Kehadiran Sija sebagai seniman serta bisa memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan dan melestarikan kesenian. Sija yang memiliki bakat dibidang seni terus menggali kemampuannya dengan belajar dan melatih keterampilan yang dimilikinya. Sija yang selalu berusaha dan tidak berhenti untuk belajar sekarang dikenal sebagai seniman serba bisa (multi talent).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada tiga rumusan masalah yaitu latar belakang kehidupan I Made Sija, faktor-faktor yang mempengaruhi I Made Sija dalam berkesenian dan hasil karya I Made Sija yang mempengaruhi perkembangan seni di Bali.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, data-data diperoleh dari hasil pengamatan di lapangan, wawancara, dokumentasi dan study kepustakaan. Sebagai analisis penelitian menggunakan teori biografi sebagai teori utama dalam mengkaji sosok I Made Sija serta menggunakan teori motivasi dan teori estetika. Penelitian ini juga disertai penerapan beberapa konsep yang berguna untuk mbingkai penelitian, pendekatan, dan kerangka refrensi.

Melalui penerapan teori biografi dapat disimpulkan mengenai riwayat hidup serta perjalanan berkesenian I Made Sija. Diawali dari masa Kanak-kanak dan remaja yang mencintai dunia seni kemudian masa berumah tangga dan pada masa tuanya Sija menjadi seniman serba bisa (multi talent) yang selalu mengabdikan dirinya kepada masyarakat khususnya didunia seni. Faktor internal yang memotivasi Sija dalam berkesenian adanya bakat dan keterampilan. Faktor eksternal, yaitu lingkungan masyarakat khususnya agama Hindu yang melibatkan kesenian dalam upacara keagamaan, pariwisata serta sarana dan media yang menunjang aktivitas berkesenian. Kehadiran Sija memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan seni di Bali. Estetika pada karya Sija dapat dilihat pada tiga unsur mendasar dalam karya seni yaitu keutuhan, penonjolan dan keseimbangan.

Kata kunci : *tokoh seniman, I Made Sija, biografi*

PENDAHULUAN

Seniman memiliki peranan yang sangat penting dalam melestarikan kesenian. I Made Sija adalah seorang seniman yang memiliki peranan penting dalam menjaga, mengembangkan dan melestarikan kesenian. Sija adalah seniman serba bisa yang menguasai beberapa bentuk kesenian dan kesenian yang dikuasai Sija adalah, pertama seni pedalangan, kedua seni tari (topeng, gambuh, arja,

dan calonarang), ketiga seni karawitan, keempat seni arsitektur, lima seni ukir, enam seni sastra dalam bentuk kakawin (salah satu bentuk nyanyian Bali), tujuh membuat bade (sarana ritual kremasi), delapan membuat sesajen sarad, sembilan membuat sate tegeh, dan membuat banten (tebasan sidapura, tebasan kalemararad, tebasan sapu leger). Sija juga sebagai pencipta Wayang Arja pada tahun 1976. Maka dari itu Sija dijuluki seniman serba bisa

(*multi talent*).

Sija seorang seniman berasal dari Banjar Dana Bona Kelod, Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Sija lahir pada tahun 1933 dari pasangan I Nyoman Gentur dan I Nyoman Gedor. Sija adalah seorang seniman yang selalu ingin belajar dan belajar. Dari masa kanak-kanak hingga kini tidak pernah berhenti belajar karena Sija menerapkan konsep Karang Awake Tandurin dari Ida Pedanda Made Sidemen yang berasal dari Sanur Denpasar. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Srinatih (2015:2) :*Through this concept Ida Pedanda Made Sidemen taught that has human beings we have to continue to learn and fill yourself up. Make yourself a "rice field" and work on it as well as possible. Like the rice fields, if we want to reap good results then continuously rice field are to be worked optimally so that the results will also be good.*

Pernyataan Srinatih di atas konsep Ida Pedanda Made Sidemen mengajarkan sebagai manusia kita harus belajar dan mengisi diri sendiri. Buatlah diri sendiri seperti sawah dan kerjakanlah sebaik mungkin seperti sawah, jika kita ingin menuai hasil yang baik kemudian terus menerus sawah harus dikerjakan secara optimal sehingga hasilnya juga akan baik.

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa konsep Ida Pedanda Made Sidemen yaitu konsep Karang Awake Tandurin mengajarkan bahwa sebagai manusia kita harus terus mengisi diri kita dengan pengetahuan. Untuk memperoleh hasil yang baik kita harus belajar secara maksimal agar mendapatkan hasil yang baik pula. Seperti yang telah diungkapkan diatas seperti sawah, jika kita ingin menuai hasil yang baik kemudian terus menerus sawah harus dikerjakan secara optimal sehingga hasilnya juga akan baik. Dan apabila kita belajar hanya sekedar saja maka hasil yang diperoleh tidak maksimal. Sampai sekarang konsep

tersebut masih diterapkan oleh Sija. Meskipun usia Sija yang sudah tua tidak menjadi alasan untuk Sija berhenti belajar. Sija belajar mengikuti perkembangan zaman karena seni berkembang sesuai masyarakat pendukungnya.

Keberhasilan Sija menguasai berbagai bentuk kesenian tersebut merupakan hasil kerja kerasnya dalam menuntut ilmu. Kegiatan belajar merupakan kewajiban yang ditanamkan pada dirinya untuk memperoleh pengetahuan yang sebanyak-banyaknya. Bagi Sija pengetahuan tidak ada batasnya dan tidak akan pernah berhenti, tetapi pengetahuan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan pemikiran tersebut, Sija selalu memanfaatkan waktunya untuk belajar dan mengasah keterampilan yang dimilikinya. Sija melakukan hal tersebut untuk mengembangkan pengetahuannya. Adapun guru-guru Sija adalah Cokorde Oka Tublen (maestro/seniman pembuat tapel barong) yang berasal dari Singapadu, almarhum Bapak Granyam (dalang) berasal dari Banjar Babakan Sukawati, dan I Ketut Rinda (penari tope-*ng*) berasal dari Desa Blahbatuh.

Pengabdian Sija, baik kepada masyarakat maupun pemerintah sangat penting dikaji terutama riwayat hidup, proses kreatif, dan hasil-hasil karyanya, sehingga dapat didokumentasikan. Dengan demikian, dapat diketahui pemikiran atau gagasan yang melatarbelakangi karya-karya seniman tersebut. Berdasarkan pemaparan di atas, sudah sepantasnya penulisan biografi I Made Sija dilakukan untuk mengungkap sejarah kehidupan Sija dari kecil sampai menjadi seniman serbabisa (*multi talent*), disamping itu juga digali falsafah seni dalam kaitannya dengan kehidupan ritual keagamaan yang dimiliki Sija sehingga dapat digunakan sebagai pengetahuan dalam menentukan konsep-konsep berkesenian.

Ketertarikan untuk mengangkat topik ini

karena beberapa alasan pertama pertama seperti yang telah diungkapkan di atas I Made Sija adalah seniman yang serba bisa (multi talent) yang menguasai berbagai bidang seni. Kedua, Sija sebagai pendiri Sanggar Seni Paripurna yang bergerak dalam usaha untuk melestarikan kesenian tradisi Bali dan mengembangkan ide kreatif yang berlandaskan kearifan lokal. Ketiga, Sija adalah seniman tua yang saat ini masih tetap aktif dalam berkesenian dan memiliki pengaruh besar dalam perkembangan seni di Bali. Adapun salah satu karyanya adalah wayang arja.

Materi dan Metode

Materi dalam penelitian ini adalah Tokoh Seniman Bona I Made Sija: Sebuah Biografi. Metode penelitian adalah cara atau upaya yang ditempuh dalam kegiatan penelitian. Penelitian terhadap tokoh I Made Sija menggunakan metode penelitian kualitatif. “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang atau perilaku yang diamati” (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2009:5). Penelitian ini disusun atas dasar hasil pengamatan di lapangan, wawancara, studi pustaka terhadap hasil-hasil penelitian yang sudah dipublikasikan, dan pengamatan terhadap aktivitas I Made Sija. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dirancang untuk mengetahui latar belakang kehidupan I Made Sija, faktor-faktor yang mempengaruhi I Made Sija dalam berkesenian, dan pengaruh hasil karya I Made Sija dalam perkembangan seni di Bali.

LATAR BELAKANG KEHIDUPAN

I MADE SIJA

I Made Sija dikenal sebagai seorang seniman serbabisa (multi talent). Bakat yang dimiliki Sija di dunia seni menyebabkannya dengan sangat

mudah memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru-gurunya. Sija menguasai berbagai bentuk kesenian, seperti seni pedalangan, seni tari, seni karawitan, seni sastra dalam bentuk kakawin, seni ukir, seni arsitektur, membuat banten, membuat sate tegoh dan membuat sarad. Dengan bakat dan keterampilan yang dimiliki Sija di dunia seni, Sija sangat dikagumi oleh masyarakat pencinta seni. Kemampuan dan kerja keras Sija untuk memperdalam pengetahuan di dunia seni, menunjukkan bahwa ia sangat peduli terhadap keberadaan seni di Bali. Sija sebagai seniman serba bisa (multi talent) tidak pernah merasa bosan untuk memperdalam pengetahuannya di dunia seni. Bagi Sija pengetahuan sangat penting demi kelangsungan hidup.

Menurut Kuntowijoyo (dalam Abrar, 2010:1) ”Biografi adalah catatan tentang kehidupan seseorang”. Latar belakang kehidupan I Made Sija dibahas dengan menggunakan teori biografi. Teori ini digunakan untuk menguraikan perjalanan hidup I Made Sija sebagai seorang seniman serba bisa (multi talent), dari masa kanak-kanak hingga remaja, masa berumah tangga, dan pada masa tua. Biografi ini juga menguraikan pengalaman-pengalaman, karya-karya, dan penghargaan yang pernah diraih oleh Sija.

Masa Kanak-Kanak dan Masa Remaja

Sija dilahirkan pada 31 Desember 1933 di Banjar Dana, Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Sija adalah anak kedua dari pasangan I Nyoman Gentur dengan Ni Nyoman Gedor. Sija lahir dari lingkungan keluarga sederhana yang serba kecukupan. Ayah I Made Sija adalah seorang melandang kobokan (bandar judi dengan menggunakan uang kepeng) dan ibu I Made Sija adalah seorang penjual nasi babi guling di depan rumahnya. Untuk menambah penghasilan, ibu Sija menjual nasi babi guling dengan pergi ke tem-

pat-tempat judi sabung ayam.

Kehidupan masa kecil Sija seperti anak-anak desa. Seperti anak-anak kecil pada umumnya Sija juga memiliki sifat yang nakal. Sija juga senang bermain seperti anak-anak desa pada umumnya. Menurut Sija (wawancara, 25 juni 2014) “*Kak kaas je ladne, maling, ngudyang je taen, bebotoh matajen, maceki, dueg san pidan*”. Berdasarkan pernyataan tersebut Sija nakal sekali waktu kecil, mencuri, segala sesuatu pernah dilakukan berjudi sabung ayam, main kartu, pintar sekali dulu.

Perilaku seperti mencuri, berjudi sabung ayam, dan main kartu adalah hal yang tidak baik. Perilaku tersebut dapat berdampak negatif terhadap kelangsungan hidup. Sija sebagai anak kecil yang memiliki sifat nakal tidak menyadari apa yang dilakukannya. Bermain judi dan memperoleh kemenangan adalah sesuatu yang sangat menyenangkan, tetapi kemenangan yang diperoleh dengan cara berjudi adalah hal yang sangat tidak baik. Mengingat usia Sija yang pada saat itu masih kecil, ia tidak mengetahui bahwa perbuatan itu tidak baik.

Tahun 1943 Sija pernah mengenyam pendidikan formal sekolah rakyat (SR) yang sederajat dengan sekolah dasar (SD) pada zaman Jepang. Selama mengenyam pendidikan Sija tidak pernah mendapatkan kegiatan belajar, seperti menulis dan membaca. Hal tersebut terjadi karena aktivitas sekolah pada saat itu hanya mencari tikus dan menanam pohon jarak. Sija yang tidak puas dengan sistem pendidikan merasa sangat bosan melakukan kegiatan tersebut. Oleh sebab itu, Sija memutuskan untuk berhenti bersekolah.

Sija yang memutuskan untuk berhenti dari sekolah tidak pernah berkeinginan untuk menghentikan pendidikannya. Meskipun Sija tidak mendapatkan pendidikan formal, tidak menyurutkan semangatnya menjadi orang yang pintar dan

berguna bagi masyarakat. Sija mulai menggeluti aktivitas berkesenian sejak berumur sepuluh tahun. Pada masa kecilnya, Sija sangat senang menonton pertunjukan wayang. Salah satu dalang yang sangat disukai dan menjadi idolanya adalah Bapak Granyam (alm) yang berasal dari Banjar Babakan, Sukawati.

Melihat bakat anaknya, I Nyoman Gentur mencarikan Sija guru untuk memperdalam pengetahuannya di dunia seni. Ayah Sija yang bekerja sebagai melandang kobokan berharap dengan bakat yang dimiliki Sija, menjadikannya seorang anak yang sukses dan tidak seperti ayahnya. Ayah Sija mencarikan guru-guru seni, baik yang berasal dari Desa Bona maupun di luar Desa Bona. Tanpa berbekal pengetahuan seni dan sarana tidak menyurutkan semangat Sija untuk belajar seni. Sija mengawali dengan belajar huruf Bali dari I Gusti Made Seler. Melalui kegiatan belajar ini Sija mendapat pengetahuan bagaimana cara membaca dan menulis huruf Bali. Selanjutnya ayah Sija mencari seorang guru bernama I Wayan Gereg yang berasal dari Desa Blahbatuh. I Wayan Gereg memberikan Sija pengetahuan tentang tembang Bali seperti sekar alit (tembang macepat) dan sekar madya.

Pada usia mudanya Sija semakin termotivasi untuk belajar di dunia seni. Sija mempelajari bagaimana teknik mengukir batu padas (paras), kayu, dan kulit dari I Gusti Nyoman Tantra yang berasal dari Desa Selat Blahbatuh. Selanjutnya Sija belajar membuat wayang dan topeng dari gurunya yang bernama I Wayan Sabung dari Desa Blahbatuh. Untuk menyempurnakan keterampilan dalam membuat wayang, Sija belajar menggambar dan mewarnai dari seorang guru yang bernama I Nyoman Laba dari Desa Bedulu. Dengan menguasai pengetahuan teknik menggambar dan mewarnai Sija dapat membuat wayang sendiri, mulai dari

menggambar, mengukir, mewarnai, sampai membentuk tokoh dalam pewayangan.

Selanjutnya Sija belajar membuat tapel barong dari Cokorda Oka Tublen yang berasal dari Puri Singapadu. Cokorde Oka Tublen merupakan seorang seniman yang terkenal dengan pembuatan tapel barong. Sija yang tidak pernah merasa puas dengan pengetahuan yang dimilikinya melengkapi pengetahuannya di bidang seni tari. Seni tari yang dipelajari Sija adalah tari Topeng Dalem, dan tari arja dari gurunya yang bernama I Ketut Rinda yang berasal dari Desa Blahbatuh dan dari gurunya I Ketut Rinda, Sija belajar tentang sejarah dan babad.

Bapak Granyam adalah seorang dalang yang menjadi idola Sija. Sija belajar dengan tekun dan serius tanpa mengenal lelah. Bapak Granyam yang berasal dari Banjar Babakan, Sukawati, memberikan Sija pengetahuan tentang teknik-teknik memainkan wayang yang benar. I Dewa Putu Pica yang berasal dari Gianyar mengajari Sija cara memainkan gender wayang.

Sija yang tumbuh dewasa menjadi seorang anak yang hormat dan selalu berbakti kepada orang tua. Sija mengabdikan dirinya kepada masyarakat. Pengabdian tersebut ditunjukkan dengan ikut berpartisipasi dalam kegiatan ngayah. Segala keahliannya dituangkan dalam kegiatan ngayah, baik di desanya maupun di luar desanya. Sija yang dalam perjalanan berkeseniannya pernah belajar mengukir, menggunakan keahliannya dalam pembuatan pura, baik mengukir batasan pura, patung, maupun pelinggih di Pura

Masa Berkeluarga dan Masa Tua

Sija yang sudah beranjak dewasa dan memahami tentang cinta, melirik seorang gadis cantik yang sama-sama menekuni bidang seni tari. Gadis tersebut berasal dari Banjar Dana Bona Kelod dan masih mempunyai hubungan keluarga dengan Sija.

I Nyoman Saprug adalah nama gadis yang telah menaklukkan hati Sija. Sija yang selalu mengajak I Ketut Ladi (merupakan saudara kandung Ni Nyoman Saprug) dalam pertunjukan wayangnya membuat Sija secara tidak langsung selalu bertemu dengan Ni Nyoman Saprug. Pada tahun 1957 I Made Sija menikah dengan Ni Nyoman Saprug. Dari hasil perkawinannya Sija mempunyai sepuluh anak, yaitu tujuh laki-laki dan tiga perempuan. Dari kesepuluh anaknya, empat orang telah meninggal dunia semasih kecil dan sekarang Sija bersama enam orang anaknya. Enam anaknya yang saat ini sebagai generasi penerusnya adalah I Wayan Sanglah, Ni Ketut Sulandri, Ni Wayan Sasi, I Made Sidia, S.Sp.,M.Sn. Ni Nyoman Sari, S.Sn, dan I Wayan Sira, S.Sn.

Pada masa perkawinannya dengan Ni Nyoman Saprug, Sija sering mendapatkan tawaran ke luar daerah. Salah satunya diantaranya, yaitu ibu kota Jakarta. Sija sangat senang mendapatkan tawaran bekerja di luar daerah, tetapi juga tidak tega meninggalkan istri dan anak-anaknya. Kesempatan yang jarang didapatkan tidak disia-siakan oleh Sija. Sija pergi ke Jakarta untuk memperoleh pengalaman dan untuk mendapatkan penghasilan guna memenuhi kebutuhan rumah tangga. Pada saat itu Sija bekerja di Taman Mini Indonesia Indah dan diminta untuk membuat Puradi Anjungan Bali. Sija yang sedang bekerja, tiba-tiba mendapatkan kabar buruk dari keluarganya yang berada di Bali. Kabar buruk tersebut adalah istri Sija telah meninggal dunia dan kejadian tersebut terjadi pada tahun 1974.

Sija yang telah ditinggalkan istrinya merasa sangat sedih. Sija membuat patung Ni Nyoman Samprug untuk mengenang istrinya. Berikut pernyataan Sija hasil wawancara pada tanggal 25 Juni 2014 mengatakan : “Sebet pidan kak terus bengongen dugas kaline kin nini, jek sebet je kenehe. Ter-

us bengong gen, mekelo kak keto. Jek ada keneh tesen ngae patung nini,e. Langsung ngalih bahan, langsung tesan ngae patung jek nyak je keto dadine. Kal jang ditu, payasin tiap ada rerainan pang jegeg". Berdasarkan pernyataan tersebut Sija sangat sulit melupakan kenangan bersama istrinya. Sija selalu termenung mengingat hari-hari bersama istrinya. Kejadian ini memberikan inspirasi kepada Sija untuk membuat patung istrinya. Sija membuat patung tersebut selama tujuh hari. Sekarang patung tersebut dihias seperti layaknya manusia. Patung tersebut di letakan di tempat yang berbentuk rumah terbuat dari batu paras. Setiap bulan purnama, tilem dan hari raya agama Hindu patung tersebut dihias dengan bunga-bunga harum seperti cempaka, kamboja dan kembang sepatu. Hal ini dilakukan agar patung tersebut terlihat cantik. Bagi Sija patung tersebut akan selalu mengingatkannya, bahwa Sija telah menikah mempunyai istri dan tidak akan mencari wanita lain. Kesetian Sija memberikan cerminan bahwa rasa cinta tidak akan hilang walaupun orang tersebut sudah meninggal karena cinta Sija terhadap istrinya sangat tulus.

Gambar di atas adalah patung I Nyoman Samprug (istri Sija). Patung ini dibuat oleh Sija untuk mengenang istrinya yang telah meninggal. Sekarang patung ini diletakkan di depan tempat suci keluarga atau sanggah. Patung tersebut dihias dengan menggunakan yang segar dan wangi yang bertujuan agar patung Ni Nyoman Samprug kelihatan Cantik.

Sija tidak hanya membuat patung Ni Nyoman Samprug, Sija juga membuat patung dirinya sendiri. Sija meminta bantuan kepada Wenten untuk membuat patungnya. Berikut pernyataan Sija hasil wawancara pada tanggal 25 Juni 2014 mengungkap: "*Wenten kal orin ngae patung masi, patung kak,e. Jang disamping patung nini, e. Be tagih-tagih*

patunge sik Wenten, e, jek sing bange. Ngudyang misi nengokin patung, ngudyang ngae patung nu idup, bendan gaene je. Keto bet wenten, e. Be tagih jek sing bannge sing dadi kone".

Berdasarkan pernyataan tersebut Sija meminta bantuan kepada Wenten untuk membuat patungnya. Tetapi Wenten tidak mau membuat patung Sija karena Sija masih hidup dan suatu saat nanti akan dibuatkan patung oleh Wenten. Sija Sudah menyediakan tempat untuk meletakkan patungnya. Sija akan meletakkan patungnya di samping patung Ni Nyoman Samprug. Hal ini membuktikan bahwa Sija sangat mencintai istrinya bahkan jika suatu saat Sija meninggalkan dunia ini, Sija tetap ingin berada di dekat istrinya.

Sija sebagai orang tua tunggal mempunyai tugas yang sangat berat untuk mengurus dan mendidik anak-anaknya tetapi Sija tidak pernah berhenti untuk belajar. Selanjutnya Sija mencari seorang guru yang memberikan pengetahuan filsafat dan budi pekerti. Gurunya tersebut bernama I Gusti Lanang Oka yang berasal dari Puri Bona dan I Gusti Agung Gegal yang berasal dari Desa Kerasmas. Sija juga belajar sastra dalam bentuk kakawin dan puisi dari I Gusti Lanang Krebek dari Desa Selat Klungkung. Kemudian Sija yang tidak pernah mengenal lelah dalam menuntut ilmu, belajar tari dan tabuh klasik dari beberapa orang guru yang terkenal pada masanya, antara lain tari gambuh yang diperolehnya dari I Dewa Ketut Tibah yang berasal dari Gianyar, I Gusti Lanang Oka berasal dari Desa Bona, I Wayan Buja dari Desa Blahbatuh, dan I Wayan Ruju dari Desa Batuan, Sukawati.

Bagi Sija belajar adalah suatu hal yang sangat menyenangkan. Berbagai jenis pengetahuan telah dipelajari, melihat orang membuat sarad, Sija berkeinginan untuk belajar membuat sarad. Beberapa hal yang berkaitan dengan sarana upacara dipelajarinya, seperti membuat sarad (nama se-

buah jajan), sate tegeh dan isi tukon untuk upacara ngaben. Sija belajar dari I Gusti Ketut Kontoran yang berasal dari Bona, I Made Senger dari Blahbatuh, dan I Wayan Rubag yang berasal dari Banjar Patolan, Pering.

Sija sempat belajar beberapa sastra agama Hindu yang mengandung peraturan pembangunan rumah-rumah Bali seperti hasta kosala, bangunan suci (pelinggih), tentang wadah, pepaga, dan bade. Hasta kosala, isinya tentang bangunan untuk manusia. Sija belajar membuat bade, madya, dan petulangan dari gurunya yang bernama I Made Regeg. Selain belajar tentang seni di Bali, Sija sempat pula belajar membuat patung perunggu di Australia. Pengalaman tersebut merupakan pengalaman yang sangat berharga yang tidak didapatkan di Bali.

Sebagai seorang seniman, Sija sangat senang dan bangga karena mampu melestarikan kesenian yang diwariskan oleh leluhur. Satu hal yang belum tercapai dalam hidup Sija ada belajar Bahasa Inggris. Bahasa Inggris sangat penting bagi Sija karena banyak orang asing yang belajar seni kepada Sija, baik seni tari, seni karawitan, seni pedalangan, cara membuat wayang, maupun kostum tari. Tanpa pengetahuan bahasa Inggris, Sija tidak dapat berkomunikasi langsung dengan murid-muridnya yang berasal dari luar negeri. Sija sudah beberapa kali mencoba untuk belajar bahasa Inggris, tetapi Sija tidak pernah berhasil menguasai bahasa Inggris. Berdasarkan penuturan Sija (wawancara, 17 Juni 2014) ”bahasa inggris sing nawang nden, melajah bahasa Iinggris kiap mate,e. Kakawin-kakawain je telah ben”. Pernyataan Sija di atas bahasa Inggris belum tahu, belajar ahasa Inggris membuat mata ngantuk. Kalau kakawin-kakawin semua bisa dipelajari.

Berdasarkan pernyataan diatas diketahui bahwa usaha Sija dalam mempelajari bahasa Inggris tidak membuahkan hasil. Bagi Sija bahasa

Inggris sangat sulit untuk dipelajari. Setiap berusaha membaca dan mempelajari bahasa Inggris tiba-tiba Sija mengantuk. Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang tersulit dan tidak mampu dikuasai Sija, tetapi berbagai seni di Bali mampu dikuasai. Sija yang tidak menguasai bahasa Inggris, dalam mengajar murid-murid yang berasal dari luar negeri meminta bantuan kepada anaknya untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Bali. Cara lain yang dilakukan Sija adalah menggunakan bahasa isyarat yang kadang-kadang dimengerti oleh muridnya, tetapi kadang-kadang tidak dimengerti. Sija kadang-kadang dibantu oleh anak-anaknya untuk berkomunikasi dengan murid-murid dari luar negeri. Sija menyadari bahwa pada masa sekarang ini bahasa Inggris sangat penting, tetapi karena kemampuan Sija yang kurang sehingga sampai sekarang ia tidak dapat menguasai bahasa Inggris.

Sija salah seorang seniman yang turut melestarikan seni yang ada di Bali adalah dengan mendirikan sanggar. Hal ini juga menunjukkan bahwa Sija tidak pelit dan mau membagi pengetahuan yang dimilikinya. Sanggar yang didirikan Sija diberikan nama Sanggar Seni Paripurna. Sanggar ini berdiri pada 1 April 1990 untuk menampung anak-anak yang ingin belajar seni. Sanggar Seni Paripurna yang mencakup multi seni, yaitu seni tari, seni karawitan, seni pedalangan, seni ukir, dan seni membuat sesajen. Sekarang Sanggar Seni Paripurna dikelola oleh anaknya, yaitu ketua I Made Sija dan wakil I Wayan Sira.

Berdasarkan uraian di atas Sija adalah seorang seniman yang selalu mengisi diri dengan pengetahuan di bidang seni. Hal tersebut sejalan dengan konsep Karang Awake Tandurin yang diterapkannya. Sija terus belajar dan menguasai berbagai bidang seni yang bertujuan jika ada orang yang bertanya di bidang seni Sija dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. berdasarkan hasil

wawancara pada tanggal 24 Juni 2015 mengungkapkan: Kak demen melajah, apa kal plajahin apa bise. Apa kene ben. Ada nak metakon banten pang bise ngorin, ada nak metakon wayang pang bise, igel pang bise ngorin. Konyang kat pelajahin sarad, isi tukon, bade, amun ngayah ada nak nakonan, amun ngae kene engkn cara, pang bise nyawab.

Berdasarkan pernyataan tersebut Sija adalah seorang seniman yang sangat senang belajar. Sija belajar tentang wayang, tari, sarad, isi tukon, bade, dan semua tentang seni. Tujuan Sija belajar adalah untuk menguasai berbagai bidang seni dan jika ada yang bertanya tentang seni Sija dapat memberikan jawaban dengan pengetahuan yang telah dikuasai Sija. Sehingga Sija tidak ragu-ragu lagi memberikan jawaban karena Sija telah menguasai pengetahuan dan memiliki keahlian di bidang seni. Menurut Sija (wawancara, 18 november 2015) “hidup adalah sebuah pengabdian dan berkesenian adalah yadnya”. Sija mengabdikan dirinya dan menciptakan berbagai karya seni untuk dipersembahkan. Segala yang diperoleh adalah dari Tuhan dan sebagai rasa syukur Sija mempersembahkan berbagai bentuk kesenian. Sija masih melakukan aktivitasnya dan mengabdikan dirinya untuk menjadi Manunggal. Hal tersebut sejalan dengan konsep Ida pedanda Made Sidemen. “Kegiatan kebaktian berdasarkan konsep yoga yang bertujuan untuk mencapai kemanunggalan dengan Tuhan” (Djelantik 1999 : 164).

Berdasarkan pernyataan tersebut Sija sebagai seorang seniman memiliki tujuan untuk menyatu dengan Tuhan atau Manunggal. Segala aktivitas kesenian yang dilakukan Sija adalah sebuah pengabdian kepada Tuhan. Dari belajar menari, memainkan alat musik gamelan, menjadi seorang dalang, membuat sarad, sate tegah, bade, belajar, arsitektur, mengukir, makakawin, dan membuat banten (*tebasan sidapurna, tebasan*

kalemararad dan tebasan sapu leger) semua kegiatan tersebut dilakukan untuk yadnya pengorban yang tulus ilklas.

Sija yang kini berumur 83 tahun sangat senang melihat anak-anaknya yang tumbuh besar dan sukses, bahkan melebihi kesuksesan Sija. Keuletan Sija bekerja keras untuk membiayai anak-anaknya bersekolah menjadi sebuah kebanggaan baginya. Sija tidak menyangka bahwa dirinya mampu untuk membiayai anak-anaknya sampai ke perguruan tinggi. Sekarang Sija cukup lega melihat keberhasilan anak-anaknya.

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI I MADE SIJA DALAM BERKESENIAN

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dan memotivasi seniman hidup berkesenian. Faktor-faktor yang dimaksud adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang memotivasi seniman untuk berkesenian berasal dari latar belakang keluarga seni, kemauan sendiri, bakat, dan keterampilan yang dimiliki. Faktor eksternal yang memotivasi seniman untuk berkesenian adalah adanya permintaan menciptakan sebuah produksi seni dalam kaitannya sebagai sajian wisata ataupun upacara keagamaan dan sarana. Kedua faktor ini sangat kuat mempengaruhi seniman dalam berkesenian karena tujuan seniman dalam menciptakan karya seni adalah untuk menyalurkan kreativitas. Di samping itu, juga untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Terkait dengan pemaparan di atas yang mendorong Sija untuk aktif dalam berkesenian adalah lingkungan Sija yang masyarakatnya mayoritas memeluk agama Hindu, yang sering melibatkan kesenian dalam upacara keagamaan. Di samping itu juga pesanan atau permintaan pihak tertentu untuk mengisi acara sebuah acara seperti di hotel. Faktor tersebut sangat mempengaruhi

Sija dalam berkesenian, memberikan dorongan yang sangat besar kepada Sija untuk terus berkarya menciptakan karya seni untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat.

Faktor Internal

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa faktor yang mendorong seniman untuk berkesenian adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi proses berkesenian Sija, dapat dilihat dari bakat dan keterampilan yang dimilikinya.

Menurut Djelantik, 2008:67) “bakat adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh seseorang, yang didapatkan berkat keturunannya. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah menghasilkan karya seni. Bakat dapat diperoleh dengan melatih diri setekun-tekunnya”. Awal ketertarikan Sija terjun di bidang seni disebabkan oleh menonton pertunjukan wayang Bapak Granyam yang berasal dari Banjar Babakan, Sukawati. Dari menonton pertunjukan tersebut muncullah keinginan Sija untuk belajar memainkan wayang. Bakat Sija diperoleh dengan melatih diri dan didorong oleh kemauannya yang besar untuk terjun di bidang seni dan mendapat dukungan dari kedua orang tuanya. Keterampilan seseorang ditentukan oleh kedisiplinan untuk melakukan latihan. Latihan dapat dilakukan sendiri atau dibantu oleh guru. Keterampilan adalah kemahiran dalam pelaksanaan sesuatu yang dicapai dengan latihan. Taraf kemahiran bergantung pada cara melatih dan ketekunannya melatih diri. Cara melatih tidak kurang pentingnya dibandingkan dengan ketekunan (Djelantik, 2008:68).

Keterampilan yang dimiliki Sija di bidang seni merupakan hasil dari latihan yang telah dilakukannya selama bertahun-tahun. Sija yang selalu menganggap ilmu sangat penting untuk kehidupan

menjadikan dirinya memiliki keterampilan yang tidak terbatas. Latihan yang dilakukan Sija adalah dengan cara melihat aktivitas seni. Selain itu, Sija juga mendatangkan guru-guru, baik dari dalam maupun luar daerahnya. Apabila gurunya tidak bisa datang untuk memberikan pengetahuan dan latihan, Sija berinisiatif untuk mendatangi gurunya. Hal ini dilakukan karena Sija ingin memperoleh pengetahuan yang sebanyak-banyaknya dan menjadi seorang seniman yang serius terjun di bidang seni.

Faktor Eksternal

Dalam menghasilkan karya-karyanya selain dipengaruhi oleh faktor internal seniman juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal yang mempengaruhi seniman dalam berkarya adalah faktor lingkungan masyarakat dan pariwisata.

Kebutuhan masyarakat Hindu akan seni menyebabkan Sija mengabdikan dirinya sebagai seorang seniman. Sija yang memiliki banyak keahlian tidak pernah merasa sombong. Sija selalu menyempatkan dirinya untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan ngayah. Sebagai seorang dalang Sija selalu siap apabila diminta mementaskan pertunjukan wayang. Sija yang memiliki keahlian mengukir menggunakan keahlinya pada pembangunan pura di desanya. Sija yang memiliki keahlian membuat sarad dan sate tegeh sering diminta bantuan oleh masyarakat setempat. Sija tidak pernah menolak apabila diminta untuk ikut aktif dalam kegiatan ngayah. Sija menggunakan kesempatan tersebut untuk mengasah keterampilannya. Melalui kegiatan ngayah Sija banyak mendapatkan pengalaman yang berharga.

Faktor lainnya adalah adanya permintaan yang bertujuan untuk melestarikan kesenian yang ada di Bali. Langkah yang dilakukan untuk melestarikan dan mengembangkan kesenian di Bali

adalah dengan menciptakan pertunjukan wayang baru. Tahun 1976 Sija menciptakan wayang arja. Ide peniptaan wayang tersebut diungkapkan oleh I Ketut Rinda (alm) pada rapat loka karya arja se-Bali.

Kehadiran pariwisata ke Bali mendorong para pengelola tempat wisata untuk menyajikan sebuah pertunjukan yang dapat menghibur pengunjung. Upaya menyuguhkan sebuah pertunjukan dengan ide-ide kreatif dan menarik merupakan salah satu cara untuk menarik pengunjung. Salah satu tempat wisata tersebut adalah Bali Safari and Marine Park. Bali Agung teater adalah salah satu jenis pertunjukan seni teater yang disajikan sebagai sajian wisata di Bali Safari and Marine Park. Pertunjukan Teater Bali Agung memberikan dampak yang positif terhadap perekonomian khususnya masyarakat Bona.

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa, keterlibatan Sija dalam menciptakan karya besar Teater Bali Agung merupakan pesanan dari pihak pengelola Bali Safari and Marine Park. Tujuan Teater Bali Agung diciptakan adalah untuk menghibur dan menarik minat wisatawan datang ke Bali Safari and Marine Park. Secara tidak langsung pihak pengelola Bali Safari and Marine telah ikut menjaga, mengembangkan, dan melestarikan kesenian yang ada di Bali dan turut mensejahterakan kehidupan masyarakat Bona khususnya yang terlibat dalam Teater Bali Agung.

Sekarang Sanggar Seni Paripurna yang didirikan Sija sudah memiliki banyak murid, untuk menunjang kegiatan latihan Sija menyediakan sarana seperti tempat latihan, satu set gamelan gong kebyar, satu set gamelan semar pegulingan, satu set geguntangan, satu set gong Jawa, dua belas gender wayang, dua kotak wayang, dan seperangkat pahat. Di samping itu juga buku-buku, lontar-lontar, kostum tari, dan kostum tari. Sanggar Seni Pari-

purna juga menyediakan, komputer, LCD dan lampu. Semua sarana tersebut digunakan untuk mendukung pementasan yang dilakukan oleh Sanggar Seni Paripurna.

PENGARUH KARYA I MADE SIJA DALAM PERKEMBANGAN SENI DI BALI

Sija adalah seorang seniman yang memiliki kemampuan yang cukup tinggi di bidang seni. Berbekal pengetahuan dan pengalaman, Sija telah banyak menghasilkan karya seni. Melalui karya seninya, Sija turut memberikan pengaruh terhadap perkembangan seni di Bali. Pada usianya yang sudah tua karya-karya Sija dan keahlian yang dimilikinya diteruskan oleh anak-anak dan murid-muridnya. Hal ini disebabkan oleh kesenian merupakan bagian dari upacara keagamaan di Bali. Oleh karena itu, aktivitas berkesenian terus berjalan dan membutuhkan regenerasi untuk melestarikan kesenian yang sudah ada.

Dalam mengkaji pengaruh karya I Made Sija dalam perkembangan seni di Bali digunakan teori estetika Djelantik. Djelantik (2008 : 68) "Tiga unsur mendasar dalam struktur karya seni adalah keutuhan, penonjolan, dan keseimbangan. Keutuhan yang dimaksud adalah karya indah yang tidak ada cacatnya dan memiliki hubungan yang relevan antarbagian. Penonjolan yang dimaksud adalah mengarahkan perhatian penikmat karya seni terhadap suatu hal tertentu yang dipandang lebih penting pada suatu karya seni. Keseimbangan yang dimaksud dalam karya seni paling mudah dicapai dengan simetri. Kehadiran simetri memberikan ketenangan karena adanya keseimbangan". Teori estetika digunakan ini untuk mengetahui unsur-unsur yang terdapat dalam struktur karya seni Sija yang berpengaruh terhadap perkembangan seni di Bali.

Dalam perjalanan berkesenian, Sija memi-

liki banyak keahlian di bidang seni yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Pada penelitian ini hanya beberapa keahlian dan karya seni yang diuraikan. Keahlian tersebut di bidang Seni Tari, Seni Karawitan, Seni Pedalangan, membuat sarad, dan membuat sate tegoh. Sedangkan karya seni yang akan diuraikan adalah Teater Bali Agung dan Wayang Arja.

Seni Tari

Sija memiliki keahlian di bidang seni tari. Keahlian tersebut dipelajari dari gurunya, yaitu I Wayan Rinda yang berasal dari Desa Blahbatuh. Sebagai seniman, Sija turut mendukung pelestarian seni tari dengan melatih anak-anak yang ingin belajar seni tari. Kegiatan latihan tersebut dilakukan di Sanggar Seni Paripurna. Latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu. Hari dan waktu sudah disepakati sebelumnya oleh murid-murid yang ingin latihan menari. Sebagian besar anak-anak yang ikut latihan menari adalah anak-anak dari desanya. Agar anak-anak tidak bosan dengan kegiatan latihan, Sija kemudian memberikan kesempatan pentas bagi anak-anak yang memiliki kemampuan yang cukup baik di bidang tari, Sija melibatkan anak-anak dalam kegiatan ngayah. Kegiatan ngayah ini dilakukan di pura yang terdapat di Desa Bona, seperti pura Dalam Jelantik, Pura Puseh, dan Pura Desa. Tarian yang sering dipentaskan adalah tari rejang, tari baris dan tari topeng. Pementasan ini tidak hanya dilakukan di desanya, tetapi juga dilakukan di desa-desa lainnya. Kegiatan ini merupakan salah satu cara untuk memotivasi anak-anak agar tidak merasa bosan dan terus mau belajar seni tari.

Dalam berkesenian Sija mempunyai tiga moto yaitu seni bakti, seni sosial dan seni bisnis. Pertama, seni bakti kakek mengarahkan kalau di pura kamu jangan mengharapkan imbalan, mis-

alnya kalau ada imbalan berupa uang kalau kamu terima, terima, persembahkanlah sebagian karena itu merupakan bagian yadnya kamu. Seni sosial, sosial dengan teman, masyarakat, keluarga, seni sosial namanya. Dalam menjalankan ketiga moto ini harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau Desa Kala Patra.

Seni Karawitan

Menurut Aryasa (1976:33) “karawitan Bali adalah musik tradisi daerah yang berlaraskan selendro dan pelog terdiri atas unsur tembang dan vokal di samping unsur tabuh (instrumental)”. Berdasarkan pernyataan Aryasa karawitan Bali merupakan musik tradisi yang menggunakan suara manusia dan alat musik (gamelan) sebagai sumber bunyinya. Seni karawitan vokal merupakan ungkapan ekspresi jiwa yang menggunakan media suara manusia. Seni karawitan tabuh (instrumental) merupakan ungkapan ekspresi yang menggunakan media gamelan.

Seni karawitan merupakan peninggalan para leluhur yang sangat berharga dan patut dilestarikan. Bagi masyarakat Bali khususnya yang beragama Hindu, karawitan sering ditampilkan pada upacara Agama. Menurut Sija berdasarkan hasil wawancara pada 28 Mei 2014 mengatakan: “Karawitan to volal, suara manusia, ada masi uli gamelan. Pidan kak demen megamel, ape kedemeni yen be to seni. pekak man masi pentas ajak sekee Arja Bon. Amun ada ngayah kak bereng be ngayah. Jani be berkembang tusing di pura gen nak megamel, ad pemilihan bupati pang meriah”.

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa karawitan merupakan vokal, yaitu suara manusia dan ada juga yang berasal dari alat musik gamelan. Sija sangat senang bermain musik, apa pun disenangi asalkan itu di bidang seni. Sija juga ikut bergabung dengan sekaa Arja Bon dan Sija ser-

ing ikut dalam kegiatan ngayah. Karawitan sering digunakan untuk mengiringi upacara keagamaan. Fungsi lain karawitan adalah sebagai musik pengiring pada saat pementasan seni tari, seperti tari arja. Seiring dengan kemajuan zaman dan kebutuhan masyarakat, karawitan dipentaskan pada saat pemilihan bupati yang bertujuan untuk memeriahkan acara tersebut. Dengan kata lain karawitan tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari upacara keagamaan, tetapi juga dipentaskan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang dapat menghasilkan uang.

Sija memiliki keahlian di bidang seni karawitan dengan cara berguru dan menonton pertunjukan. Menurut I Ketut Ladi (wawancara 15 Juni 2014). Dahulu Sija sering mengajak ketut Ladi menonton pertunjukan seni karawitan. Di mana pun ada pertunjukan seni karawitan yang dimainkan oleh pemain musik ternama pasti Sija menontonnya, seperti di Banjar Blangsinga. Sija menonton dan mengamati dengan baik bagaimana orang memainkan kendang. Sampai di rumah Sija bersama Ketut Ladi melakukan latihan dan mengulang apa yang telah dilihat pada saat menonton pertunjukan tersebut. Latihan tersebut terus dilakukan sampai Sija benar-benar menguasai teknik kendang yang baik. Kedua cara yang dilakukan Sija seperti berguru dan menonton pertunjukan seni karawitan sangat bagus. Cara menonton dan mempraktikkan untuk mendapatkan teknik yang benar merupakan langkah yang bagus untuk meningkatkan keahlian.

Seni Pedalangan

Sija mengawali kariernya sebagai seorang dalang. Sija yang memiliki keinginan besar menjadi seorang dalang, selalu bersemangat untuk melakukan latihan. Berdasarkan bakat dan ketekunan Sija dalam berlatih, I Gusti Lanang Oka memberikan satu kotak wayang dan seperangkat gender. Sarana

tersebut sangat bermanfaat bagi Sija, selain untuk menunggang kegiatan latihan, dengan sarana tersebut Sija mulai berkiprah menjadi seorang dalang. Berbekal sarana tersebut Sija aktif melakukan pementasan di setiap upacara keagamaan.

Menurut Sija sebagai seorang dalang harus mengetahui dharma pewayangan. Seorang dalang harus bisa dan menerapkan dharma pewayangan. Dharma pewayangan adalah peraturan-peraturan bagi seorang dalang, berikut pernyataan Sija berdasarkan hasil wawancara 28 Mei 2014 mengatakan:

“Dharma pewayangan to nak penting, dalang harus menjalan dharma pewayangan. Tapi sing konyangan dalang bisa dharma pewayangan. Dharma pewayangan to aturan ngewayang isine tentang alat-alat anggo ngewayang, cara papah biu to nak tanah, kelir to nak langit, lampu to nak surya, amun wayange to lamabang manusia. Ada masih mantra-mantra uli mare ngewang sampai suud. Liu to dharma pengawayanganne”.

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa Dharma pewayangan adalah satu hal yang sangat penting bagi seorang dalang. Dharma pewayangan merupakan aturan-aturan yang harus dipahami dan dikuasai oleh seorang dalang, yaitu seorang dalang harus mengetahui alat-alat serta lambang yang digunakan dalam pertunjukan wayang. Alat-alat yang digunakan dalam pertunjukan wayang seperti batang pohon pisang melambangkan tanah, kelir melambangkan langit, lampu melambangkan surya, dan wayang melambangkan manusia. Seorang dalang juga harus mengucapkan mantra-mantra dari awal memulai pertunjukan wayang sampai akhir.

Sija sebagai seorang seniman dalang yang terkenal sering mendapatkan tawaran untuk mementaskan pertunjukan wayang kulit. Bahkan pada usiannya yang sudah tua tidak jarang ada orang yang meminta Sija untuk melakukan pementasan

atasan wayang kulit. Karena Sija merasa tidak sanggup akibat faktor usia dan fisik, maka Sija meminta anak atau muridnya untuk mementaskan pertunjukan wayang kulit. Hal ini bertujuan untuk menjaga kelestarian seni, khususnya di bidang pedalangan.

Sarad

Sija sebagai seniman serba bisa memiliki pengetahuan tentang membuat sarad mendapatkan kesempatan untuk membuat sarad pada upacara Eka Bhuna yang berlangsung di Pura Besakih. Sebuah sarad agung setinggi sembilan meter dibuat oleh Sija. Pada bulan Mei 2015, I Made Sija khusus diundang ke Bangkok untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diberi tema Spiritual dimensi Kebudayaan Beras di Asia Tenggara. Berbagai jenis dekorasi yang terkait dengan budaya padi disajikan, salah satunya adalah jajan sarad. Hal yang sama juga diungkapkan I Wayan Rai (wawancara 31 Agustus 2016) mengatakan bahwa Sija diundang ke Bangkok untuk berpartisipasi dalam acara Spiritual dimensi Kebudayaan Beras di Asia Tenggara. Di Bangkok Sija membuat sebuah sarad dan I Wayan Rai mendapatkan informasi dari Direktur SEAMEO SPAFA, Dr. Rujaya bahwa sarad Sija memiliki kekuatan. Pada bagian atas sarad Sija sebagai simbol dewi Sri muncullah sinar, hal tersebut di saksikan oleh staf dan direktur SEAMEO SPAFA. Sekarang sarad Sija diletakkan di kantor SEAMEO SPAFA.

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa Sija di undang ke Bangkok oleh Direktur SEAMEO SPAFA, Dr. Rujaya untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diberi tema Spiritual dimensi Kebudayaan Beras di Asia Tenggara. Pada kegiatan tersebut Sija membuat sarad. Sarad tersebut dipercayai memiliki kekuatan karena direktur dan staf SEAMEO SPAFA melihat Sinar muncul tepat pada simbol Dewi Sri yang dibuat Sija. Hal ini menun-

jukan bahwa Sija menciptakan karya seni dengan tulus ikhlas. Sija mengabdikan dirinya kepada Sang Pencipta untuk menjadi “**Manunggal**”.

Sate Tegeh

Menurut Sija (wawancara, 25 juni 2014) ” *sate tegeh to biasane anggo pas ada karya di pura, sik nak nganten nganggo masi tapi sate ne cenikan. Sate to menggambarkan bhurloka, ane penting di-sate to harus misi sate galungan, Senjata Dewata Nawa Sang, misi Kober ajak Tedung*”. Pernyataan Sija, sate tegeh itu biasanya digunakan pada saat upacara di Pura, di tempat orang menikah juga digunakan tetapi lebih kecil. Sate itu menggambarkan bhurloka, yang terpenting di sate itu terdapat senjata Dewata Nawa Sanga.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa Sija adalah seniman yang benar-benar peduli dengan keberadaan seni di Bali. Sija telah banyak mence- tak regenerasi untuk melestarikan kesenian. Cara yang dilakukan Sija adalah mengajak anak atau murid-muridnya terlibat dalam kegiatan ngayah. sehingga dapat mengasah kerampilan mereka. Kesenian adalah yadnya dan merupakan ajaran yang diterapkan Sija kepada anak-anak dan mu- rid-muridnya. Segala kegiatan seni yang dilaku- kan merupakan yadnya. Apabila kegiatan tersebut dilaksanakan pada kegiatan upacara keagamaan, jangan pernah meminta imbalan karena itu adalah wujud puji syukur terhadap Tuhan.

Keahlian yang ditularkan Sija kepada anak didiknya memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan seni. Seperti pada pem- buatan sarad dan sate tegeh, murid-murid Sija mengeluarkan ide-ide kreatifnya untuk menghasil- kan karya terbaik. Tujuannya adalah untuk kepu- san batin. Selain itu orang-orang tertarik untk me- lihat karya mereka. Murid-murid Sija tidak pernah melupakan aturan-aturan yang tidak boleh dihi-

langkah dalam pembuatan sarad dan sate teguh. Pada seni pertunjukan Sija telah turut melestarikan kesenian dengan melatih anak-anak yang belajar seni tari, karawitan, dan pedalangan.

Hasil Karya Sija

Dalam perjalanan berkesenian, Sija telah banyak menghasilkan karya seni untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan permintaan sebagai sajian wisata. Sija yang selalu aktif dalam kegiatan ngayah tidak pernah berhenti untuk berkarya. Karya tersebut diciptakan tanpa mengharapkan apa pun. Meskipun tidak mendapatkan imbalan, Sija tidak pernah membuat karya seni yang sekadar saja. Bagi Sija dalam berkarya mendapatkan imbalan atau tidak, Sija tetap menampilkan karya seni yang terbaik. Setiap proses penciptaan karya seni adalah kesempatan para seniman untuk mengasah kemampuannya dan meningkatkan kualitas karya tersebut. Oleh karena itu, pengalaman sangat dibuktikan dan sikap mau menerima kekurangan demi menyempurnakan karya.

Sija yang lebih menyukai seni tradisi tidak pernah membatasi, baik dirinya maupun anak-anaknya dalam berkarya. Sebagai sajian wisata tentunya karya seni yang dibuat harus menarik. Ciri-ciri seni sebagai sajian wisata adalah tiruan dari aslinya, dikemas padat atau singkat, dikesampingkan nilai-nilai primernya, penuh variasi, menarik dan murah harganya (Soedarsono, 2002:274). Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa sebagai sajian wisata, karya seni harus dibuat menarik dan tidak membosankan. Hal itu penting karena wisatawan datang menyaksikan pertunjukan untuk memperoleh hiburan. Oleh karena itu, seniman harus memiliki kreativitas yang tinggi sehingga penikmat seni memperoleh hiburan dan ikut merasakan suasana yang ditampilkan pada karya seni.

Teater Bali Agung

Teater Bali Agung merupakan sebuah pertunjukan teater yang memberikan hiburan kepada pengunjung Bali Safari & Marine Park. Teater Bali Agung diciptakan pada tahun 2011 yang terinspirasi dari cerita Raja Sri Jaya Pangus dan istrinya bernama Kang Ching Wie, putri seorang pedagang Cina. Ide cerita Teater Bali Agung merupakan ide cerita dari Sija.

Ide Cerita yang digunakan adalah ide Sija yang merupakan hasil diskusi Sija dengan anaknya, yaitu I Made Sidia. Cerita ini digunakan, pertama karena pemilik dari tempat Wisata Bali Safari and Marine Park adalah keturunan orang Cina. Kedua agar masyarakat umum mengetahui bahwa telah terjadi akulturasi kebudayaan pada zaman kerajaan Sri Jaya Pangus. Teater Bali Agung ini diciptakan dengan melibatkan beberapa seniman dari Bali dan luar negeri, seperti Chom Lim (penata musik) berasal dari Australia, Philip Leatlan (lighting desainer) berasal dari Australia, Feres Al Junaed (lighting programmer) berasal dari Singapore, Richard Jezziony (desain kostum, property, scenery, dan make-up) berasal dari Australia, Peter Wilson (director) berasal dari Australia, Collin Best (teknical direktor) berasal dari Australia, Richard Sampilay (animal trainer) berasal dari Singapore, Ian Knowles (koreografer) berasal dari Australia, dan I Made Sidia (artistik director) berasal dari Bali.

Teater ini didukung oleh dua ratus orang yang terdiri atas penari, dalang, dan karawitan. Teater ini sangat unik karena melibatkan binatang pada saat pementasan. Teater Bali Agung ini mengangkat dua kebudayaan, yaitu Bali dan Cina yang dapat dilihat pada penggunaan kostum dan tata rias. Dengan menonton pertunjukan Teater Bali Agung wisatawan dapat melihat binatang dan memperoleh informasi bahwa telah terjadi akulturasi kebudayaan pada masa kerajaan Sri Jaya

Pangus.

Teater Bali Agung memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan seni di Bali. Hadirnya Teater Bali Agung memberikan inspirasi kepada koreografer lain untuk menciptakan karya seni baru yang bertaraf internasional. Salah satu diantaranya adalah Devdan. Dari segi cerita memang tidak ada kesamaan, pada pertunjukan Teater Bali menampilkan akulturasi kebudayaan, yaitu Cina dan Indonesia, sedangkan pertunjukan Devdan menampilkan berbagai kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Pada desain panggung memiliki kemiripan, yaitu pada bagian depan panggung terdapat kolam. Bagian tengah, kanan dan kiri panggung Teater Bali Agung didesain agar bisa digerakkan ke atas dan bawah. Pada bagian tengah panggung Devdan didesain agar bisa digerakkan memutar. Ini menunjukkan bahwa ada karya Sija berpengaruh terhadap perkembangan seni di Bali. Teater Bali Agung adalah pertunjukan yang sangat spektakuler yang bertaraf internasional. Dilihat dari aspek estetika, tiga unsur mendasar dalam struktur karya seni adalah keutuhan, penonjolan, dan keseimbangan. Keutuhan dilihat dari struktur pertunjukan sangat relevan memiliki keterkaitan antara bagian pertama dan bagian yang lainnya sesuai dengan cerita yang digunakan. Penonjolan dapat dilihat pada penggunaan kostum dan tata rias pemeran utama, seperti Raja Sri Jaya Pangus, Kang Ching Wie, dan Dewi Danu ini untuk menunjukkan kedudukan dari tokoh tersebut. Penonjolan juga terdapat pada saat munculnya Dewi Danu dan Dewi Danu berperang dengan Pasukan Kang Ching Wie yang memiliki posisi lebih tinggi ini menunjukkan bahwa Dewi Danu memiliki kekuatan. Penonjolan juga dapat dilihat pada penggunaan properti seperti moster yang digerakkan seperti makhluk laut yang hidup. Keseimbangan dalam pertunjukan Bali Agung dapat dilihat pada

komposisi penari, jarak antara penari satu dan penari yang lain dan jumlah penari.

Wayang Arja

Wayang arja adalah salah satu jenis wayang kulit kreasi baru. Wayang ini tercipta pada tahun 1976. Karya tersebut memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan seni di Bali. Wayang arja merupakan salah satu jenis kesenian wayang kulit kreasi yang mengintegrasikan unsur-unsur pertunjukan wayang kulit dengan unsur-unsur drama tari arja, yaitu aspek karawitan, lakon, penokohan, dan retorika “paarjaan” disajikan melalui media pewayangan tradisi Bali (Sedana, 2003:4).

Awal terciptanya wayang arja di Bali adalah ketika adanya pertemuan loka karya arja se-Bali. Terkait dengan hal tersebut, berikut penuturan Sija hasil wawancara 25 Juni 2014 mengatakan:

“Samua di badung sereh Gus Bongkasa, Gus Wisnu, Gus Sugriwa, Ketut Rinda ngrawos wayang. Makejang ngraos wayang, calonarang ade wayangne, gambuh ade wayangne, parwa ade wayangne, ramayana ade wayangne. Adi ade Arja sing ada wayangne, nyen sanggup ngae Wayang Arja? Sing ada sanggup. Mesaut Ketut Rinda, saya sanggup. Bange tes biaya ngae wayang. Bapa nengil disamping ne. Suud samua mulih. Nyen ngae Wayang Arja?, cai, cai jek bise ngae Wayang Arja, bin pitung dine pentas langsung di Gianyar, neh abe biaya,e. Lek Bapa jek ngae Wayang Arja langsung pentasan”.

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa awal terciptanya wayang arja dari sebuah rapat yang menyatakan adanya drama tari arja mengapa tidak ada wayang arja. Dari sinilah muncul ide terciptanya wayang arja yang diungkapkan oleh I Ketut Rinda almarhum. I Ketut Rinda memberikan kepercayaan kepada Sija untuk menciptakan wayang arja. Kepercayaan tersebut diberikan karena I Ketut Rinda merupakan salah satu guru Sija yang mengetahui kemampuan Sija di bidang seni

khususnya di seni pedalangan. Kepercayaan yang diberikan oleh Ketut Rinda kepada Sija, tidak disia-siakan. Setelah rapat Sija langsung pulang ke rumah, langsung membeli bahan-bahan wayang dengan biaya yang telah diberikan. Proses pengerjaan wayang ini dilakukan selama tujuh hari, dari membuat wayang, berlatih menggunakan wayang, sampai pementasannya. Pementasan perdananya di Puri Agung Gianyar pada tahun 1976.

Gambar I Made Sija memainkan Wayang Arja
(Dok. I Made Sija, 2016)

Dari gambar di atas dapat dilihat Sija yang sedang memainkan wayang arja. Sija sedang memainkan wayang dengan tokoh galuh dan wijil. Bagi Sija sebagai dalang wayang arja tidak terlalu sulit, ini dikarenakan Sija selain seorang dalang juga seorang penabuh yang bergabung dengan sekaa Arja Bon.

Wayang arja memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan seni di Bali yaitu munculnya dalang wayang arja I Nyoman Sedana, I Wayan Wija dan Ni Nyoman Candri. Dilihat dari aspek estetika, tiga unsur mendasar dalam struktur karya seni adalah keutuhan, penonjolan dan keseimbangan. Keutuhan dapat dilihat pada cerita yang digunakan tidak ada bagian yang dihilangkan sesuai dengan pertunjukan pada drama tari arja pada umumnya. Penonjolan pada pertunjukan wayang arja adalah tembang karena merupakan transformasi dari pertunjukan drama tari arja. Penonjolan juga terdapat pada saat pergantian tokoh yang ditegaskan dengan suara dalang. Keseimbangan pada pertunjukan wayang arja dapat dilihat pada bentuk kayonan yang simetri. Letak serta keluar masuknya wayang yang memiliki peran sebagai tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis di tempatkan di bagian kanan dan peran antag-

onis di tempatkan di bagian kiri.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa I Made Sija menerapkan konsep Karang Awake Tandurin dari ide pedanda made sidemen dari Sanur. Kosep tersebut mengajarkan bahwa sebagai manusia harus terus belajar dan mengisi diri sendiri. Sija seorang seniman yang tidak pernah berhenti belajar, sampai saat ini Sija terus belajar sesuai dengan perkembangan zaman. Sija belajar dari guru-guru ternama untuk memperoleh pengetahuan di bidang seni.. Sekarang Sija dikenal sebagai seniman serba bisa (multi talent) karena keahlian yang dimilikinya. Dalam berkesenian Sija dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat dilihat dari bakat dan keterampilan. Faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat, pariwisata, dan sarana. Sebagai seniman Sija telah banyak menghasilkan karya seni. Teater Bali Agung dan Wayang Arja adalah karya seni Sija yang memberikan pengaruh yang cukup besar. Bali agung adalah karya seni yang diciptakan sebagai sajian wisata telah menjadi inspirasi bagi koreografer untuk menciptakan karya baru yang berkualitas. Pada tahun 1976 terciptanya Wayang Arja sehingga muncullah dalang Wayang Arja, yaitu I Nyoman Sedana, Ni Nyoman Candri dan I Wayan Wija. Hal ini membuktikan bahwa karya Sija memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan seni di Bali. Estetika hasil karya Sija dapat dilihat dari tiga unsur estetika yaitu keutuhan, penonjolan dan keseimbangan.

DAFTAR RUJUKAN

Abrar, Ana Nadhya. *Bagaimana Menulis Biografi Perspektif Jurnalisme*. Yogyakarta: CV.Emerson, 2010.

- Arthanegara, IG.B, Dangin Harnama, I.B. Oka Windhu, I.B. Putu Bhasma. *Kehidupan Dalang Bali*. Denpasar: Proyek Pengembangan Pewayangan Bali, 1980.
- Bandem, I Made. *Ensiklopedi Tari Bali*, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia., 1982.
- Bandem, I Made & Fredrik Eugene deBoer. *Kaja dan Kelod Tarian Bali dalam Tradisi Terj. I Made Marlowe Makaradhwaja Bandem*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004.
- Dibia, I Wayan. *Mengenal Tari-tarian Bali Sebelum Abad XX*". Denpasar: ASTI, 1985.
- _____. *Pragina: Penari, Aktor dan Pelaku Seni Pertunjukan Bali*. Malang Jawa Timur: Sava Media, 2004.
- _____. *Taksu dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi: Denpasar, 2012.
- _____. *Mongkah Tanah Mungkah Lawang Biografi I Wayan Geria*. Denpasar: Yayasan Wayan Geria, 2012.
- Djelantik, A.A.M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika I Estetika Instrumental*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI), 1999.
- _____. *Estetika Sebuah Pengantar*. Denpasar : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI), 2008.
- Fua'ad, Zulfikar. *Jadikan Hidup Anda Lebih Bermakna Menulis Biografi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Ruastiti, Ni Made. *Seni Pertunjukan Pariwisata Bali dalam Perspektif Kajian Budaya*. Yogyakarta: Kanisius, 2010.
- Sedana, I Nyoman. " *Wayang Arja di Desa Bona Kelod Gianyar*". Skripsi pada Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, 1986.
- Sedyawati, Edi. (Editor). *Tari*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1984.
- Srinatih, I Gusti Ayu. " I Made Sija and Sanggar Seni Paripurna " paper pada seminar internasional Bangkok, Thailand pada tahun 2015.
- Soedarsono, R.M. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Bandung, 1999.
- Titib, I Made. *Teologi Dan Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu*. Surabaya : Paramita, 2001.
- Triguna, I.B.G. Yudha (Editor). *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Unhi Denpasar dan Widya Dharma Denpasar, 2003.
- Wiratini, Ni Made. *Problem Peranan Wanita dalam Seni Pertunjukan Bali di Kota Denpasar*. Malang: Bayumedia Publishing, 2009.

PROSES PEMBUATAN REONG BALEGANJUR PANDE I MADE LANUS DI DESA TIHINGAN, KLUNGKUNG SEBUAH KAJIAN ORGANOLOGI

Komang Pande Ary Wibawa

201421006 Program Magister S2 pengkajian Seni

Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: Wibawaari34@yahoo.co.id

ABSTRAK

Reong balaganjur adalah instrumen pencol/bermoncol yang merupakan jenis pengklasifikasian musik dalam kelompok musik idiophone. Hasil produksi dari perajin gamelan/reong sangat berarti dalam upaya pengembangan dan pelestarian seni budaya, serta memberikan peluang harapan pekerjaan bagi para seniman karawitan dalam berkarya, seperti salah satu karya Pande I Made Lanus yang memiliki keunggulan dalam proses pembuatannya sehingga menjadikan karya kerajinan yang berkualitas. Tersedianya ruang pentas balaganjur baik dalam bentuk parade maupun festival di Bali yang frekuensinya cukup tinggi ini turut mempengaruhi perajin gamelan di Desa Tihingan Klungkung khususnya Pande Made Lanus selalu kebanjiran order atau pesanan.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi, yaitu: (1) bagaimanakah bentuk instrumen reong balaganjur yang dihasilkan oleh perajin gamelan Pande I Made Lanus di Desa Tihingan, (2) bagaimanakah proses pembuatan reong balaganjur oleh perajin gamelan Pande I Made Lanus di Desa Tihingan dan (3) bagaimana cara menghasilkan reong balaganjur yang berkualitas dan unggul secara estetis. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa reong balaganjur dilihat dari bentuk fisik dan musikalitasnya mempunyai bentuk bundar yang mempunyai keindahan mencol sebagai tempat dipukul sehingga menghasilkan suara yang indah, sedangkan dalam bentuk musikalitasnya reong mempunyai bentuk teknik permainan yang khas yang terdapat pada teknik kekilitannya. Proses pembuatan reong balaganjur memiliki cara-cara yang tradisional yang disebut dengan “dresta kuno” yang meliputi tahap-tahap proses pengerjaan di dalam prapen dan di luar prapen. Dilihat dari estetikanya reong memiliki keindahan dilihat dari fisiknya yaitu wujud, bentuk dan penampilan itu sendiri sehingga menghasilkan kualitas suara reong yang unggul.

Kata Kunci : *reong, bentuk, proses pembuatan, estetika*

Latar Belakang

Tingkat perkembangan balaganjur yang tambah semarak dikalangan masyarakat luas seperti, anak-anak sekolah dan kalangan sekaa Teruna, juga tidak lepas dari peran pemerintah yang menstimulasi kegairahan generasi muda mencari balaganjur melalui berbagai ajang kegiatan budaya seperti, lomba, parade, festival, pawai, gelar seni, porseni, karnaval, pesta kesenian, dan event-event

sejenis lainnya.

Frekuensi kegiatan balaganjur dengan event yang cukup padat, bagaimanapun berimbas terhadap kebutuhan akan sarana (instrumentasi) sebagai media ekspresi. Dalam kaitan dengan ajang kompetisi maka setiap group balaganjur menginginkan perangkatnya memiliki kualitas yang unggul secara estetis. Untuk mendapatkan apa yang diinginkan itu maka mereka “berburu” instrumen re-

ongpada perajin gamelan yang telah memiliki reputasi menghasilkan instrumen reongyang unggul secara fisik dan musikalitas. Sementara ini pande gamelan yang dianggap paling mampu dalam pembuatan instrumen reong balaganjur adalah pande I Made Lanus. Hal ini terbukti kebanyakan reong balaganjur yang digunakan dalam ajang lomba dan event sejenisnya merupakan hasil karyanya.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis sangat tertarik untuk mengetahui proses pembuatan reong. Popularitas Pande I Made Lanus menginspirasi penulis meneliti menjadikannya sebagai objek penelitian. Reong balaganjur adalah instrumen pencol/bermoncol yang termasuk dalam kelompok idiopohne (suaranya bersumber dari alat itu sendiri) yang digunakan dalam musik balaganjur. Umumnya reong dibuat dari bahan kerawang (campuran timah murni dan tembaga), tetapi ada juga yang dibuat dari bahan besi atau pelat. Instrumen reong memiliki keunikan khusus dari segi proses pembuatan dan teknik permainan musikalitasnya. Pada proses pembuatan instrumen reong di Pande Tihingan, Klungkung para perajin gamelan masih menggunakan sistem tradisional, sedangkan dari teknik teknik musikalnya reong mempunyai teknik permainan yang unik yang terletak pada teknik ubit-ubitan yang dimainkan oleh enam orang penabuh. Teknik ubit-ubitan dalam barungan gamelan lainnya sepadan dengan cecandetan, kotekan, tetorekan yang mengacu pada teknik permainan polos dan sangsih yang dalam lontar Prakempa disebut "gagabug" (Bandem, 1991:16).

Pande gamelan Desa Tihingan merupakan aktivitas warga yang menggeluti industri gamelan yang ada di Desa Adat Tihingan, Klungkung. Berbekal dari pengetahuan dan keterampilan yang diwarisi dari para leluhur, 90% warga menggeluti pekerjaan sebagai industri kerajinan membuat gamelan Bali. Pande I Made Lanus salah satunya

pengrajin gamelan di Desa Tihingan yang menggeluti usaha kerajinan pembuat gamelan Bali. Sebagai perajin kreatif, Lanus mempunyai keahlian dalam bidang pembuatan gamelan. Berbekal dari pelajaran yang diwarisi dari sang ayah, Lanus sudah menghasilkan gamelan-gamelan yang sudah terkenal di seluruh wilayah Bali. Produk kerajinan yang digemari oleh masyarakat atau kalangan seniman dan lainnya adalah kerajinan gamelan bermencol yaitu reong dan trompong. Hasil pekerjaan ini, Lanus mampu menghasilkan barang kerajinan gamelan Bali yang berkualitas mampu menembus pasar di seluruh wilayah Bali, nasional, bahkan mancanegara. Tersedianya ruang pentas Balaganjur baik dalam bentuk parade maupun festival di Bali yang frekuensinya cukup tinggi. Hal ini turut pengaruhi perajin gamelan di Desa Tihingan Klungkung selalu kebanjiran order atau pesanan.

Dari pemaparan tentang instrumen reong di atas, diketahui bahwa hasil produksi perajin gamelan sangat berarti dalam upaya pengembangan dan pelestarian seni budaya. Di samping itu memberikan peluang harapan pekerjaan bagi para seniman karawitan dalam berkarya. Mengingat sangat strategisnya posisi perajin gamelan, maka menstimulasi keinginan dan ketertarikan penulis terhadap suatu tradisi kearifan lokal tentang proses pembuatan gamelan Bali yang dilakukan di Dusun/ Desa Tihingan Kabupaten, Klungkung. .

Berdasarkan potensi (prospek) usaha yang sangat menjanjikan dewasa ini khususnya dalam pembuatan gamelan, penulis termotivasi dan tertarik untuk meneliti instrumen reong yang menyangkut teknik-teknik dan nilai estetika dalam proses pembuatan reong oleh Pande I Made Lanus di Desa Tihingan, Klungkung dengan kajian organologi. Karena ke eksisannya Pande I Made Lanus bergelut dalam kerajinan dibidang mencol yaitu salah satunya reong balaganjur. Organologi

mempelajari struktur instrumen musik berdasarkan sumber bunyi, cara memproduksi bunyi dan sistem pelarasan. Sri Hendarto, (2011:02) menyatakan seperti di bahwa ini.

"Organologi merupakan suatu cabang kegiatan studi dan dalam suatu cabang etnomusikologi yang mengkhususkan diri mempelajari instrumen, ricikan, atau alat musik, baik mengenai aspek fisiknya maupun aspek non- fisiknya. Aspek fisik, misalnya bahan, bentuk konstruksi, cara pembuatan, penggolongan fisik, penalaran, dan sebagainya, sedangkan aspek-aspek non- fisik, misalnya fungsi dalam musik, hubungannya dengan kedudukan musisi, sejarah, penyebaran perbandingan, perkembangan teknik penyajian, dan sebagainya."

Dalam penelitian ini dititikberatkan pada aspek fisik dan nonfisik dalam sebuah kajian organologi. Aspek fisik merupakan proses pembuatan gamelan, seperti bahan, bentuk konstruksi, cara pembuatan, penggolongan fisik, penalaran, dan sebagainya. Sebaliknya aspek nonfisik adalah perkembangan teknik penyajian, estetika, dan fungsi instrumen yang difokuskan pada satu jenis instrumen dalam gamelan Bali, yaitu reong. Berdasarkan konsep organologi di atas, diketahui bahwa keberadaan reong sangat penting dalam gamelan balaganjur yang sanggup mewujudkan kesempurnaan dalam repertoarnya.

Materi Dan Metode

Materi : Proses Pembuatan Reong Balaganjur Pande I Made Lanus Desa Tihingan, Klungkung sebuah Kajian Organologi

Metode : Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan. Pemahaman bentuk, proses pembuatan, dan estetika kajian pembuatan reong ini dianalisis

dan didukung dengan beberapa teori sebagai pembedah permasalahan, yaitu teori organologi, teori akustika, dan teori estetika

HASIL DAN PEMBAHASAN

BENTUK FISIK REONG BALAGANJUR

Bentuk adalah susunan suatu bagian atau struktur yang merupakan suatu kesatuan sehingga membentuk atau mewujudkan suatu bentuk yang nyata (Djelantik, 2004:17). Reong memiliki penampilan fisik berupa bentuk reong itu sendiri. Awalnya berbentuk bulat pipih menyerupai bentuk gula Bali yang kemudian ditempa melebar dan melengkung hingga berbentuk sesuai dengan maksud dan tujuan yang diinginkan. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa reong balaganjur merupakan suatu instrumen yang menggunakan deretan enam buah mencol, yang urutan nadanya dari yang rendah semakin tinggi dipasang secara horizontal dari besar sampai yang kecil. Adapun bagian-bagian dari bentuk reong adalah sebagai berikut.

- a. Bagian basangmencol/ perut mencol merupakan bagian yang tidak tampak dari luar mencol jika reong diletakkan secara tegak tidak di balik, karena bagian ini terletak pada bagian sisi tengah atau bagian dalam reong.
- b. Bagian pengilat merupakan bagian yang terletak pada bagian bawah reong yang merupakan batas bagian bawah yang berbentuk lingkaran, yang hampir menyerupai bentuk ujung gelas.
- c. Bagian bibir (bibih)/ lambe merupakan bagian yang terletak pada bawah samping sebuah reong. Bagian ini menyerupai bentuk silinder, tetapi pada bagian bawah bentuknya agak ke dalam. Bagian ini berfungsi sebagai kaki reong sekaligus merupakan bagian yang bersentuhan langsung pada tali penggantung reong.
- d. Bagian pejungut adalah bagian yang terletak

pada sisi samping/sudut samping yang berbentuk lingkaran berada pada bagian atas lambe yang merupakan penghubung antara kaki reong dan mua/muka reong.

e. Bagian kalor adalah bagian yang posisinya miring pada bagian muka reong merupakan bagian penghubung antara pejungut dan usuk, yaitu pada bagian atas dibatasi oleh usuk dan bagian bawah dibatasi oleh bagian pejungut. Kalor merupakan bagian yang sangat menentukan panjang dan pendeknya suara reong karena berpengaruh pada ketebalan bagian ini.

f. Bagian usuk adalah bagian reong yang terletak pada bagian muka/mua reong yang berupa garis lingkaran yang letaknya membatasi bagian atas kalor selain itu, juga membatasi bagian muka reong yang posisi datar dengan kalor yang posisinya miring. Bagian usuk berfungsi juga sebagai sumber bunyi yang merupakan tempat dipukulnya instrumen ini, untuk mencari suara/warna suara yang berbeda dengan suara yang dihasilkan oleh reong.

g. Bagian tangkar merupakan bagian yang posisinya datar dari bagian muka reon, yaitu letaknya menghubungkan antara usuk dan bagian mencol. Tangkar merupakan bagian pokok yang posisinya sebagai letak pengatur tinggi rendahnya suara reong dan sekaligus merupakan tempat posisi dipanggur dalam melakukan pelarasan reong.

h. Bagian mencol merupakan bagian yang paling atas pada reong yaitu letaknya berada di tengah-tengah mua/ muka reong, dan dalam setiap satu reong hanya memiliki satu buah mencol. Mencol reong terdiri atas tiga bagian, yaitu gelang, bangkiang mencol, dan muncuk mencol reong.

1. Gelang mencol, yaitu bagian dasar mencol yang posisinya berada pada pertemuan antara mencol dan tangkar atau penghubung antara mencol dengan muka reong yang membentuk sudut.

2. Bangkiang mencol, merupakan bagian yang ter-

letak pada atas gelang mencol reong yang posisinya di luar mengarah ke atas.

3. Muncuk menur atau puncak reong merupakan bagian yang paling tinggi atau paling atas dalam reong, yang berbentuk setengah bola. Bagian ini merupakan bagian yang dipukul sebagai tempat sumber suara reong balaganjur.

Bagian yang paling menonjol dalam instrumen reong adalah bagian mencol reong karena bagian ini mampu memberikan identitas dalam instrumen reong. Instrumen reong balaganjur memiliki ukuran mencol yang bervariasi seperti adanya ukuran yang endep dan teguh. Dari ukuran nama tersebut terdapat nama istilah seperti di bawah ini.

1. Mencol taluh atau mencol teguh merupakan bentuk mencol yang memiliki ukuran yang tinggi dan bentuknya hampir menyerupai bentuk telur yang bundar.

2. Mencol metajuh atau ngente merupakan mencol yang berukuran, baik rendah maupun tinggi, yang memiliki bentuk pada bagian dasar mencol berbentuk semacam cincin yang melingkari dasar mencol. Bentuk mencol ini hampir menyerupai bentuk genta.

PENGOLAHAN DAN PEMBUATAN BAHAN GAMELAN, DAN PEMBUATAN REONG BALAGANJUR

Dalam membuat reong balaganjur, Pande I Made Lanus Desa Tihingan bersama para pembeli gamelan terlebih dahulu akan memikirkan dan memperhitungkan secara matang tentang jenis bahan gamelan yang dipakai dalam membuat gamelan (*reong*). Adapun bahan yang digunakan adalah kerawang. Kerawang telah diketahui oleh masyarakat Bali sebagai bahan pembuatan gamelan yang dapat menghasilkan gamelan dengan karakteristik yang berbeda dengan gamelan yang memakai bahan di luar kerawang. Gamelan yang dibuat dari bahan kerawang memiliki penampilan suara yang khas.

Meskipun gamelan balaganjur dan instrumen-instrumen lainnya yang dibuat oleh pande gamelan di Tihingan bisa dibuat dengan bahan diluar kerawang, yaitu bahan besi, lebih banyak, baik pemesan, pembeli, maupun pande gamelan lebih cenderung memilih bahan baku kerawang sebagai bahan baku pembuatannya. Hal itu dipilih karena gamelan yang terbuat dari kerawang menghasilkan suara yang lebih nyaring dan getaran suara yang dihasilkan lebih panjang daripada gamelan memakai bahan besi.

Dalam pengolahan bahan dan pembuatan gamelan pande I Made Lanus memiliki beberapa cara agar hal karyanya bisa memaksimal dalam proses penggrapannya yaitu:

1. Harus berhati-hati dalam memilih bahan bakunya, yaitu berupa timah dan tembaga, kedua jenis logam tersebut harus berupa logam murni (tidak ada campuran logam lainnya)
 2. Ketepatan dalam perumusan penakaran bahan baku untuk menghasilkan kerawang yang baik dan sesuai dengan kebutuhan.
 3. Tingkat kematangan dan kesempurnaan pada campuran yaitu kualitas kerawang akan baik jika peleburannya sangat maksimal dalam arti dipanaskan dengan waktu yang lama, yang tergantung dengan jumlah bobot dalam penakarannya.
- Pada proses pembuatan gamelan Bali untuk bahan campuran perunggu gamelan terdiri atau takaran 78% cuprum (Cu) + 22% stannum (Sn) (10,3). Perbandingan tersebut bertujuan untuk menghasilkan bahan gamelan yang bagus. Artinya ketika proses ini dikerjakan kerawang tidak akan cepat robek dan suara gamelan yang dihasilkan akan nyaring. Selain itu paduan ini dapat ditempa pada temperatur 350 – 450 C (proses sintering). Di luar temperatur ini perunggu akan sulit ditempa mengingat kemurnian tembaga dan kemurnian timah putih tidak tentu, maka paduan ini perlu

dilakukan pengujian-pengujian terlebih dahulu agar cocok bila digunakan sebagai bahan gamelan. Logam (alloy) ini pada tingkat perbandingan tersebut tidak dapat dikerjakan dalam keadaan dingin.

PROSES PEMBUATAN DAN PELARASAN REONG BALAGANJUR OLEH PANDE I MADE LANUS.

Membuat reong merupakan suatu pekerjaan yang membutuhkan keterampilan atau keahlian khusus, pembuatan reong balaganjur yang dilakukan di Desa Tihingan Khususnya perajin gamelan Pande I Made Lanus menggunakan dua sistem yaitu dengan menggunakan sistem tradisional atau yang disebut dengan istilah “*geg-arap dresta kuno*” yaitu pembuatan reong tanpa mempergunakan alat modern atau mesin-mesin yang canggih, dan menggunakan sistem modern yaitu sudah mempergunakan alat-alat modern. (Wawancara dengan I Made Lanus 29 Nopember 2014). Pembuatan dan pelarasan reong, I Made Lanus sering kali melakukan pekerjaan dengan cara *dresta kuno*, yang pada dasarnya merupakan teknik pembuatan reong dengan pengerjaan yang sangat apik dan hati-hati, karena dalam teknik ini lebih mementingkan hasil yaitu memperoleh reong dengan kualitas yang bagus dari segi suara dan segi kekuatan. Prosesnya yang pelan membutuhkan waktu yang lama, sehingga dalam satu harinya dapat menyelesaikan satu buah reong saja. Jumlah atau hasil tidak diukur kesuksesan dalam sistem kerja ini melainkan kualitas reong yang bagus merupakan tujuan utama. Untuk melakukan proses pembuatan dan pelarasan reong, supaya hasil yang dicapai maksimal sebelum melakukan pekerjaan, para pande gamelan di Tihingan khususnya Pande I Made Lanus selalu mengawali dengan mencari hari baik atau dewasa ayu (*nuasen*) dalam pembuatan dan pelarasan reong. Proses inilah yang akan menjadikan gamelan (reong) menjadi berkualitas

dan unggul yang secara Bali memiliki nilai spritual yang dinamakan dengan Taksu.

Hari baik dalam memulai pembuatan gamelan adalah meliputi hari :ayu Nulus, karma sula dan dauh ayu, sedangkan hari yang dihindari dalam proses pembuatan gamelan adalah hari :sampar wangke, kale bancaran, kale besar. Hari-hari tersebut dihindari karena hal tersebut berpengaruh buruk terhadap pekerjaan, sering mengakibatkan hasil tidak bagus dan sering mengalami kegagalan dalam bekerja.

Menurut Lanus, (wawancara 5 Nopember 2014) Sebelum Proses nuasen dilakukan kegiatan persembahyangan dengan mengaturkan sesaji berupa segehan brahma dan peras pejati pada pelingih prapen yang terletak pada pojok posisi timur di dalam sebuah prapen. Jika pembuatan gamelan atau reong sudah selesai dikerjakan biasanya dilakukan dengan mengaturkan upacara pemuput yaitu nunas tirta yang diperoleh dari pelingih prapen dan air bekas sepuhan kerawang, serta persembahan sesaji berupa tebasan brahma, tebasan sidakarya, soroan suci, peras pejati, jauman dan segehan. Upacara ini bertujuan sebagai ungkapan rasa syukur karena pekerjaan sudah mencapai hasil yang diinginkan dan reong yang sudah selesai dibuat dikaruniai umur yang panjang dan bermanfaat dikemudian hari (Juliarta 2010:59).

Tahap-tahap Pembuatan Reong Balaganjur

1. Tahap Peleburan

Tahap Peleburan yaitu tahapan untuk melakukan percampuran bahan, percetakan atau membuat lempengan bundar/laklakan sebagai bentuk awal dari masing-masing pecahan lempengan dalam pembuatan reong hanya dibuat enam buah lempengan karena biasanya dalam reong balaganjur yang pada umumnya mempergunakan enam buah reong.

2. Tahap Pembentukan atau Nguad

Tahap pembentukan atau Nguad merupakan proses yang dilakukan dalam membuat reong. Pada proses nguad atau cara pembentukan dengan memperlebar lempengan atau laklakan dari keadaan semula menjadi berbentuk mangkuk yang disebut dengan cobekan dengan cara ditempa. Tahap pembentukan ini melibatkan tujuh orang tenaga kerja, yaitu satu orang bertugas sebagai juru sepit, satu orang bertugas sebagai juru marakin atau pemabakaran laklakan, dua orang sebagai juru penglambus atau pemompa dengan menggunakan pemuputan, tiga orang penempa atau tukang gebug. Tukang gebug terdiri dari tiga orang yang memiliki tugas yang berbeda, yaitu satu orang sebagai pemahbah atau pemimpin, satu orang sebagai pengelaung atau penerus, satu orang sebagai siduri atau penutup.

3. Tahap Membangun Moncol atau Ngemoncolin

Tahap membangun moncol atau ngemoncolin adalah proses pembentukan muka reong yang menitikberatkan pada pembuatan mencol, penataan, merapikan membuat garis lingkaran, dan membuat sudut pada bangunan reong. Proses ngemoncolin membutuhkan waktu lebih lama dari pada proses penguadan dan dalam melakukan pemanasan cobekan di dalam tungku perapian dilakukan lebih hati-hati diandingkan dengan pemanasan laklakan pada tahan penguadan. Hal ini disebabkan karena permukaan cobekan lebih tipis dari laklakan sehingga diperlukan panas yang merata pada semua bagian permukaan untuk menghindari adanya sobekan atau pecahan akibat terlalu panasnya api dalam pembakaran.

4. Tahap *finising ngelehang*, Manggur dan Ngelaras

Tahap ngelehang atau finisng, yaitu manggur, dan ngelaras merupakan tahap akhir yang

dilakukan diluar prapen atau disisi, artinya proses ini dilakukan tanpa mempergunakan api. Artinya setiap tahapan pemangguran tidak diikuti dengan pemanasan dan pembakaran reong. Pada proses ini dititikberatkan pada pembersihan dan penghalusan bagian sisi reong atau finising sambil melakukan penyetelan suara atau pelarasa reong.

ESTETIKA FISIK REONG BALAGANJUR KARYA PANDE I MADE LANUS

Menurut Djelantik, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yakni wujud atau rupa, bobot atau isi dan penampilan atau penyajian. Namun, perbedaan seluruh makna estetika dari hasil penelitian tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui proses menghasilkan reong balaganjur yang berkualitas dan unggul secara estetis dengan cara mengamati dengan indra terhadap wujud, bobot dan penampilan reong balaganjur tersebut. Keberhasilan dalam proses membuat reong balaganjur dapat dilihat dari segi estisnya dalam unsur-unsur estetika meliputi (1). wujud, (2). Bobot, dan(3). penampilan. Hal ini merupakan faktor yang mendasari hingga kesempurnaan dalam penampilan terwujud. Keadaan fisik instrumen akan memengaruhi keindahan, baik suara maupun penampilan instrumen tersebut hingga dapat dinikmati secara sempurna, baik dengan cara dilihat maupun didengar. Reong balaganjur terdiri atas unsur-unsur yang sanggup mewujudkan kesempurnaan dalam bentuk repertoarnya, yaitu adanya suara instrumen dan keadaan fisik instrumen tersebut. Dalam penelitian ini dijelaskan terkait dengan proses menghasilkan reong balaganjur yang berkualitas unggul secara estetis yang meliputi wujud, bentuk, penampilan.

a. Wujud Reong

Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak se-

cara kongkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak tampak secara kongkrit, yaitu abstrak, yang hanya bisa ditayangkan, menurut Djelantik, (1990:17). Aspek keindahan wujud meliputi dua hal yaitu bentuk (form) dan struktur (structure). Dalam keberhasilan proses pembuatan reong balaganjur menjadi berkualitas dan unggul, wujud merupakan gambaran yang akan direalisasikan lewat bentuk. Bahwa untuk mencapai keberhasilan dalam proses menghasilkan reong balaganjur yang berkualitas ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keberhasilan tersebut secara estetis dapat dilihat dalam etika dan kesucian (siwan) proses pengerjaan. Dipandang dari sudut ilmu agama etika merupakan pengetahuan normatif, menunjukkan tentang apa yang baik dan apa yang tidak baik, tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma kehidupan beragama. Etika memiliki kedudukan sebagai pengatur tingkah laku manusia dalam berhubungan dengan sesamanya, dengan lingkungan, dan Tuhan yang maha kuasa. Dalam aktifitas proses pembuatan gamelan Bali yang masih bersifat religius, etika memiliki peranan sangat penting dan menonjol dalam proses pembuatan gamelan (reong).

Seperti diuraikan juga dalam prasasti-prasasti Raja-raja Bali Kuna sebelumnya, gamelan Bali biasanya dibuat oleh seorang ahli gamelan dinamakan pande. Kata pande artinya seorang yang memiliki ketrampilan dalam menatah besi, tembaga, perunggu, perak atau emas. Seorang pembuat gamelan biasanya memiliki keahlian dalam mencampur kerawang atau perunggu (timah dan tembaga) dan lanjut membuatnya menjadi alat-alat gamelan. Keahlian membuat gamelan sebagai sebuah kerajinan seni diabdikan kepada Bhagawan Wismakarma. Bhagawan Wismakarma dianggap sebagai dewanya para pengerajin seni seperti pengerajin perak, emas, besi, bambu, anyam-anyam

aman termasuk kriya seni. Pembuatan gamelan Bali memerlukan proses yang cukup panjang dan etika awal mulai pembuatan gamelan itu didahului dengan memilih hari baik. Selain memilih hari baik seorang pande juga menyiapkan sesaji untuk sebuah upacara yang disebut nuasen, memulai penempaan bahan gamelan. Sesudah melalui proses yang cukup lama pembuatan berjenis-jenis instrumen gamelan selesai dan biasanya masyarakat pemilik gamelan melakukan upacara pemelaspas, penyucian untuk percobaan pertama penggunaan gamelan itu. Sesaji yang lebih besar disiapkan lagi dan biasanya percobaan ini dilakukan bersamaan dengan pementasan gamelan yang terkait dengan pemelaspas itu. Sesudah diupacarai masyarakat diwajibkan memelihara gamelan dengan baik dan tertib, dan tidak seorang pun diperbolehkan melangkahi gamelan tersebut. Proses inilah yang akan menjadikan gamelan (reong) menjadi berkualitas dan unggul yang secara Bali memiliki nilai spritual yang dinamakan dengan Taksu.

b. Bentuk Reong

Keindahan bentuk merupakan aspek keindahan pada seni karawitan. Bentuk adalah susunan suatu bagian atau struktur yang merupakan suatu kesatuan sehingga membentuk atau mewujudkan suatu bentuk yang nyata (Djelantik, 2004:17). Reong balaganjur merupakan instrumen mencol yang memiliki bentuk-bentuk yang indah untuk menghasilkan kualitas suara yang unggul secara estetis. Meninjau aspek fisik dari reong balaganjur, reong balaganjur memiliki bentuk estetika komposisi yang indah jika dilihat dari segi visualnya, yaitu bagaimana keindahan bentuk reong yang bagus dilihat dari segi estetisnya supaya menghasilkan suara yang unggul. Bentuk reong estetis dan bagus dapat dilihat dari :

1. Bentuk reong yang horisontal, dimana ada perbedaan ukuran bentuk reong dari ukuran besar ke ukuran kecil. Perbedaan dari pengaruh ukuran ini akan berpengaruh terhadap hasil suara yang akan dihasilkan dari masing-masing instrumen reong tersebut. Dari bentuk ukuran reong yang besar akan menghasilkan suara nada yang besar atau rendah, sedangkan bentuk ukuran reong yang kecil akan menghasilkan suara nada yang lebih kecil atau tinggi.

2. Dalam proses pembuatan reong untuk mencapai kesempurnaan dalam membuat reong ada beberapa konsep yang akan dipakai dalam membuat reong dalam hal kajian bentuk yang estetis, yaitu konsep Tri Angga adanya bagian kawitan pengawak atau pengecet atau bagian kepala badan dan kaki. Konsep Tri Angga biasanya digunakan dalam sebuah bentuk komposisi sebuah gending tetabuhan Bali, namun dalam proses pembuatan gamelan Bali (reong), konsep tri angga dapat kita lihat dari bentuk fisik reong yang ada seperti.

• Bagian Kepala

Bagian kepala merupakan bagian paling atas dalam instrumen reong balaganjur. Bagian kepala ini dalam reong balaganjur disebut dengan nama mencol reong yang dimana mencol reong berfungsi sebagai tempat untuk dipukulnya instrumen ini ketika dalam memainkan gamelan balaganjur. Jenis jenis mencol reong ada beberapa bentuk yang sesuai dengan keindahan dari masing-masing pengrajin ada yang berbentuk mencol tegeh mencol endep, mencol ngente dan mencol taluh. Dari berbagai mencol inilah bahwa keindahan reong dapat dilihat sesuai macam bentuk pencon sehingga menghasilkan reong balaganjur yang berkualitas.

- **Bagian Badan**

Bagian badan merupakan bagian pertengahan dari instrumen reong. Pada bagian badan pada instrumen reong meliputi: bagian tangkar pengilat, usuk dan kalor. Bagian ini merupakan penghubung mencol ke bagian badan atau pengawak yang dimana bagian ini berfungsi sebagai penghubung bentuk reong, dan dalam memainkan sebuah komposisi bagian ini juga difungsikan untuk mencari nada angsel-angsel, ritme dalam sebuah balaganjur.

- **Bagian Kaki**

Bagian kaki merupakan bagian paling akhir dan paling bawah dalam instrumen reong balaganjur. Bagian kaki merupakan bagian penghubung bagian badan ke kaki. Bagian ini meliputi bagian pajungut lambe dan bibih lambe. Bagian lambe ini juga difungsikan sebagai resonator dalam instrumen reong dan juga sebagai tempat lubang gezerok yang nantinya ketika dalam menyajikan pementasan balaganjur berdiri atau beraktrasi, pemain reong bisa memegang instrumen reong dengan nyaman.

Dari pemaparan bagian-bagian reong diatas, semua bagian bagian bentuk reong memiliki peranan penting dalam keutuhan instrumen reong ini. Dari bentuk tersebut akan terlihat keindahannya sehingga dalam menghasilkan karya reong, reong akan terlihat bagus berkualitas baik dan unggul.

Penampilan reong

Penampilan merupakan cara penyajian yang disajikan kepada penikmat seni, penonton. Penampilan kesenian meliputi tiga aspek, yaitu bakat, keterampilan, dan sarana atau media. Penampilan reong balaganjur memiliki penampilan yang cukup khas dan unik dari instrumen

ini, selain ciri khasnya terdapat mencol sebagai simbol dari instrumen ini yang mana penampilan reong balaganjur dapat dilihat dari bentuknya. Untuk menghasilkan reong balaganjur yang berkualitas unggul secara estetis, dapat dilihat dari segi penampilannya yang khas, berbentuk bundar seperti ember dengan adanya ciri mencol diatasnya. Dari penampilan warnanya instrumen reong balaganjur memiliki warna kuning keemasan yang berkilau, tapi pada masa sekarang reong balaganjur mulai mengikuti perubahan penampilan. Jenis-jenis macam warna reong secara estetis adalah sebagai berikut.

- **Penampilan Reong Berwarna Kuning**

Penampilan reong berwarna kuning merupakan penampilan fisik reong yang waktu proses pengerjaan para pande memproses dengan membersihkan secara keseluruhan sampai seluruh permukaan reong menjadi kuning, dari permukaan reong berwarna hitam menjadi kuning keemasan.

- **Penampilan Reong Berwarna Burik**

Penampilan reong berwarna burik merupakan penampilan fisik reong yang waktu proses pengerjaan para pande memproses dengan membersihkan secara keseluruhan permukaan, tetapi dalam hal ini reong dibersihkan tidak sampai secara keseluruhan melainkan masih ada sisa-sisa warna hitam menempel sehingga reong menjadi seperti warna hitam putih, yang dalam istilah Bali disebut blang.

- **Penampilan Reong Berwarna Hitam**

Penampilan reong berwarna hitam merupakan penampilan fisik reong yang waktu proses pengerjaan para pande memproses dengan membersihkan secara keseluruhan permukaan tetapi, dalam hal ini reong dibersihkan ini hanya bagian

mencol saja yang dibersihkan untuk mendapatkan penampilan yang estetik dari instrumen reong tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari pemaparan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu instrumenreong balaganjur merupakan sebuah alat seni musik tradisional Bali yang termasuk klasifikasi musik idiophone. Bentuk fisik dari reong balaganjur mempunyai bentuk bundar yang mempunyai keindahan mencol sebagai tempat dipukul sehingga menghasilkan suara yang indah. Proses pembuatannya reong balaganjur oleh pande I Made Lanus Desa Tihingan memiliki cara-cara pembuatan yang tradisional yang disebut dengan "dresta kuno" yang meliputi tahap-tahap proses pengerjaan di dalam prapen dan di luar prapen. Dilihat dari estetiknya memiliki keindahan dilihat dari wujudetika dan kesucian (siwan) dalam proses pengerjaannya. Keindahan bentuk reong balaganjur memiliki sistem bentuk tri angga (kepala badan dan kaki) dan penampilannya bahwa reong balaganjur sangat bervariasi ada yang berwarna (kuning, burik, dan hitam).

Sumber Pustaka

Aryasa, I MW, et al. *Pengetahuan Karawitan Bali. Denpasar*. Departemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Peroyek Pengembangan Kesenian Bali, 1984.

Bagus, A.A. Gde. dan I Gusti Made Suarbawa. *"Laporan Penelitian Arkeologi Tungku Pengerajin Logam Di Desa Tihingan Klungkung"*. Denpasar. BPKP Deputi Bidang Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Balai Arkeologi Denpasar, 2004.

Bandem, I Made. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM Bali, 2013.

Dibia, I Wayan. *Pengantar Karawitan Bali*.

Denpasar: ASTI Denpasar. 1977/1978.

Djelantik, A.A.M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Denpasar: STSI Denpasar, 1990.

Djelantik, A. A. M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.

Juliartha, I Putu. "Terompong Gong Kebyar Kajian Organologi". Skripsi Untuk Gelar Sarjana (S-1), Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, 2010.

Kartawan, I Made "Pembuatan dan Pelarasan Gamelan Bali". Dalam Bheri : Jurnal Ilmiah Musik Nusantara Volume 3 No 1. September . Denpasar: UPT Penerbit Institut Seni Indonesia Denpasar. (2005).

Rembang, I Nyoman. Dkk. *Sekelumit Cara-cara Pembuatan Gamelan Bali*. Proyek Pengembangan Kesenian Bali. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Kebudayaan, 1984.

Sri Herdanto dan Sri Hastono. "Organologi dan Akustika". CV .Lubuk Agung. Jln Pelajar Pejuang 45 no.123 Bandung. 2011.

Yasa, I Ketut. "Terompong Kebyar Kajian Organologi dan Latar Belakang Budaya". Dalam Bheri : Jurnal Ilmiah Musik Nusantara Volume 2 No 1. Denpasar: UPT Penerbit Institut Seni Indonesia Denpasar, 2003.

EKSISTENSI ANJING BALI DEWASA INI DALAM KARYA CIPTA FOTOGRAFI EKSPRESI

I MADE ADI DHARMAWAN

Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia
E-mail :adiedharmawan@yahoo.com

ABSTRAK

Anjing merupakan hewan kesayangan sekaligus sahabat yang paling baik bagi manusia. Di Pulau Bali, adanya hubungan antara masyarakat dan anjing Bali sudah terjalin sejak dahulu sangat dapat dirasakan. Dahulu anjing-anjing Bali hidup dengan tentram berdampingan bersama masyarakat, namun tidak dengan saat ini. Masuknya anjing ras dan merebaknya rabies mengubah segalanya. Fenomena tersebut memunculkan ide untuk menciptakan karya fotografi dengan konsep fotografi ekspresi mengenai eksistensi anjing Bali dewasa ini.

Berbagai permasalahan yang timbul divisualkan dalam karya foto yang memiliki nilai estetik, baik yang bersifat lokal maupun universal dengan pertimbangan unsur-unsur visual karya fotografi, disesuaikan dengan konsep penciptaan yaitu fotografi ekspresi. Adapun landasan yang digunakan dalam menciptakan karya, yaitu teori keindahan untuk mendapatkan hasil karya yang memiliki nilai estetika baik secara ideational maupun teknikal dan juga teori semiotika untuk menghasilkan karya yang kuat dalam penyampaian pesan. Tahap penciptaan selanjutnya menggunakan tahap eksplorasi yaitu melakukan pengamatan mengenai keberadaan sosok anjing di dalam lingkungan sekitar, tahap improvisasi yaitu membuat sketsa awal, melakukan pemilihan objek pemotretan dan dilanjutkan dengan proses olah digital dengan menggunakan teknik montase, dan tahap pembentukan yaitu melakukan pemilihan karya dari karya yang sudah dihasilkan. Proses pengolahan pada komputer pasca pemotretan berperan sangat penting dalam penciptaan karya foto ekspresi yang menarik.

Hasil penciptaan foto ekspresi memvisualisasikan sosok anjing Bali yang tengah mengalami serangan di tanah kelahirannya sendiri, dimana keadaan ini berbanding terbalik dengan masa lampau. Melalui karya cipta fotografi ekspresi mengenai eksistensi anjing Bali dewasa ini diharapkan masyarakat lebih menyadari akan fenomena yang terjadi. Anjing Bali yang dahulu memiliki arti, perlahan tersingkirkan.

Kata kunci : *eksistensi, anjing Bali, fotografi ekspresi*

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini hewan kesayangan telah menjadi bagian yang penting dari sebuah keluarga. Anjing merupakan hewan kesayangan sekaligus sahabat yang paling disukai. Anjing telah terbukti didomestikasi sejak puluhan, bahkan ratusan tahun silam. Persahabatan antara manusia dengan anjing mempunyai sejarah panjang. Hubungan itu dapat ditelusuri hingga dari jaman batu. Anjing

adalah jenis mamalia karnivora yang telah mengalami proses penjinakan atau domestikasi dari serigala sejak puluhan ribu tahun yang lalu, atau mungkin sejak ratusan tahun yang lalu berdasarkan bukti genetik berupa penemuan fosil dan tes DNA (Sadra, 2009 : 6). Anjing telah dibiakkan secara selektif selama ribuan tahun, kadang-kadang melalui perkawinan sekerabat dari garis keturunan yang sama, atau kadang-kadang dengan anjing dari

garis keturunan yang sama sekali berbeda. Pembiakan anjing terus dilakukan hingga sekarang dan telah menghasilkan berbagai jenis dan ras anjing yang telah tersebar di seluruh dunia .

Seperti halnya manusia sosok anjing merupakan hewan sosial. Anjing yang populer sebagai hewan peliharaan saat ini dikenal memiliki kemampuan beradaptasi sangat baik dan mampu bertahan hidup di berbagai habitat. Kedekatan pola perilaku anjing dengan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia, dan diajak bersosialisasi dengan manusia. Kesetiaan dan pengabdian yang ditunjukkan anjing sangat mirip dengan konsep manusia tentang cinta dan persahabatan (Sadra, 2009 : 10). Manusia merasa aman dan nyaman tinggal bersama anjing karena kehadiran anjing membantu menjaga rumah dan harta benda tuannya. Sebaliknya anjing memperoleh kasih sayang, makanan, dan kehangatan dari tuannya.

Di Indonesia khususnya Pulau Bali diketahui bahwa adanya hubungan yang erat antara masyarakat dengan anjing. Provinsi Bali merupakan daerah yang mayoritas penduduknya memeluk agama Hindu, sehingga memelihara anjing tidak menjadi pantangan untuk dipelihara. Sebagian besar masyarakat Bali memelihara anjing. Selain dijadikan hewan kesayangan yang berperan sebagai teman, anjing juga dimanfaatkan sebagai penjaga rumah dan kebun. Di samping itu, anjing dengan ciri khusus (misalnya bang bungkem) dibutuhkan juga sebagai sarana adat tertentu. Anjing digunakan sebagai salah satu hewan korban tatkala umat Hindu di Bali menyelenggarakan upacara yadnya, khususnya bhuta yadnya (Sudarsana, 2008 : 54).

Di Bali hubungan antara masyarakat dan anjing Bali sudah terjalin dari dahulu hingga kini. Hal tersebut dapat dilihat mulai dari keberadaan

anjing dalam lukisan wayang kamasan yang menceritakan kakawin Ramayana dan Sutasoma. Selain itu juga tampak di beberapa tempat anjing diwujudkan berupa patung-patung yang dianggap di beberapa tempat di Bali. Dahulu anjing dipelihara oleh masyarakat pada umumnya diperlakukan dengan baik, tanpa diikat atau dikurung. Anjing bebas berkeliaran di mana saja. Meskipun berkeliaran, anjing mempunyai tuan yang memperhatikannya, memberinya makan, bertanggung jawab ketika anjing itu bermasalah, dan mencarinya manakala mereka tidak pulang.

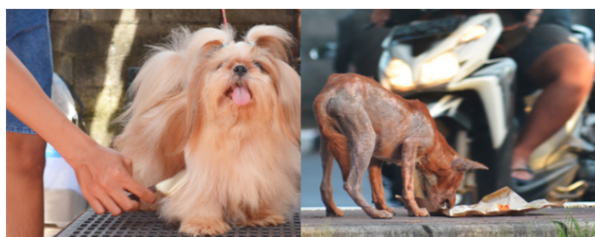


Gambar 1 Kedekatan masyarakat Bali dengan sosok anjing Bali. Dok. Adi Dharmawan, 2016

Mengingat tingginya populasi anjing di Bali dalam sambutannya Ida Bagus Mantra (1928-1995) selaku Gubernur Bali pada tahun 1984, telah menghimbau kepada para cendekiawan, agar mengadakan penelitian mengenai ciri-ciri, tingkah laku dan intelegensia anjing Bali. Hal itu disampaikan dalam sambutan pembukaan Simposium Nasional Rabies yang dilaksanakan Perhimpunan Dokter Hewan Bali (PHDI). Hal tersebut diminta, karena Ida Bagus Mantra berkeyakinan hasil penelitian akan memberi sumbangan terhadap keberadaan anjing di Bali sehingga anjing Bali akan terangkat derajatnya, dan dapat disetarakan dengan anjing ras lainnya. Bila hal ini terjadi, jelas merupakan suatu sumbangan yang besar dan sebagai alternatif untuk mempertahankan Bali sebagai daerah bebas rabies. Karena penyayang hewan, khususnya penyayang anjing tidak harus menyalurkan kasih sayangnya hanya kepada anjing ras yang didatangkan dari luar Bali, tetapi bisa pada anjing Bali. Upaya

ini dimaksudkan agar problem masuknya anjing secara ilegal dari luar Bali dapat dipecahkan (Sadra, 2009 : 85).

Namun kini yang terjadi sebagian besar masyarakat Bali kini cenderung lebih memilih memelihara anjing ras karena beberapa faktor yang membuat anjing ras dianggap lebih menarik, seperti : penampilan yang lebih unik, mudah untuk dilatih hingga adanya nilai ekonomis. Kini dengan banyaknya anjing ras yang masuk dan menyebar di Bali sudah tentu membuat sosok anjing Bali mulai kehilangan tempat di tanah kelahirannya sendiri. Terbukti dengan adanya perbedaan perlakuan terhadap anjing ras dan anjing Bali oleh masyarakat. Ketika anjing ras dipelihara dengan penuh kasih sayang layaknya anggota keluarga, anjing Bali mendapat perlakuan berbeda, yaitu anjing Bali kurang diperhatikan hingga akhirnya menjadi liar.



Gambar 2 Perbedaan perlakuan terhadap anjing ras dan anjing Bali. Dok. Adi Dharmawan, 2016

Seiring denganberjalannya waktu, populasi anjing liar di Bali terbilang dapat dikatakan mengkhawatirkan karena berpotensi sebagai penyebar penyakit rabies. Kepala Dinas Peternakan Bali, I Putu Sumantra dalam artikel berjudul "Mengeliminasi Anjing Bukanlah untuk Pembantaian" menjelaskan bahwa populasi anjing di Bali diperkirakan hampir mencapai lima ratus ribu ekor. Jumlah ini setara dengan sepederlapan total penduduk Bali yang mencapai empat juta jiwa (Suksesi News, 2016). Belakangan ini banyak masuknya anjing secara ilegal dari luar Bali sehingga menambah masalah di Bali. Anjing ras yang dulu

dilarang masuk ke Bali, kini jumlahnya tampak semakin banyak. Inilah yang dituding sebagai salah satu penyebab merebaknya kasus rabies di Bali. Secara historis, Bali sebenarnya termasuk dalam daftar provinsi yang bebas rabies, tetapi sekarang Bali sudah menjadi daerah endemik rabies. Terkait dengan hal tersebut, Gubernur Bali secara resmi meminta kepada warga untuk memusnahkan anjing liar di Desa Ungasan dan Kedongan, Kabupaten Badung. Imbauan itu disampaikan setelah mengetahui adanya warga yang meninggal di desa tersebut akibat digigit anjing yang positif mengidap rabies. Berawal dari kejadian tersebut hingga kini Pemerintah Bali sigap dalam mencegah penyebaran wabah rabies di Bali, yaitu upaya yang dilakukan adalah dengan cara vaksinasi hingga eliminasi massal di beberapa daerah di Bali (Sadra, 2009 : 84).

Kini di Bali banyak anjing liar tanpa pemilik yang dibiarkan berkeliaran tanpa ada tuan yang memperhatikannya. Kondisi anjing-anjing jalanan di Bali sangat memprihatinkan. Ada begitu banyak anjing-anjing yang terlantar karena dibuang setelah lahir oleh masyarakat yang tidak paham bagaimana mengatasinya. Selain itu, isu- isu pelanggaran kesejahteraan hewan sangat tinggi di Pulau Bali seperti penjualan dan konsumsi daging anjing, penganiayaan/penyiksaan, dan pelanggaran dalam merawat hewan.

Seorang fotografer dapat menciptakan karya seninya dengan mengamati dan melihat fenomena-fenomena dan objek-objek di sekitarnya. Respons seorang individu terhadap sesuatu di luar dirinya, yakni lingkungan hidupnya berperan penting dalam pembentukan sebuah ide. Berdasarkan fenomena perlakuan anjing Bali, maka muncul keinginan pencipta untuk menciptakan karya fotografi ekspresi yang memvisualisasikan keberadaan dan perlakuan anjing Bali yang sama-

kin kurang layak dibandingkan dengan anjing ras. Upaya ini dilakukan dengan harapan memulihkan citra anjing Bali dan menyetarakan dengan anjing ras. Dengan demikian, nantinya mampu menyadarkan masyarakat Bali tentang pentingnya sosok anjing di Pulau Bali.

Seni fotografi merupakan bidang spesialisasi yang pencipta tekuni selama ini. Hal itu didukung oleh kemampuan mengolah gambar digital dengan komputer, sehingga membuat pencipta memilih fotografi ekspresi sebagai media dalam menyalurkan ide dalam berkarya. Eksplorasi terhadap eksistensi anjing Bali dewasa ini dilakukan dalam fotografi ekspresi dengan menonjolkan imajinasi, emosi, simbol, cerita, komposisi, bentuk, garis, dan warna. Proses pemotretan akan dilakukan di beberapa tempat di Bali. Dari segi visualisasi diterapkan unsur-unsur visual dalam karya fotografi, yaitu: bentuk, garis, tekstur, warna, dan ruang. Berbagai komposisi diatur agar dapat menampilkan visualisasi karya yang menarik.

Adapun hasil karya berupa foto berwarna dikarenakan foto berwarna lebih dapat menjelaskan apa yang menjadi fokus utama pada foto, sehingga membuat POI (point of interest) menjadi lebih jelas. Selain itu, dilakukan juga pengolahan foto menggunakan program Adobe Photoshop CS3 untuk menggabungkan beberapa foto hingga menyelaraskan mood beberapa dari karena perbedaan tempat, cuaca, dan waktu pemotretan.

II. METODE PENCIPTAAN

Metode adalah pola atau cara kerja untuk melaksanakan suatu penciptaan. Sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Studi atau analisis teoritis mengenai suatu cara/metode; atau cabang ilmu logika yang berkaitan dengan prinsip umum pembentukan pengetahuan (Noor, 2011 : 22)

2.1 Proses Kreatif

Kegiatan mengolah momen estetis atau pengalaman estetis yang ditangkap mata kedalam karya fotografi memerlukan adanya metode atau tahapan penciptaan agar karya yang tercipta tetap memiliki alur yang jelas. Menurut Munandar (1985) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsure-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu berupa hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Untuk memudahkan dalam penugangan proses kreatif diperlukan teori yang menjadi pikiran dasar. Menurut Alma M. Hawkins (Sumantho, 1990) terdapat tiga tahapan yang menjadi dasar dalam penciptaan karya seni, yaitu eksplorasi (exploration), improvisasi (improvisation), dan pembentukan (forming). Eksplorasi adalah proses imajinasi, memikirkan ide yang diwujudkan. Improvisasi adalah proses penyeleksian dari eksplorasi sedangkan pembentukan adalah proses akhir dari penciptaan karya seni.

2.2 Tahap-Tahap Penciptaan 2.2.1 Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap seorang seniman memerlukan stimulus/rangsangan yang menjadi inspirasi karya. Seorang seniman dapat menciptakan karya-karya seni dengan mengamati dan melihat, baik fenomena-fenomena maupun objek-objek di sekitarnya. Respons seorang individu (seniman) terhadap sesuatu di luar dirinya, yakni lingkungan hidupnya berperan sangat penting dalam pembentukan sebuah ide (Wiana, 2010 : 2). Dalam tahapan eksplorasi diawali dengan mengamati dan mengabadikan keberadaan sosok anjing dalam lingkungan sekitar. Berawal dari mengamati membuat pencipta menjadi terinspirasi untuk memvisualkan fenomena-fenomena yang terjadi antara anjing Bali dan lingkungan sekitarnya khususnya dalam karya cipta fotografi. Ide tersebut diolah dengan melanjutkan ke tahap konsepsi

dengan menetapkan karya lebih kepada fotografi ekspresi. Fotografi ekspresi dipilih karena mampu menyatakan, memperlihatkan, menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan lain sebagainya, dalam sebuah media fotografi. Ide yang diambil kemudian didukung dengan pengumpulan data, baik dengan cara observasi maupun wawancara. Observasi dilakukan di berbagai tempat mulai dari rumah warga hingga tempat-tempat umum untuk mengetahui bagaimana keberadaan anjing Bali di tempat-tempat tersebut. Setelah mengetahui keberadaan dan karakter objek kemudian dipikirkan bagaimana menampilkannya ke dalam sebuah karya foto.

Dari keseluruhan tahapan eksplorasi pencipta mendapatkan judul tentang keadaan anjing Bali yang terasingkan di pulau kelahirannya sendiri yaitu Eksistensi Anjing Bali Dewasa Ini dalam Karya Cipta Fotografi Ekspresi. Kemudian dilanjutkan dengan proses penciptaan dengan menerapkan teknik-teknik yang sudah ditentukan sehingga dapat dihasilkan beberapa karya fotografi ekspresi yang memiliki pesan atau makna yang mendalam.

2.2.2 Improvisasi

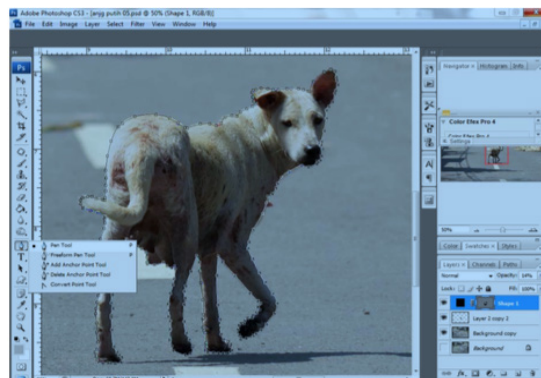
Dalam tahap improvisasi dilakukan pemilihan objek pemotretan, yaitu mulai dari membuat sketsa awal, menentukan objek utama, latar belakang, latar depan, pencahayaan, komposisi dan objek-objek pendukung lainnya agar dapat menghasilkan foto yang diinginkan. Tahap ini juga merupakan tahap menggunakan imajinasi dan kreativitas dalam mengolah rasa dengan menentukan lokasi pemotretan, unsur-unsur dalam pemotretan dan teknik yang akan digunakan hingga sesuai dengan konsep fotografi ekspresi dan mendukung ekspresi seniman dalam berkarya.

Selanjutnya pencipta melakukan pemotretan objek dimulai dengan menentukan teknik yang di-

gunakan, baik dalam pemotretan maupun proses editing. Dalam proses pemotretan pencipta menggunakan teknik (1) long shoot, (2) medium shoot, dan (3) close up. Di samping itu, juga digunakan teknik strobist yang khusus mengoptimalkan pemakaian flash-flash kecil atau external flash dalam pencahayaan objek. Setelah dilakukannya pemotretan dilanjutkan dengan tahap seleksi hasil pemotretan. Pada tahap seleksi, pencipta melakukan pemilihan beberapa foto, sesuai dengan foto yang diperlukan dalam sketsa awal penciptaan.

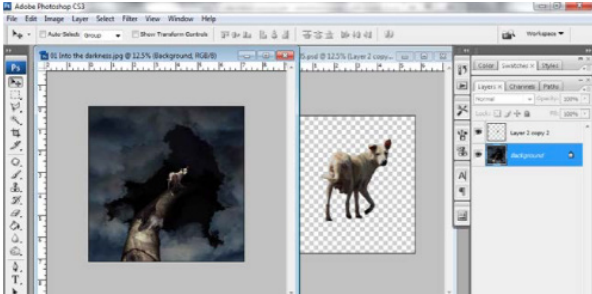
Dalam proses digunakan teknik montase dalam program Adobe Photoshop CS3 sebagai teknik utama yang mendukung proses pembuatan foto komposit dengan memotong dan menggabungkan dua foto atau lebih menjadi satu ilusi subjek nyata. Berikut langkah-langkah dalam proses olah digital :

- a. Seleksi awal dengan melakukan pemotretan. Selanjutnya data dari memory card ditransfer ke komputer. Hasil pemotretan dipilih dan diseleksi dengan cara memilih foto yang sesuai dengan konsep karya.
- b. Pencipta memotong semua objek yang berkaitan dengan konsep karya yang ingin diciptakan dengan menggunakan fitur pen tool dalam program Adobe Photoshop CS3. Pemotongan dilakukan secara hati-hati untuk mendapatkan hasil yang halus.



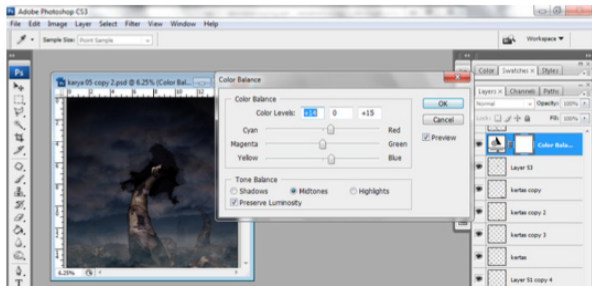
Gambar 3 Proses pemotongan gambar
Dok. Adi Dharmawan, 2016

c. Penggabungan seluruh gambar yang telah dipotong sebelumnya dalam sebuah frame. Seluruh objek dan elemen- elemen pendukung yang dibutuhkan digabungkan menjadi satu kesatuan.



Gambar 4 Proses penggabungan gambar
Dok. Adi Dharmawan, 2016

d. Setelah seluruh gambar yang dipotong tergabung dalam satu frame dilakukan penyesuaian tone menggunakan fitur Image – Adjustment – Color Balance. Penyesuaian warna dilakukan untuk menyatukan mood seluruh gambar, yang awalnya setiap gambar tersebut memiliki mood yang berbeda-beda di karenakan tempat, cuaca, dan waktu pemotretan berbeda satu dengan lainnya.



Gambar 5 Penyesuaian warna gambar
Dok. Adi Dharmawan, 2016

e. Pada akhir tahap pencipta menggunakan fitur burn and dodge guna mengatur sisi highlight dan shadow dalam frame. Langkah ini bertujuan untuk mendramatisir foto melalui ruang cahaya yang ada. Untuk memaksimalkan hasil pengolahan, pencipta menggunakan beberapa tools yang disediakan program Adobe Photoshop CS3, yaitu sebagai berikut:

- Crop tool digunakan untuk memotong atau membuang bagian gambar yang tidak perlu.

- Pen tool digunakan untuk menyeleksi gambar.
- Eraser tool digunakan untuk menghapus bagian pada gambar.
- Patch tool digunakan untuk menambal bagian-bagian yang tidak diperlukan pada bagian yang tidak diinginkan.
- Duplicate Layer digunakan untuk menggandakan gambar.
- Color Balance digunakan untuk mengubah warna.
- Flatten image digunakan untuk mempatenkan gambar dan menggabungkan seluruh layer gambar menjadi satu.
- Merge layer digunakan untuk menggabungkan beberapa layer gambar menjadi satu.
- Burn tool digunakan untuk menggelapkan bagian-bagian pada gambar.
- Dodge tool digunakan untuk menerangkan bagian-bagian pada gambar.

Dalam tahap pengolahan pada komputer dilakukan juga berbagai improvisasi, seperti : penambahan elemen-elemen pendukung dalam karya. Hal tersebut dilakukan pencipta dengan tetap berpatokan pada sketsa awal dan untuk memperkuat makna yang ingin disampaikan pada foto ekspresi bergaya surealis yang diciptakan.

2.2.3 Tahap Eksekusi / Pembentukan

Pada tahap ini dilakukan penentuan bahan yang digunakan untuk mewujudkan hasil karya yang diciptakan. Untuk bahan pencipta menggunakan bahan utama yaitu kanvas. Bahan kanvas dipilih pencipta karena bahan ini memiliki kelebihan, yaitu teksturnya yang memberikan kesan artistik dan daya tahan foto yang lebih baik. Selain itu bahan jenis ini juga memberikan hasil kualitas gambar dan warna yang high quality sesuai dengan perwujudan yang ingin dicapai pencipta.

Selanjutnya pada tahap eksekusi atau pembentukan pencipta melakukan pemilihan karya-karya yang

sudah dihasilkan untuk diwujudkan atau dicitak dengan media atau bahan yang sudah dipilih. Dengan demikian, dapat dihasilkan karya fotografi yang menarik. Di samping itu, berhasil dalam penyampaian pesan dan dapat diterima dengan baik oleh penikmat foto yang melihat.

2.3 Penentuan Alat

Alat yang digunakan untuk merekam objek oleh seorang fotografer adalah kamera. Kamera terdiri dari banyak jenis namun kamera yang terbaik saat ini adalah kamera digital SLR (Single Lens Reflect).

Dengan kamera tersebut seorang dapat mengabadikan sebuah objek dengan sempurna atau sama dengan aslinya. Penciptaan karya fotografi ini memerlukan banyak pemahaman tentang seni rupa, teknik kamera, dan pengalaman dalam pengambilan objek. Tentunya fotografer yang menciptakan karya ini harus memiliki ketiga hal tersebut. Adapun alat-alat yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini, yaitu seperti berikut.

- a. Kamera
- b. Lensa
- c. Flash
- d. Memory Card
- e. Komputer

III. WUJUD DAN DESKRIPSI KARYA

Kreativitas fotografi adalah suatu petualangan pencapaian visi dari sang fotografer. Setiap orang melihat dan mengartikan dunia secara berbeda-beda. Fotografer bagaikan sebuah anak panah yang berusaha keras menghasilkan imaji yang merupakan refleksi jiwanya. Dalam fotografi tidak sekedar merekam sebuah sisi dari subyek atau sekedar menangkap momen yang tepat tetapi juga mengolah unsur-unsur estetis subjek dengan

menyusun elemen-elemen visual kemudian menempatkan semua elemen tersebut dalam bidang atau bingkai fotografi.

Foto merupakan suatu hal yang dapat mewakili seribu bahasa. Sebuah karya foto walaupun tidak diberikan penjelasan baik lisan maupun tulisan tetap mampu memberikan informasi kepada pengamat atau penikmatnya seperti apa yang biasa terlihat pada sebuah foto. Terlebih fotografi ekspresi merupakan proses menyatakan, memperlihatkan, menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya, yang menggunakan fotografi sebagai media dalam menyalurkan ide-ide atau gagasan dalam berkarya. Melalui karya fotografi ekspresi seorang pengamat atau penikmat foto mampu melihat fenomena yang terjadi di lingkungan saat ini. Kegiatan memotret eksistensi anjing Bali di Pulau Bali merupakan salah satu cara bagi seorang fotografer untuk menampilkan serangkaian foto ekspresi yang berbeda walaupun terlihat simpel namun diharapkan setelah melihat foto-foto tersebut penikmat mendapatkan sebuah informasi baru mengenai fenomena yang terjadi.

Ulasan karya bertujuan untuk mengungkapkan ide, makna dan teknik-teknik yang digunakan dalam penciptaan karya foto. Selain itu ulasan dan berbagai sudut pandang seperti komposisi dan nilai estetis dari karya yang diciptakan juga dijelaskan pada bab IV ini.

Adapun nantinya peyajian karya dilakukan di dalam lobby Pasca Sarjana ISI Denpasar. Tempat tersebut dipilih pencipta karena lokasi yang mudah diakses dan lebih terjamin keamanannya. Dengan konsep display karya digantung pada dinding dan menggunakan stand diharapkan mampu memperkenalkan karya-karya foto yang tercipta kepada para penikmat.



Gambar 6 Lokasi Pameran Dok. Adi Dharmawan, 2016

3.1 Karya dengan judul “Into the Darkness”



Gambar 7 Karya dengan Judul “Into the Darkness” Cetak foto dengan bahan kanvas, 100 x 100cm, 2016

Karya foto ini menceritakan bagaimana sosok anjing Bali yang berjalan menuju gerbang kegelapan. Dengan judul “Into the Darkness” yang diartikan “Menuju Kegelapan” dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis. Kegelapan dalam karya ini diartikan sebagai sebuah ruang hampa yang menakutkan jauh dari kebahagiaan. Terciptanya karya ini berawal dari

melihat penderitaan anjing-anjing Bali di tanah kelahirannya sendiri. Keadaan ini sungguh berbanding terbalik dengan salah satu kisah “Anjing Masuk Surga” yang terkenal di Bali. Dalam kisah tersebut diceritakan perjalanan suci Yudistira dalam epos Mahabharata menuju surga bersama kesetiaan seekor anjing yang ikut serta dalam perjalanan tersebut. Hingga akhirnya di penghujung kisah Yudistira bertemu Dewa Indra yang mengajaknya menaiki kereta untuk pergi ke surga namun dengan syarat seekor anjing yang bersamanya dilarang ikut karena tidak ada tempat bagi anjing di sorga. Karena kecintaan Yudistira terhadap anjing tersebut, Yudistira terus memohon kepada Dewa Indra untuk mengizinkan ia pergi ke sorga bersama seekor anjing yang sudah dengan setia mengikutinya. Hingga akhirnya Dewa Indra pun mengizinkan Yudistira untuk pergi ke surga bersama anjing tersebut.

Dari kisah di atas pencipta menangkap bagaimana kecintaan seseorang dengan seekor anjing demikian juga kesetiaan seekor anjing pada tuannya. Kini yang terjadi bukanlah tentang kecintaan dan kesetiaan, melainkan malah kesedihan

dan penderitaan anjing-anjing Bali. Fenomena ini merangsang pencipta untuk memvisualisasikan bagaimana dewasa ini sosok anjing-anjing Bali yang hidup menderita tanpa ada tuan yang memperhatikannya dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis yang menampilkan sosok anjing Bali berjalan menuju gerbang kegelapan.

Dengan terinspirasi dari karya foto "The Time Traveler" oleh Norvz Austria, pencipta mencoba menciptakan karya fotografi ekspresi yang terlihat lebih nyata walaupun mengalami proses pengolahan gambar dalam perangkat komputer. Suasana yang terkesan dramatis pencipta maksudkan sebagai sebuah misteri. Banyaknya sampah yang berserakan di antara anjing-anjing menggambarkan bagaimana sosok anjing Bali yang hidup tanpa tuan layaknya sampah yang tak ada manfaatnya. Jalan membelah langit pencipta hadirkan sebagai sebuah keanehan dan keunikan sebuah karya surealis yang dimaksudkan untuk menarik perhatian penikmat karya ini. Sosok seekor anjing berwarna putih di ujung jalan sengaja pencipta hadirkan dengan maksud anjing tersebut akan menjadi sebuah point of interest, yaitu warna putih akan menonjol jika berada dalam kegelapan. Keberadaan patung "Yudistira dan Anjing" pada background selain sebagai landmark, pencipta hadirkan dalam karya ini dengan maksud, bahwa untuk memperkuat cerita secara visual. Patung tersebut menampilkan sosok Yudistira dan seekor anjing yang berdiri berdampingan. Untuk lokasinya patung tersebut berada di kabupaten Klungkung tepatnya di depan SMAN 1 Klungkung.

Di lain sisi, dalam karya ini terdapat beberapa unsur-unsur visual yang ditonjolkan, yaitu seperti bentuk jalan membelah langit yang menampilkan garis melengkung yang dimaknai sebagai sebuah kelemahan yang mengarah pada sebuah titik kegelapan. Banyaknya jalan membelah

langit menciptakan ruang kedalaman dalam karya ini. Selain itu, sisi highlight dan shadow pada langit menciptakan tekstur semu pada tampilan visual yang dihasilkan. Dari segi warna, pengorganisasian warna-warna gelap dimaksudkan untuk memperkuat makna yang ingin disampaikan sehingga memunculkan sebuah kesungguhan (intensity) dalam kesatuan unsur-unsur visual yang ada.

Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri dari foto beberapa ekor anjing, sebatang bambu, sampah, dan langit. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa disebut cropping pada setiap foto yang akan diolah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap composite sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan. Dan untuk mempertegas sisi highlight dan shadow dalam foto, pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyesuaian tone dari semua layer melalui fitur *Color Balance* sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama antara semua layer di dalamnya.

3.2 Karya dengan judul "Born to Be Wild"



Gambar 8 Karya dengan Judul "Born to Be Wild"
Cetak foto dengan bahan kanvas, 100 x 100cm, 2016

Karya foto ini menceritakan bagaimana sosok anjing Bali yang terlahir sebagai sampah yang dibuang begitu saja oleh masyarakat yang tak bertanggung jawab. Judul “*Born to Be Wild*” diartikan “Terlahir Menjadi Liar” dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis. Karya ini terinspirasi dari maraknya kasus penelantaran anjing di Bali bukan hal baru lagi. Di beberapa sudut jalanan di Bali dewasa ini, sangat mudah dijumpai anjing-anjing liar yang ditelantarkan sejak kecil. Kebanyakan anjing yang ditelantarkan adalah jenis anjing Bali. Kondisi anjing-anjing yang ditelantarkan ini sungguh memprihatinkan. Artinya anjing-anjing tersebut hidup dalam bahaya.

Berawal dari melihat fenomena tersebut merangsang pencipta untuk memvisualkannya kedalam karya fotografi ekspresi. Di samping itu, terinspirasi dari karya foto “*Homeless Dog*” oleh Sarolta Ban, pencipta menciptakan karya fotografi ekspresi yang menonjolkan kreativitas seorang fotografer dalam memvisualkan ide dan konsep yang ingin diciptakan. Visualisasi beberapa ekor anak anjing dalam kardus yang dibuang begitu saja di tengah jalan sebagai objek utama dalam cerita. Anjing-anjing tersebutlah pencipta maknai sebagai sekumpulan sampah yang dibuang oleh seseorang. Roda kendaraan yang melaju cepat di sebelah anjing, pencipta simbolkan sebagai bahaya yang dapat mengancam nyawa anjing-anjing tersebut. Ukuran roda yang tidak normal pencipta hadirkan sebagai sebuah keanehan dan keunikan dari sebuah karya surealis yang bertujuan untuk menarik perhatian penikmat karya ini. Objek pendukung yang terdiri dari beberapa ekor anjing lain pencipta hadirkan untuk memperkuat cerita. Pada *background* terdapat beberapa masyarakat Bali dan bangunan khas Bali berfungsi sebagai landmark atau penegas bahwa dimana fenomena terjadi di Bali. Di samp-

ing itu, langit mendung berwarna coklat sebagai penambah kesan dramatis dalam karya ini.

Dalam karya ini terdapat beberapa unsur-unsur visual yang ditonjolkan, yaitu seperti bentuk beberapa roda dan garis putih pada jalan yang membentuk ruang kedalaman dalam karya ini. Tekstur semu pada kardus dimaknai sebagai sebuah kerumitan dan pemilihan warna-warna gelap dimaksudkan untuk memperkuat makna yang ingin disampaikan pencipta. Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri dari foto beberapa ekor anjing, roda kendaraan, jalan raya, bukit, masyarakat Bali, bangunan khas Bali dan langit. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa di sebut cropping pada setiap foto yang akan di olah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap composite sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan.

Untuk mempertegas sisi *highlight* dan *shadow* dalam foto , pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyesuaian tone dari semua layer melalui fitur Color Balance sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama antara semua layer di dalamnya. Dengan tetap memperhatikan unsur-unsur visual seperti; bentuk,warna,garis,ruang dan tekstur yang terkandung dalam foto, improvisasi terus dilakukan pencipta demi terciptanya sebuah karya fotografi yang mampu menggerakkan perasaan estetika dari para pengamat, dan akhirnya dapat dirasakan adalah kandungan penyampaian makna di dalamnya.

3.3 Karya dengan judul "Heaven and Hell"



Gambar 9 Karya dengan judul "Heaven and Hell"
Cetak foto dengan bahan kanvas, 100 x 100cm, 2016

Karya foto ini menceritakan bagaimana sosok anjing Bali yang cenderung mendapat perbedaan perlakuan dibandingkan dengan anjing ras. Dengan judul "Heaven and Hell" yang diartikan "Surga dan Neraka" dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis. Fenomena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan oleh masyarakat kepada anjing Bali dan ras sangat mudah dijumpai dewasa ini. Terlebih dengan angka populasi jumlah anjing ras yang terus meningkat membuat fenomena tersebut sangat mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam lingkungan masyarakat Bali. Ketika anjing ras dipelihara dengan penuh kasih sayang layaknya anggota keluarga, anjing Bali mendapat perlakuan berbeda sementara anjing Bali kurang diperhatikan hingga akhirnya menjadi hidup liar.

Dari segi perawatan anjing ras tentu terlihat lebih spesial. Hal ini dapat dilihat dari para pemilik anjing ras tak segan-segan membiayai untuk membawa anjingnya ke salon anjing (petshop) untuk melakukan perawatan layaknya manusia. Jenis makanan pun sangat jauh berbeda dengan

makanan untuk anjing Bali. Ketika anjing ras diberikan makan dogfood. Sebaliknya anjing Bali hanya menggantungkan diri dari pasokan makanan sisa-sisa tuannya.

Berawal dari melihat fenomena ini merangsang pencipta untuk memvisualkannya ke dalam karya fotografi ekspresi. Selain itu, dengan terinspirasi dari karya foto "Abandoned" oleh Final Toto, pencipta menciptakan karya fotografi ekspresi yang simpel namun kuat dalam penyampaian pesan. Pada foto ini tampak seekor anjing ras bermalasan di atas kursi mewah pencipta makna sebagai sebuah kemakmuran. Terlebih dengan sosok anjing ras yang terlihat sangat terawat lengkap dengan kepingan dan pita pada bagian kepalanya. Hal itu menandakan bahwa sosok anjing ras tersebut hidup bahagia bagai di surga. Kursi berwarna merah dengan lapisan warna emas yang menjadi point of interest dalam karya ini merupakan simbol dari sebuah perlakuan seperti raja. Di sisi lain, tampak beberapa anjing Bali terlantar di antara kursi mewah tersebut dengan keadaan tidak terawat. Anjing-anjing tersebut pada karya foto ini berfungsi sebagai pembandingan dalam narasi yang divisualkan. Keadaan anjing-anjing Bali tersebut dimaknai sebagai sebuah penderitaan yang dialami anjing Bali dewasa, layaknya hidup dalam neraka. Keberadaan anjing-anjing Bali diatur sedemikian rupa dalam karya ini dengan tujuan menciptakan kedalaman dimensi ruang dalam karya foto ini. Selain itu, penggunaan komposisi dead center yang terkesan statis dipilih pencipta untuk menimbulkan rasa tenang dan tenteram sesuai dengan keadaan objek utama pada bagian tengah karya foto ini.

Dalam karya ini terdapat beberapa unsur-unsur visual yang ditonjolkan, yaitu seperti bentuk kursi mewah di antara anjing-anjing dan bentuk awan pada langit yang keduanya memben-

tuk sebuah kesatuan yang memiliki nilai estetis yang baik. Dari segi warna, pencipta menggunakan warna-warna yang cenderung gelap dengan maksud memperkuat makna yang ingin disampaikan. Keberadaan pasir dalam foto pun dihadirkan untuk menciptakan kesan tekstur semu dalam karya ini. Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri dari foto beberapa foto anjing Bali, anjing ras, kursi mewah, pasir, bukit, dan langit. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa disebut cropping pada setiap foto yang akan di olah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap composite sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan. Dan untuk mempertegas sisi highlight dan shadow dalam foto, pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyesuaian tone dari semua layer melalui fitur Color Balance sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama antara semua layer di dalamnya.

3.4 Karya dengan judul “The Haunted”



Gambar 10 Karya dengan judul “The Haunted”
Cetak foto dengan bahan kanvas, 130 x 90cm, 2016

Karya foto ini menceritakan bagaimana sosok anjing Bali yang hidup dalam ketakutan. Dengan judul “The Haunted” yang diartikan “Yang

Dihantui” dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis.

Berawal dari anjing yang ditelantarkan hingga membuat kondisi anjing-anjing tersebut semakin memprihantikan. Hidup mereka rentan akan terjangkau penyakit, bahaya dan tak jarang mendapatkan perlakuan yang buruk, seperti penganiayaan/penyiksaan dari masyarakat di sekitar. Tak jarang juga anjing-anjing yang menjadi korban penelantaran ini menemui ajal di tanah kelahirannya sendiri. Fenomena ini merangsang pencipta untuk memvisualkannya ke dalam karya fotografi ekspresi bergaya surealis. Selain itu, dengan terinspirasi dari karya foto “Homeless Dog” oleh Sarolta Ban, pencipta mencoba menciptakan sebuah karya fotografi ekspresi yang menarik dengan objek utama anjing.

Foto seekor anjing Bali yang berdiri di antara dua ekor burung gagak dimaknai kehidupan anjing Bali yang selalu dihantui kematian. Burung gagak dalam karya ini disimbolkan sebagai tanda kematian sesuai dengan mitos mengenai gagak di masyarakat Bali. Warna hitam pada gagak sebagai tanda kehidupan yang mencekam yang dialami anjing Bali. Burung berukuran agak besar ini selalu dianggap sebagai tanda yang membawa ketakutan. Dalam karya ini ukuran burung gagak terlihat tidak normal bertujuan untuk menarik perhatian dan menggugah khayalan penikmat terhadap objek. Dari segi makna ukuran yang tidak normal pencipta artikan sebagai besarnya rasa ketakutan yang menghantui anjing Bali. Selain itu kondisi anjing Bali yang menjadi objek utama pada karya ini terlihat mengalami sakit kulit (gudig) sengaja dihadirkan untuk memperkuat kesan suram. Pada bagian foreground terlihat tumpukan sampah di mana-mana dan background langit yang kian gelap dimaknai sebagai nasib yang dialami anjing Bali

yang semakin mencekam karena kurang mendapat perhatian dari tuannya.

Dalam karya ini terdapat beberapa unsur-unsur visual yang ditonjolkan, yaitu seperti bentuk burung gagak serta garis melengkung pada ranting yang dimaknai sebagai sebuah kerumitan. Keberadaan tumpukan sampah pada foreground pun memperkuat unsur tekstur dalam foto khususnya tekstur semu dalam sebuah karya fotografi. Pemilihan warna-warna yang cenderung gelap dimaksudkan untuk mendukung makna yang ingin disampaikan. Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri atas foto seekor anjing Bali, burung gagak, sampah, ranting kering dan langit mendung. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa disebut cropping pada setiap foto yang akan di olah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap composite sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan. Dan untuk mempertegas sisi highlight dan shadow dalam foto, pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyelesaian tone dari semua layer melalui fitur Color Balance sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama antara semua layer di dalamnya.

3.5 Karya dengan judul "Raining Blood"

Karya foto ini menceritakan bagaimana sosok anjing Bali yang menjadi salah satu bahan makanan bagi beberapa orang di masyarakat Bali. Dengan judul "Raining Blood" yang diartikan "Hujan Darah" dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis. Di beberapa provinsi di Indonesia, daging anjing dikonsumsi

sebagai bahan makanan, baik secara terang-terangan maupun tersembunyi. Masyarakat Minahasa umumnya menyebutkan daging anjing dengan istilah RW (dibaca erwe, singkatan dari "rintek wuuk" yang dalam bahasa Tombulu). Di Bali juga banyak dijumpai tempat-tempat makan menjual bahan daging anjing. Tak jauh berbeda dengan di Minahasa, sate anjing di Bali juga dikenal dengan sebutan RW.



Gambar 11 Karya dengan judul "Raining Blood"
Cetak foto dengan bahan kanvas, 120 x 80cm, 2016

Merebaknya isu rabies di Bali tidak berpengaruh bagi pedagang RW, dan peminatnya cukup tinggi. Setiap harinya, puluhan anjing Bali menjadi korban. Anjing-anjing tersebut dibunuh secara sengaja oleh para pedagang RW untuk diambil dagingnya. Anjing-anjing yang dibunuh cenderung anjing-anjing Bali yang hidup liar dijalanan. Sebenarnya hal tersebut melanggar Undang-Undang No.18 Tahun 2009 Pasal 66-67 tentang Kesejahteraan Hewan.

Berawal dari melihat kondisi yang memprihatinkan ini merangsang pencipta untuk memvisualkannya ke dalam karya fotografi ekspresi. Selain itu, dengan terinspirasi dari karya foto "The Time Traveler" oleh Norvz Austria, pencipta mencoba menciptakan karya fotografi ekspresi yang terlihat lebih nyata walaupun mengalami proses pengolahan gambar dalam perangkat komputer. Sebagai wujud visualisasi dari fenomena yang terjadi, dalam karya ini ditampilkan seorang pemuda

yang sedang makan dengan lahap diantara banyaknya anjing Bali yang sudah dikuliti untuk dijadikan RW. Tubuh pemuda dengan perut besar menggambarkan sifat manusia yang rakus dan serakah, seolah-olah tidak mengenal rasa belas kasih dan apapun dimakannya. Gaya berpakaian khas Bali dihadirkan dengan maksud sebagai tanda pemuda itu berasal. Seekor anjing ras jenis golden dalam foto dimaksudkan sebagai pembanding, dimana ketika anjing Bali di bantai untuk dijadikan bahan makanan, sementara anjing ras hidup dengan tenang dan terjaga oleh tuannya. Keberadaan anjing-anjing Bali yang sudah dikuliti diatur posisinya sedemikian rupa untuk memunculkan kesan perlakuan yang sadis terhadap anjing Bali. Banyaknya anjing Bali yang menjadi korban dimaksudkan sebagai ketidakwajaran yang justru menarik perhatian penikmat akan sebuah karya surealis. Adanya bercak darah pada batu dan tanah sebagai simbol kekejaman. Background gelap dihadirkan untuk menambahkan kesan menyeramkan dan untuk menampilkan kedalaman. Selain itu background gelap juga membantu penekanan pada warna-warna lain.

Dalam karya ini terdapat beberapa unsur-unsur visual yang ditonjolkan, yaitu seperti bentuk beberapa ekor anjing yang sudah dikuliti dan seorang pemuda berbadan besar yang keduanya membawa pesan tersendiri. Unsur warna merah pada darah dimaknai sebagai sebuah kekerasan. Dari keseluruhan bentuk yang ada membentuk sebuah kedalaman ruang yang terkomposisi secara rapi sehingga memiliki nilai estetis secara visual. Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri dari foto beberapa ekor anjing yang sudah dikuliti, seorang pemuda, batu, anjing ras, bercak

darah, dan rumput. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa di sebut cropping pada setiap foto yang akan di olah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap composite sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan.

Untuk mempertegas sisi highlight dan shadow dalam foto, pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyesuaian tone dari semua layer melalui fitur Color Balance sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama.

4.6 Karya dengan judul "*Beyond Coma and Despair*"



Gambar 12 Karya dengan Judul "*Beyond Coma and Despair*"
Cetak foto dengan bahan kanvas, 120 x 80cm, 2016

Karya berikut menampilkan sisi kelam eksistensi anjing Bali karena merebaknya wabah rabies di Pulau Bali. Dengan judul "*Beyond Coma and Despair*" yang diartikan "Melampaui Koma dan Putus Asa" dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis. Jumlah kasus rabies yang terus meningkat tiap tahun membuat Pemprov Bali gencar perang melawan rabies dengan cara melaksanakan vaksinasi massal secara gratis ke seluruh daerah di Bali. Program tersebut di cetuskan oleh pemerintah guna menekan angka korban rabies dan mempercepat penuntasan kasus rabies di Pulau Dewata. Namun, dengan keter-

batasan jumlah vaksin dan jumlah anjing Bali terus meningkat membuat upaya tersebut ditenggarai belum mampu memerangi penyakit rabies. Hingga saat ini saja tercatat 350 kasus gigitan baru yang saat ini tengah diproses di laboratorium. Sebanyak 156 sampel di antaranya sudah diketahui positif rabies (Liputan 6, 2016).

Rabies merupakan penyakit hewan menular yang bersifat akut. Penyakit itu disebabkan oleh virus dan dapat menular pada manusia. Dengan keadaan seperti sekarang, yaitu jumlah populasi anjing liar sudah tidak dapat dikendalikan lagi membuat ada rasa takut masyarakat akan sosok anjing Bali yang bebas berkeliaran di jalan. Anjing-anjing tersebutlah yang dianggap sebagai penyebab utama merebaknya kasus rabies di Bali. Padahal sebelumnya dalam buku *Anjing Bali dan Rabies* yang ditulis oleh Sadra (2009 : 84) disebutkan bahwa menurut penelitian virus rabies bisa muncul di Bali dituding salah satu penyebab utamanya adalah karena banyaknya anjing ras ilegal yang masuk Pulau Bali. Berawal dari melihat fenomena tersebut merangsang pencipta untuk menciptakan sebuah karya fotografi ekspresi. Selain itu, dengan terinspirasi dari karya foto “*The Time Traveler*” oleh Norvz Austria, pencipta mencoba menciptakan karya fotografi ekspresi yang terlihat lebih nyata walaupun mengalami proses pengolahan gambar dalam perangkat computer, tentunya dengan tidak mengabaikan makna yang ingin disampaikan.

Dalam karya ini pencipta mengartikan tumpukan anjing-anjing Bali yang tertangkap jaring petugas vaksinasi bagaikan sebuah gunung yang dipenuhi anjing-anjing liar yang ditenggarai terjangkit virus rabies. Pada bagian ujung tumpukan terdapat sebuah tangan yang terlihat kotor sembari membawa sebuah alat suntik dengan kondisi ujung jarum suntik sudah patah di maknai sebagai keterbatasan pemerintah Bali dalam menanggulangi

kasus rabies yang semakin meningkat di Bali lebih dengan jumlah anjing liar yang populasinya tak terkendali. Warna biru dalam cairan yang terdapat dalam jarum suntik di artikan sebagai warna yang menyejukan layaknya sebuah vaksin yang berfungsi mencegah terjangkitnya suatu penyakit. Adanya beberapa ekor anjing Bali yang terbebas dari tangkapan petugas dihadirkan pencipta untuk memperkuat cerita secara visual. Langit gelap dan bertebarannya sampah menggambarkan betapa bergejolaknya keadaan yang terjadi. Penambahan siluet gapura pada background dimaksudkan sebagai landmark terjadinya fenomena ini. Keanehan dan keunikan karya surealis ini dimaksudkan untuk menarik perhatian penikmat terhadap karya cipta fotografi ini.

Pada karya ini, terdapat beberapa unsur visual yang menonjol, seperti unsur visual bentuk pada suntikan yang patah serta tumpukan anjing bali dalam jaring. Adapun unsur garis ditonjolkan pada ujung jarum suntik yang patah. Dari segi tekstur, dalam karya ini keberadaan tekstur semu sangat dapat dirasakan khususnya pada bagian langit dan tumpukan anjing. Dari keseluruhan unsur-unsur tersebutlah membentuk sebuah kesatuan dalam komposisi sebuah karya fotografi. Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri dari foto beberapa ekor anjing dalam jaring, anjing Bali, petugas vaksinasi, tanah, gapura, sampah dan langit mendung. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa disebut *cropping* pada setiap foto yang akan di olah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap *composite* sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan.

Untuk mempertegas sisi highlight dan

shadow dalam foto, pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyesuaian tone dari semua layer melalui fitur Color Balance sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama antara semua layer di dalamnya.

4.7 Karya dengan judul “*The End of Pain*”



Gambar 13 Karya dengan Judul “*The End of Pain*”
Cetak foto dengan bahan kanvas, 100 x 100cm, 2016

Karya foto berikut menampilkan sisi kelam eksistensi anjing Bali yang tereliminasi secara besar-besaran di tanah kelahirannya sendiri. Dengan judul “*The End of Pain*” yang diartikan “Akhir dari Penderitaan” dalam bahasa Indonesia, pencipta memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sebuah foto ekspresi bergaya surealis. Mengingat jumlah angka kasus rabies yang masih belum terkendali, membuat Pemprov Bali tidak tinggal diam. Terhitung mulai tahun 2010 hingga saat ini, Pemprov Bali terus melakukan pengendalian rabies secara massal. Tindakan eliminasi massal pun dipilih Pemprov Bali sebagai tindak lanjut dari penanganan kasus rabies, tentunya dengan tetap mengindahkan norma-norma yang berlaku (Berita Dewata, 2015). Eliminasi yang berlangsung

digadang-gadang dapat menekan jumlah populasi anjing Bali sehingga akan berdampak positif bagi pengendalian rabies di Bali. Ribuan ekor anjing liar tiap tahunnya menjadi korban program ini. Di pihak lain, tindakan eliminasi massal juga menuai banyak kecaman dari banyak kalangan. Banyak pihak menilai langkah tersebut tidak akan efektif dan mengorbankan ribuan anjing. Tindakan tersebut bertentangan dengan Undang-Undang Kesejahteraan Hewan.

Berawal dari melihat permasalahan yang terjadi merangsang pencipta untuk memvisualkannya dalam sebuah karya fotografi ekspresi. Selain itu, dengan terinspirasi dari karya foto “*The Time Traveler*” oleh Norvz Austria, pencipta mencoba menciptakan karya fotografi ekspresi yang terlihat lebih nyata walaupun mengalami proses pengolahan gambar dalam perangkat computer, tentunya dengan tetap mengutamakan makna yang ingin disampaikan. Pada karya foto ini tampak banyaknya anjing Bali yang tereliminasi dengan menggunakan suntik mati berukuran raksasa merupakan bentuk yang bermakna tentang permasalahan yang terjadi. Ukuran jarum suntik yang terlihat tidak normal dihadirkan pencipta sebagai wujud keanehan dan keunikan sebuah karya foto surealis yang dengan tujuan untuk menarik perhatian penikmat terhadap karya cipta fotografi ini. Selain itu, jarum-jarum suntik tersebut diartikan sebagai sebuah hantaman yang kuat yang menghujani anjing-anjing Bali. Warna cairan hitam dalam jarum suntik diartikan sebagai sesuatu yang negatif bagi nasib anjing Bali, yaitu racun yang dapat membunuh. Banyaknya bangkai anjing-anjing Bali yang bergeletakan menggambarkan begitu banyaknya korban anjing dari eliminasi massal yang berlangsung. Sementara itu, keberadaan anjing-anjing yang tereliminasi dan posisi jarum suntik diatur sedemikian rupa oleh pencipta dengan maksud

untuk menghadirkan kedalaman dimensi ruang. Langit gelap menggambarkan bagaimana kondisi ini sangat memprihatinkan dan mencekam bagi anjing Bali.

Pada karya ini, terdapat beberapa unsur visual yang menonjol, seperti unsur visual bentuk khususnya pada bentuk jarum suntik dan unsur visual ruang akibat keberadaan beberapa jarum suntik dalam karya foto ini. Adapun unsur visual garis pada bentuk suntikan yang menampilkan wujud garis vertikal yang dapat diartikan sebagai sebuah kekuatan dan ketegasan. Dari, segi warna dipilih warna-warna yang cenderung gelap guna memperkuat makna yang ingin disampaikan.

Secara teknis, karya ini diciptakan dari hasil penggabungan beberapa foto menggunakan teknik montase pada program Adobe Photoshop CS3 dalam perangkat komputer. Foto yang digabungkan terdiri dari foto beberapa anjing yang, jarum suntik, dan langit. Penggabungan tersebut dimulai dari melakukan pemotongan gambar atau yang biasa di sebut cropping pada setiap foto yang akan di olah. Setelah semua foto terpotong dilanjutkan ke tahap composite sesuai dengan sketsa awal karya yang ingin diciptakan. Dan untuk mempertegas sisi highlight dan shadow dalam foto , pencipta melakukan pengolahan secara digital dengan tools burn dan dodge. Di akhir tahap, pencipta melakukan penyesuaian tone dari semua layer melalui fitur Color Balance sehingga hasil montase yang tercipta memiliki mood yang sama antara semua layer di dalamnya. Dengan tetap memperhatikan unsur-unsur visual seperti; bentuk, warna, garis, ruang dan tekstur yang terkandung dalam foto, improvisasi terus dilakukan pencipta demi terciptanya sebuah karya fotografi yang mampu menggerakkan perasaan estetika dari para pengamat, dan akhirnya dapat dirasakan adalah kandungan penyampaian makna di dalamnya.

IV. KESIMPULAN

Untuk memvisualisasikan eksistensi anjing Bali dewasa ini digunakan beberapa metode, seperti pengumpulan data, observasi, wawancara, studi pustaka, pemotretan, pengolahan, tahap seleksi dan pencetakan. Mulanya dilakukan dengan cara mengamati langsung ke lapangan untuk melihat bagaimana fenomena yang terjadi, kemudian mempelajari permasalahan dari fenomena tersebut dan mempersiapkan elemen-elemen pendukung untuk penciptaan sebuah karya cipta fotografi ekspresi.

Melalui penglihatan fotografi tentang eksistensi anjing Bali diharapkan mampu memperkenalkan sebuah fenomena mengenai keterasingan sosok anjing Bali di pulau kelahirannya. Berbagai makna, seperti penderitaan, kesedihan, dan keterpurukan yang dialami anjing Bali, divisualkan pencipta dalam serangkaian foto ekspresi.

Penyajian karya foto ekspresi bergaya surrealis menciptakan suatu kesan unik yang menjadi sebuah daya tarik dan penggunaan simbol-simbol yang dikombinasikan dengan unsur-unsur visual membentuk sebuah karya yang memiliki nilai estetis dan penuh makna. Dalam proses pengolahan digital, teknik montase dalam software Adobe

Photoshop memegang peranan besar. Dalam sebuah layar kerja, pencipta bebas berekspresi membuat suatu composite karya fotografi ekspresi yang berasal dari penggabungan beberapa karya foto yang sudah mengalami pemotongan terlebih dahulu. Selain mengacu pada sketsa konsep awal, improvisasi ketika proses pengolahan digital membuat karya lebih bercerita ketika divisualkan. Pemilihan bahan kanvas sebagai bahan cetak dimaksudkan untuk mendapatkan hasil cetak yang memuaskan, artinya dari segi kualitas dan warna tidak ada penurunan kualitas gambar secara visual.

V. DAFTAR RUJUKAN

- Adi, Model. *Lighting for Strobist : Outdoor Lighting*. Jakarta : PT. Elex Media, 2012.
- Akoso, B. T. *Pencegahan dan Penanggulangan Rabies Penyakit Menular pada Hewan dan Manusia*. Yogyakarta : Kanisius, 2007.
- Arsana, Nyoman, Supono Pr. *Dasar-Dasar Seni Lukis*. Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan, 1983.
- Bagoes P. Wiryomartono. *Pijar-Pijar Penyingkap Rasa: Sebuah Wacana Seni dan Keindahan dari Plato sampai Derrida*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2001.
- Bates, Kenneth F. *Basic Design: Funk and Wagnalis*. New York, 1975.
- Djelantik, A. A. M. *Estetika: Estetika Sebuah Pengantar, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, 1990.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2001.
- Ghie, The Liang. *Pengantar Filsafat Ilmu*. Yogyakarta : Liberty, 2004.
- Hawkins, Alma. M.Y. *Mencipta Lewat Tari*. Sumanandiyo Hadi. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia, 1990
- Kelby, Scott. *The Digital Photography*. Jakarta : PT Serambi Ilmu Semesta, 2012.
- MADCOMS. *Menguasai Teknik Kolase & Montase pada Photoshop*. Jakarta : Andi Publisher, 2012. Mulyanta, Edi, S. *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta : Andi, 2008.
- Munandar, S.C.U. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : Grasindo, 1985.
- Nardi, Leo. *Diktat Fotografi*. Bandung, 1996.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1976.
- Raharjo, J. Budhy. *Himpunan Materi Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: CV. Yrama, 1986.
- Sachari, Agus. *Estetik Terapan Spirit-Spirit yang Menikam Desain*. Jakarta, 1989.
- Sadra, Nyoman. *Anjing Bali dan Rabies*. Denpasar: Arti Foundation, 2009.
- Soelarko, R.M. *Komposisi Fotografi*, Bandung: PT. Indira, 1978.
- Sudarsana, I.B P. *Ajaran Agama Hindu Makna Upacara Bhuta Yadnya*. Denpasar: Panakom Publishing, 2008.
- Sumardjo, Yakob. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Seni Bandung, 2000.
- Suryahadi, A. Agung. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian, 1994.
- Salim, Peter & Yenny Salim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press, 1991.
- Wiana, I Ketut. *Makna Hari Raya Hindu*. Surabaya : Paramita, 2009.
- Zahar, Iwan. *Catatan Fotografer*. Jakarta : Kreatif Media, 2003.
- Zakia, Richard D. *Perception and Imaging*. Boston : Focal Press, 1997.

Sumber Online

- Berita Dewata : Langkah Eliminasi Paling Efektif Cegah Rabies di Bali. 2015. 29 Juni 2016 dari <http://www.beritadewata.com/bali-update/pemprov/langkah-eliminasi-paling-efektif-cegah-rabies-di-bali>
- Kadisnak : Mengeleminasi Anjing Bukanlah Untuk Pembantaian. 2015. 17 Mei 2016 dari <http://www.suksesinews.com/berita-kadisnak-bali-mengeliminasi-anjing-bukanlah-untuk-pembantaian-.html>
- Liputan6: Bali Gelar Vaksin Rabies Massal Bulan Ini. 2016. 29 Juni 2016 dari <http://www.regional.liputan6.com/read/2479927/bali-gelar-vaksin-rabies-massal-bulan-ini>

DIKOTOMI PARIWISATA BUDAYA DI KUTA DALAM KARYA FOTOGRAFI DOKUMENTER

I KOMANG YORDA GARMITA

Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia
E-mail :garmitayorda@yahoo.com

ABSTRAK

Perkembangan pariwisata di daerah Kuta dari tahun ke tahun tampak semakin pesat sehingga tidak dimungkiri telah menimbulkan berbagai dampak. Timbul dikotomi antara kegiatan budaya lokal dan kegiatan pariwisata, tetapi kondisi tersebut bagi masyarakat Kuta tidak dipertentangkan. Kegiatan budaya lokal dapat berlangsung demikian juga kegiatan pariwisata. Hal tersebut memunculkan ide untuk membuat karya fotografi dengan konsep fotografi dokumenter. Fotografi dokumenter digunakan untuk memvisualisasikan kegiatan budaya lokal dengan kegiatan pariwisata yang di Kuta. Kegiatan yang tampak bertentangan, tetapi bisa bersinergi satu sama lain dalam wilayah yang sama.

Berbagai kegiatan budaya lokal dan kegiatan pariwisata ditampilkan dalam fotografi dokumenter dengan pertimbangan unsur-unsur visual karya fotografi, disesuaikan dengan konsep penciptaan, yaitu fotografi dokumenter. Landasan penciptaan dengan teori estetika untuk mendapatkan hasil karya yang memiliki nilai estetika, baik secara ideasional maupun teknis. Selain itu juga teori perspektif untuk menghasilkan karya dengan komposisi yang menarik. Tahap penciptaan selanjutnya menggunakan tahap eksplorasi, yaitu melakukan pengamatan di seputar wilayah Kuta, tahap improvisasi, yaitu melakukan pemilihan objek pemotretan dan dilanjutkan dengan proses pemotretan, dan tahap pembentukan, yaitu melakukan pemilihan karya dari karya yang sudah dihasilkan. Proses pengolahan pada komputer pasca pemotretan sangat membantu untuk memperoleh karya foto yang lebih berkualitas.

Hasil penciptaan foto dokumenter memvisualisasikan keselarasan dikotomi pariwisata budaya di Kuta, yaitu tidak terjadi perselisihan antara kegiatan budaya lokal dan kegiatan pariwisata di Kuta. Melalui karya fotografi dokumenter mengenai dikotomi pariwisata budaya di Kuta diharapkan masyarakat Kuta mampu menjaga kearifan budaya lokal. Budaya lokal yang dimiliki secara turun menurun dapat bertahan dan beradaptasi dengan segala pengaruh pariwisata.

Kata kunci : *dikotomi, pariwisata budaya, Kuta, dan fotografi dokumenter*

I. PENDAHULUAN

Pada awal tahun enam puluhan Kuta merupakan sebuah desa nelayan yang sepi. Di Kuta terdapat kebun kelapa dan di sepanjang pantai tumbuh semak belukar yaitu pohon pandan dan kaktus besar. Mata pencaharian utama penduduknya adalah menangkap ikan (Sutjipta, 2005:104). Lambat laun ketika arus modernisasi mulai datang ke Bali dan atas saran beberapa pelaku pariwisata maka wilayah Kuta dijadikan sebagai pusat pariwisata di Bali.

Pesatnya perkembangan pariwisata di Kuta tidak menutup kemungkinan masuknya pengaruh budaya luar yang dibawa wisatawan. Namun masyarakat Kuta dapat menerima pengaruh tersebut tanpa mengesampingkan budaya lokal yang sudah dimiliki, yang biasa dilakukan dalam kesehariannya. Dalam pergulatan antara pariwisata dan budaya, tampak beberapa kegiatan pariwisata dengan budaya lokal Kuta mengalami dikotomi budaya, tetapi masyarakat Kuta mampu beradaptasi dengan kebudayaan luar dan tetap bisa berjalan

satu sama lain tanpa adanya pertentangan. Hal tersebut terjadi karena masyarakat Kuta menyadari bahwa pariwisata dan budaya adalah hal yang saling membutuhkan. Pariwisata budaya ibarat pisau bermata dua dalam memanfaatkan warisan budaya sebagai daya tarik wisata. Di satu sisi, pariwisata akan dapat melestarikan warisan budaya tersebut, sedangkan di sisi lain kegiatan pariwisata dapat merusak atau berdampak negatif terhadap warisan budaya itu karena objek tersebut akan dikonsumsi oleh wisatawan (Burns dan Holden 1995:112--113).

Banyak orang berpendapat bahwa perkembangan pariwisata di Desa Kuta yang telah belangsung selama ini dapat menurunkan nilai kesucian suatu kegiatan budaya lokal. Salah satu hal yang mengindikasikan pandangan tersebut, seperti adanya wisatawan berjemur hanya dengan menggunakan bikini di sekitar areal berlangsungnya upacara melasti yang merupakan upacara sakral atau suci bagi keagamaan Hindu. Kondisi tersebut menyebabkan terjadinya dua sudut pandang bagi masyarakat Bali. Dengan kata lain bahwa komponen budaya Bali telah dijadikan komoditas untuk dikonsumsi oleh para wisatawan sehingga menimbulkan kesan komersialisasi budaya (Ardika, 2007:78). Namun menurut I Made Wendra salah seorang tokoh masyarakat Kuta menyatakan bahwa sebagai berikut.

“Agama Hindu bersifat fleksibel karena antara kegiatan pariwisata dan budaya lokal dapat terjalin hubungan yang saling menguntungkan satu sama lain di wilayah Kuta. Kuta sebagai daerah tujuan wisata harus siap menerima perubahan ataupun budaya luar yang dibawa wisatawan akibat perkembangan pariwisata. Dan diupayakan agar pariwisata tidak mengakibatkan terjadinya gesekan satu sama lain. Umat Hindu dalam menjalankan kegiatan keagamaan tidak akan

terpengaruh jika memang berkonsentrasi pasti pikiran hanya akan tertuju pada Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) dan tidak akan terpengaruh oleh aktivitas sekitar” (I Made Wendra, wawancara 26/02/2016).

Berkat konsentrasi tersebut pengaruh perkembangan pariwisata terhadap budaya lokal dapat tetap terkendali, bersinergi dan dipadukan menjadi pariwisata berbasis budaya lokal. Pariwisata budaya dijelaskan oleh Geria (1983:13) dalam bukunya yang berjudul *Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal*. Menurut Geria pariwisata di Bali yang menitikberatkan pada perkembangan segi-segi budaya Bali yang pada dasarnya bersumber pada agama Hindu. Pariwisata budaya adalah salah satu jenis pariwisata yang mengandalkan potensi kebudayaan sebagai daya tarik yang paling dominan dan sekaligus memberikan identitas bagi pengembangan pariwisata.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa budaya lokal yang dimiliki masyarakat di Desa Kuta terbuka lebar menerima pengaruh budaya luar. Hal tersebut membuktikan bahwa keberadaan industri pariwisata di Kuta tidak mengurangi nilai budaya lokal yang dimiliki sejak zaman dahulu. Sebagai pencipta hal ini menjadi tantangan untuk memvisualisasikan dikotomi pariwisata budaya di Kuta melalui fotografi dokumenter, mengingat fotografi dokumenter dapat menyampaikan pesan pencipta melalui karyanya. Fotografi dokumenter adalah suatu media komunikasi visual yang tidak hanya melihat sebuah realitas dari permukaannya, tetapi juga dapat memberi informasi untuk melihat sesuatu lebih dalam.

Media fotografi, khususnya fotografi dokumenter bertujuan agar masyarakat Kuta tetap menjaga budaya lokal yang dimiliki dan mampu beradaptasi dengan setiap perubahan di tengah arus perkembangan pariwisata Kuta. Hal itu di-

maksudkan agar masyarakat luar Kuta tidak beranggapan bahwa terjadi penurunan kualitas terhadap budaya lokal yang dimiliki. Budaya lokal memiliki keunikan yang dicari oleh wisatawan sehingga perkembangan pariwisata diharapkan mampu memberikan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara pariwisata dan kebudayaan lokal Bali agar tetap terjalin hubungan yang serasi. Proses pemotretan dilakukan di seputar wilayah Kuta, dengan memperhatikan pemilihan objek dan background agar memiliki suatu cerita atau pesan yang ingin disampaikan pencipta. Dari segi visualisasi pencipta menerapkan unsur-unsur visual dalam karya fotografi, yaitu komposisi, bentuk, garis, warna, tekstur, dan ruang. Berbagai komposisi diatur agar dapat menampilkan foto yang menarik dengan menerapkan teknik long shoot dan medium shoot. Foto ditampilkan secara tunggal namun masih memiliki benang merah yang sama antara satu foto dan foto yang lainnya.

II. METODE PENCIPTAAN

Metode berasal dari kata Yunani, yaitu *methodos* artinya cara atau jalan (Hasan, 2002:20), sedangkan kata penciptaan berasal dari kata *cipta* yang artinya menyusun sesuatu. Metode penciptaan berarti cara atau tata cara menyusun sesuatu. Secara teoretis, urutan terjadinya sebuah karya seni adalah (1) pengamatan terhadap kualitas, material; (2) penyusunan hasil pengamatan tersebut; dan (3) pemanfaatan susunan tadi untuk mengekspresikan emosi atau perasaan yang dirasakan sebelumnya. Jadi, dalam hal ini seni adalah susunan yang bagus yang dimanfaatkan untuk mengekspresikan suatu perasaan atau emosi tertentu (Soedarso, 1990 : 42).

Dalam kaitannya dengan karya fotografi, metode dan proses penciptaan melingkupi prosedur dan teknik penciptaan yang merupakan penggam-

baran proses langkah-langkah yang dilakukan dalam menciptakan karya fotografi dari awal sampai tahap akhir. Kegiatan mengolah momen estetis atau pengalaman estetis yang ditangkap mata ke dalam karya fotografi memerlukan metode atau tahapan penciptaan agar karya yang tercipta tetap memiliki alur yang jelas. Menurut Alma M. Hawkins (Sumanandiyo, 1990) terdapat tiga tahapan yang menjadi dasar dalam penciptaan karya seni, yaitu eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan eksekusi/pembentukan (*forming*). Eksplorasi adalah proses imajinasi, memikirkan ide yang diwujudkan improvisasi adalah proses penyeleksian eksplorasi dan pembentukan adalah proses akhir karya seni yang sudah mempunyai wujud. Penerapan teori tersebut ke dalam penciptaan fotografi dilakukan dengan menyesuaikan tahapan-tahapan seperti eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan dengan kebutuhan penciptaan karya fotografi dokumenter. Kegiatan mengolah momen estetis atau pengalaman estetis yang ditangkap mata ke dalam karya fotografi memerlukan metode atau tahapan penciptaan agar karya yang tercipta tetap memiliki alur yang jelas. Menurut Alma M. Hawkins (Sumanandiyo, 1990) terdapat tiga tahapan yang menjadi dasar dalam penciptaan karya seni, yaitu eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan eksekusi/pembentukan (*forming*). Eksplorasi adalah proses imajinasi, memikirkan ide yang diwujudkan improvisasi adalah proses penyeleksian eksplorasi dan pembentukan adalah proses akhir karya seni yang sudah mempunyai wujud. Penerapan teori tersebut ke dalam penciptaan fotografi dilakukan dengan menyesuaikan tahapan-tahapan seperti eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan penciptaan karya fotografi dokumenter.

III. PROSES PERWUJUDAN

Perwujudan karya dilakukan menggu-

nakan tiga tahap yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Tahap eksplorasi merupakan tahap yang dialami seorang seniman atau fotografer untuk menampilkan objek stimulus/rangsangan yang menjadi inspirasi karya. Seorang seniman atau fotografer dapat menciptakan karya-karya seni dengan mengamati dan melihat, baik fenomena-fenomena maupun objek-objek di sekitarnya. Respon seorang individu (seniman) terhadap sesuatu di luar dirinya, yakni lingkungan hidupnya berperan sangat penting dalam pembentukan sebuah ide (Wiana, 2010:2).

Dalam tahapan eksplorasi pencipta mengawali dengan mengamati dan melakukan hunting foto di seputar wilayah Kuta. artinya mengamati dan mengabadikan fenomena yang terjadi di sekitar wilayah Kuta, baik aktivitas kepariwisataan maupun budaya. Hal itu dilakukan mengingat Kuta memiliki kontak langsung dengan aktivitas industri pariwisata sehingga muncul ide untuk membuat sebuah karya fotografi dokumenter tentang pariwisata dan budaya di Kuta. Ide tersebut diolah dengan melanjutkan ke tahap pemilihan konsep dengan menetapkan karya lebih kepada fotografi dokumenter. Fotografi dokumenter dipilih karena ingin memvisualisasikan dan mendokumentasikan realita yang terjadi di Kuta terkait dengan aktivitas pariwisata budaya. Ide yang diambil kemudian didukung dengan pengumpulan data, baik dengan cara observasi maupun wawancara.

Tahap ini juga merupakan tahap menggunakan imajinasi dan kreativitas dalam mengolah rasa dengan menentukan lokasi pemotretan, unsur-unsur dalam pemotretan dan teknik yang digunakan hingga sesuai dengan konsep fotografi dokumenter dan mendukung ekspresi seniman dalam berkarya.

Dari keseluruhan tahapan eksplorasi didapatkan judul tentang aktivitas budaya lokal

dan kegiatan pariwisata yang bersinegi di Kuta walaupun terlihat sangat jelas berbeda. Adapun judul yang dipilih adalah “Dikotomi Pariwisata Budaya di Kuta dalam Karya Fotografi Dokumenter”

Dalam tahap improvisasi dilakukan pemilihan objek pemotretan, mulai dari menentukan objek utama, latar belakang, latar depan, pencahayaan, dan komposisi. Tujuan tahapan ini agar dapat dihasilkan foto yang berkualitas.

Selanjutnya menentukan teknik yang akan digunakan. Dalam hal ini digunakan teknik pemotretan (1) *long shoot*, yaitu menyampaikan keadaan objek beraktivitas dengan keluasan suasana lingkungan di mana objek berada tanpa mengurangi makna peristiwa yang ditampilkan dan (2) *medium shoot*, yaitu keseluruhan objek dalam pengadegannya mencerminkan kehidupan normal seperti layaknya kehidupan sehari-hari yang dilakukan manusia (Aditku 2012).

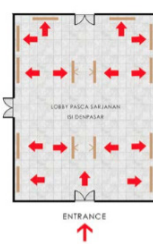
Setelah dilakukan pemilihan objek dan teknik yang digunakan, dilanjutkan dengan proses pemotretan dengan menerapkan teknik-teknik yang sudah ditentukan dan menunggu momen yang tepat. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar diperoleh beberapa foto yang memiliki pesan atau makna yang mendalam sesuai dengan keinginan pencipta. Pemotretan dilakukan berulang-ulang untuk mendapatkan alternatif pilihan foto.

Pada tahap eksekusi atau pembentukan dilakukan pemilihan karya foto-foto yang sudah dihasilkan dari kegiatan hunting foto dan editing foto yang terpilih untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal. Kemudian ditentukan media / bahan yang digunakan untuk mewujudkan karya. Terkait dengan bahan yang digunakan dipilih bahan utama, yaitu media cetak frontlite karena selain warna yang dihasilkan lebih tajam juga bisa dicetak dengan ukuran besar. Berbeda dengan kertas foto

yang lainnya, biasanya hanya bisa dicetak dengan ukuran maksimal satu setengah meter. Selain media cetak tersebut juga digunakan media premium laster dan kanvas standart agar dihasilkan foto yang menarik. Di samping itu pesan yang hendak disampaikan bisa diterima dengan baik oleh penikmat fotonya ataupun oleh masyarakat luas.

IV. WUJUDKARYA

Pada bagian ini dibahas beberapa karya, baik ide, teknik, isi, maupun makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, juga hal-hal teknis lainnya yang terkait dengan penciptaan karya foto dokumenter. Dengan demikian foto dapat dipahami dan diapresiasi kepada masyarakat umum. Melalui sebuah karya fotografi, pencipta berupaya untuk mewujudkan atau memvisualisasikan ide-ide ke dalam karya fotografi dokumenter. Dalam proses penciptaan, diterapkan teknik-teknik dan elemen-elemen visual sehingga melalui karya yang tercipta dapat disampaikan pesan kepada apresian. Terkait dengan hal tersebut, berikut ini disajikan berbagai teknik pengambilan gambar, pengolahan karya, analisis karya, dan pameran karya foto.

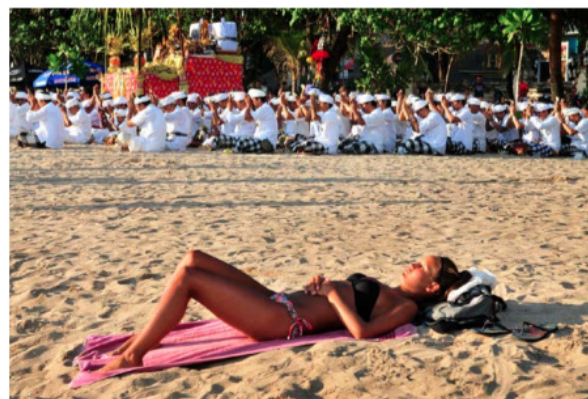


Gambar 1. Lokasi pameran dan denah pemajangan karya
(Sumber : dokumentasi I Komang Yorda Garmita, 2016)

Pameran dilakukan di lobby gedung Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar. Pemilihan tempat tersebut karena ruangnya cukup besar dan tempatnya mudah diakses. Karya foto yang dipamerkan berjumlah tujuh karya. Karya foto ditampilkan dengan cara digantung di dinding. Akan tetapi, juga ada menggunakan stand, agar

penyajian foto terlihat lebih menarik dan variatif sehingga memudahkan apresiasi untuk menikmati dan memahami karya foto yang dipamerkan.

Visualisasi dan analisis karya fotografi



Gambar 2. Karya foto "Tidur dan Doa"

Karya tersebut memperlihatkan bagaimana prosesi persembahyangan sedang berlangsung saat upacara melasti di Pantai Kuta. Sementara itu tepat di sebelah masyarakat yang sedang melakukan persembahyangan ada seorang wisatawan mancanegara yang sedang tidur sambil berjemur dengan mengenakan pakaian bikini. Sehubungan dengan itu, dituntut konsentrasi yang kuat agar pikiran tetap tertuju pada Sang Hyang Widhi Wasa artinya tidak terganggu dengan keadaan di sekitar. Tanpa ada rasa terganggu satu sama lain masyarakat lokal Kuta dan wisatawan bisa melakukan kegiatannya masing-masing dalam satu wilayah yang sama. Sebuah fenomena yang sangat unik karena upacara melasti adalah upacara yang sacral. Namun karena perkembangan pariwisata Kuta mau tidak mau fenomena budaya dan pariwisata yang bersinergi satu sama lain bisa dijumpai di Kuta. Sebenarnya objek foto tersebut sangat bertolak belakang dan merupakan suatu fenomena dikotomi. Artinya di satu sisi masyarakat Kuta harus tetap berkonsentrasi dengan kegiatan budaya lokalnya, namun di sisi lain wisatawan harus tetap bisa menjalankan aktivitasnya di tempat yang sama

meskipun terlihat sangat berbeda. Pesan yang hendak disampaikan dalam karya ini adalah sebagai umat Hindu harus tetap berjuang melawan segala pengaruh perkembangan pariwisata agar kearifan local yang dimiliki tidak hilang.

Untuk mendapatkan wisatawan yang sedang tidur tersebut tepat berada disebelah masyarakat Kuta yang sedang sembahyang pencipta melakukan beberapa kali pemotretan dengan memilih beberapa komposisi untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dari segi ide yaitu bagaimana menampilkan dua aktivitas yang sangat berbeda dalam satu wilayah yang sama, agar foto yang dihasilkan memiliki pesan yang mendalam. Unsur visual pada karya di atas lebih kepada penerapan unsur ruang antara objek utama dan background, selain itu unsur warna juga diperhatikan dalam pemotretan, agar audien yang melihat langsung bisa tertuju pada objek utama. Dalam hal ini pencipta juga menerapkan unsur-unsur visual dalam pembuatan karya fotografi khususnya fotografi dokumenter yaitu kesatuan (*unity*) untuk memvisualisasikan kesatuan atau keseluruhan objek agar memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga foto terlihat lebih menarik. Foto diambil pada sore hari tepat cahaya menerangi bagian depan objek pada foto sehingga keseluruhan mendapat cahaya yang tepat. Pemotretan menggunakan teknik medium shot untuk mendapatkan komposisi yang tepat memperlihatkan bagaimana keadaan sekitar. Penggunaan speed 1/160 dan diafragma f/8 agar foreground sedikit blur namun tiak kehilangan bentuk aslinya dan objek utama terlihat jelas. Foto dibagi dalam dua ruang sehingga komposisinya terlihat seimbang. Tahap selanjutnya dilakukan pengolahan data foto digital menggunakan software Adobe Photoshop CS 3 dengan menaikkan kontras dan level pada gambar.



Gambar 3. Karya foto “Di Tengah Keramaian”

Upacara melasti atau melelasi dapat didefinisikan sebagai kegiatan menghanyutkan kotoran alam menggunakan air kehidupan. Dalam kepercayaan Hindu, sumber air seperti danau dan laut dianggap sebagai asal tirta amerta atau air kehidupan. Sehubungan dengan itulah, upacara melasti selalu diadakan di tempat-tempat khusus, seperti tepi pantai atau tepi danau. Karya foto di atas menampilkan bagaimana saat prosesi upacara melasti berlangsung di Pantai Kuta disaksikan oleh banyak wisatawan yang sedang mengunjungi Pantai Kuta. Bagi wisatawan Pantai Kuta merupakan salah satu tempat yang wajib dikunjungi jika datang ke Bali. Di samping itu suatu keberuntungan jika sekaligus dapat menyaksikan keindahan pantai Kuta dengan kegiatan masyarakat local, yaitu upacara melasti yang dilakukan masyarakat Bali khususnya Kuta setiap tahunnya. Dari banyaknya wisatawan yang menyaksikan upacara melasti yang sedang berlangsung sehingga terlihat adanya penurunan nilai dalam upacara melasti di Kuta. dikatakan demikian karena terdapat kerumunan wisatawan yang banyak, tetapi beginilah kenyataannya antara masyarakat Kuta dan wisatawan tetap bisa menjalankan aktivitasnya masing-masing dalam satu wilayah yang sama tanpa ada pertentangan satu sama lain meskipun sangat terlihat berbeda. Pesan yang hendak disampaikan dalam karya ini adalah penyelenggara pariwisata dapat

menghormati atau menyeimbangkan setiap kegiatan budaya lokal yang dilakukan masyarakat Kuta dengan kegiatan kepariwisataan, agar tidak terjadi penurunan kualitas atau melunturnya kesakralan suatu upacara keagamaan.

Adapun kerumitan (*complexity*) dalam pemotretan foto diatas yaitu cepatnya momen, dan pencahayaan yang sedikit redup sehingga pencahayaan foto yang dihasilkan menjadi sedikit datar. Pemotretan dilakukan dengan komposisi bird eyes view untuk mendapatkan nilai estetika dari objek yang ada pada foto yaitu menampilkan upacara melasti ditengah kerumunan wisatawan yang mengunjungi Pantai Kuta, keterkaitan keseluruhan objek membuat pesan yang hendak disampaikan bisa diterima dengan baik. Unsur visual dalam karya foto diatas yaitu unsur warna pada objek utama sehingga focus of interest para penikmatnya tidak kemana-mana hanya tertuju pada objek utama. Selain unsur warna juga terlihat adanya tekstur yang membentuk objek foto jika terlihat dari kejauhan. Foto di ambil secara horizontal dengan menggunakan komposisi arah gerak agar dapat menampilkan foto secara keseluruhan. Saat pemotretan pencipta naik ke salah satu bangunan yang ada di Pantai Kuta untuk mendapatkan hasil foto yang diinginkan. Pemotretan menggunakan teknik long shoot agar mendapatkan foto dengan komposisi yang tepat dan momen yang pas sehingga foto terlihat lebih menarik. Kemudian dilakukan sedikit dodging dan burning pada proses editing untuk menerangkan bagian yang agak sedikit gelap ataupun menggelapkan bagian foto yang terlalu terang.

Karya selanjutnya (gambar 4) menampilkan pelinggih (*penunggun karang*) yang bagi orang Bali berfungsi sebagai penjagaan secara niskala dari gangguan yang bersifat negatif dengan seorang yang sedang melakukan persembahyangan atau mebanten. Dalam foto ini penunggun karang yang



Gambar 4. Karya foto "Dalam Perbedaan"

di depan pekarangan bersanding dengan poster kontroversial dengan gambar pakaian khas wanita mancanegara yang biasa digunakan oleh wisatawan, yaitu bikini. Karena berkembangnya pariwisata di Kuta tidak dapat dimungkiri pelinggih di Bali yang bersifat sakral atau tempat yang biasa di puja umatnya bisa berada berdampingan dengan iklan bikini yang notabene bersifat porno di mata masyarakat. Tanpa ada rasa terganggu dengan keadaan sekitar, proses persembahyangan tetap khusyuk dilakukan. Dikotomi pariwisata dalam foto ini menggambarkan tantangan masyarakat Bali, khususnya Kuta untuk bertahan dengan budaya yang dimiliki dari serbuan segala efek perkembangan pariwisata. Tujuannya agar tidak terlihat ada penurunan norma-norma dalam kegiatan budaya lokal yang dilakukan setiap hari. Pesan yang hendak disampaikan dalam karya di atas yaitu segala pengaruh pariwisata harus dapat diterima tanpa mengesampingkan budaya lokal yang dimiliki agar identitas Bali sebagai pariwisata yang berbasis budaya tidak hilang.

Foto diatas dibagi kedalam dua ruang, dalam hal ini keduanya saling berinteraksi antara yang satu dan yang lainnya, yang menyebabkan adanya hubungan-hubungan ruang dalam suatu susunan. Iklan bikini sebagai tanda perkembangan pariwisata di Kuta, dan pelinggih sebagai identitas Bali yang masih tetap dipertahankan sampai sekarang ini, walaupun terlihat sangat berbeda

tapi kedua objek tersebut bisa berada dalam satu wilayah yang sama. Pada karya foto di atas, keseimbangan diaplikasikan pada dua sisi yang berbeda, yaitu antara kegiatan budaya lokal dan perkembangan pariwisata. Pada foto di atas digunakan sudut pengambilan eyes level view dengan menggunakan lensa Nikon 17-55 mm. Pemotretan menggunakan teknik medium shoot untuk mendapatkan bagian foto yang ingin ditampilkan pencipta. Pada saat pemotretan cahaya matahari berada di atas objek utama sehingga secara keseluruhan objek foto tampak jelas. Bentuk objek utama terlihat dengan jelas karena didukung warna background yang berbeda. Objek utama sengaja diletakkan di sebelah kiri agar dapat ditampilkan background yang diinginkan, sehingga foto terlihat menarik dan pesan yang hendak disampaikan bisa diterima dengan baik. Adapun pengolahan gambar dilakukan pada software Adobe Photoshop CS 3 dengan hanya sebatas koreksi level dan kontras, selanjutnya dilakukan dodging untuk menerangi bagian foto yang tidak terkena cahaya agar terlihat lebih jelas dan hasil akhir pencipta melakukan cropping pada foto.



Gambar 5. Karya foto “Pergerakan Budaya”

Pada karya foto di atas ditampilkan iring-iringan upacara melasti di Kuta, tepat dengan background salah satu restoran China dengan papan nama dengan menggunakan huruf khas negara China. Terlihat seperti suasana melasti bukan

sedang berlangsung di Kuta melainkan di negeri yang berjuluk tirai bambu tersebut. Perkembangan pariwisata di Kuta membuat tata ruang di Kuta sudah banyak berubah tidak terkecuali budayanya masih kental. Walaupun modernisasi menerjang Kuta dengan segala perbedaan dan pengaruh budaya luar yang dibawa oleh wisatawan, masyarakat Kuta tetap menjaga dan melaksanakan ritual keagamaan sama seperti yang dilakukan masyarakat di Bali lainnya, dengan khusus tanpa saling mengesampingkan satu sama lain. Meskipun sangat terlihat bertolak belakang dengan keadaan sekitar karena adanya fasilitas pendukung kepariwisataan, aktivitas budaya lokal tetap hikmad dilakukan oleh masyarakat Kuta. Dalam hal ini pesan yang hendak disampaikan yaitu seharusnya setiap bangunan atau segala pendukung fasilitas kepariwisataan yang ada di Kuta sebaiknya tetap menampilkan sisi kebalikannya, agar identitas Bali, khususnya Kuta, yaitu pariwisata berbasis budaya tidak hilang akibat pengaruh pariwisata.

Pada karya foto diatas, kesungguhan (*Intensity*) yang ditampilkan berupa momen yang benar-benar menampilkan realita yang terjadi di Kuta. yaitu bagaimana prosesi ritual melasti yang harus melewati berbagai sarana pendukung kepariwisataan, dengan demikian para penikmat foto dapat mengerti dan merasakan pesan apa yang ingin disampaikan oleh pencipta. Tulisan China pada objek foto sebagai tanda salah satu perkembangan pariwisata di Kuta yang sangat signifikan, sementara iring-iringan masyarakat Kuta yang melakukan upacara melasti sebagai tanda salah satu budaya lokal yang masih bertahan di tengah perkembangan pariwisata Kuta. Unsur warna sebagai usaha untuk memberikan penekanan dan penonjolan pada karya agar objek utama menjadi jelas dan foto menjadi lebih hidup. Perbedaan antara objek utama dan background terlihat jelas karena objek uta-

ma berwarna putih atau cerah, sehingga mata yang melihat bisa langsung tertuju pada objek utama. Untuk mendapatkan foto ini pencipta menunggu momen iring-iringan upacara melasti tepat melintas di depan retsoran tersebut dengan menggunakan komposisi eyes level view sehingga suasana objek terlihat nyata seperti pandangan dari mata pencipta. Foto menggunakan tehnik slow speed dengan menggunakan speed 1/25 agar efek gerak dari objek bisa terlihat, tetapi bentuk dari objek utama masih terlihat. Pemotretan dilakukan pada malam hari agar warna yang dihasilkan antara objek utama dan background terlihat perbedaannya. Pengolahan secara digital pada peranti lunak (software) Adobe Photoshop CS 3, dengan mengatur levels dan sedikit menaikkan kontras pada foto.



Gambar 6. Karya foto "Tradisional dan Modern"

Karya foto di atas menampilkan seorang ibu dan anak yang sedang merapikan pakaian adat anaknya tepat di depan toko bikini. Foto di atas menunjukkan bagaimana pakaian tradisional Bali masih bisa dibanggakan dan dipertahankan oleh wanita khususnya yang berada di Kuta, walaupun sedikit mengalami modifikasi karena perkembangan zaman, tidak melepas norma kesopanan. Terus berkembangnya pariwisata Kuta membuat banyak toko penyedia segala kebutuhan wisatawan. salah satu di antaranya adalah toko penjual bikini. Gaya hidup modern yang dibawa wisatawan ke Bali,

khususnya ke Kuta akan banyak berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat lokal Kuta, terutama dari segi cara berpakaian. Bagi anak-anak ini dapat berdampak negatif, karena dapat mengurangi nilai kesopanan dalam berpakaian. Oleh karena itu menuntut orang tua untuk dapat menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini kepada anaknya. Hal itu penting karena daerah Kuta akan terus mengalami perubahan ataupun perkembangan akibat pariwisata. Meskipun sangat jelas terlihat berbeda antara pakaian adat Bali dan bikini, masyarakat Kuta dapat menerima segala pengaruh tersebut tanpa adanya pertentangan satu sama lain. Pesan yang hendak disampaikan melalui karya di atas adalah dapat beradaptasi dengan setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan pariwisata.

Dalam hal ini fotografer memiliki peran sangat penting dalam pemilihan teknik yang digunakan dalam pemotretan. Estetika pada tataran technical pada fotografi meliputi hal-hal yang berkaitan dengan teknis pengambilan gambar sebuah foto. Seperti pada foto diatas pencipta menggunakan teknik slow speed untuk menampilkan bagaimana keadaan yang sebenarnya pada foto, objek utama sengaja ditempatkan di tengah-tengah agar suasana di sekitar objek yang ingin ditampilkan pencipta bisa didapatkan sehingga foto terlihat lebih menarik. Pusat perhatian menjadi tertuju pada objek utama yang berada di tengah-tengah. Suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen lain bertebaran dan ikut membantu sehingga yang difokuskan menonjol, tetapi tidak lepas dengan lingkungannya. Sudut pengambilan gambar yang digunakan oleh pencipta adalah *frog eyes view*. Foto diambil hanya dengan memanfaatkan cahaya matahari yang pada saat itu sedikit mendung sehingga dimungkinkan untuk diterapkan tehnik slow speed. Kesulitan saat pemotretan tidak adanya tripod dalam membantu penerapan tehnik slow

speed yang diinginkan sehingga pencipta menggunakan tas untuk membantu menopang kamera agar tidak goyang dan objek utama menjadi lebih tajam. Setelah mendapatkan foto yang diinginkan pencipta melakukan proses editing dengan mengatur levels dan kontras pada foto kemudian sedikit *cropping* agar foto terlihat lebih menarik.



Gambar 7. Karya foto “Numpang Lewat”

Bagi wisatawan budaya Bali adalah hal yang unik dan menarik yang dicari jika berlibur ke Bali, seperti pada foto di atas wisatawan sedang santai menyaksikan masyarakat lokal yang menuju pantai untuk melakukan upacara melasti. Upacara melasti bisa dibilang upacara yang sakral atau suci bagi keagamaan Hindu, namun karena perkembangan pariwisata Kuta, wisatawan bebas berada di atas masyarakat lokal yang hendak melakukan ritual upacara melasti dengan membawa banten atau sesajen yang hendak dipersembahkan saat upacara melasti berlangsung ataupun digunakan untuk melakukan persembahyangan. Sehingga dalam hal ini muncul kesan yang tidak sopan wisatawan terhadap masyarakat lokal yang melakukan upacara melasti. Pihak penyelenggara pariwisata seharusnya dapat menyesuaikan setiap kegiatan yang dilakukan masyarakat lokal dengan kegiatan wisatawan agar tidak terjadi penurunan kualitas atau melunturnya nilai-nilai suatu kebudayaan lokal yang biasa dilakukan oleh masyarakat Kuta dan

tetap terlihat bersinergi meskipun sangat jelas berbeda. Pesan yang ingin disampaikan pada karya di atas yaitu agar tidak muncul kesan komersialisasi budaya lokal di tengah perkembangan pariwisata, karena kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai atau norma-norma budaya lokal Bali

Penerapan garis yang ada dalam foto membuat objek utama dengan background lebih jelas terlihat dan mata yang melihat bisa langsung tertuju pada objek utama. Garis merupakan salah satu unsur penting, karena dengan garis dapat ditentukan suatu bidang dan bentuk. Seperti pada karya di atas garis dapat membagi bidang antara objek utama dan background. Selain itu unsur warna putih pada objek utama membuat objek utama terlihat jelas. Dalam karya foto di atas kesatuan diwujudkan dengan perorganisasian unsur-unsur visual seperti manusia (masyarakat lokal), wisatawan, dan objek pendukung lainnya. Oleh karena itu, tercipta kesatuan yang memiliki nilai estetis yang baik dan pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik. Pemotretan dilakukan pada saat menjelang sore hari, yaitu pencipta menggunakan bukaan diafragma $f/8$ dan shutter speed $1/320$. Untuk mendapatkan foto ini pencipta menunggu momen masyarakat lokal Kuta melintas dibawah wisatawan yang sedang berada di areal hotel untuk menyaksikan upacara melasti berlangsung. Foto diambil menggunakan komposisi *eyes level view* sehingga suasana objek terlihat nyata seperti pandangan dari mata pencipta. *Shutter speed* yang tinggi juga diperlukan dalam pemotretan pada karya foto ini karena objek utama terus bergerak. Foto yang dihasilkan oleh kamera lalu diolah menggunakan software Adobe Photoshop CS 3. Proses pengolahan gambar hanya sebatas menaikkan kontras dan *levels* pada gambar.



Gambar 8. Karya foto "Tenang dalam Doa"

Karya foto di atas yang berjudul "Tenang dalam Doa". Foto ini menampilkan seorang penjaga salah satu restoran di Kuta sedang melakukan persembahyangan sebelum memulai pekerjaannya agar diberikan kelancaran. Sementara itu tepat di sekelilingnya ada wisatawan yang sedang menikmati hidangan restoran. Selain itu, ada juga seorang DJ yang sedang asyik melantunkan musik untuk membuat suasana malam semakin semarak. Tanpa ada rasa saling mengganggu satu sama lain semua aktivitas, baik kegiatan budaya lokal maupun pariwisata bisa tetap berjalan meskipun terlihat sangat jelas berbeda. Kepercayaan orang Bali yaitu sebelum memulai sesuatu harus di mulai dengan berdoa agar sesuatu yang dikehendaki bisa tercapai dan bisa berjalan dengan lancar. Dentuman musik dan ramainya wisatawan tidak mengurangi kekhusyukan pegawai restoran tersebut untuk melakukan persembahyangan. Hal itu terjadi karena dari kerasnya dentuman musik dan ramainya wisatawan ia bisa hidup. Artinya sebagian besar penghasilan masyarakat Bali khususnya Kuta bergantung pada sektor pariwisata. Pesan yang hendak disampaikan melalui karya ini yaitu bagaimana menjaga kearifan budaya lokal yang dimiliki ditengah arus perkembangan pariwisata, bagaimanapun situasinya.

Estetika secara ideational dalam karya di atas ditinjau dari bagaimana pencipta menemukan suatu ide dan mengungkapkannya dalam bentuk

karya foto. Ide dan konsep tersebut dapat dikembangkan dan ditindaklanjuti agar menghasilkan suatu karya yang memiliki nilai estetika dengan memanfaatkan objek yang berada di sekitar objek utama. Pada karya foto pencipta di atas, keseimbangan diaplikasikan pada dua sisi yang berbeda, membagi menjadi dua ruang, menempatkan objek utama disebelah kanan dan objek pendukung disebelah kiri. Saat pemotretan objek utama terkena sinar dari lampu kendaraan yang melintas disekitar restoran, sehingga objek utama mendapatkan cahaya yang tepat dan focus of interest yang melihat dapat langsung tertuju pada objek utama. Foto diambil dengan diafragma bukaan besar yaitu $f/2.8$. Penggunaan $f/2.8$ dikarenakan pencipta tidak menggunakan flash atau cahaya tambahan saat pemotretan, hanya memanfaatkan cahaya dari sekitar objek foto. Kondisi yang minim cahaya membuat pencipta sedikit kesulitan dalam melakukan proses pemotretan. Namun karena didukung dengan bukaan lensa yang lebar hal tersebut bisa diatasi meski foto yang dihasilkan sedikit under exposure. Tahap selanjutnya pencipta melakukan proses editing dengan software Adobe Photoshop CS 3 dengan sedikit mengatur levels dan menaikkan brightness dan kontras agar foto terlihat lebih terang dan menarik.

V. KESIMPULAN

Untuk memvisualisasikan dikotomi pariwisata budaya di Kuta. Berawal dari fenomena antara kegiatan budaya lokal dan kegiatan pariwisata yang bersinergi satu sama lain. Berdasarkan fenomena tersebut muncul ide untuk membuat karya fotografi tentang fenomena yang terjadi di Kuta. Ide tersebut diolah dengan melanjutkan ke tahap pemilihan konsep dengan menetapkan karya lebih kepada fotografi dokumenter. Fotografi dokumenter dipilih karena ingin memvisualisasikan

sebuah realita yang terjadi di Kuta. Ide yang diambil kemudian didukung dengan pengumpulan data, baik melalui observasi maupun wawancara. Selanjutnya memikirkan pemilihan objek dan background agar foto bisa menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pencipta. Kemudian dilakukan eksperimen, yaitu melakukan pemotretan berulang kali pada beberapa foto agar mendapatkan karya yang sesuai dengan keinginan pencipta. Melalui fotografi dokumenter tentang dikotomi pariwisata budaya di Kuta diharapkan masyarakat Kuta mampu menjaga budaya lokal yang dimiliki di Kuta di tengah berkembangnya pariwisata beserta segala pengaruhnya.

Adapun pesan-pesan yang bisa disampaikan melalui dikotomi pariwisata budaya di Kuta, yaitu masyarakat Kuta tetap menjaga budaya lokal yang dimiliki dan mampu beradaptasi dengan setiap perubahan di tengah arus perkembangan pariwisata Kuta. Di pihak lain masyarakat luar Kuta tidak beranggapan bahwa terjadinya penurunan kualitas terhadap budaya lokal yang dimiliki. Hal itu penting karena budaya lokal yang dimiliki merupakan sesuatu yang dicari oleh wisatawan sehingga perkembangan pariwisata diharapkan mampu memberikan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara penyelenggara pariwisata dan kebudayaan lokal Bali agar tetap terjalin hubungan yang baik. Selain itu juga untuk mengetahui teknik-teknik yang tepat digunakan dalam memvisualisasikan karya foto dikotomi pariwisata budaya di Kuta melalui fotografi dokumenter.

VI. DAFTAR RUKUN

Ardika, I Wayan. *Pusaka Budaya dan Pariwisata*. Denpasar: Pustaka Larasan, 2007.

Burns, P.M and A. Holden. *Tourism a New Perspective*. London: Prentice Hall, 1995.

Geria. *Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal*. Denpasar. Program Studi Magister Kajian Pariwisata, Program Pascasarjana Universitas Udayana, 1983.

Hawkins, Alma M. Y, Sumandiyo Hadi. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 1990.

Sutjipta, Nyoman. *Pariwisata Revolusi di Pulau Dewata*. Denpasar : Penerbit Universitas Udayana, 2005.

Soedarso Sp. *Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Denpasar: Saku Dayar Sana, 1988.

Sumber Online

Wiana, Winwin. 2010. Dasar Seni dan Desain. 3 Mei 2016. [file.upi.edu<http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/1971_01101998022-WINWIN_WIANA/DASAR_SENI_DAN_DESAIN_.pdf>](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/1971_01101998022-WINWIN_WIANA/DASAR_SENI_DAN_DESAIN_.pdf)

Tehnik Pengambilan Gambar. 2012. 15 Mei 2016. <http://lensafotografi.com/teknik-pengambilan-gambar/>

WAVE SEBAGAI KONSEP METAFORA PADA PERANCANGAN OBJEK *BEACH CHAPEL* SAWANGAN

Hence Sahusilawane, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja.

Program Studi Seni (S2), Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar, Bali, Indonesia.

Email: hencesahusilawane@yahoo.com

Abstrak

Pernikahan pada umumnya merupakan upacara pengikatan janji nikah yang dilaksanakan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan secara adat, agama, dan hukum. Pernikahan didokumentasi secara tertulis sebagai tanda bukti telah melangsungkan pernikahan secara resmi. Aktivitas yang terjadi juga beragam, tidak hanya pada kegiatan upacara pernikahan saja tetapi juga ada kegiatan lain seperti resepsi dan bulan madu. Pernikahan saat ini tidak hanya dilaksanakan di tempat ibadah tetapi dapat diselenggarakan di tempat lain. Kapel (Chapel) merupakan salah satu fasilitas dibangun untuk memwadhahi upacara pernikahan dengan cara yang berbeda, sehingga peristiwa yang spesial tersebut memiliki kenangan tersendiri. Bali telah menjadi destinasi yang diminati para wisatawan sebagai tempat ideal untuk menyelenggarakan pernikahan karena keindahan alamnya, pilihan *venue outdoor* dan *indoor* dengan fasilitas penunjang lengkap yang dirancang dengan berbagai pilihan gaya arsitektur dan interior yang unik.

Berarsitektur berarti berbahasa ruang, maksudnya adalah suatu rancangan harus mampu mengomunikasikan fungsi dan wadah karya serta dapat diwujudkan dalam suatu keindahan bentuk dan seni. Gelombang ombak menjadi ide penciptaan dalam merancang Beach Chapel dikarenakan lokasi perancangan yang berada di pinggir pantai di kawasan Banjar Sawangan, Nusa Dua. Juga menjadi bahasa dan konsep metafora baik pada perancangan bentuk bangunan maupun interior. Bentuk gelombang diaplikasikan pada konsep perancangan di dalam kawasan ini, seperti perancangan zonasi, entrance, sirkulasi, *landscape*, estetika, dan elemen pembentuk ruang. Selain fungsi estetika, bentuk gelombang juga berfungsi sebagai akustik dalam ruangan sehingga menimbulkan efek psikis dan emosional yang baik bagi pendengarnya. Bentuk ini sangat cocok digunakan pada perancangan Beach Chapel karena kebanyakan chapel yang telah dibangun di Bali memiliki kualitas akustik yang kurang baik, bergema, dan tidak maksimal. Selain itu gelombang atau wave juga memiliki makna kiasan / konotasi (*intangible metaphor*) yang dapat diartikan sebagai pengaruh / efek / populer. Makna kiasan / konotasi ini diaplikasikan dalam perancangan beach chapel dengan penggunaan bahan material bekas yang bersifat natural, yang saat ini sedang populer, baik dalam dunia perancangan desain arsitektur maupun desain interior.

Dengan diwujudkannya wave sebagai konsep metafora pada perancangan objek *Beach Chapel* Sawangan diharapkan dapat memunculkan ide bagi para perancang dalam dunia arsitek dan interior untuk menghasilkan karya desain yang baru dan kreatif dengan bentuk gelombang. Selain itu juga menggunakan material bekas yang masih layak digunakan tanpa mengurangi aspek kekuatan bangunan itu sendiri.

Kata kunci: *arsitektur, interior, ruang, wave, metafora*

PENDAHULUAN

Wave atau gelombang merupakan salah satu bentuk garis dalam dunia desain. Garis sebagai bentuk mengandung arti yang lebih banyak dari titik karena dengan bentuknya sendiri garis dapat memberikan kesan tertentu pada pengamat. Garis yang lurus memberikan kesan kaku, pasti, dan keras. Garis lengkung berkesan luwes dan lemah lembut. Kesan yang diciptakan juga bergantung pada ukuran, tebal tipis dan penempatannya terhadap garis yang lain. Garis dalam keabstraksian memiliki tekanan tertentu terhadap perasaan inteligensia manusia. Garis dapat mengarahkan pergerakan, mengarahkan pandangan, ciri batas, dan menegaskan pola. Dalam desain arsitektur dan interior ditemukan banyak garis lengkung seperti pada elemen pembentuk ruang. Ekspresi yang ditimbulkan oleh garis lengkung ini adalah memberikan kesan lebih akrab dan romantis. Terdapat banyak variasi garis lengkung, seperti lengkung ke atas, lengkung ke bawah, dan lengkung berombak. Kombinasi garis-garis lengkung akan menciptakan suasana keceriaan dan kegembiraan.

Menurut Sadjiman Ebdy (2005 : 80), karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis. Contohnya garis lengkung meliputi lengkung menggapung, lengkung kubah, dan lengkung busur. Hal itu mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, dan balon. Disamping itu juga memberikan karakter ringan dan dinamis, kuat yang melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan. Garis “S” merupakan garis lengkung ganda yang merupakan garis terindah di antara semua garis atau garis lemah gemulai (*grace*), mengasosiasikan ombak, suara yang merambat melalui udara (akustik), pohon tertiuip angin, atau gerakan lincah anak/hewan. Hal tersebut memberikan karakter indah, dinamis, luwes yang melambangkan keindahan, kedinamisan, dan keluwesan.

Konsep perancangan yang menggunakan *wave* sebagai konsep metafora, baik pada bentuk bangunan maupun interiornya, juga dengan memanfaatkan beberapa material yang bersifat natural yang diaplikasikan ke dalam ruangan tersebut. Hal itu tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga dapat digunakan sebagai fungsi akustik dalam interiornya. Konsep metafora yang merupakan gaya bahasa sering digunakan dalam dunia arsitektur dan interior. Metafora merupakan gaya bahasa yang umum dipakai dalam percakapan untuk membandingkan kesamaan sifat suatu objek dengan sifat yang lain. Gaya bahasa ini juga digunakan dalam arsitektur dan interior karena arsitektur dan interior juga merupakan sebuah bahasa (Keraf, 2006:139). Pendekatan metafora ini digunakan oleh perancang untuk menyampaikan maksud perancangan, baik kepada pengguna maupun orang lain. Pendekatan metafora merupakan sebuah proses pemikiran yang arsitektural. Artinya, melalui pengejawantahan desain, konsep tersebut ‘dipindahkan’ ke dalam ruang tiga dimensi. Dalam hal ini tekstur, bentuk, dan warna dirancang untuk menghasilkan kualitas karya desain yang unik.

Metafora arsitektur sudah biasa dilakukan pada desain fisik bangunan. Ini dibuktikan oleh Tadao Ando dalam karyanya *Church of The Water* dan *Church of The Light*. Konsep metaforik yang dilakukan berangkat dari ide ‘diam dan merenung’ sehingga desain karya arsitekturnya mengekspresikan ketenangan, kesederhanaan, harmonisasi dengan alam, dan ketenteraman. Konsep image metaphor digunakan untuk memetakan kesan sifat yang abstrak (*intangible metaphor*) dalam kesan bangunan gereja (Francesco Dal Co, 1995). Kasus serupa dilakukan Frank O. Gehry dalam karyanya Guggenheim Museum di Bilbao, Spanyol. Image metaphor-nya menggunakan ide bentuk visual ‘ikan’ dan ide suasana ‘hiruk pikuk’ untuk meng-

hasilkan karya museum (*combined metaphor*). Metafora dalam arsitektur ini telah dilakukan banyak arsitek di dunia untuk menghasilkan desain fisik bangunan, seperti Sydney Opera House karya Jorn Utzon (diprakarsai ide layar perahu nelayan Skandinavia), Albuquerque Blood Bank karya Antoine Predock (berangkat dari ide tentang bank darah pada lokasi Rio Grande yang memerah oleh terbenamnya matahari), dan karya arsitektur lainnya.

Arsitektur dan interior tidak hanya sebatas bentuk dan fungsi, tetapi juga seni. Artinya arsitektur dan interior tidak bisa dibatasi oleh titik, garis, dan bidang tetapi bisa berkembang menjadi sebuah keindahan seni yang bersumber dari nilai-nilai budaya, moral, kehidupan, sejarah, dan lainnya. Berarsitektur berarti berbahasa manusia, maksudnya adalah suatu rancangan harus mampu mengomunikasikan fungsi dan wadah karya itu sendiri. Hal itu dapat diwujudkan dalam suatu keindahan bentuk dan seni. Menurut Mangunwijaya (*Wastu Citra*, 198:302), keindahan adalah pancaran kebenaran. Intinya estetika dalam arsitektur dan interior yang tertuang dalam bangunan haruslah kontekstual dan komunikatif. Kontekstual berarti memenuhi hakikatnya sebagai wadah dan fungsi, sedangkan komunikatif berarti memenuhi unsur seni dan keindahan sehingga mencerminkan fungsi. Konsep wave memiliki makna metafora pada perancangan Beach Chapel. Pertama, wave memiliki makna bentuk gelombang atau ombak pantai yang langsung diaplikasikan ke dalam unsur-unsur pembentuk ruang, seperti dinding dan plafon, menggunakan material kayu bergelombang (*tangible metaphor*). Gelombang merupakan bentuk garis tidak lurus/linier yang tampak dinamis dan tidak terkesan kaku. Secara visual terlihat tidak seimbang, tidak tegas, dan tidak kokoh, tetapi dapat beradaptasi dengan kondisi lapangan

atau site yang berbeda-beda. Bentuk ini sangat cocok diterapkan pada area atau bentuk permukaan tanah di kawasan Sawangan, Nusa Dua yang berbukit dan lokasi perancangan yang berada tepat di pinggir pantai. Selain berfungsi sebagai estetika, bentuk gelombang juga dapat berfungsi sebagai akustik untuk meredam kebisingan dan menyebarkan suara ke segala arah di dalam ruangan tersebut sehingga menimbulkan efek psikis dan emosional yang baik bagi pendengarnya. Bentuk ini sangat cocok digunakan pada perancangan *Beach Chapel* karena kebanyakan *chapel* yang telah dibangun di Bali memiliki kualitas akustik yang kurang baik, bergema, dan tidak maksimal. Kedua, wave memiliki makna kiasan/konotasi (*intangible metaphor*) dapat diartikan sebagai 'pengaruh/efek/populer'. Maksud dari pengertian kedua, yaitu sebuah gagasan pada perancangan objek ini dengan mengaplikasikan bahan material bekas yang saat ini sedang populer digunakan dan disepakati sebagai salah satu cara untuk melaksanakan suatu pola pembangunan baru atau konsep pembangunan berkelanjutan. Sampai dengan saat ini sudah banyak informasi tentang potensi material bekas sebagai material pengganti dalam perancangan bangunan dan interior.

Pariwisata menjadi sektor yang paling pesat berkembang di Bali. Berbagai sarana penunjang akomodasi untuk mendukung sektor tersebut juga semakin berkembang. Salah satu sarana penunjang yang sangat berpotensi untuk dikembangkan adalah chapel. Terbukti dengan mulai berkembangnya pembangunan wedding chapel dan telah dibangun di beberapa lokasi di Bali, seperti *Blue Moon* yang berlokasi di Kampial Nusa Dua, *Wiwaha Chapel* yang berada dalam kawasan Grand Nikko Hotel Sawangan, *Cloud Nine Chapel* yang berada dalam kawasan St. Regis Bali Resort Sawangan, *Infinity Chapel* yang berada dalam kawasan *The Conrad*

Hotel Tanjung Benoa, Blue Point Chapel yang berlokasi di Uluwatu, The Ritual Chapel yang berlokasi di Suluban, Diamond Chapel yang berlokasi di Sanur, Noah Chapel yang berlokasi di Jimbaran, dan lainnya. Semua memiliki seni, gaya arsitekur, dan interior yang berbeda.

Saat ini Bali tidak hanya merupakan tujuan wisata dan berbulan madu. Akan tetapi, pulau dewata juga dapat menjadi destinasi untuk melangsungkan acara pernikahan. Bali banyak dilirik oleh para wisatawan, baik domestik maupun internasional sebagai tempat yang ideal untuk menyelenggarakan pernikahan karena keindahan alamnya yang memukau, pilihan venue outdoor dan indoor yang beragam, dan berbagai kawasan wisata serta pilihan akomodasi yang lengkap untuk bulan madu. Golongan masyarakat yang akan menikah juga beragam, mulai dari pejabat, artis, hingga kaum ekspatriat. Pernikahan merupakan salah satu siklus kehidupan yang penting bagi manusia. Pernikahan adalah perkawinan atau perjanjian antara laki-laki dengan perempuan secara resmi. Pernikahan memiliki makna yang umum dan luas serta kompleks yang terjadi pada setiap manusia dengan mengikuti aturan yang ada pada suatu daerah. Karena meski pada intinya merupakan cara untuk menyatukan dua insan dengan tujuan tertentu, pada hakikatnya pernikahan merupakan salah satu kebiasaan atau upacara pengikatan janji nikah yang dirayakan atau dilaksanakan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan secara adat, agama, dan hukum. Terjadinya pernikahan memiliki banyak ragam dan variasi menurut tradisi suku bangsa, agama, budaya, maupun kelas sosial yang berkaitan dengan aturan atau hukum agama atau hukum secara umum.

Selain berlandaskan pada kebiasaan yang terjadi, secara hukum dan agama, pernikahan yang terjadi pada dua insan yang berbeda akan didoku-

mentasikan secara tertulis sebagai tanda bukti resmi kalau antara pria dan wanita sudah dilangsungkan pernikahan secara resmi. Kapel (Chapel) pernikahan dibangun untuk mewadahi upacara dan resepsi pernikahan dengan cara yang berbeda, sehingga peristiwa yang spesial tersebut memiliki kenangan tersendiri untuk kedua mempelai. Upacara pernikahan dapat dilaksanakan di tepi pantai dengan latar belakang matahari terbenam yang indah, di pinggir danau dengan latar belakang gunung yang menjulang, di atas tebing dengan pemandangan Samudra Hindia yang menakjubkan, atau di tengah hamparan hijau persawahan. Di samping itu, juga terdapat beragam *indoor venue* yang diadakan di hotel, *private villa*, restoran, *convention hall*, dan beragam pilihan chapel dengan berbagai pilihan gaya. Semua itu untuk mewujudkan pernikahan impian di Bali. Hal ini menjadi salah satu fenomena yang muncul dalam industri pariwisata di Bali dengan munculnya berbagai konsep bangunan dan interior yang digunakan untuk menyelenggarakan pernikahan di Bali. (<http://hotelku.co.id/pernikahan>).

Beach chapel merupakan sebuah tempat yang mempunyai fungsi utama untuk mewadahi kegiatan upacara pernikahan yang berada di kawasan Banjar Sawangan, Nusa Dua. Objek perancangan ini tidak hanya terbatas pada kegiatan upacara pernikahan saja karena aktivitas yang terjadi di dalamnya juga beragam, seperti acara resepsi pernikahan, kegiatan makan bersama, bulan madu dan kegiatan hiburan lainnya yang dilakukan setelah upacara pernikahan. Sehingga perlu ada fasilitas lain menunjang kegiatan-kegiatan tersebut seperti ruang resepsi, honeymoon villa, honeymoon spa dan chapel resto. Dengan demikian, pasangan yang ingin menikah dapat memilih paket pernikahan di chapel dengan berbagai fasilitas lengkap yang telah tersedia. *Chapel* akan be-

rada di pinggir pantai dengan penataan landscape dan fasilitas penunjang di sekelilingnya. Pemilihan daerah Sawangan sebagai lokasi perancangan bertujuan agar mendapat lokasi yang lebih private, jauh dari kebisingan dan polusi kendaraan, serta mendapatkan pemandangan pantai yang indah.

Kawasan Nusa Dua merupakan kawasan wisata yang banyak dikunjungi, baik wisatawan lokal maupun internasional. Berbagai sarana penunjang pariwisata banyak terdapat di kawasan ini seperti resor, hotel, vila, spa, chapel, restaurant, dan lainnya. Berbagai aktivitas penunjang pariwisata juga banyak terdapat di kawasan ini baik yang langsung berada dalam area resor dan hotel maupun yang berdiri sendiri, seperti water sport yang berada di kawasan Tanjung Benoa. Di kawasan Nusa Dua juga sudah terdapat beberapa chapel umumnya berada di dalam kawasan hotel dan resor, karena chapel sudah menjadi gaya hidup dan trend yang berkembang.

Pengaplikasian wave sebagai konsep metafora ke dalam elemen pembentuk ruang dan bangunan dan berfungsi sebagai elemen estetika. Di samping itu juga berfungsi untuk mewadahi kegiatan pernikahan sehingga harus diwujudkan dalam perancangan *Beach Chapel* Sawangan.

Analisis dan Konsep Perancangan

1. Analisis Lokasi *Beach Chapel* di Sawangan

Analisis lokasi adalah perumusan potensi permasalahan yang terdapat di lokasi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik site yang akan dijadikan acuan dalam kegiatan perencanaan. Sehingga dapat dengan mudah ditentukan program ruang dan konsep perencanaan pada tahap berikutnya. Pemilihan lokasi yang baik menjadi alasan utama untuk mendukung desain agar sesuai dengan konsep yang dibuat. Banjar Sawangan yang dekat dengan Nusa Dua merupakan salah satu ka-

wasan pariwisata di Bali yang sering dimanfaatkan oleh wisatawan untuk menghindari kepenatan dan kebisingan yang dirasakan saat berlibur ke Bali. Pemanfaatan lingkungan yang masih asri dan natural di daerah Nusa Dua akan semakin mengoptimalkan perancangan *Beach Chapel*. Akses utama menuju lokasi ini juga merupakan searah dengan beberapa objek wisata, seperti Water Sport Tanjung Benoa, kawasan BTDC, Kawasan Wisata Pantai Gunung Payung dan Pantai Pandawa yang berada di area selatan Pulau Bali. Terdapat beberapa hotel dan resor berbintang yang berada di sekitar lokasi perancangan, yang semakin mendukung perencanaan ini

Beach chapel mengambil konsep metafora wave, baik sebagai ide perancangan interior maupun eksteriornya. Bentuk ini sangat cocok diterapkan pada area atau bentuk permukaan tanah di kawasan Sawangan - Nusa Dua yang berbukit dan lokasi perancangan yang berada tepat di pinggir pantai. Selain berfungsi sebagai estetika, bentuk wave atau gelombang juga dapat berfungsi sebagai akustik untuk meredam kebisingan dan menyebarkan suara ke segala arah di dalam ruangan tersebut sehingga menimbulkan efek psikis dan emosional yang baik bagi pendengarnya. Bentuk ini sangat cocok digunakan pada perancangan beach chapel karena kebanyakan chapel yang telah dibangun di Bali memiliki kualitas akustik yang kurang baik, bergema, dan tidak maksimal.

2. Analisis Program

Analisis program adalah perumusan potensi masalah yang terdapat di lokasi. Analisis ini bertujuan sebagai acuan aktivitas yang terjadi pada perancangan Beach Chapel. Melalui perumusan ini diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal dalam memenuhi fungsi ruang sesuai kebutuhan persyaratan ruang dan estetika dalam tampilan ar-

sitektur dan interior secara keseluruhan. Analisis Program meliputi program fungsional dan program ruang. Program fungsional digunakan untuk mengidentifikasi pelaku kegiatan dan jenis kegiatan yang akan terjadi pada perancangan kawasan beach chapel. Sehingga dapat diketahui secara jelas para pelaku beserta aktifitas-aktifitas yang terjadi. Identifikasi ini diperlukan untuk mengetahui berapa banyak ruang-ruang yang harus dipenuhi.

Pelaku Kegiatan secara umum yang akan menggunakan chapel ini adalah 1. Pengantin merupakan pasangan yang akan melakukan upacara, resepsi pernikahan dan menginap atau bulan madu. 2. Pengelola merupakan pihak yang bertanggung jawab atas segala sesuatu mengenai pelayanan dalam kawasan chapel. Pengelola meliputi direktur/pemilik, manager dan pegawai. 3. Pengunjung merupakan pihak luar atau tamu yang berkunjung ke kawasan chapel dengan keperluan sesuatu. Tamu yang berkunjung adalah yang mempunyai kepentingan dengan pengantin dan pengelola. Pengunjung meliputi keluarga dan teman pengantin, tamu yang melakukan inspeksi, dan berlibur.

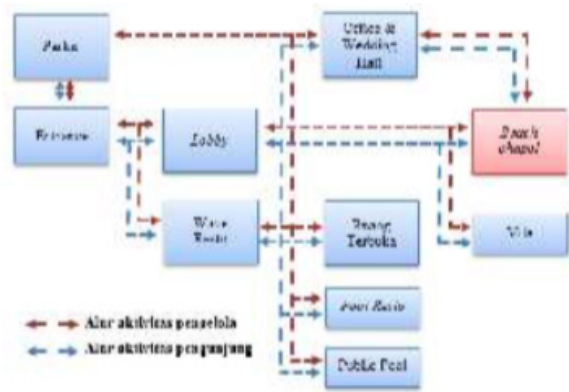
Jenis Kegiatan yang terjadi di dalam kawasan chapel adalah 1. Kegiatan pernikahan, merupakan kegiatan upacara pengikatan janji nikah yang dirayakan atau dilaksanakan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan. Meliputi kegiatan upacara dan resepsi pernikahan. 2. Kegiatan komunikatif, merupakan kegiatan yang dilakukan pengunjung dalam berkomunikasi dengan pengelola, pengantin maupun pengunjung lainnya. 3. Kegiatan Pribadi, merupakan kegiatan yang dilakukan secara pribadi oleh pasangan pengantin baik yang menikah di chapel ini maupun yang hanya menikmati bulan madu. 4. Kegiatan pengelola, merupakan kegiatan yang menunjang kegiatan administrasi dan pelayanan kepada pengunjung atau tamu. 5. Kegiatan penunjang dan

service, merupakan kegiatan menunjang segala aktivitas dan kebutuhan pengunjung atau tamu yang akan dilakukan di dalam kawasan chapel termasuk kebersihan dan keamanan.

Pengelompokan ruang dilakukan untuk mendapatkan kriteria kualitas ruang dalam penggunaannya. Pengelompokan ruang di dalam kawasan chapel ini dibagi atas tiga kelompok berdasarkan dengan sifat kegiatannya:

1. Publik, pengelompokan ruang publik didasarkan atas kegiatan yang melibatkan pihak luar di dalam aktivitasnya taman, ruang terbuka, parkir, lobby, restoran untuk publik.
2. Semi Privat, pengelompokan ruang semi privat didasarkan atas kegiatan yang melibatkan pihak luar tetapi dengan batasan tertentu seperti pengelola, wedding chapel, wedding hall, kolam renang umum, restoran semi privat (khusus untuk pengantin dan tamu yang menginap).
3. Privat, pengelompokan ruang privat didasarkan atas kegiatan yang khusus ditujukan untuk kenyamanan dan keamanan pribadi yaitu pasangan pengantin atau tamu yang menginap seperti kamar tidur, kamar mandi, kolam renang pribadi (dapat dijadikan satu dalam ruang yaitu vila privat).

Pada program ruang dibahas fungsi ruang serta aktivitas yang terjadi di dalam ruang. Alur aktivitas pengelola dibedakan dengan pengunjung untuk memaksimalkan aktivitas masing-masing. Pengunjung yang datang harus melalui lobby terlebih dahulu, sedangkan pengelola dapat langsung menuju bangunan-bangunan yang ada dalam lokasi. Berdasarkan bagan di atas, tampak banyak jalur sirkulasi yang dirancang untuk memfasilitasi akses ke setiap ruang yang ada. Ruang terbuka akan dimaksimalkan dan setiap ruang atau bangunan akan dibuat terpisah.



3. Konsep Perancangan

a. Konsep zonasi, Berdasarkan kontur site yang datar, maka pola cluster dapat diterapkan. Namun, agar sifat polanya tidak menjadi kabur dan saling mengikat antar ruang, maka dapat memanfaatkan ruang terbuka/plaza. Tiga zona utama berdasarkan karakteristik tiap-tiap kegiatan, efisiensi waktu, dan kemudahan hubungan antar zona pada tapak. Gate entrance diletakkan sesuai dengan kondisi eksisting, yaitu terdapat jalan masuk pribadi di sisi barat. Dari gate entrance akses kendaraan hanya dapat menuju ke area parkir dan lobby yang berada di sisi utara site. Dari kedua area ini kemudian dapat digunakan jalur akses pejalan kaki yang disediakan menuju setiap bangunan yang ada di dalam site. Zonasi dibagi menjadi tiga zona, yaitu public area, semi private, dan private. Public area meliputi bangunan lobby dan ruang penerima, wave resto dan ruang terbuka. Zona semi private meliputi bangunan kantor, wedding reception hall, changing room, Pool Resto, dan chapel. Zona private meliputi bangunan vila.

b. Konsep *entrance*, merupakan pintu masuk/penyambutan menuju site sehingga harus mudah dilihat atau mudah dikenali. Sirkulasi melalui entrance harus berlangsung dengan aman dan nyaman. Dalam perancangan ini, konsep entrance terdiri atas entrance site, entrance gate, pagar, area parkir, dan drop area. Konsep wave dapat diaplikasikan den-

gan merancang jalur entrance yang melengkung mengikuti jalur eksisting. Di pihak lain pada gate entrance dan pagar pembatas tidak dirancang dengan konsep wave. Hal ini dimaksudkan untuk mempertegas area kepemilikan lahan yang akan dirancang.

c. Konsep sirkulasi, berfungsi sebagai sistem penghubung antaraktivitas dalam site. Berdasarkan analisis bentuk site dan keadaan lingkungan di sekitar lokasi perancangan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pola sirkulasi yang sesuai adalah pola sirkulasi radial. Artinya semua tertuju pada objek, mendukung efektivitas, mudah dalam pencapaian dengan orientasi yang jelas seperti yang direncanakan. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki direncanakan terpisah karena sifat dan jenis kegiatan yang berbeda. Hal itu dilakukan dengan memberikan pembatas yang jelas, baik melalui perbedaan ketinggian maupun perbedaan tekstur bahan, Selain itu, juga memperhatikan ukuran lebar berdasarkan kapasitas yang akan ditampung.

d. Konsep landscape, penataan ruang luar harus mampu menciptakan suasana yang berkesan sejuk, nyaman, dan aman. Hal ini dapat dilakukan dengan penataan elemen landscape berupa permainan garis, bidang, tekstur, warna, bentuk, jenis tanaman, dan yang lainnya untuk menciptakan suasana ruang luar yang sederhana dan komunikatif. Bentuk eksisting site yang berkontur dan sedikit menurun ke arah utara dan selatan akan menciptakan kondisi topografi yang melengkung dan dinamis. Bentuk kondisi topografi seperti ini dapat memperkuat konsep wave sehingga dapat dipertahankan. Di samping itu tidak memerlukan penambahan dan pengurangan urukan tanah untuk mendapatkan bentuk kontur yang dinamis.

e. Konsep Elemen Estetika

1. Bentuk, yang diaplikasikan adalah bentuk lengkung dan melingkar yang diadopsi dari konsep wave pada rencana layout dan ruang dalam / interior. Bentuk suatu ruang memberikan kesan bagi orang yang melihatnya dan mengingatkannya pada jenis kegiatan yang terdapat pada ruang tersebut. Beach chapel sebagai wadah kegiatan pernikahan akan membangkitkan kualitas dan vitalitas kawasan tersebut. Dinamika bentuk massa tetap kompak dan seimbang diikat oleh ruang terbuka sebagai pusat orientasi internal sekaligus titik temu jalur sirkulasi pejalan kaki. Terdapat dua bentuk ruang dalam site, yaitu bentuk lengkung dan persegi simetris bergantung pada aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Bentuk lengkung terdapat pada area ruang terbuka, area sirkulasi, dan resto yang aktivitasnya bersifat nonformal. Di pihak lain untuk bentuk persegi simetris terdapat pada bangunan chapel dan wedding hall yang dipengaruhi oleh fungsi kegiatan pernikahan yang memiliki ciri bangunan yang formal.

2. Garis, garis lengkung dipilih sesuai dengan konsep wave agar berkesan luwes dan lemah lembut (Sadjiman Ebdi, 2005:80). Garis lengkung dapat memberikan tekanan tertentu terhadap perasaan inteligensia manusia, mengarahkan pergerakan, pandangan, batas, dan menegaskan pola. Ekspresi yang ditimbulkan oleh garis lengkung ini adalah memberikan kesan lebih akrab dan romantis. Di samping itu, juga dapat menggunakan kombinasi garis lengkung yang akan menciptakan suasana keceriaan dan kegembiraan.

Pada perancangan beach chapel dengan konsep metafora wave terdapat makna bentuk gelombang atau ombak pantai yang juga langsung diaplikasikan ke dalam unsur-unsur pembentuk ruang seperti dinding dan plafon yang menggunakan

material kayu bergelombang. Garis lengkung juga sangat cocok diterapkan pada area atau bentuk permukaan tanah di kawasan Sawangan, Nusa Dua yang berbukit dan lokasi perancangan yang berada tepat di pinggir pantai.

3. Warna, untuk mengaplikasikan konsep wave, dominasi warna hijau pada landscape dan warna biru pada kolam merepresentasikan bentuk lengkung dan gelombang. Hal tersebut mempertegas konsep perancangan wave pada perancangan beach chapel ini.

4. Tekstur, berhubungan dengan identitas suatu bahan yang dilekatkan pada suatu objek/elemen agar memiliki citra atau kesan karakter tertentu. Biasa juga disebut material finishing tampilan suatu ruang atau bangunan. Material finishing yang dipilih merupakan material yang mudah didapat dan material daur ulang, yaitu bambu, kayu, bata merah, konblok, dan semen. Dengan material-material tersebut sebagai finishing, akan memberikan kesan natural dan menyatu dengan alam. Perawatan lebih mudah karena tidak perlu serba mengkilap, hasil pembangunannya pun tidak perlu serba sempurna. Berbagai jenis material yang dipakai ditampilkan sesuai dengan aslinya. Suasana ruang dibentuk oleh tekstur dan warna material itu sendiri. Perancangan ini juga berfokus pada upaya untuk menekan biaya dan memanfaatkan material daur ulang sebagai sikap penghematan sumber daya alam. Dengan demikian, wave sebagai perancangan metafora telah diaplikasikan pada perancangan beach chapel ini.

4. Desain *Layout* Beach chapel

Perancangan *layout* plan dan site plan akan memaksimalkan luas area perancangan tanpa mengabaikan potensi lingkungan yang ada. Orientasi

aktivitas mengarah ke pantai sebagai daya tarik yang mampu mendukung konsep desain. Dengan memanfaatkan area yang luas di dalam site akan terdapat banyak ruang terbuka dan landscape di sekitar bangunan sehingga akan terlihat menyatu dengan nuansa alam sekitar. Pola melingkar dan melengkung dioptimalkan untuk bentuk setiap ruang sesuai dengan konsep "wave". Besaran ruang ditentukan dari banyaknya kebutuhan dan aktivitas yang akan berlangsung pada tiap ruang. Semakin besar kebutuhan dan aktivitasnya, akan semakin luas ruang yang dirancang. Berikut adalah ruang yang dirancang dalam area Beach Chapel.

1. *Entrance* dan parkir, merupakan jalur utama masuk ke site dan area parkir yang berhubungan langsung dengan bangunan lobby. Terdapat juga signage berupa kolam tepat berada di depan lobby.
2. Lobby, merupakan bangunan yang berada di dekat gate entrance dan parkir. Berfungsi sebagai area penerima dan ruang tunggu tamu yang datang. Tamu yang menggunakan kendaraan bermotor dapat langsung turun di depan bangunan lobby ini atau dapat juga memarkir kendaraannya di area parkir kemudian jalan menuju lobby.
3. Office dan wedding hall, merupakan bangunan terbesar yang ada di dalam lokasi ini. Fungsi utamanya adalah sebagai hall atau tempat resepsi acara pernikahan. Ruang ini dipisahkan dengan ruang upacara pernikahan agar dapat digunakan apabila membutuhkan kapasitas ruang yang lebih besar. Dalam bangunan ini juga terdapat beberapa ruang lain, seperti kantor manajer dan pemassaran, ruang ganti dan istirahat karyawan, ruang rapat dan ruang ganti untuk pengantin.
4. *Wave Resto*, merupakan bangunan yang berfungsi sebagai restoran yang bersifat publik. Tamu yang datang namun tidak menginap hanya sampai ke area ini untuk menikmati pemandangan dan hi-

dangan yang disajikan.

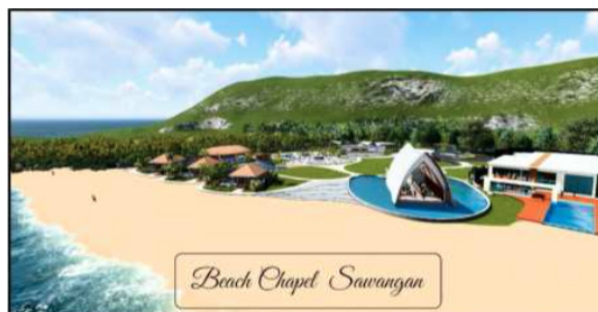
5. Pool Resto, merupakan bangunan yang bersifat semi private. Digunakan hanya untuk tamu, baik yang akan melangsungkan pernikahan maupun yang menginap di vila. Ruang ini berada di dekat kolam renang sehingga tamu dapat menikmati hidangan sambil berenang di kolam.
6. Kolam Renang, diletakkan di tengah site, dekat dengan Pool Resto, merupakan publik Pool khusus untuk tamu, baik yang akan melangsungkan pernikahan maupun yang menginap di vila sambil menikmati pemandangan dalam lokasi.
7. Ruang Terbuka, merupakan area di dalam site yang dapat berfungsi sebagai tempat menyelenggarakan resepsi pernikahan di luar ruangan dengan konsep garden party. Lokasi ruang ini berada di antara wave resto dan Pool. Bentuk dan ruang ini mengadopsi bentuk ruang amfiteater dengan pusat berada di tengah ruangan.
8. Chapel, merupakan bangunan utama yang berfungsi sebagai tempat menyelenggarakan upacara pernikahan. Berada di sisi timur atau tepi pantai yang langsung menghadap ke laut.
9. Vila, berupa tiga unit bangunan yang berada di timur atau tepi pantai yang langsung menghadap ke laut. Digunakan untuk tamu yang ingin menginap. Tiap unit vila memiliki kolam renang sendiri (private Pool) yang juga mendapatkan view pantai.



Keterangan :

- A. Gate Entrance
- B. Pond and Signage
- C. Parking Area
- D. Open area

- E. Lobby
- F. Office dan Wedding Reception Hall
- G. Beach Chapel (Wedding Ceremony)
- H. Villa
- I. Pool Resto
- J. Wave Resto



PENUTUP

Dalam proses penciptaan wave sebagai konsep metafora pada perancangan objek Beach Chapel Sawangan, dapat disimpulkan bahwa wave sebagai konsep metafora pada perancangan objek Beach Chapel Sawangan diaplikasikan dengan merancang bentuk gelombang pada konsep-konsep perancangan di dalam kawasan ini, seperti perancangan zonasi, entrance, sirkulasi, landscape, estetika, dan elemen pembentuk ruang. Hasil perancangan yang didapat adalah memberikan karakter luwes, indah, dan dinamis yang terlihat pada bentuk-bentuk ruangnya. Wave sebagai konsep metafora juga memiliki makna kiasan / konotasi (intangible metaphor) yang dapat diartikan sebagai pengaruh / efek / populer. Makna kiasan / konotasi ini diaplikasikan dalam perancangan beach chapel dengan penggunaan bahan material bekas yang bersifat natural, yang saat ini sedang populer, baik dalam dunia perancangan desain arsitektur maupun desain interior. Pada perancangan objek *Beach Chapel* Sawangan, aplikasi konsep ini tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga dapat digunakan sebagai fungsi akustik pada desain interiornya. Aplikasi konsep ini juga memenuhi kebutuhan aktivitas pernikahan dalam

perancangan objek Beach Chapel Sawangan.

SARAN

Saran yang dapat pencipta berikan adalah dengan diwujudkannya wave sebagai konsep metafora pada perancangan objek Beach Chapel Sawangan diharapkan dapat memunculkan ide bagi para perancang dalam dunia arsitek dan interior. Intinya, agar di dunia arsitek dan interior dihasilkan karya desain yang baru dan kreatif dengan bentuk gelombang untuk memenuhi kebutuhan aktivitas di dalamnya. Di samping itu, juga menggunakan material bekas yang masih layak digunakan tanpa mengurangi aspek kekuatan bangunan itu sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Croall, Stephen, dan Rankin, William. *Mengenal Ekologi*. Bandung: Mizan, 1997.
- D.K. Ching, Francis, *Architectue, Space and Order*, New York, New York: Maxmillan Publishing Company, 2002.
- Frick, Heinz dan Suskiyatno, Bambang. FX. *Dasar-Dasar Eko Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius, 1998. Gore, Al. Bumi dalam Keseimbangan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1994.
- Heddy, Suwasono dan Kurniati, Metty. *Prinsip-Prinsip Dasar Ekologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994.
- Moerdiartianto. *Passive Solar System pada Bangunan Tropis Lembab*. Proceeding, 2003.
- Neufert, Ernest. 1994. Architect Data. *Great Britain : Crosby Lockwood & Son Ltd*. Panero, Julius. Dimensi Manusia dan Ruang. Jakarta : Erlangga, 2003.
- Pare, Richard. *The Colours of Light*. London: Paidon Press Limited, 2000.
- Pilatowicz, Grazyna. *E-co Interiors*. United States of America: by John Wiley & Sons, Inc, 1995.
- Seminar Nasional Lingkungan Hidup (C.4.1-C.4.9). Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata. Soe-

marwoto, Otto. *Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan*. Bandung: Penerbit Djambatan, 2001.

Suptandar, Pamudji. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti, 1995.

The Liang Gie, *Garis Besar Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Penerbit Pubib, 1976.

KAJIAN ESTETIKA DAN MAKNA PADA LOGO YAYASAN DHARMA SENI MUSEUM NEKA

I Gst Agung Ayu Widiari Widyaswari, I Nyoman Artayasa, Ida Bagus Kt. Trinawindu.

Program Studi Seni (S2), Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah Denpasar, Bali, Indonesia. Email : widiariwidyaswari@gmail.com

Abstrak

Dalam desain komunikasi visual, elemen desain dan logo sangat penting karena mampu menjadi jiwa yang mewakili karakter sebuah lembaga atau organisasi. Logo diperlukan sebagai identitas dan pengenalan, serta menyebarkan citra kepada masyarakat. Salah satu logo yang diangkat adalah logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Pada logo tersebut, penggunaan unsur desain terlihat penuh dan rumit sehingga sulit untuk diingat dan dipahami maksudnya.

Sebuah logo harus sesuai dengan unsur estetika dan prinsip desain, karena visualisasi adalah hal utama yang ditangkap oleh mata. Karena itu dilakukan penelitian agar mampu menjawab kasus sulitnya masyarakat dalam memahami keindahan dalam logo serta sulitnya memahami maksud dari logo tersebut, sehingga nanti mendapatkan hasil yang mampu menjawab dan memberikan pemahaman kepada masyarakat, dan menjadi mengerti pentingnya estetika dan makna dalam logo.

Estetika logo dikaji dengan melihat unsur desain pembentuk estetika, dan teori semiotika untuk membahas makna yang terkandung di dalamnya. Penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan pustaka. Pada hasil penelitian, estetika dapat dilihat dari prinsip desain yang sudah sesuai yaitu kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan dominasi. Sedangkan untuk kesederhanaan masih belum diterapkan pada logo tersebut. Pada makna denotasi dan konotasi, dapat dilihat pada unsur pembentuk logo yaitu garis, bidang dan warna. Semua unsur memiliki makna di dalamnya, kemudian makna tersebut disimpulkan secara keseluruhan dari bentuk utuh logo, yang terkait dengan filosofi dari logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka.

Kata kunci : *Estetika, Makna, Logo, Yayasan Dharma Seni Museum Neka*

PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual dalam aspek bidangnya menyuguhkan bentuk dan makna yang sangat berkaitan dengan penangkapan pesan maupun informasi dalam sebuah media. Keberadaan media komunikasi visual tidak terlepas dari berbagai kebutuhan. Visualisasi merupakan salah satu hal yang pertama ditangkap oleh khalayak dalam sebuah media. Pemanfaatan elemen desain dan penggunaan logo telah menjadi bagian penting dalam sebuah desain media karena mampu menjadi jiwa yang mewakili identitas sebuah organisasi atau perusahaan pemilik media tersebut.

Logo merupakan identitas yang digunakan

untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Kusrianto, 2009:232). Logo sangat dibutuhkan perusahaan atau organisasi untuk mengenalkan identitas dan menyebarkan citra, disamping itu dengan adanya logo maka konsumen terbantu mengenali produk yang dicari (Supriyono, 2010:103).

Sebuah logo haruslah unik, mencerminkan dan mengangkat citra entitasnya sekaligus membedakannya dengan yang lain. Entitas adalah objek sebenarnya yang dimaksudkan. Logo adalah sebuah identitas untuk dikenal dan dinilai oleh khalayak. Dalam penelitian ini yang diangkat adalah logo dari Yayasan Dharma Seni di Museum

Neka Ubud. Organisasi ini berlokasi di Jalan Raya Sanggingan, Ubud, Gianyar. Yayasan Dharma Seni Museum Neka telah berdiri sejak tahun 1982 oleh Bapak Pande Wayan Suteja Neka. Organisasi ini menyediakan sarana pameran, dan koleksi karya pelukis Bali, pelukis Indonesia Luar Bali dan pelukis asing. Identitas yang ditampilkan dengan konsisten akan memberi gambaran pada publik. Logo ini sendiri telah dirancang sejak tahun 1982 oleh Bapak Pande Kardi Suteja dan Nyoman Wahyu Suteja selaku kedua anak dari pemilik Museum Neka dimana logo tersebut tidak mengalami perubahan pada desainnya sampai saat ini.

Perbedaan logo tersebut dengan logo yang serupa lainnya adalah adanya karakteristik tradisional pada elemen ilustrasi yang digunakan. Warna yang digunakan pada logo tersebut hanya hitam dan putih atau disebut tidak berwarna. Pembuatan logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka menggunakan teknik handdrawing atau teknik gambar manual. Teknik ini digunakan untuk menggambar karakter yang dimiliki oleh perancang sehingga mencerminkan konsep yang diinginkan dari setiap elemen yang digunakan. Bentuk logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka terdiri atas elemen ilustrasi dan warna yang terinspirasi dari visi dan misi yayasan sehingga desainer menemukan konsep terbentuknya logo. Banyak khalayak yang sulit memahami dan menikmati logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka dikarenakan banyaknya unsur yang terdapat pada logo, tetapi hal tersebutlah yang menjadi ciri dari Museum Neka.

Sebuah logo dirancang melalui ekspresi yang tercipta menjadi sebuah bentuk baru yang memiliki keindahan pada bagian bentuk. Keindahan menyebabkan banyak struktur bentuk pada media tersebut lebih menarik untuk dinikmati secara visual (Setiasih, 2015:5). Oleh karena itu es-

tetika menjadi nilai yang penting karena berkaitan dengan visualisasi yang menjadi hal utama yang dilihat oleh khalayak.

Sebuah logo yang indah tanpa memiliki makna tidak akan berarti. Menurut Bapak Pande Kardi Suteja, logo ini memiliki makna yang terinspirasi dari bentuk serta visi dan misi perusahaan. Pemaknaan pada logo dilihat pada elemen desain yang menjadi pembentuk logo. Makna yang diciptakan adalah makna yang sebenarnya dan makna kias. Dalam pemaknaan, peranan konsep dan visi misi perusahaan adalah hal utama yang dijadikan acuan untuk mengetahui makna yang terdapat pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Adapun ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dilakukan karena luasnya bahasan estetika dan makna. Batasan masalah pada estetika dibahas menggunakan prinsip estetika dalam bidang ilmu desain komunikasi visual, yaitu kesatuan, keseimbangan, irama, kesederhanaan, kejelasan, dominasi, dan proporsi yang dilihat dari setiap elemen desain yang ada. Sedangkan pada makna difokuskan pada makna denotatif dan konotatif yang ada pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka.

Penelitian ini menggunakan studi kasus sebuah museum yang terletak di Ubud yaitu Yayasan Dharma Seni Museum Neka, atau yang sering disebut Museum Neka. Yayasan Dharma Seni Museum Neka terletak di Jalan Raya Sanggingan Ubud, Gianyar. Ditetapkan sebagai lokasi penelitian karena merupakan perusahaan yang memiliki dan menggunakan logo tersebut, serta dengan melakukan penelitian di tempat tersebut akan lebih mudah mendapatkan data yang diperlukan.

Museum Neka terletak di Jalan Raya Sanggingan, Ubud, Gianyar yang telah berdiri sejak tahun 1976 dan diresmikan pada 7 Juli 1982 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Dr. Daoed Joesoef pada waktu itu. Pande Wayan Suteja Neka

selaku pemilik usaha, namanya tak lagi asing dalam dunia seni rupa Indonesia. Dalam perjalanan hidupnya selalu ingin membenahi diri. Berbagai usaha dan cara telah dilaksanakan sesuai dengan kemampuan yang ada, guna memenuhi apa yang menjadi dharma dalam sebuah museum. Museum Neka ini mengoleksi lebih dari 300 lukisan. Yayasan Dharma Seni Museum Neka memiliki keunggulan yaitu berprinsip bahwa Museum tetap menjaga gaya lukisan atau karya seni yang diangkat dengan lima aliran yaitu wayang, Ubud, Batuan, seniman muda dan kontemporer Indonesia dan Internasional. Koleksi tersebut dipamerkan secara tetap di Museum Neka, yang setiap gaya atau aliran memiliki satu paviliun masing-masing.

Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka merupakan jenis logogram (device mark atau brand mark) yaitu jenis logo yang tersusun dari bentuk tak terucapkan (gambar). Logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka dibuat sebagai identitas organisasi. Logo ini diterapkan pada media komunikasi visual seperti buku, umbul-umbul, papan nama, kartu nama, brosur, flyer, dan sebagainya. Logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka bertujuan untuk menjadi jiwa yang disesuaikan dengan visi dan misi dari Museum.



Secara umum Museum hanyalah berupa bangunan dengan beragam koleksi. Hal tersebut tentu tidak menunjukkan visi dan misi sebuah Museum. Sejarah seni dan perkembangan seni akan menjadi daya tarik dari masing-masing karya seni, yang apabila ditata dengan baik akan menjadi satu kesatuan seperti bagian-bagian pada teka-teki silang dan membentuk gambaran yang utuh (wawancara, 19 September 2015). Museum Neka memiliki keunikan karena koleksinya yang terdiri dari karya pelukis Bali, pelukis Indonesia luar Bali, pelukis asing, yang semuanya mengambil inspirasi dari keindahan alam, kehidupan dan budaya Bali. Koleksi-koleksi yang ada di Museum berfungsi sebagai sumber inspirasi, informasi, penelitian, dan pendidikan untuk masyarakat Indonesia dan luar negeri.

Seiring dengan berjalannya waktu dengan berbagai usaha yang dilakukan, Museum Neka telah sukses menjadi salah satu usaha seni, terwujudnya suatu pencitraan perjalanan seni lukis Bali. Apa yang ingin dicapai oleh pemilik museum ini adalah terwujudnya histografi seni lukis Bali menjadi keniscayaan, dan kini museum tersebut telah berfungsi sebagai sumber inspirasi bagi seniman, dan masyarakat mengenai seni budaya, referensi penelitian seni rupa, dan motivasi bagi pelestarian dan pengembangan seni rupa. Keberhasilan dan impian tersebut dituangkan dalam sebuah desain logo yang juga menjadi dan memberikan identitas pada Museum Neka.

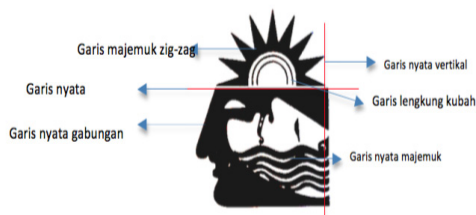
Alam dan budaya Bali membentuk keseimbangan dan keselarasan kehidupan budaya manusia, yang juga menunjukkan jati diri dan kepribadian Museum Neka. Selain itu juga menunjukkan irama dan ragam gaya yang ditampilkan dalam lukisan yang dipamerkan secara tetap di Museum Neka. Dengan berpegang pada filosofi tersebut, diharapkan Museum mampu mengamalkan fungsi

maksimal sebagaimana mestinya sebuah Museum didirikan sehingga mampu memberi daya guna untuk masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, yang dimana semua hal tersebut dituangkan dalam sebuah logo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teori logo, teori estetika dan teori semiotika. Teori logo digunakan untuk mengetahui apa itu logo, pembagian jenis logo, kriteria logo yang baik, serta menciptakan branding melalui logo. Teori estetika digunakan untuk menganalisis estetika dari logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Teori semiotika digunakan untuk menganalisis makna yang terkandung didalam logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Analisa dipaparkan dengan cara mendeskripsikan keberadaan pada logo dengan kata-kata kemudian ditarik kesimpulan.

ESTETIKA LOGO YAYASAN DHARMA SENI MUSEUM NEKA

Unsur pembentuk dapat diartikan berdasarkan susunan dari titik, garis, dan bidang yang jika disusun bersamaan dengan warna dan bentuk dapat membentuk sebuah logo. Jika dilihat dari unsur garis pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, maka dapat dilihat bahwa logo tersebut memiliki garis pembentuk yaitu ; garis nyata yang terdiri dari garis vertikal, garis horisontal, zigzag dan garis gabungan bebas, sedangkan garis maya terdiri dari garis lengkung, dan garis vertikal.



Pada unsur garis, estetika dapat ditinjau dari setiap goresan atau garis yang dihasilkan karena setiap garis akan memberikan kesan psikologis pada setiap garis yang dihadirkan, sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda. Meskipun garis masih belum terbentuk, tetapi garis telah mampu memberikan kesan estetis. Misalnya saja garis yang dibuat dengan tebal dan tipis atau tinggi dan pendek akan menghasilkan kesan lebih indah dibandingkan dengan garis yang berukuran sama. Demikian juga pada unsur garis pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka.

Unsur garis pada logo ini memberikan pola pada logo. Ilustrasi terbentuk karena adanya garis. Garis merupakan medium untuk menerangkan suatu bentuk. Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, garis yang digunakan adalah garis dengan goresan yang berbeda sehingga menimbulkan kesan indah dibandingkan dengan garis lurus saja.

Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka menggunakan bidang non-geometri, yaitu bidang yang dibuat secara bebas, dimana dapat berbentuk bidang organik, yaitu bidang yang dibatasi lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang yang dibatasi dengan garis patah-patah bebas, dan bidang gabungan yang merupakan gabungan antara lengkung dan bersudut. Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, terdiri dari bidang non geometri gabungan, yaitu gabungan antara lengkung dan bersudut. pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Dikarenakan hitam dan putih tidak termasuk ke dalam bagian unsur warna. Dalam estetika, warna mempunyai peranan penting, salah satunya sebagai lambang atau simbol. Kehadiran warna melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Kehadiran warna ini untuk memberikan tanda tertentu. Pada

logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, kehadiran hitam dan putih adalah untuk memberikan tanda tertentu sehingga terdapat nilai estetika pada unsur warna logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Dalam menciptakan karya seni rupa atau desain perlu memperhatikan prinsip dasar seni rupa dan desain, yang meliputi irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, kesederhanaan dan proporsi sehingga tercipta suatu karya yang memiliki nilai keindahan (Dharsono, 2007:83).

Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka terlihat pengulangan garis yang membentuk sinar matahari, serta garis lengkung yang membentuk ombak. Sesuai dengan wawancara dengan Bapak Kardi Suteja pada 22 September 2015, Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, kesatuan dapat dilihat dari elemen garis, bidang dan warna yang membentuk satu kesatuan desain yang utuh, serta adanya keterikatan dan keterkaitan antara setiap elemen, sehingga tidak terkesan cerai berai. Dapat dilihat pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, dominasi dapat ditemukan pada ilustrasi sinar matahari. Bentuk sinar matahari ini memberikan tekanan pada desain dan menjadi daya tarik bagi yang melihatnya. Sesuai dengan teori tersebut, pada sebuah karya seni atau desain diperlukan satu hal yang mampu menarik perhatian atau memberikan kesan surprise. Secara umum, logo dibuat dengan bentuk yang sesederhana mungkin, tetapi pada logo ini logo terlihat rumit dengan komposisi yang digunakan tersebut sehingga terkesan sulit untuk dinikmati. Bentuk yang terkesan rumit tersebut tentunya terdapat maksud dan tujuan di dalamnya. Hal ini yang kemudian menjadi keunikan tersendiri bagi logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka. Logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka telah dibuat dari tahun 1982 dan belum mengalami perubahan hingga saat ini. Hal tersebut tentunya menegaskan bahwa logo

tersebut telah diketahui dan dikenali oleh orang-orang yang terkait dalam bidang seni.

Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka menggunakan keseimbangan asimetris atau keseimbangan informal, yaitu penyusunan elemen desain yang tidak sama antara kiri dan kanan namun terasa seimbang, karena diimbangi dengan satu objek besar di sisi lain sehingga terasaimbang. Logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka telah menempatkan elemen-elemen dan membentuk komposisi sesuai dengan proporsi. Garis zigzag yang membentuk ilustrasi matahari dibuat lebih kecil ukurannya dari ilustrasi figur wayang, tetapi mampu menjadi penonjolan dalam bidang. Ilustrasi figur wayang, ombak, dan warna menjadi penyeimbang dalam desain.

Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, terdapat banyak elemen yang tersusun dalam desain logo. Hal tersebut menjadikan logo terkesan sesak dan penuh sehingga sulit untuk dinikmati. Bapak Kardi Suteja menggunakan beberapa bentuk dan elemen desain untuk memberikan arti yang berbeda pada setiap elemennya. Dalam logo ini, unsur atau komposisi dalam desain terlalu rumit sehingga tujuan atau efek yang dikehendaki kurang tersampaikan. Tetapi pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, prinsip dominasi sangat berperan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya unsur yang memiliki peranan dominasi pada logo. Selain memberikan penekanan pada desain, secara tidak langsung prinsip dominasi memaparkan keindahan yang terdapat dalam logo melalui keunikan, keganjilan dan kelainan. Semua hal tersebut dilihat dari setiap unsur yang membentuk karakter tradisional. Seperti misalnya penggambaran figur pria dan wanita yang dibuat dalam bentuk wayang. Prinsip dominasi tersebut mampu mewakili identitas dari Yayasan Dharma Seni Museum Neka.

MAKNA LOGO YAYASAN DHARMA SENI MUSEUM NEKA

Garis lengkung kubah

Garis lengkung kubah yang terdapat pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka membentuk tiga garis lengkung matahari. Arti dari garis lengkung kubah adalah memberikan kesan mengapung, ringan, dan dinamis. Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, makna denotasi dari tiga garis lengkung tersebut adalah sebagai gambaran potongan bentuk bulat pada matahari, bagian dalam, bagian tengah, dan bagian luar matahari. Sedangkan makna konotasinya adalah tiga garis lengkung tersebut berarti tiga lapisan yang bermakna bahwa museum tersebut memberikan daya guna untuk masa yang lalu, masa kini dan masa yang akan datang.

Garis Majemuk Zigzag

Makna denotasi dari sinar matahari adalah sinar dari pusat tata surya, selain itu matahari merupakan bintang yang terdekat dengan bumi. Sedangkan makna konotasinya menandakan pancaran cahaya, sinar terang, dan sumber kehidupan.

Garis gabungan

Secara denotatif ilustrasi dua figur tersebut memang menandakan figur pria dan wanita yang sebenarnya. Pria adalah kata umum yang digunakan untuk menggambarkan laki-laki dewasa, sedangkan wanita adalah untuk perempuan dewasa. Makna konotasi dari ilustrasi tersebut adalah menandakan keseimbangan dan keselarasan dalam kehidupan.

Garis majemuk berombak

Gelombang atau ombak secara denotatif adalah gerakan yang turun naik, atau bergulung-gulung. Makna konotasi yang terkandung da-

lam ilustrasi tersebut adalah adanya beragam gaya yang ditampilkan dalam lukisan yang dipamerkan secara tetap di Museum Neka, yaitu Wayang, Ubud, Batuan, Seniman muda, serta kontemporer Indonesia dan Internasional (Wawancara 3 November 2015).

Bidang non geometri gabungan

Secara denotatif, bidang non geometri gabungan merupakan gabungan antara lengkung dan bersudut. Bidang non geometri adalah bidang yang dibuat secara bebas. Bidang non geometri memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis. Secara konotatif, hal ini dimaksudkan juga untuk menyesuaikan dengan tujuan didirikannya museum bahwa museum ini didirikan tidak semata-mata hanya sebuah bangunan yang hanya menyajikan karya-karya seni, tetapi mampu menjadi sumber inspirasi, informasi, penelitian, dan pendidikan untuk masyarakat Indonesia dan luar negeri.

Warna

Makna denotasi dari warna hitam adalah warna yang sering digunakan untuk menaikkan value warna dalam sistem warna CMYK. *Triplet hex* #000000, dengan *subtractive* sebesar C 0%, M 0%, Y 0%, K 100%, dan *additive* RGB (0, 0, 0). Dalam teori warna, hitam tidak termasuk dalam kategori warna, karena warna hitam terjadi karena pigmen kuning dicampur magenta dicampur sian yang menghasilkan warna gelap/hitam. Hitam artinya tidak ada spektrum cahaya. Hitam dipergunakan bersama dengan putih mempunyai makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam, dan kebijaksanaan (Sanyoto, 2010:50). Hitam memang memiliki asosiasi yang kontradiktif. Penggunaan hitam akan menciptakan fokus (Akmal, 2006:117).

Makna denotasi dari warna putih adalah

representasi kehadiran seluruh warna dasar dalam keadaan maksimum dengan proporsi sama besar. *Triplet hex #FFFFFF* dengan *additive* R 255, G 255, B 255, dan *subtractive* CMYK (0, 0, 0, 0). Saat cahaya biru dipadukan dengan cahaya merah dan cahaya hijau akan menghasilkan cahaya putih jernih/ bening/ cahaya siang hari/ gabungan dari spektrum cahaya. Putih berarti memuat semua spektrum cahaya. Makna konotasi dari warna putih adalah rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, cahaya, penghormatan, kebenaran, damai, simpel, aman, harapan, lemah lembut, dan kosong (Rustan, 2010:73). Putih adalah warna paling terang, berasosiasi pada sinar putih berkilauan. Putih mempunyai watak positif dan cerah (Sanyoto, 2010:49). Penggunaan putih cenderung tanpa warna, sehingga setiap warna yang berada di atas putih menjadi warna yang menonjol dan putih berperan sebagai latar belakangnya. Tetapi dengan menggunakan warna putih maka mata menjadi lebih peka terhadap detail (Akmal, 2006:113).

SIMPULAN

Adapun simpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian tentang logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka adalah :

1. Logo Yayasan Dharma Seni pada pembahasan estetika, keindahan logo dapat dilihat dari elemen pembentuk logo tersebut. Logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka dibentuk oleh elemen garis; yakni garis lurus yang terdiri dari garis horisontal dan vertikal; garis lengkung yang terdiri dari garis maya lengkung busur dan garis lengkung kubah; garis majemuk yang terdiri dari garis zigzag dan garis berombak; serta garis gabungan yang terdiri dari garis gabungan bebas, pada bidang terdiri dari bidang non geometri gabungan, dan warna yang terdiri dari warna hitam dan putih. Pembentukan elemen tersebut tidak terlepas dari peranan

prinsip desain yang membentuk yaitu prinsip irama, kesatuan, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan, dominasi dan kejelasan, agar tercipta suatu desain yang indah dan memenuhi kriteria desain. Dengan menggunakan prinsip dan elemen, desain logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka belum memenuhi nilai keindahan, dikarenakan belum memenuhi prinsip desain seperti kesederhanaan. Tetapi pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, prinsip dominasi paling berperan. Selain memberikan penekanan pada desain, prinsip dominasi secara tidak langsung juga memaparkan keindahan yang terdapat pada logo melalui keunikan, keganjilan dan kelainan. Hal-hal tersebut mampu mewakili identitas dari Yayasan Dharma Seni Museum Neka.

2. Pada makna, logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka menggunakan elemen-elemen visual sebagai perantara penyampaian informasi kepada audiens. Makna yang terdapat pada logo disesuaikan dengan visi dan misi Museum. Makna yang dibahas adalah makna denotatif dan makna konotatif. Makna tersebut dapat dilihat dari elemen pembentuk logo seperti garis, bidang, dan warna, yang disesuaikan dengan teori makna dan hasil wawancara dengan narasumber. Pada Secara keseluruhan desain, makna denotasi yang terdapat pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka adalah sebuah identitas visual yang dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan Yayasan Dharma Seni Museum Neka yang dibuat dalam bentuk logo. Makna konotasi dari desain logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka adalah sebagai jati diri dan kepribadian Museum yang berakar kuat pada alam dan budaya Bali, dengan tujuan sebagai sumber inspirasi, informasi, sarana pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat, objek pariwisata, kebudayaan, wadah pelestarian

dan kesinambungan. Terdapat lima ragam gaya yang ditampilkan dalam lukisan yang dipamerkan secara tetap di Museum Neka, yang digambarkan dengan ilustrasi gelombang yang menandakan irama dengan tujuan agar kelima gaya tersebut tetap mampu dilestarikan agar tidak punah. Makna pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka berpegang pada keseimbangan dan keselarasan dalam kehidupan budaya manusia. Oleh karena itu digunakan figur pria dan wanita sebagai lambang purusa dan predana dengan penggunaan hitam putih pada logo sebagai lambang keseimbangan dimana putih mengasosiasikan akan kebersihan, suci dan terang, sedangkan hitam mengasosiasikan tentang kegelapan. Gelap dan terang dinilai sebagai dua hal yang berbeda tetapi perbedaan tersebutlah yang menjadi kunci dalam keseimbangan dan keselarasan kehidupan.

SARAN

Adapun saran dalam pengembangan penelitian ini adalah :

1. Kepada desainer, perlu adanya riset terhadap logo-logo lain dalam proses perencanaan perancangan logo. Hal ini dilakukan agar dapat melihat nilai logo lain karena berpengaruh kepada naik turunnya nilai keindahan dari logo itu sendiri. Pada logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka, apabila suatu saat diperlukan re-design logo, diharapkan logo Yayasan Dharma Seni Museum Neka tetap berpegang kepada konsep dan filosofi dalam perancangannya agar tetap mendapatkan ciri khas dari identitas yang mewakilinya.
2. Kepada instansi agar penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya baik berupa karya maupun kajian sehingga banyak ilmu terkait yang didapatkan.
3. Kepada masyarakat agar penelitian ini nantinya berguna sebagai pengetahuan tentang logo bahwa

sebenarnya terdapat nilai keindahan dan makna dalam sebuah desain logo.

DAFTAR RUJUKAN

- Adityawan, Arif. *Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri hingga Indonesia kini*. Jakarta : PT Concept Media, 2010.
- Akmal, Imelda. *Menata Rumah dengan Warna*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- Alwi, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : P.N Balai Pustaka, 2002.
- Bahari, Nooryan. *Kritik Seni*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008.
- Berger, Artur Asa. *Pengantar Semiotika, Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta : Tiara Wacana, 2010.
- Barthes, Roland. *Membedah mitos-mitos budaya massa, semiotika atau sosiologi tanda, simbol, dan representasi*. Yogyakarta : Jalasutra, 2010.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual*. Yogyakarta : Buku Baik Yogyakarta, 2003.
- Dhamata Amitaba, AA. *Kajian Prinsip Desain Logo dan Makna pada Logo Institut Seni Indonesia Denpasar*. Denpasar: ISI Denpasar, 2014.
- Dharsono, Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa, 2004.
- Djelantik, AAM . *Estetika instrumental*. Denpasar : STSI, 1990.
- Djelantik, AAM. *Falsafah keindahan dan kesenian* . Denpasar : STSI, 1992.
- Erinda. Natasha. *Analisis Visual dan Makna pada Logo Bali Dewata Shanti*. Denpasar: ISI Denpasar, 2012.
- Hendratman, Hendi. *Graphics Design*. Bandung: Informatika, 2009.
- Hoed, Benny H. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu, 2011
- Hyland, Angus & Steven Bateman, *Symbol, The reference guide to abstract and figurative trademarks*. London :Laurance King, 2011.

- Irawan, Bambang & Tamara, Priscilla. *Dasar-dasar desain*. Jakarta : Griya Kreasi, 2013.
- Janottama, Arya, *Kajian Unsur Desain dan Estetika pada Media Komunikasi Visual Outdoor di Denpasar ar*. Denpasar: ISI Denpasar, 2013.
- Kusmiati, Artini, Pudjiastuti, Sri & Suptandar, Pamudji. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djembatan, 1999.
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Marcia, Muelder. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- Moleong, Lexy. J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- Nandaryani, Wayan. *Kajian Estetika dan Makna pada STATION ID KOMPAS BALI DEWATA*. Denpasar: ISI Denpasar, 2014.
- Nasir, Muhamad. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalila Indonesia, 2005.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka, 1983.
- Pramono, Kartini . *Horizon Estetika*. Yogyakarta : Penerbit Lima, 2009.
- Pujiriyanto .*Desain Grafis Komputer*. Jakarta: Andi, 2005.
- Sachari, Agus. *Pengantar Metodologi penelitian Bahasa Rupa*. Bandung: Erlangga, 2005.
- Safanayong, Yongky. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia, 2006.
- Sanyoto, Ebdi. *Dasar – Dasar Tata Rupa Dan Desain*. Yogyakarta: CV Arti Bumi, 2005.
- Sanyoto, Sadjiman. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra, 2009.
- Sarwono, Jhonatan & Lubis, Hari. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Setiasih, Wayan. *Kajian Estetika dan Makna Logotype Band Rezume*. Denpasar: ISI Denpasar, 2015.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sugiyono . *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2009.
- Sumbo, Tinarbuko. *Semiotika Komunikasi Visual (edisirevisi)*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Sunardi, ST. *semiotika negatifa*. Yogyakarta : Buku Baik, 2004.
- Suprpto, Andi. *Ada mitos dalam DKV* . Jakarta : Batavia Imaji, 2015.
- Supriono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual , Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi, 2010.
- Surianto, Rustan . *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sutrisno, Mudji. *Oase estetis : estetika dalam kata dan sketza* : Penerbit Kanisus, 2006.
- Wucius. Wong. *Beberapa asas merancang dwimatra* . Bandung : ITB, 1986.
- _____, *Yayasan Dharma Seni Museum Neka*. Suteja Neka dan Museum Neka: Ubud, 2002.

GANESHA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG MINIMALIS

I NYOMAN PUTRAYASA

Program Pascasarjana ISI Denpasar

Abstrak

Seni patung merupakan pernyataan pengalaman estetis lewat bentuk tiga dimensional, yaitu tidak hanya menjadi karya seni, tetapi dapat pula digunakan sebagai sarana pemujaan agama Hindu di Bali. Salah satu simbol yang diwujudkan sebagai sarana pemujaan bagi umat Hindu adalah patung Dewa Ganesha, merupakan simbol dewa penguasa ilmu pengetahuan, keselamatan dan kebijaksanaan. Patung Dewa Ganesha banyak ditemukan tidak hanya di sekolah-sekolah, perguruan tinggi tetapi juga di perumahan dengan berbagai bentuk sesuai dengan ekspresi dan kreativitas penciptanya. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, bahwa patung dewa Ganesha yang diciptakan banyak yang keluar dari pakem-pakem yang mengikat dalam perwujudannya, melainkan hanya mengekspresikan secara umum figur Ganesha yang menjadi sumber ide atau inspirasinya. Berdasarkan hal tersebut pencipta terinspirasi untuk mengangkat Ganesha sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni patung minimalis. Dalam perwujudan karya pencipta melakukan dengan cara deformasi yaitu perubahan bentuk objek yang dianggap mewakili tanpa menghilangkan karakter dari figur Ganesha dengan pendekatan gaya minimalis, sebagai penyampai pesan terhadap fenomena konsumtif yang terjadi pada masyarakat Bali. Metode yang digunakan dalam karya tugas akhir ini adalah eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan. Berdasarkan proses yang telah dilakukan, maka terwujudkan lima buah karya dengan bentuk yang mengutamakan kesederhanaan. Kesederhanaan merupakan esensi dari sebuah pemujaan, semua aktivitas manusia dalam menyelenggarakan upacara *yadnya* hendaknya berdasarkan sebuah tujuan, tidak mengedepankan pola konsumtif yang selalu berpatokan bahwa uang adalah segalanya.

Kata kunci: *Ganesha, deformasi, kesederhanaan, patung*

I. PENDAHULUAN

Umat Hindu di Bali dalam melakukan *yadnya* dan pemujaan selalu menggunakan berbagai sarana dan simbol. Sehubungan dengan simbol-simbol dalam agama Hindu, pada dasarnya tidak bisa dipisahkan dan memang erat kaitannya dengan konsepsi teologi Hindu (ajaran ketuhanan). Simbol-simbol tersebut merupakan cara umat dalam mengekspresikan keyakinannya untuk mendekatkan rasa cipta, dan karsanya kepada Tuhan. Karena bersifat abstrak (tidak terpikirkan/terbayangkan), dalam pemujaan “rasa kedekatan” dan atau “merasakan kehadiran-Nya” benar-be-

nar mantap dan meyakinkan. Bentuk-bentuk perwujudan itulah yang kemudian disebut sebagai manifestasi Ida Sanghyang Widhi dengan segala prabhawanya dari simbol-simbol bermakna yang tersembunyi di balik bentuk materialnya (Widana, 2015:152).

Salah satu simbol sebagai sarana pemujaan bagi umat Hindu diwujudkan berupa patung Dewa Ganesha, sebagai simbol Dewa penguasa ilmu pengetahuan, keselamatan dan kebijaksanaan. Ganesha merupakan putra Dewa Siwa dengan Dewi Parwati. Secara umum perwujudannya berbadan manusia yang gemuk berkepala gajah, bertangan

empat, dan kebanyakan dalam posisi duduk.

Pada zaman dahulu patung Ganesha difungsikan sebagai sarana pemujaan ditempatkan di pura atau tempat-tempat suci lainnya. Berdasarkan pengamatan pada perkembangan dewasa ini, diketahui bahwa patung Ganesha yang bersifat sakral ditempatkan di depan pintu masuk rumah. Di samping itu banyak sekolah, perguruan tinggi, dan perkantoran memasang patung Ganesha sebagai dewa penyingkir segala rintangan dan dewa ilmu pengetahuan. Selain hal tersebut kini banyak umat Hindu atau masyarakat Bali menempatkan patung Ganesha sebagai hiasan ruangan dan dekorasi taman. Dalam bentuk gambar diwujudkan pada baju, tas, tato pada kulit tubuh manusia, dan sebagainya. Selain itu, gambar Ganesha juga digunakan sebagai logo, baik oleh lembaga pendidikan maupun perusahaan-perusahaan. Gambar Ganesha dibuat bervariasi sesuai dengan selera, yaitu dibuat lengkap dengan atributnya, tetapi ada pula yang disederhanakan.

Sebagai karya yang bernilai provan banyak bermunculan variasi bentuk Ganesha sesuai dengan selera pembuatnya, misalnya bentuk Ganesha dalam posisi tidur, posisi yoga posisi meditasi, berkepala tiga, bahkan ada yang diwujudkan dengan alat kelamin yang bersentuhan dengan belalainya. Selain itu, juga ada dalam bentuk anak kecil dengan karakter lucu dan berbagai bentuk yang lain. Pembuatan patung Ganesha pada masa dahulu menggunakan bahan seperti kayu, dan batu padas dengan teknik memahat. Namun, sekarang patung Ganesha juga diwujudkan menggunakan bahan, campuran semen, pasir, dan besi sebagai rangkanya, campuran serbuk batu padas dan semen, serta bahan fiberglass dengan teknik cetak. Seperti tampak di sepanjang jalan raya Batubulan banyak terdapat toko seni atau art shop menjual patung-patung Ganesha dengan berbagai bentuk,

ukuran, jenis bahan, dan teknik pembuatannya. Selain itu, ada juga dijual dengan menawarkan berkeliling dari rumah ke rumah.

Berdasarkan hal tersebut pencipta terinspirasi untuk mengangkat Ganesha sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan seni patung. Pemilihan Ganesha sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan seni patung karena beberapa alasan berikut ini. Jika dicermati, setiap bentuk Ganesha memiliki makna filosofis, yang mengajarkan manusia untuk mengenal diri dalam hal ini untuk mengintrospeksi diri. Salah satu contoh Ganesha digambarkan mengendarai seekor tikus yang bermakna bahwa seharusnya manusia dapat mengendalikan hawa nafsunya, bukan sebaliknya.

Perwujudan figur Ganesha ke dalam karya seni patung dengan deformasi yaitu perubahan bentuk tanpa menghilangkan karakter figur Ganesha yang dijadikan sumber inspirasi. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa perwujudan figur yang sederhana dengan pendekatan gaya minimalis, sebagai media komunikasi visual dalam penyampaian pesan atau saran terhadap fenomena konsumtif yang terjadi pada masyarakat Bali. Artinya, berupa ajakan untuk mengenal pribadi dalam hubungan masyarakat dan individu dewasa ini yang serba instan, cepat, materialistik, dan konsumtif.

II LANDASAN TEORI

1. Filosofi Ganesha

Ganesha dalam bahasa Sanskerta terdiri atas kata “*gana*” dan “*isha*”. Kata *gana* berarti kelompok, orang banyak, atau sistem pengelompokan, dan kata *Isha* berarti penguasa atau pemimpin. *Gana* dalam konteks tersebut berarti pasukan berwujud setengah dewa yang menjadi pengikut Siwa. Nama Ganesha yang lain adalah Ganapati, Ganapati juga merupakan kata majemuk terdiri atas kata *gana* yang berarti kelompok, dan *pati* berarti pen-

gatur atau pemimpin (Winanti, 2011:69). Secara semantik, Ganesha berasal dari kata Gana dan Isa. "Gana" berarti pasukan para dewa, Isa juga berarti "pengatur, Tuhan atau penguasa. "Ga" merupakan simbol budhi (kecerdasan), "Na" berasal dari *Vi-jnana* (kebijaksanaan) (Wirawan, 2011: 3).

Dewa Ganesha pada umumnya dikenal dengan wujud berbadan manusia, bertangan empat, dan berkepala gajah dengan daun telinga yang lebar, mata sipit, dan mulut kecil. Kepala besar melambangkan manusia seharusnya lebih banyak menggunakan akal daripada fisik dalam memecahkan masalah. Sumber lain menjelaskan daun telinga yang lebar (*lambkarna*), salah satu nama atau julukan Ganesha sebagai maha mendengar. Ganesha digambarkan memiliki telinga yang lebar bermakna hasrat beliau untuk mendengar doa-doa dari para bhakta-Nya. Di pihak lain mata sipit berarti sedang fokus atau berkonsentrasi. Pikiran harus diarahkan ke hal-hal positif untuk memperbaiki daya nalar dan pengetahuan. Ganesha juga memiliki mulut yang kecil dan hampir tidak kelihatan karena tertutup belalainya. Mulut yang kecil mengajarkan manusia dapat mengontrol gerak mulut dan lidah untuk mengurangi pembicaraan yang tidak baik (Wirawan, 2011:4).

Titib dalam *Teologi & Simbol-Simbol dalam Agama Hindu* (2003: 350--352) menjelaskan bahwa belalai Ganesha yang panjang terkadang digambarkan membengkok ke kiri dan ke kanan. Arah kiri dan arah kanan dihubungkan dengan dua jalan yang selalu ada halangannya. Belalai juga dilambangkan sebagai swastika yang dapat diarahkan ke segala penjuru.

Ganesha berbadan gemuk dengan perut yang buncit (*lambodara*), melambangkan seluruh alam semesta beserta isinya berada dalam diri-Nya. Salah satu tangan Ganesha memegang kapak sebagai simbol memutuskan keterikatan para bhak-

ta-Nya dari keterikatan keduniawian. Pasa (tali), bermakna Ganesha mengikat para pemuja-Nya semakin dekat kepada Tuhan (Wirawan, 2011:6).

2. Pengertian Seni Patung

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013: 643), patung diartikan benda tiruan bentuk manusia dan binatang yang proses pembuatannya dipahat. Pengertian ini berdasarkan terjemahan dari bahasa Inggris, *sculpture* karena pematung zaman dahulu kebanyakan menggunakan teknik memahat. Dalam buku *Diksi Rupa* dijelaskan bahwa seni patung merupakan tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif, yaitu teknik mengurangi bahan, seperti memotong, menatah, dan yang lain atau dengan metode aditif, yaitu dengan cara membuat modeling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak (Susanto, 2011: 296). Dimensi ketiga dalam seni patung yang senantiasa menjadi garapan pematung, yaitu kedalaman bentuk. Pada seni patung, bentuk disebabkan oleh volume padat atau hampa (Mucthar, 1992:23).

Dalam sejarah jenis-jenis patung yang dihasilkan adalah *freestanding sculpture* atau patung berdiri yang sangat umum menggambarkan manusia atau obyek lainnya. *Portrait sculpture* atau patung potret memunculkan figur manusia atau penjelmaan Dewa. *Equestrian statue* merupakan tipe patung kuno yang melukiskan potret militer penunggang kuda yang biasanya diletakkan di taman atau perempatan jalan kota. *Relief sculpture* atau secara sederhana disebut relief mempunyai *background flat*. *Mobile* atau *kinetic sculpture*, yaitu patung yang bergerak biasanya digerakkan dengan tenaga alam atau dengan tenaga buatan, misalnya listrik, motor, magnet, program komputer, atau elektronik sampai tenaga eksplosif (Susanto, 2011: 296).

3. Deformasi

Deformasi merupakan perwujudan bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek dan diwujudkan hanya sebagian yang dianggap mewakili (Kartika, 2004:42-43). Perubahan susunan bentuk dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga terkadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Adapun cara mengubah bentuk, antara lain dengan penyederhanaan, pembiasan, dan pengayaan (Susanto, 2011:98). Selain deformasi perubahan bentuk juga bisa dilakukan dengan distorsi. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan (dominan) pada bentuk-bentuk tertentu pada objek yang diwujudkan (Kartika, 2004:43).

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa deformasi adalah cara menggayakan objek yang diciptakan dengan pengolahan susunan bentuk melalui penyederhanaan yang hanya menonjolkan esensi dalam hal ini figur Ganesha dengan pendekatan gaya minimalis. Perubahan bentuk dilakukan dengan menekankan karakter atau esensi figur Ganesha itu sendiri, contohnya penggambaran kepala dan perut yang dominan dengan distorsi. Distorsi dilakukan, karena merupakan salah satu cara untuk mencoba menggali kemungkinan bentuk atau figur baru pada penciptaan karya.

4. Minimalis

Istilah minimalisme muncul dalam kritik Barbara Rose sebelum pertengahan tahun 1960-an. Istilah tersebut bukan sebuah gerakan, baik kelompok maupun pribadi, hanya menunjukkan kata minim. Artinya unsur-unsur, baik dalam seni lukis maupun patung, hanya menunjuk pada hal yang bersifat esensial. Minimalis dipenuhi dengan kemurnian dan kesederhanaan bentuk yang mem-

bawa materi subjek elemen dan bentuk geometris (kubus, silinder, bulatan, dan lain-lain). Perkembangan pesat minimalis terjadi pada tahun 1960-1970, terutama di Amerika dengan tokoh-tokoh Robert Morris, Donald Judd, Tony Smith, John Larry Bell, dan Dan Flavin (Susanto, 2011: 261).

Minimal art khususnya dalam seni patung muncul pada tahun enam puluhan yang mengetengahkan bentuk-bentuk sederhana (minimal) dengan warna-warna yang umumnya datar (Soedarso, 2000:157). Seni minimal diawali dari "epistemologi kubus" yang berlaku sebagai komitmen kemurnian yang nyata, ketegasan konsep, kearifian, dan kesederhanaan (Kartika, 2004:129).

Seni minimal adalah sebuah gagasan berkarya yang ingin mengembalikan unsur-unsur ke dalam hakikat atau intinya masing-masing sehingga unsur formal, seperti garis, warna, dan tekstur diminimalkan. Karya yang diwujudkan kemudian hanya dalam pola-pola tertentu dan terkesan sangat sederhana serta (kadang) minim, baik warna, garis, maupun tekstur. Dalam Karya patung yang diciptakan diwujudkan dengan pola-pola tertentu melalui proses penyederhanaan bentuk. Dalam mewujudkan ide pencipta memilih media tertentu dengan pendekatan gaya minimalis atau seni minimal. Pemilihan media bertujuan untuk mendekati perwujudan patung sedekat mungkin dengan ide awal, yaitu penyederhanaan bentuk dengan pengolahan bentuk sesuai dengan selera, bahan, teknik, dan ide yang diangkat.

III PROSES PERWUJUDAN

Sebuah karya seni tidak lahir begitu saja, tetapi terciptanya sebuah karya seni selalu melalui proses kreativitas yang sistematis atau tersusun sehingga dapat memudahkan dalam perwujudan karya. Kreativitas sering kali dikaitkan dengan sesuatu yang artistik, cerdas, di luar kebiasaan, lain

dari yang lain. Bagaimanapun kreativitas hadir dalam bentuk-bentuk yang lebih sederhana, seperti mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi sehari-hari.

Menurut Hawkins dalam Soedarsono (2001:207), menciptakan sebuah karya seni secara metode melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

1 Eksplorasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013:210) dijelaskan bahwa eksplorasi adalah penyelidikan dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru, terutama tentang sumber-sumber yang dijadikan tema dalam perwujudan karya seni. Jadi, eksplorasi merupakan langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan, baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya.

2 Eksperimen/Perancangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013:210) eksperimen dijelaskan merupakan percobaan yang sistematis dan berencana. Chapman dalam (Shaman, 1993: 119) menjelaskan pada tahap ini adalah menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal. Mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud konkrit-lahiriah. Jadi gagasan yang muncul pada tahap awal tersebut pada tahap berikutnya masih harus disempurnakan menjadi gagasan sedemikian rupa. Sehingga mempermudah tahap penerangan ke dalam media dengan bantuan alat dan teknik tertentu. Pada tahap eksperimen atau per-

cobaan dilakukan kegiatan menuangkan ide rancangan atau gagasan dari hasil eksplorasi ke dalam bentuk dua dimensional. Hasil rancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Rancangan meliputi beberapa tahapan, di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa) dan maket.



3. Pembentukan/Perwujudan

Tahap pembentukan merupakan proses mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan yang sudah divisualkan ke dalam bentuk maket menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang sudah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan, bahan, alat, dan teknik dengan karya yang akan diwujudkan. Perwujudan karya seni patung dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya persiapan bahan, alat, pembentukan, penghalusan, dan finishing akhir.

IV HASIL KARYA



Gambar. 4.4 Karya Keempat
Judul : Introspeksi
Tahun : 2016
Bahan : Mixed Media
Ukuran : 200 cm x 115 cm x 135 cm

Perwujudan karya ini dilakukan dengan mendeformasi bentuk untuk mencapai karakter bentuk Ganesha. Dalam menginterpretasi karakter bentuk juga dilakukan dengan distorsi, yaitu menekankan pada karakter dengan menyangatkan pada bentuk-bentuk tertentu yang dapat mewakili figur Ganesha yang diwujudkan. Karya ini terinspirasi dari karya F. Wdayanto, yaitu figur Ganesha dengan perwujudan bentuk dibuat lebih besar dari pada setiap bentuknya.

Visualisasi figur Ganesha yang minimalis dalam karya ini diwujudkan dengan beberapa bagian yang dibuat dengan tekstur halus dan di bagian bentuk lainnya masih bertekstur kasar sebagai simbol judul introspeksi, yaitu mengurangi sifat-sifat egois, konsumtif, dan yang lain. Wujud karya ini menyerupai posisi Ganesha tidur dengan kepala merunduk ke bawah dan seolah sedang memperhatikan/melihat ujung belainya. Dalam perwujudan karya patung ini digunakan bahan yang terdiri

atas styrofoam dan campuran resin, katalis, talek, met, dan pasir dengan tenik tempel.

Adapun tujuan perwujudan karya ini adalah ingin mengungkapkan perlunya sebuah penyadaran diri terhadap perilaku konsumtif, khususnya masyarakat Hindu di Bali. Konsumtif dalam hal ini dimaksudkan seperti penggunaan banten siap saji dalam melaksanakan upacara yadnya. selain itu, juga menggunakan pakaian dan perhiasan mewah pada saat ke pura. Hal tersebut terlihat lebih mementingkan penampilan yang bersifat materi daripada kekhusyukan hati pada saat melaksanakan sembah sujud kepada Ida Sang Nyang Widhi. Dapat disadari bahwa dunia ini adalah materi bukan yang sejati dan hakiki, apabila manusia mulai lupa akan kesejatian hidup.

V KESIMPULAN

Proses perwujudan karya yang mengangkat Ganesha sebagai sumber inspirasi penciptaan

karya seni patung dilakukan dengan mengubah bentuk konvensional ke dalam bentuk yang sederhana. Perubahan bentuk dilakukan dengan cara mendeformasi, yaitu menekankan pada interprestasi karakter. Bentuk diwujudkan dengan sangat sederhana.

Perwujudan karya seni patung dilakukan dengan teknik dan bahan yang berbeda. Pertama, teknik cetak. Pada teknik cetak dilakukan beberapa tahapan, yaitu tahap membuat model/master bentuk figur yang diwujudkan dengan bahan tanah liat, membuat cetakan dengan menggunakan bahan gypsum, dan yang terakhir membuat hasil dengan menggunakan bahan fiberglass. Kedua, teknik temple. Teknik tempel digunakan untuk empat perwujudan karya dengan campuran bahan fiberglass, teraso, dan tanah merah.

Kesederhanaan merupakan esensi dari sebuah pemujaan. Semua aktivitas manusia dalam menyelenggarakan upacara yadnya hendaknya berangkat untuk sebuah tujuan, tidak mengedepankan pola konsumtif yang selalu berpatokan pada uang.

DAFTAR PUSTAKA

Kartika, Darsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.

Muchtar, But. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Bekerja Sama dengan Taman Budaya Yogyakarta, 1992.

Podo, Siswo Prayeno Hadi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta: PT Media Pustaka Phonix, 2013.

Shaman, Humar. *Mengenal Dunia Seni Rupa tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1993.

Soedarsono, R.M. *Metodologi: Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia), 2001.

Soedarso, Sp. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: CV Studio

Delapan Puluh Enterprise Jakarta bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2000.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Dicti Art Lab Yogyakarta dan Jagat Art Space Bali, 2011.

Widana, I Gusti Ketut. *Banten Siap Saji, Pentas Konsumerisme di Panggung Ritual*. Denpasar: Pustaka Bali Pos, 2015.

Winanti, Ni Putu. *Mengapa Memuja Ganesha*. Denpasar: Pustaka Bali Pos, 2011.

Wirawan, I Made Adi. *Cahaya Kebijaksanaan Ganesha*. Surabaya: Paramita, 2011.

FENOMENA HIPERREALITAS PADA FASHION RAMAJA BALI MASA KINI DALAM SENI LUKIS

I Putu Gde Wahyu Paramartha

Mahasiswa Pascasarjana (S2) Penciptaan Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Pencitraan diri menjadi prioritas utama untuk peningkatan status sosial di masyarakat. Sebagai konsumen, masyarakat tergiur untuk mengejar dan memiliki fashion terkini. Hal tersebut terlepas dari ideologi suatu desain dan mulai mengikuti perkembangan fashion yang ada. Melalui media publikasi masyarakat dengan mudah mengakses untuk memperoleh informasi tentang fashion kekinian. Tidak terkecuali para remaja Bali masa kini cenderung terpengaruh perkembangan budaya global sehingga mendorong rasa keingintahuan mereka untuk mencoba segala sesuatu terkait dengan trend fashion yang berkembang saat ini, seperti mengubah penampilan, membuat remaja tidak lepas dari kebutuhan konsumsi, yaitu mengonsumsi barang-barang penunjang pencitraan diri agar terlihat beda, percaya diri, dan lebih menarik dari remaja lainnya. Dengan demikian, remaja perlahan-lahan akan terjerumus pada budaya konsumtif, mengonsumsi segala sesuatu penunjang pencitraan diri untuk memuaskan hasrat pribadi tanpa mempertimbangkan kegunaannya. Kondisi tersebut berdampak pada perubahan sikap dan etika dalam berpenampilan. Kenyataannya yang terjadi kebanyakan remaja Bali berpenampilan tidak etis dan cenderung berlebihan (hiperealitas) dan ekstrem, seperti berbusana serba mini dengan mengesampingkan norma yang ada sebagaimana yang diatur dalam konsep tri angka.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan tentang perkembangan fashion remaja Bali masa kini, tentunya menarik untuk dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis dengan menggunakan medium kaca. Melalui karya yang diciptakan, diharapkan menjadi bahan perenungan bagi para remaja Bali dalam mengimplementasikan makna-makna yang ada agar di kemudian hari dapat dipahami penggunaan busana yang baik dan sopan.

Kata Kunci: *fashion, hiperealitas, remaja Bali masa kini, Seni lukis.*

PENDAHULUAN

Para remaja dewasa ini mengejar pencitraan diri melalui produk barang dan jasa. Hal itu terlihat dari gaya hidup remaja yang selalu mengikuti perkembangan fashion. Keadaan tersebut dimanfaatkan oleh produsen untuk menyediakan berbagai produk fashion dalam menciptakan gaya hidup baru sebagai trend masa kini yang disebarluaskan melalui media masa, seperti televisi, internet, majalah, dan katalog. Media tersebut dapat memicu timbulnya hasrat dalam diri remaja untuk mengikuti trend *fashion* yang dipublikasikan. Den-

gan demikian, perlahan-lahan remaja akan terpengaruh oleh budaya global sehingga terjerumus dalam gaya hidup konsumtif.

Fashion adalah gaya atau kebiasaan berpakaian yang mengacu pada trend terakhir dalam dunia mode yang sedang digemari (Susanto, 2011:131). Dipihak lain dalam masyarakat kontemporer barat, fashion kerap digunakan sebagai sinonim dari istilah dandan, gaya, dan busana (Barnard, 2011:13). Besarnya rasa keingintahuan dan hasrat dalam diri remaja untuk mencoba sesuatu yang baru, seperti mengubah penampilan

atau mengubah gaya busana membuat remaja bersifat konsumtif, yaitu mengonsumsi barang-barang penunjang pencitraan diri agar terlihat beda, percaya diri, dan lebih menarik daripada remaja lainnya. Segala sesuatu yang berhubungan dengan trend fashion masa kini diusahakan untuk diikuti dengan dalih agar tidak ketinggalan zaman atau tampil beda.

Kebanyakan remaja dalam mengonsumsi atau memilih produk tidak lagi berdasarkan nilai guna produk tersebut, tetapi untuk memenuhi kepuasan hasrat dan makna-makna konotasi tertentu, seperti menggunakan perhiasan mahal selain untuk memperindah penampilan juga untuk menandai kekayaan yang dimiliki dan status sosial. Hal tersebut menunjukkan pencitraan diri melalui barang-barang yang mewah, bermerek, dan harga yang mahal. Perubahan paradigma tersebut dapat mendorong remaja menjadi bersifat mengonsumsi yang menggiring remaja terjebak dalam pola hidup konsumerisme yaitu pahan atau gaya hidup mengonsumsi barang-barang secara berlebihan sebagai ukuran kebahagiaan pribadi. Selain itu, pergaulan dan lingkungan di mana remaja tinggal juga sangat berpengaruh dalam membentuk moral remaja. Keadaan tersebut dapat mengubah pola pikir remaja yang cenderung menjadi bergaya hidup mengikuti mode budaya global, yang melanda sebagian besar masyarakat Indonesia di Bali. Hal itu terlihat dari cara remaja putri dalam berpenampilan menggunakan busana serba mini untuk mengejar trend fashion masa kini atau hanya ingin tampil beda. Kondisi tersebut berdampak pada perubahan sikap dan etika dalam berpenampilan. Jika tidak pandai memilah, mereka akan terjerumus ke dalam gaya hidup hiperealitas atau berlebih-lebihan dalam berpenampilan.

Hiperealitas berarti berlebihan atau melampaui batas. Melampaui batas yang dimak-

sud adalah melampaui batas kemampuan atas kenyataan dalam menciptakan suatu kondisi yang mengandung kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas, dan dusta bersenyawa dengan kebenaran. Katagori-katagori kebenaran, kepalsuan, keaslian, dan realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti ini. Dengan demikian, hiperealitas juga dapat dipandang sebagai sebuah dunia rekayasa (Piliang, 2003:53). Keadaan inilah yang membuat masyarakat modern, termasuk para remaja Bali cenderung berlebihan dalam mengonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari remaja mengonsumsi bukan karena kebutuhan mereka, melainkan pengaruh dari model-model iklan yang menyebabkan gaya hidup remaja menjadi berlebihan, tidak sopan, dan egosentrik dalam berpenampilan. Salah satu contoh gaya busana adat Bali wanita yang diubah agar tampil seksi, pemakaian busana serba mini, bahkan dengan tubuh yang ditato secara keseluruhan. Hal tersebut dilakukan tanpa memikirkan makna yang terkandung di dalamnya.

Fenomena tersebut menjadi inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis. Hal ini sangat penting untuk direspons dan diangkat menjadi tema karya, sekaligus sebagai media menyampaikan suatu pesan moral, nilai penyadaran, imbauan terhadap berubahnya pola pikir remaja yang mengedepankan penampilan atau fashion untuk menunjang pencitraan diri di masyarakat, dan adanya pergeseran budaya yang terjadi saat ini telah melanda remaja Bali. Melalui karya yang diciptakan, diharapkan menjadi bahan perenungan bagi para remaja Bali atau masyarakat umum dalam mengimplementasikan makna-makna yang ada agar di kemudian hari dapat dipahami penggunaan busana yang baik dan sopan.

Berdasarkan hasil pengamatan atas fenomena tersebut, maka pencipta berkeinginan untuk mewujudkannya ke dalam seni lukis kaca. Dalam hal ini kaca dipandang tepat sebagai medium dalam memvisualisasikan fenomena hiperealitas terkait dengan fashion remaja Bali masa kini. Pencipta ingin mengekspresikan ide bentuk dengan menggunakan medium nonkonvensional, yaitu kaca mobil pecah. Di lain sisi, medium kaca pecah mempunyai makna tersendiri terkait dengan pesan moral terhadap gaya hidup remaja Bali yang disampaikan lewat bentuk pecah tersebut.

Filosofi Busana Adat Bali

Kemenag (2013) dalam seminar yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama Kabupaten Bangli yang bertema “Filosofi Pakaian Adat Bali” dijelaskan bahwa busana adat Bali (busana ke pura) memiliki makna, filosofi, dan aturan yang mengikat dalam penggunaannya bersumber pada konsep tri angga.

Tri angga berasal dari kata tri dan angga. *tri* berarti tiga dan *angga* berarti badan fisik. *Tri angga* merupakan konsep yang menekankan nilai badan atau fisik dibagi menjadi tiga, yaitu dewa angga yang mengatur penggunaan busana dari leher sampai ke kepala, seperti penggunaan udeng jejateran (udeng untuk persembahyangan) pada pria menggunakan simpul hidup dengan ujung menghadap ke atas sebagai lambang cundamani atau mata ketiga sebagai simbol pemusatan pikiran untuk menghormati Sang Hyang Aji Akasa. Udeng jejateran memiliki dua bebidakan (bidang), yaitu bebidakan sebelah kanan lebih tinggi simbol Dewa Siwa dan sebelah kiri lebih rendah simbol Dewa Brahma yang berarti harus mengutamakan dharma. *Udeng dara kepak* dipakai oleh raja, masih ada bebidakan dengan tambahan penutup kepala sebagai simbol pemimpin yang selalu melindungi masyarakat dan

pemusatan kecerdasan. Udeng beblatukan dipakai oleh pemangku tidak ada bebidakan dengan simpul berada di belakang diikat ke bawah sebagai simbol lebih mendahulukan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi. Sebaliknya, pada wanita digunakan pepusungan (gaya rambut) yang dibagi menjadi tiga, yaitu pusung gonjer dibuat dengan cara rambut dilipat sebagian dan sebagian lagi digerai, pusung gonjer digunakan untuk wanita yang masih lajang atau belum menikah sebagai lambang masih bebas memilih pasangannya, pusung tagel digunakan oleh wanita yang sudah menikah, dan pusung podgala atau pusung kekupu digunakan oleh pendeta.

Manusa angga (dari puser sampai leher) mengatur penggunaan baju pada pria dengan syarat bersih, rapi, dan sopan. Di pihak lain wanita menggunakan baju kebaya dengan panjang satu jengkal dari ujung telapak tangan.

Butha angga (dari puser sampai bawah) mengatur penggunaan kamen (kain) untuk pria yang diawali dengan melipat kamen secara melingkar dari kiri sampai kanan. Tinggi kamen satu jengkal dari telapak kaki karena pria sebagai penanggung jawab dharma harus melangkah dengan panjang. Kemudian menggunakan kancut lelangingan dengan ujung yang lancip dan sebaiknya menyentuh tanah (*menyapuh jagat*) sebagai simbol penghormatan terhadap ibu pertiwi dan kejantanan. Selanjutnya menggunakan saput dengan tinggi satu jengkal dari ujung kamen, berfungsi sebagai penghadang musuh dari luar dan menggunakan selendang (*umpal*) diikat menggunakan simpul hidup di sebelah kanan sebagai simbol pengendalian emosi. Sebaliknya, pada wanita diawali dengan memakai kamen dengan lipatan melingkar dari kanan ke kiri sesuai dengan konsep sakti yang bertugas menjaga agar pria tidak menyimpang dari ajaran dharma. Tinggi kamen satu jengkal dari

telapak kaki, selanjutnya penggunaan bulang yang berfungsi untuk menjaga rahim dan mengendalikan emosi. Kemudian menggunakan selendang dengan ikatan menggunakan simpul hidup di sebelah kiri tidak tertutupi oleh baju yang berarti sebagai sakti dan mebraya.

Dari pemaparan di atas tentang makna, filosofi, dan aturan penggunaan busana adat Bali sangat jelas aturan-aturan yang mengikat penggunaan busana adat Bali agar di kemudian hari tidak menyimpang dari aturan yang ada, terlebih lagi perubahan busana yang tidak memikirkan etika dalam berpenampilan.

Hiperealitas

Hiperealitas berarti berlebihan; di luar atau melampaui batas. Melampaui batas yang dimaksud di sini adalah melampaui batas kebenaran atas kenyataannya. Hiperealitas menciptakan suatu kondisi, yaitu di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas, dan dusta bersenyawa dengan kebenaran. Katagori-katagori kebenaran, kepalsuan, keaslian, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti ini. Hiperealitas juga dapat dipandang sebagai sebuah dunia rekayasa (Piliang, 2003:53). Keadaan inilah yang membuat masyarakat modern, khususnya para remaja Bali cenderung berlebihan dalam mengonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari remaja mengonsumsi bukan karena kebutuhan ideologinya, melainkan pengaruh dari model-model iklan yang menyebabkan gaya hidup remaja menjadi berlebihan. Selain itu, kebanyakan dari remaja berpenampilan eksentrik dan nyeleneh. Salah satu contoh adalah gaya busana adat wanita yang diubah agar tampil seksi tanpa memikirkan makna yang terkandung di dalamnya.

TAHAPAN PENCIPTAAN

Penjajakan (Eksplorasi)

Eksplorasi adalah aktivitas merenung, melihat, mengamati, memahami, dan mengetahui secara menyeluruh suatu benda atau fenomena yang ingin ditelusuri. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespons objek yang dijadikan sumber penciptaan (Yudha, 2008:53). Adapun eksplorasi yang dilakukan adalah mengamati fenomena yang terjadi pada remaja masa kini di Bali, yaitu terfokus pada fashion berlebihan. Proses ini dilakukan dengan cara melihat dan mengamati perubahan sikap para remaja yang tidak terkendali oleh etika serta gaya busana yang dipakai cenderung tidak sopan, seperti busana adat Bali wanita yang diubah agar tampil seksi tanpa memikirkan makna yang terkandung dalam busana adat itu. Hal tersebut merupakan akibat pengaruh zaman global yang kurang disaring secara matang sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan gaya hidup remaja yang bebas dan mengarah pada pergaulan yang tidak sesuai dengan norma tradisional yang berkaitan dengan etika dan moral. Di pihak lain pengamatan secara khusus dilakukan dari pemakaian busana adat Bali yang dimodifikasi dan pemakaian busana serba mini. Di samping itu, juga dilakukan pengamatan terhadap tingkah laku remaja yang berlebihan lainnya didokumentasi melalui foto-foto yang dapat dijadikan acuan dalam proses penciptaan.

Pada proses ini juga dilakukan pengamatan melalui media cetak, seperti majalah atau katalog dan media elektronik, yaitu televisi atau internet karena pada media tersebut terdapat banyak tayangan atau gambaran yang dapat dijadikan acuan. Selain itu, media internet merupakan media yang dipakai para remaja dalam melakukan aktivitas harian dengan variannya berupa program facebook, twitter, dan sebagainya. Adapun eksplorasi terh-

adap medium, alat, bahan, dan teknik yang tepat dijelaskan secara khusus sebagai berikut.

1. Eksplorasi Medium Dasar

Medium yang digunakan adalah kaca mobil bekas tepatnya kaca mobil pecah. Dalam penentuan medium tersebut diawali dengan prinsip penyusunan medium nonkonvensional. Dalam hal ini pencipta berusaha mencari dan menelusuri berbagai medium yang ada seperti medium kaca. Setelah diamati dengan saksama, medium kaca mobil pecah memberikan kesan artistik. Selain itu, medium tersebut dengan mudah didapat karena berupa limbah. Dari sanalah muncul keinginan untuk mencoba. Jadi, kaca itu diolah untuk dijadikan medium dasar dalam penciptaan seni lukis kaca.

Kaca mobil pecah yang digunakan adalah kaca mobil tipe Lamisafe E6 43R- 00589. Keunggulan kaca ini, antara lain memiliki bentuk pecahan yang artistik, kualitasnya cukup baik dalam arti kaca tersebut sudah dilapisi dengan bahan plastik dan perekat sehingga pecahannya tidak berserakan.

Penggunaan medium kaca pecah, selain memiliki nilai artistik, medium ini juga memiliki keterkaitan dengan konsep penciptaan. Pecahan kaca pencipta analogikan sebagai rusaknya moralitas remaja. Selain itu, medium kaca dapat diolah sedemikian rupa dengan daya kreativitas sesuai dengan kebutuhan dalam proses penciptaan.

2. Eksplorasi Teknik

Adapun teknik yang digunakan dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut.

a. Teknik Cipratan

Teknik cipratan adalah teknik yang menekankan pada pengaplikasian warna dengan cara mencipratkan warna pada medium kaca. War-

na-warna yang digunakan adalah warna pigmen (pengencer air) dan cat duco jenis candytone yang bersifat transparan. Kedua warna tersebut dicampur dengan takaran masing-masing 200 cc kemudian dicipratkan pada permukaan kaca untuk menghasilkan efek yang artistik.

b. Teknik Rol

Teknik rol adalah teknik yang menggunakan alat rol modifikasi sehingga menghasilkan efek-efek garis tidak beraturan yang membentuk tekstur semu pada medium kaca.

c. Teknik Semprot (Airbrush)

Teknik airbrush adalah teknik pengecatan menggunakan alat sprayer airbrush atau pen airbrush karena bentuknya menyerupai bolpoin. Sprayer yang digunakan dalam pembuatan karya adalah sprayer dengan tipe double action. Tipe double action membutuhkan dua gerakan dalam menekan tuas secara bersamaan untuk mengeluarkan angin dan cat, yaitu dengan menekan tuas (untuk mengeluarkan angin) dan sekaligus menarik tuas ke belakang (untuk mengeluarkan cat). Kegunaan alat ini, yaitu untuk membuat detail yang kecil dan rumit sehingga memudahkan pencipta melukis dalam bidang yang kecil. Teknik ini dipilih karena sangat efektif dan mempercepat pekerjaan dalam proses penciptaan.

Eksperimentasi (Improvisasi)

Tahap ini adalah tahapan melakukan percobaan-percobaan setelah melakukan penjajakan tentang fenomena hiperealitas pada fashion remaja Bali masa kini yang cenderung keluar dari etika dan moral. Pada tahapan eksperimen lebih banyak didapatkan kesempatan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan tentang teknik dan medium yang dipilih pada proses pembentukan. Artin-

ya, pemilihan berdasarkan dari sekian percobaan yang dilakukan melalui seleksi material, penentuan teknik, pencarian bentuk-bentuk artistik, dan finishing yang dapat menopang serta memaksimalkan karya yang diciptakan.

Adapun eksperimen yang dilakukan, yaitu berawal dengan membuat efek cipratan menggunakan dua jenis cat berbeda, seperti cat minyak dipadukan dengan cat air. Selanjutnya membuat tekstur dengan menggunakan rol modifikasi sehingga menghasilkan efek garis-garis acak atau menyerupai susunan tumpang tindih garis yang membentuk tekstur semu. Selain itu, digunakan cat duco dalam tahap pewarnaan karena cat tersebut bersifat cepat kering, mudah diaplikasikan, dan mempercepat proses penciptaan.

Pada tahapan ini juga mulai dilakukan proses awal wujud karya seni lukis dengan pembuatan sketsa-sketsa sebagai alternatif dalam merealisasikan gagasan. Sketsa tersebut adalah bentuk visual imajinatif pencipta sesuai dengan pengalaman estetis yang memiliki nuansa dinamis, cemerlang, inovatif, dan estetis terkait dengan tema penciptaan. Setelah itu sketsa diseleksi untuk mendapatkan hasil yang terbaik.



Gambar .1

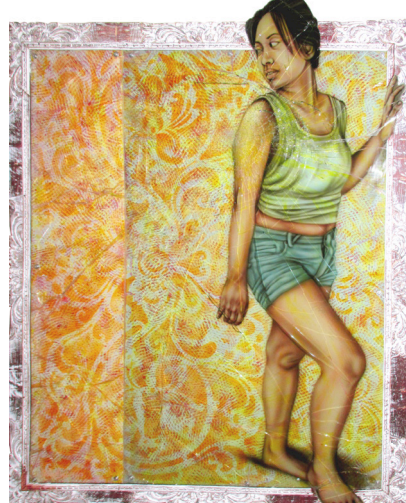
Sketsa berjudul "Serba Mini"

Sumber: Dokumen I Putu Gde Wahyu Paramartha

Sketsa di atas dibuat berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sesuai dengan keselarasan terhadap konsep dan pesan yang terkandung di dalamnya. Simbol-simbol pada karya tersebut sebagai representasi dari fenomena yang terjadi saat ini, yaitu fenomena fashion remaja Bali masa kini yang melampaui batas kesopanan dalam berpenampilan. Tampak pada gambar di atas pada masa muda remaja akan mengalami masa-masa transisi. Kejiwaan remaja akan mudah goyah atau mudah berubah oleh pengaruh-pengaruh dari luar dirinya. Dengan demikian, remaja akan berusaha mengikuti trend fashion yang berkembang saat ini, seperti busana serba mini. Hal tersebut secara tidak langsung akan mengubah pola pikir dan perilaku remaja mengarah pada ketidaksopanan dalam berpenampilan. Perilaku tersebut sangat berlawanan atau bertentangan dengan budaya Bali yang kental dengan etika dalam berpenampilan.

Langkah selanjutnya adalah mentransfer sketsa terpilih pada medium kaca dengan menggunakan bahan cat duco dengan teknik semprot. Semua percobaan yang dilakukan bertujuan untuk menciptakan karya seni yang artistik dan memiliki nilai kebaruan.

Wujud Karya



Judul : Serba Mini

Ukuran : 127 cm x 105 cm ,

Media : Media Campuran di Atas Kaca,

Tahun : 2015

Pengertian Judul

Mini dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berukuran kecil, berdimensi kecil. Jika dikaitkan dengan busana, yang dimaksud adalah celana berukuran di atas lutut. Jadi, karya berjudul "Serba Mini" yang dimaksud di atas menggambarkan fashion remaja Bali masa kini lebih menekankan pada penggunaan busana mini. Dengan memakai busana tersebut, secara tidak langsung remaja mengedepankan daya tarik seksual yang dimiliki ditujukan kepada lawan jenis.

Sikap remaja Bali yang terpengaruh oleh mode busana barat menjadi trend dan berkembang saat ini dengan karakteristik sebagai masyarakat konsumsi yang penuh dengan hasrat atas kebutuhan, secara terus-menerus haus akan sesuatu yang baru. Hal tersebut kini populer dan diterima dengan baik oleh masyarakat Bali sebagai anggapan suatu perkembangan yang disesuaikan dengan zaman. Keadaan tersebut berindikasi pada pengglobalan gaya busana, seperti pada karya di atas.

Ide Penciptaan

Ide bentuk di atas muncul karena adanya fenomena yang merebak di lingkungan masyarakat Bali menyangkut gaya busana yang mengadopsi budaya barat, seperti pemakaian busana serba mini. Objek wanita dengan busana serba mini diartikan sebagai pengaruh budaya global masuk dan menggerogoti budaya Bali. Hal tersebut bukan suatu perlawanan remaja Bali atas tradisi yang dianut sebelumnya, melainkan lebih kepada pengadopsian sesuatu yang baru tanpa sepenuhnya meninggalkan budaya asli. Hal itu tervisual pada objek yang terkesan ke luar dari bingkai, tetapi pandangannya masih melihat ke belakang. Warna-warna yang disajikan pada objek terkesan nyata dengan mengaplikasikan teknik airbrush untuk mendapatkan efek plastis, sedangkan pada latar belakang cend-

erung bernuansa oranye kekuningan yang bermakna pemakaian busana serba mini dipicu oleh hasrat seksual dalam diri remaja. Komposisi dibuat secara dinamis dengan unsur efek tiga dimensi pada objek sehingga mengesankan objek tampak ke luar serta bidang kosong pada latar belakang dioptimalkan untuk membangun ruang. Keharmonisan dan keseimbangan pada karya sangat diperhatikan untuk menciptakan karya seni lukis yang memiliki kualitas.

PENUTUP

Fenomena hiperealitas pada fashion remaja Bali masa kini menjadi inspirasi dalam seni lukis dengan menggunakan medium alternatif berupa kaca mobil pecah. Hal tersebut menjadi ide dasar untuk menciptakan karya lukis dengan medium nonkonvensional yang memiliki nilai artistik, estetik, dan inovatif, terlebih lagi medium kaca pecah memiliki makna terkait dengan konsep penciptaan berupa pesan yang disampaikan pada karya sebagai bentuk kritik terhadap para remaja Bali masa kini mengenai ketidaksopanan dalam berbusana dan berpenampilan. Keadaan tersebut dipengaruhi oleh budaya global yang disebarluaskan melalui media publikasi. Berubahnya penampilan perlahan-lahan dapat mengubah pola pikir remaja cenderung bergaya hidup mengikuti mode budaya global atau trend fashion masa kini sehingga membuat remaja terjerumus ke dalam budaya hiperealitas dan ke luar dari etika yang ada. Fenomena tersebut tersirat pada karya yang diciptakan dan dianalogikan dengan pecahan kaca, dimaknai sebagai pecahnya kemurnian remaja Bali masa kini.

DAFTAR SUMBER

Barnard, Malcom. *Fashion sebagai Komunikasi: Cara Mengomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.

- Piliang, Yasraf Amir. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2003.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Jagad Art Space, 2011.
- Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Yudha, I Made Bendi. *Metode Penciptaan Seni*. Denpasar: FSRD ISI Denpasar, 2008.
- Konsepsi Tri Angga Dan Tri Loka. Bali Tours Guide. 12 November 2011.
- <http://sejarahharirayahindu.blogspot.co.id/2011/11/tri-angga.html>.
Diakses pada 8 Januari 2016

SEMARE KARAWITAN *BEBATELAN* KREASI BARU

I Gusti Ngurah Alit Supariawan

NIM : 201221008

Istitut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Gamelan *batel* merupakan sebuah barungan alit yang tergolong gamelan madya yang juga dipakai untuk mengiringi tari barong landung, barong bangkal dan wayang kulit. Karawitan bebatelan kreasi baru yang berjudul semare ini adalah karawitan bebatelan kreasi baru yang menjadikan unsur bebatelan seperti irama dan melodi yang jatuh pada ketukan ajeg (*on beat*) dan irama melodi improvisasi atau susunan irama yang tidak ajeg (*off beat*), pola-pola tabuh beserta karakter tempo dan dinamika dari bebatelan. Tujuan penciptaan karawitan bebatelan kreasi baru ini adalah untuk mewujudkan ide garapan karya musik yang menampilkan estetika kekinian dengan mencoba menawarkan suatu bentuk kekaryaannya musik baru yang dalam konsep garapnya tidak terikat aturan tradisi konvensional. Selain itu, kreasi baru ini juga bertujuan untuk mengekspresikan kesenian pada masa lalu dengan pola *bebatelan* sebagai sebuah karya yang memiliki nilai estetis dan kultur. Garapan karawitan kreasi baru ini dipentaskan di jaba Pura Pucak Geni Jaya yang berlokasi di SD Negeri 2 Pangsan, Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Garapan ini dihasilkan melalui tiga proses penciptaan yang menggunakan teori dari Alma M. Hawkins, yaitu tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan. Struktur dalam karya karawitan bebatelan kreasi baru semare ini dibagi ke dalam tiga bagian. Bagian pertama, penggarap menggambarkan suatu kehidupan zaman dulu dengan menggunakan delapan suling yang dipadukan dengan instrumen lain dan memasukkan olah vokal sehingga memberikan nuansa harmoni pada garapan. Bagian kedua penggarapan mengacu dari karakter-karakter kesenian dengan mengolah bentuk on beat dan off beat yang dipadukan dengan olah vokal yang menandai kekhasan dari kesenian ngelawang, arja dan janger. Dalam penggarapan bagian kedua ini dimasukan unsur teatrikal dalam permainan hingga pada peralihan menuju bagian ketiga. Bagian ketiga merupakan klimaks dari bagian-bagian sebelumnya karena pada bagian ketiga ini pengolahan on beat dan off beat serta unsur-unsur musikal, seperti melodi, ritme, tempo, dan dinamika digarap sama kuat dan memiliki nilai keseimbangan dalam tiap-tiap penggarapan. Semua unsur musikal dan teknik permainan dirangkai satu sama lain untuk menunjukkan jalinan komposisi yang utuh dan seimbang hingga garapan komposisi ini terkesan sama kuat, yaitu *semare*.

Kata kunci: *bebatelan kreasi baru, semare*

PENDAHULUAN

Pada umumnya pikiran dan imajinasi merupakan modal dasar yang diperlukan dalam berkreaitivitas. Pikiran digunakan sebagai daya nalar dan imajinasi digunakan untuk membayangkan dan menangkap fenomena-fenomena yang berlangsung dalam keadaan tertentu. Untuk mewujudkan hasil perenungan terhadap kejadian

terdahulu, konon di Banjar Kasianan, Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung pernah ada beberapa seni pertunjukan yang sangat diminati oleh masyarakat setempat. Kesenian tersebut memiliki nilai kearifan lokal karena sudah menyatu dengan sistem kepercayaan dan budaya yang diekspresikan dalam tradisi seni pertunjukan. Kenyataannya sekarang kesenian tersebut sudah mulai

ditinggalkan atau bisa dikatakan punah. Adapun kesenian yang pernah tumbuh dan berkembang, antara lain gamelan batel, ngelawang dan arja (1935), *janger* (1946), arja generasi kedua (1955), dan *batel wayang* (1957), kelompok paduan suara (koor) (1960), *angklung* (1960) dan *gong kebyar* yang masih ada sampai sekarang.

Dari hasil wawancara dengan salah seorang pengamat kesenian, yaitu I Gusti Nyoman Anom, dan I Gusti Ngurah Nabi, diketahui bahwa kesenian-kesenian tersebut tidak memiliki regenerasi. Hal ini terjadi karena pelaku-pelaku seni terlalu tenget pada gamelan (pada zaman itu gamelan masih dianggap barang yang sangat mahal akibatnya masyarakat yang dianggap tidak memiliki kompetensi di bidang gamelan tidak diizinkan untuk memainkannya). Selain itu, para pinisepuh entah mengapa saat itu enggan dan mulai malas untuk meregenerasi kesenian tersebut. Berdasarkan penjelasan yang diperoleh, penggarap berkeinginan untuk mewujudkan sebuah karya seni dengan bertitik tolak dari fenomena kesenian yang pernah terjadi sebelumnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa cikal bakal kesenian yang terjadi di Banjar Kasianan dahulunya berawal hanya dari memiliki sebuah gamelan batel. Gamelan batel ini diperuntukkan mengiringi sesuwunan tapakan Barong Macan yang berada di Pura Penataran Agung Banjar Kasianan.

Pemilihan bebatelan sebagai dasar pijakan karena keunikan bentuk permainannya yang mampu menggambarkan suasana yang ingin disampaikan oleh barungan gamelan ini dan media ungkap gamelan batel ini relatif kecil. Pola garapan on beat dan off beat serta pola-pola bentuk bebatelan yang khas dikembangkan dalam pengolahannya sehingga menghasilkan bebatelan kreasi baru yang diberikan judul semare. Semare berarti sebanding (Anandakusuma, 1986:175). Di sini semare dimak-

sudkan pertemuan bentuk yang berbeda, tetapi sama kuat antara on beat dan off beat serta unsur musikal, seperti melodi, ritme, tempo, dinamika, dan permainan pola-pola dari karakteristik tabuh bebatelan yang akan menghasilkan sebuah keseimbangan pada garapan. Dalam penciptaan karawitan bebatelan kreasi baru ini, penggarap berkeinginan untuk mewujudkan ide garapan karya musik yang menampilkan estetika kekinian dengan mencoba menawarkan suatu bentuk kekaryaannya musik baru yang dalam konsep garapannya tidak terikat aturan tradisi konvensional. Selain itu, kreasi baru ini juga diharapkan mampu mengekspresikan kesenian pada masa lalu dengan pola bebatelan sebagai sebuah karya yang memiliki nilai estetis dan kultur.

Tujuan dari penciptaan karya seni ini yaitu : (1) untuk mewujudkan ide menjadi sebuah garapan karya musik yang menampilkan estetika kekinian, (2) mencoba menawarkan kesan atau nuansa suatu bentuk kekaryaannya musik baru yang dalam konsep garapannya memiliki nilai estetis dan memiliki ciri khas tersendiri yang dapat dilihat dari jenis alat musik yang digunakan serta motif-motif yang tertuang di dalamnya. Selain itu penggarap juga memiliki tujuan untuk mengetahui proses kreatif dalam merealisasikan ide ke dalam bentuk bebatelan kreasi baru semare serta untuk mengetahui karakter estetis dan cara mengolah unsur-unsur musikal dalam kreasi baru semare. Karawitan bebatelan kreasi baru semare diharapkan mampu : (1) memberikan sumbangan ilmu di bidang seni terutama seni karawitan sehingga dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan kesenian yang akan datang, (2) mewujudkan karya seni dengan cara pandang kekinian yang bersumber dari nilai-nilai budaya lokal, serta (4) memberikan kontribusi terhadap pengembangan dunia seni karawitan khususnya yang terkait dengan musik karawitan baru.

Inti

Secara umum konsep musik garapan ini mengacu pada konsep karawitan bebatelan kreasi baru karena karawitan tradisi dan karya musik baru sering dipandang selalu bertolak belakang atau saling bertentangan. Konsep garap yang diterapkan dalam garapan ini masih memakai konsep tradisi inovasi, artinya masih ada elemen-elemen tradisi yang dipertahankan. Namun, disertai dengan pembaruan, baik dari segi teknik permainan maupun pengolahan fungsi tiap-tiap instrumen. Di dalamnya terdapat beberapa alat musik dari barungan yang berbeda dan olahan musik dengan teatrikal sebagai bentuk kebaruan. Di pihak lain secara substansi konsep garapan ini meliputi konsep garap estetis. Garapan karya karawitan baru ini merupakan sebuah garapan komposisi yang menekankan antara tempo ajeg dengan improvisasi yang menyatu dengan harmonis mencerminkan sebuah keseimbangan di dalam karya seni. Dari segi bentuk dan struktur garapan ini menggunakan bagian pertama, bagian kedua, dan bagian ketiga untuk memberikan kebebasan penggarap dalam menyusun komposisi garap. Garapan kreasi baru ini berangkat dari tradisi bebatelan yaitu kesenian yang pernah ada di Banjar Kasianan. Gamelan batel ini dipadukan dari sebuah pemahaman terhadap konsep bentuk musikalnya, kemudian diolah, dikembangkan sesuai dengan keinginan penggarap. Media ungkap garapan ini menggunakan alat-alat ritmis seperti gamelan batel yang sering juga disebut bebonangan di Banjar Kasianan.

Gamelan ini terdiri atas kendang krum-pungan lanang wadon, tawa-tawa berbagai ukuran, tiga buah ceng-ceng ricik berbagai ukuran, satu buah klenang, klemong, suling, dan kempur. Untuk menambahkan warna baru dalam penggarapan komposisi ini ditambahkan seperangkat *gamelan geguntangan*, *kendang* berbagai ukuran, *ceng-ceng*

kopyak, dan *gong lanang wadon*. Unsur musikal dalam komposisi bebatelan ini menggunakan melodi, ritme, tempo, dan dinamika yang ditata dengan pola-pola kontras di antara tempo-tempo ajeg atau on beat dan tempo-tempo tidak ajeg atau off beat. Unsur musikalitas dalam garapan karawitan bebatelan kreasi baru semare meliputi : unsur melodi, ritme, tempo dan dinamika. Teknik permainannya yaitu : teknik counterpoint, canon dan harmoni. Motif lagu yang digunakan antara lain : motif geguletan dan milpil. Untuk mendukung garapan karawitan bebatelan kreasi baru semare di dalam penyajiannya, para pendukung karya menggunakan rias wajah (make up) dan kostum seperti : Udeng batik, kain atau kamen batik, sabuk dan selendang batik. Durasi garapan sekitar empat puluh menit yang dipentaskan di Jaba Pura Pucak Geni Jaya yang berlokasi di Banjar Pangsan, Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung.

Karya karawitan bebatelan kreasi baru semare ini terdiri atas tiga bagian. Bagian pertama, penggarap menggambarkan suatu kehidupan zaman dahulu yang menceritakan keharmonisan antarmasyarakat yang sangat kental dengan kesederhanaan. Di samping itu, terdapat latihan bersama antara tiga kesenian antara lain barong macan, arja, dan janger yang diiringi gamelan batel secara bersamaan sehingga pada bagian ini muncul kesan “ramai” namun tertata. Bagian kedua merupakan cerminan dari kesenian-kesenian yang pernah tumbuh di Banjar Kasianan. Penggarapan mengacu kepada karakter-karakter kesenian ngelawang, arja, batel wayang, dan janger. Dalam pengolahan instrumen dan bentuk yang disajikan tidak lepas dari pola-pola tradisi, tetapi diberikan sentuhan kebaruan dalam permainan melodi dan pola permainan dari tiap-tiap instrumen. Dari semua kesenian di atas penggarap mengolah bentuk on beat dan *off beat*, pola-pola karakteristiknya seperti

angsel, tempo, dan melodi yang dipadukan dengan olah vokal yang menandai kekhasan kesenian arja dan janger hingga nantinya dapat menggambarkan kesenian-kesenian tersebut dengan memasukkan unsur teaterikal. Bagian ketiga dari garapan ini merupakan bagian yang paling klimaks dari bagian-bagian sebelumnya karena pada bagian ketiga ini pengolahan on beat dan off beat serta unsur-unsur musikal seperti melodi, ritme, tempo, dan dinamika digarap sama kuat dan memiliki nilai keseimbangan dalam tiap-tiap penggarapan. Maksud yang disampaikan pada bagian ketiga ini adalah suatu keseimbangan yang digarap pada instrumen-instrumen tersebut dan jalinan-jalinan ritme pada bentuk musikal. Semua unsur musikal dan teknik permainan dirangkai satu sama lain untuk menunjukkan jalinan komposisi yang utuh dan seimbang hingga garapan komposisi ini terkesan sama kuat, yaitu *semare*.



PENUTUP

Karawitan *bebatelan* kreasi baru yang berjudul *semare* merupakan garapan musik yang terinspirasi dari kesenian yang terdapat di Banjar Kasianan, Desa Pangsan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung terdahulu yang menggunakan gamelan batel sebagai instrumen pengiringnya. Konsep garap yang diterapkan dalam garapan ini masih memakai konsep tradisi inovasi, artinya masih ada elemen-elemen tradisi yang dipertahankan, tetapi disertai dengan pembaruan, baik dari segi teknik permainan maupun pengolahan fungsi tiap-tiap instrumen.

Karawitan *bebatelan* kreasi baru *semare* memiliki keunikan dalam teknik permainan on beat dan off beat atau ajeg dan tidak ajeg yang menjadi karakteristik garapan ini. Strukturnya dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu bagian pertama, penggarap menggambarkan suasana kehidupan zaman dahulu yang dimainkan menggunakan delapan instrumen suling yang dipadukan dengan instrumen lain dan memasukkan olah vokal sehingga memberikan nuansa harmoni pada garapan. Bagian kedua penggarapan mengacu dari karakter-karakter kesenian dengan mengolah bentuk on beat dan off beat yang dipadukan dengan olah vokal yang menandai kekhasan dari kesenian *ngelawang*, *arja*, dan *janger* serta memasukkan unsur teaterikal hingga pada peralihan menuju bagian ketiga. Bagian ketiga merupakan klimaks dari bagian-bagian sebelumnya karena pada bagian ketiga ini pengolahan on beat dan off beat serta unsur-unsur musikal, seperti melodi, ritme, tempo, dan dinamika digarap sama kuat dan memiliki nilai keseimbangan dalam tiap-tiap penggarapan.

Perwujudan karya seni dalam komposisi karawitan *bebatelan* kreasi baru *semare* ini dilakukan pengolahan dan pengembangan dari pola garap tradisi yang berpedoman pada tiga

unsur dasar estetika yaitu: (1) keutuhan atau kebersatuan (unity), (2) penonjolan atau penekanan (dominance), dan (3) keseimbangan (balance). Semua unsur musikal dan teknik permainan dirangkai satu sama lain untuk menunjukkan jalinan komposisi yang utuh dan seimbang hingga garapan komposisi ini terkesan sama kuat, yaitu *semare*.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Pustaka

- Bandem, I Made. *Prakempa : Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia, 1986
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : MSPI, 2004.
- Gautama, Wayan Budha. *Penuntun Pelajaran Gending*. Tabanan: Suluh Pendidikan, 2007
- Gie, The Liang. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) , 1996.
- Gie, The Liang. *Filsafat Seni-Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), 2004.
- Hardjana, Suka dalam Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya. *Gerausch*. Skripsi Karya diajukan untuk memenuhi persyaratan Ujian Akhir Program Studi Seni Karawitan. Denpasar : ISI Denpasar, 2005.
- Hawkins, Alma. M. *Mencipta Lewat Tari*. Terj Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990
- Kusuma, Sri Reshi Ananda. *Kamus Bahasa Bali*. CV Kayumas Agung, 1986.
- Mardiana, Pande Gede Eka. *Kama Sutra, Skripsi Karya Seni*. Skripsi diajukan dalam rangka ujian Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar, 2008.
- Sentosa, Agus Teja. "Mualas Mangke, Tesis Karya Seni". Pertanggungjawaban Karya Seni Musik Kontemporer Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar, 2013.
- Sinti, I Wayan. *Gambang, Cikal Bakal Karawitan Bali Edisi I*. TSPBOOKS Jalan Tukad Irawadi 1 A, Denpasar, 2011.
- Sugiartha, I Gede Arya. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru : Perspektif Cultural Studies*. Denpasar : UPT Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar, 2012.
- Sukerta, Pande Made. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung : Sastrayana Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1998.
- Sukerta, Pande Made. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo, 2011.
- Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB, 2000.
- Suweca, I Wayan. *Estetika Karawitan*. Institut Seni Indonesia Denpasar, 2009
- Sumber Diskografi dan Sumber Lainnya
- Aneka Pupuh. *Geguritan. Luh Camplung*. Aneka Record, 2000.
- Duldal and Maria_2. diunduh dari <http://youtube.co.id> tanggal 8 Pebruari 2011.
- FOLI (*there is no movement without rhythm original version*). Thomas Roebers dan Floris Leewenberg. Mp4 video, 21 Desember 2013.
- Musik kolaborasi Balawan dalam konser *World Culture Forum di Panggung terbuka Art Centre* Denpasar, direkam 27 Nopember 2013.
- Sekai Ni Hitotsukade No Hana. diunduh dari <http://youtube.co.id> tanggal 8 Pebruari 2011.
- Tabuh Kreasi 45. Sanggar Cenik Wayah (CW). mp3 player, ditransfer 16 Januari 2014.
- Tabuh bebonangan mengiringi sesuwunan tapakan barong macan Pura Er Jeruk, Desa Semaon, Payangan, Gianyar (anonim), direkam 29 Agustus 2015.

DINAMIKA EKOSISTEM HUTAN MANGROVE DESA SUWUNG KAUH SEBAGAI KREASI KEKARYAAN DRAMATARI PRAPAT

Ida Ayu Gede Sasrani Widyastuti

Program Studi Pascasarjana Insitut Seni Indonesia Denpasar

Email : idaayusasrani@gmail.com

Abstrak

Dramatari *Prapat* merupakan garapan koreografi lingkungan bertemakan pelestarian lingkungan hutan mangrove yang mengangkat potensi, fungsi, pengelolaan, dan kerusakan hutan mangrove berdasarkan fenomena masyarakat di Desa Suwung Kauh dengan tidak meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat setempat. Garapan ini menggunakan konsep Tri Hita Karana, yaitu konsep keseimbangan hubungan yang harmonis antara Tuhan, manusia, dan lingkungan.

Terdapat 3 (tiga) rumusan ide penciptaan pada garapan Dramatari Prapat ini yaitu Bagaimanakah proses penciptaan Dramatari Prapat?, Bagaimanakah wujud Dramatari Prapat?, dan Makna apakah yang terkandung dalam Dramatari Prapat?. Garapan ini memiliki tujuan dan manfaat yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus serta manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dalam garapan ini digunakan Teori Proses Kreatif Alma M. Hawkins (eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan), Teori Estetika Post Modern, dan Teori Semiotika.

Bentuk pertunjukan Dramatari *Prapat* menggunakan dialog keseharian masyarakat dan gerak tariannya berasal dari gerak-gerak yang terinspirasi dari gerak alam. Struktur pertunjukannya terdiri dari 3 (tiga) babak yaitu babak pertama yang mengisahkan keceriaan anak-anak dalam permainan tradisional yaitu bermain mobil-mobilan dari buah lindur, kemudian disusul babak kedua adalah penampilan masyarakat yang berprofesi sebagai nelayan yang mendukung pelestarian hutan mangrove serta yang tidak memperhatikan pelestarian lingkungan. Babak ketiga adalah munculnya penari kepiting, penari lumpur, penari bakau, dan hadirnya sosok dewi mangrove dan anak-anak yang membawa rujak pedada. Pada bagian akhir dari pertunjukan Dramatari Prapat dikemas dengan makan rujak buah pedada. Makna yang terkandung pada garapan ini adalah makna pendidikan, kreativitas, kebersamaan, dan pelestarian lingkungan. Garapan ini dipentaskan di kawasan hutan mangrove Taman Hutan Rakyat (Tahura) Ngurah Rai, Km 21, Desa Suwung Kauh, Kota Denpasar.

Kata Kunci : *Dramatari, Prapat.*

PENDAHULUAN

Ekosistem hutan mangrove ini adalah ekosistem hutan rawa yang hidup di air payau yaitu pertemuan antara air asin dengan air tawar. Hutan ini membentang disepanjang perairan pesisir. Hutan mangrove memiliki satu bentuk ekosistem hutan yang unik dan khas yang terdapat di daerah pesisir laut yang memiliki potensi sumber daya alam yang potensial. Hutan mangrove hidup sebagai benteng abrasi di kawasan pesisir dan pantai. Kawasan pesi-

sir merupakan ekosistem transisi yang dipengaruhi daratan dan lautan yang mencakup beberapa ekosistem salah satunya ekosistem alam mangrove. Hutan mangrove memiliki tipe hutan yang secara alami dipengaruhi oleh pasang surut air laut, dimana air akan naik ketika sedang pasang dan air akan turun ketika surut. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh musim dan prakiraan cuaca yang kadang tidak menentu. Ekosistem hutan mangrove merupakan salah satu ekosistem pantai selain terumbu karang

dan lamun. Secara ekologis, hutan mangrove dapat berfungsi sebagai stabilitas atau keseimbangan ekosistem dan sumber unsur hara (Amran Saru, 2014 : 2). Beberapa tumbuhan di ekosistem hutan mangrove juga merupakan tempat bagi berbagai biota melakukan pemijahan (*spawning ground*), tempat pengasuhan (*nursery ground*), dan tempat mencari makan (*feeding ground*) (Kordi, 2012 : vi). Mangrove juga merupakan mata rantai penting dalam pemeliharaan keseimbangan siklus biologis di suatu perairan karena mangrove memiliki potensi besar sebagai penyangga sedimentasi perairan pesisir dari ancaman ombak tsunami dan gempa bumi. Ekosistem hutan mangrove memiliki fungsi ekologis yang sangat kompleks, diantaranya sebagai penampung dan pengolah limbah alami (bioremediasi) atau biofilter alam yang sangat efektif dalam menanggulangi pencemaran. Ekosistem juga berfungsi sebagai habitat berbagai hewan darat dan sebagai penahan intrusi garam ke darat. Yang tidak kalah penting ialah, hutan mangrove adalah bagian dari hutan tropis yang berfungsi sebagai “paru-paru” dunia. Seluruh sistem yang saling bergantung ini membentuk apa yang kita kenal dengan ekosistem mangrove (Nontji dalam Kordi, 2012 : 12).

Hutan mangrove mempunyai tiga fungsi utama bagi kelestarian sumber daya, yakni : (1) fungsi fisik, hutan mangrove secara fisik menjaga dan menstabilkan garis pantai serta tepian sungai, pelindung terhadap hempasan gelombang dan arus, mempercepat pembentukan lahan baru serta melindungi pantai dari erosi laut/abrasi (*green belt*). (2) fungsi biologis adalah sebagai tempat asuhan (*nursery ground*), tempat mencari makanan (*feeding ground*) untuk berbagai organisme yang bernilai ekonomis khususnya ikan dan udang. Tempat berkembang biak (*spawning ground*), sebagai penghasil serasah/zat hara yang cukup tinggi produktif-

itsnya, dan habitat berbagai satwa liar antara lain, reptilia, mamalia, burung dan lain-lain. Selain itu, hutan mangrove juga merupakan sumber plasma nutfah. (3) fungsi ekonomi yakni kawasan hutan mangrove berpotensi sebagai tempat rekreasi (ecotourism), lahan pertambakan, dan penghasil devisa dengan produk bahan baku industri (Cahyo : 2007, 2). Selain itu, secara khusus hutan mangrove juga berguna sebagai perangkap zat-zat pencemar dan limbah, mempercepat perluasan lahan, mengolah limbah organik, dan sebagainya. Setiap saat pantai terancam abrasi akibat arus dan gelombang laut yang selalu bergerak. Tanpa keberadaan hutan mangrove dan hutan pantai, sangat besar peluang pinggir pantai tergerus oleh arus dan gelombang yang terus menerpanya.

Hutan mangrove berfungsi sebagai sumber air, penghasil oksigen, rumah para satwa, dapat dimanfaatkan untuk makanan, bahan kecantikan, bahkan yang terpenting sebagai pemecah gelombang ombak, penahan abrasi dan tsunami. Beberapa jenis tanamannya memiliki fungsi yang unik untuk dapat digunakan sebagai pewarna pakaian, lulur badan untuk kecantikan, bahan makanan, dan bahan pencuci piring. Ada empat jenis pohon bakau. Pertama, pohon bakau jenis lindur atau tanjang (*Bruguiera Gymnorrhiza*) berfungsi sebagai sumber karbohidrat atau bisa sebagai pengganti nasi. Kedua, jenis bakau kacang, jangkah, atau selindur (*Rhizophora Apiculata*) yang berfungsi sebagai zat pewarna pakaian. Ketiga, bakau jenis bedada (*Sonneratia Alba*) yang fungsi buahnya dapat dijadikan olahan makanan, seperti rujak, salad buah bakau, dan jus bakau. Jenis yang terakhir adalah jenis bakau banang-banang (*Xylocarpus molluccensis / Xylocarpus granatum*) yang berfungsi dapat menjadi sumber bahan kosmetik seperti lulur kecantikan (Wawancara dengan Agung Soka, 22 Oktober 2015).

Ekosistem hutan mangrove yang sekilas terlihat hanyalah hamparan hutan di wilayah pesisir ternyata memiliki potensi dan fungsi yang menakjubkan. Demikian pula halnya dengan hutan mangrove yang berada di kawasan pesisir pantai Kota Denpasar. Kota Denpasar masih memiliki hutan mangrove yang perlu dijaga kelestarian dan kesuciannya seperti di wilayah Desa Suwung Kauh, Denpasar Selatan. Salah satu lokasi hutan mangrove di Kota Denpasar selain digunakan untuk kehidupan masyarakat juga sebagai kawasan konservasi pelestarian hutan mangrove yang diberikan nama Taman Hutan Rakyat (Tahura) Ngurah Rai. Kawasan ini memiliki daya tarik tersendiri dari pandangan seni pencipta yang dapat membangkitkan inspirasi dalam berkarya dengan tujuan menjaga kelestariannya. Kawasan Tahura ini berlokasi di Jalan Bypass Ngurah Rai yang berjarak kurang lebih enam kilometer dari pusat Kota Denpasar. Kawasan tersebut sangat kuat dijaga keberadaannya oleh masyarakat Suwung Kauh dan oleh pemerintah di bawah pengawasan Dinas Kehutanan Kota Denpasar dan Provinsi Bali. Selain sebagai kawasan konservasi hutan mangrove, kawasan ini merupakan kawasan pariwisata yang estetik dan memberikan pemandangan hijau untuk menyegarkan kesehatan jasmani dan rohani. Masyarakat Desa Suwung Kauh pun ikut menjaga kawasan hutan mangrove yang menjadi tumpuan hidup mereka mengingatkan kita bahwa hutan mangrove ini menjadi kawasan yang bermanfaat. Hal tersebut tercermin dari hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungannya, dan hubungan manusia dengan Tuhan. Misalnya, nelayan yang kesehariannya memancing ikan, menangkap kepiting dengan alat tradisional yang terbuat dari anyaman bambu, bertani garam, ada juga yang sekedar berkunjung ke hutan mangrove hanya untuk menghirup udara segar, dan bersem-

bahyang ke pura. Di dalam hutan mangrove juga terdapat situs pura sebagai tempat pemujaan untuk menjaga keselarasan hubungan dengan Tuhan. Selain itu, di kawasan hutan mangrove Tahura ini juga memberikan rangsangan estetis dipandang dari kacamata seni, khususnya bagi pencipta dalam merespons ruang bakau, seperti gerakan daun yang tertiuip angin, gerakan kepiting bakau, dan suara-suara alamnya yang terkesan alami.

Di balik potensi dan fungsi tersebut masih saja ada sekelompok orang mengotori hutan mangrove dengan sampah, terutama sampah plastik. Menurut Bapak Made Suta, kiriman sampah hasil limbah masyarakat yang kebanyakan sampah plastik hampir selalu terjadi dalam satu jam. Bila sampah plastik tidak dibersihkan dari areal hutan mangrove, maka akan merusak pertumbuhan pohon bakau yang ada di hutan mangrove dan merusak oksigen dalam tanah yang berlumpur sehingga lumpur mangrove akan berbau dan rusak (Wawancara dengan Bapak Made Suta, 29 Oktober 2015). Hal tersebut bisa merusak lingkungan sehingga menimbulkan kerugian pada ekosistem mangrove dan hilangnya keselarasan hubungan Tri Hita Karana.

Kerusakan hutan mangrove yang terjadi, misalnya di Jalan Tol Bali Mandara sepanjang 12,7 km tepatnya di Teluk Benoa yang masih menyisakan masalah yang mengancam ekosistem hutan mangrove. Material tanah kapur yang digunakan untuk proses pembentukan jalan tol masih menyisakan serpihannya sehingga mempengaruhi keaktifan tanah lumpur mangrove. Kawasan strategis hutan mangrove Taman Hutan Rakyat (Tahura) berada pada kawasan Teluk Benoa sangat mempengaruhi pertumbuhan ekosistem hutan mangrove mulai dari Sanur Kauh, Sidakarya, Sesetan, Serangan, Pedungan, dan Suwung Kauh. Penyebab kerusakan hutan mangrove di wilayah teluk Benoa

paling banyak diakibatkan dengan alih fungsi lahan. Dari 1.373,5 hektare terdapat 193 hektare lahan di dalam kawasan hutan yang digunakan untuk kegiatan luar sektor kehutanan. Misalnya, untuk lahan jalan, pengolahan air limbah, dan pemukiman warga (Wawancara dengan Agung Soka, 22 Oktober 2015). Dengan iming-iming keuntungan ekonomi, manusia dengan mudah mengeruk hasil hutan tanpa menjaga keseimbangan ekosistem hutan mangrove. Lingkungan alam yang rusak ini berdampak sangat besar pada kehidupan manusia. Kerusakan pada komponen hutan mangrove, seperti lumpur yang tercemar sampah plastik, pencarian biota dengan menggunakan racun ikan, menebang pohon bakau sembarangan, dan tindakan yang merugikan alam lainnya dapat merusak mata pencaharian masyarakat dan hilangnya fungsi hutan mangrove. Apabila perusakan terhadap hutan mangrove terus dilakukan, maka akan terjadi kerusakan lingkungan, mengancam ekosistem hutan mangrove dan abrasi. Apabila ada tsunami, maka pesisir pantai akan tenggelam ke dalam lautan. Berangkat dari fenomena kerusakan lingkungan hutan mangrove maka pencipta tergugah untuk mengangkatnya ke dalam karya seni dengan bentuk dramatari lingkungan dengan judul Dramatari Prapat.

Diharapkan ekosistem hutan mangrove ini senantiasa berada dalam konsep keseimbangan antara manusia, tuhan, dan lingkungan (Tri Hita Karana). Dengan adanya keseimbangan ini diharapkan dapat mengekspresikan rasa dan gerak tari dengan menggunakan komponen hutan bakau seperti pohon, air, akar, dan lumpurnya. Tidak hanya itu pemanfaatan lingkungan, masyarakat juga mempengaruhi kreatifitas penggarap dalam membentuk garapan Dramatari Prapat ini. Tak hanya itu, adapun permasalahan yang akan mendasari karya ini nantinya yaitu bagaimanakah proses pen-

ciptaan, bentuk dan makna karya Dramatari Prapat.

Tentunya di setiap pementasan memiliki tujuan yaitu menjelaskan kriteria aspek dinamika ekosistem hutan mangrove yang dapat menginspirasi kekaryaan Dramatari Prapat. Mementaskan hasil implementasi dinamika ekosistem hutan mangrove dengan fenomena masyarakat tentang hutan bakau di Desa Suwung Kauh ke dalam karya Dramatari Prapat. Sedangkan manfaat yang dapat dipetik terdiri dari dua manfaat yaitu manfaat teoritik, yakni dapat menginformasikan keunikan biota di dalam ekosistem hutan mangrove kepada masyarakat umum. Memberikan pandangan artistik melalui kacamata seni dan rangsangan ide terhadap proses penciptaan seni tari kepada insan seni pada khususnya dan kepada masyarakat luas pada umumnya. Manfaat kedua adalah manfaat praktis, yakni memberikan sentuhan koreografi di hutan mangrove di Desa Suwung Kauh, Denpasar Selatan dan dapat menyampaikan pesan akan pentingnya menjaga kelestarian hutan mangrove di Kota Denpasar pada khususnya dan di Bali pada umumnya. Dapat menciptakan karya seni tari khususnya karya Dramatari Prapat di Hutan Mangrove (Tahura), Desa Suwung Kauh, Denpasar Selatan dan dapat menginspirasi munculnya karya seni di bidang seni lainnya. Diharapkan pesan yang disampaikan kepada masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian hutan bakau ini.

METODE PENCIPTAAN

Dalam mencipta sebuah karya seni khususnya seni tari diperlukan metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman mewujudkan karya seni tersebut. Metode yang digunakan berpedoman pada metode penciptaan Alma Hawkins yaitu Eksplorasi (*Eksploration*), Improvisasi (*Improvisation*), dan Pembentukan (*Forming*).

1. Eksplorasi : Dalam tahap ini dilakukan penjajagan dengan mengobservasi kawasan hutan mangrove dan wawancara bersama narasumber terkait.
2. Improvisasi : Eksplorasi tempat, alur cerita, eksplorasi gerak. Dari improvisasi menimbulkan inspirasi dari sejuknya alam mangrove, asrinya perjalanan dari daratan menuju pura, terinspirasi dari isu masyarakat yang akhir-akhir ini potensial akan terjadi perubahan fungsi lahan yang pada akhirnya akan menimbulkan disharmoni lingkungan atau ketidak seimbangan alam.
3. Pembentukan : Konsep yang digunakan dinamika ekosistem dalam pelestarian lingkungan. Bentuk pementasan : dramatari, Wujudnya : Koreografi Lingkungan. Ruang tari : 3 ruang. Pertama alam bakau asri, kedua alam bakau yang gersang, dan areal pura Catur Muka. Musik yang digunakan : musik kolaborasi.

Berdasarkan metode penciptaan Alma M. Hawkins, dilakukan tahapan-tahapan penciptaan. Sebuah tahapan penciptaan karya seni, antara satu seniman dan seniman lainnya mempunyai gaya penciptaan yang berbeda-beda. Dalam implementasi dari ide penciptaan di dalam mewujudkannya mempergunakan tahapan yang diungkapkan Srinatih dalam disertasinya yang berjudul "Representasi Dolanan Mabarong-barongan Kabupaten Badung Pada Pesta Kesenian Bali XXXII Tahun 2010 ". adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut.

1. Ide Penciptaan : Karya ini tersusun dari ketertarikan pencipta menggarap ruang alam mangrove yang ada di lingkungan Tahura Desa Suwung Kauh. Ketertarikan yang berlatar pelestarian lingkungan ini menimbulkan tantangan-tantangan tersendiri di balik segala kemungkinan berekspresi di lingkungan alam mangrove. Berekspresi seni yang dilakukan di alam lingkungan serta bersinggungan dengan aktivitas masyarakat sekaligus memuat

problema yang sedang terjadi di lingkungan sekitar merupakan suatu tantangan untuk berkreativitas. Tantangan inilah yang memicu lahirnya ide, agar ketertarikan pencipta untuk menggarap alam mangrove dapat terealisasi ke dalam karya yang nyata.

2. *Nuasen* : *Nuasen* berarti menentukan waktu yang baik untuk memulai kegiatan (Srinatih : 2014, 83). Ritual nuasen adalah upacara yang dilakukan untuk memulai suatu kegiatan agar diberikan keselamatan lahir dan batin.

3. Penuangan ide : Ide yang dituangkan terbagi dalam tiga babak, yaitu pada babak pertama ide dijelaskan kepada ketua kelompok nelayan Simbar Segara untuk pembagian tugasnya masing-masing. Pada babak 3 dilakukan makan rujak pedada sebagai bentuk pelestarian. Diperlukan beberapa kelompok nelayan yang digarap menggunakan dialog kesehariannya dengan segala aktivitas yang sering dilakukan di hutan mangrove.

4. Gladi bersih / pementasan : Kegiatan gladi bersih berlangsung persis seperti suasana saat pementasan sebenarnya yaitu pada sore hari.

Landasan teori yang digunakan dalam penyajian karya seni ini adalah

1. **Teori Proses Kreatif** : Dalam proses penggarapan Dramatari Prapat, digunakan tahapan-tahapan penciptaan yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins terdiri atas eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*).

2. **Teori Estetika Postmodern** : Teori ini digunakan untuk membedah keindahan pada wujud karya. Postmodern bila dikaji secara akar kata, terbagi menjadi dua suku kata, yaitu post dan modern. Kata post dalam bahasa Inggris berarti "later" atau "after", sedangkan modern berarti terbaru, mutakhir, sikap, dan cara berpikir, serta bertindak sesuai dengan tuntutan zaman.

3. Teori Semiotika : Teori ini digunakan untuk membedah makna garapan.

PROSES PERWUJUDAN

Alam dan lingkungan dapat mempengaruhi naluri estetis bagi penikmat seni berdasarkan pengalaman empiris individu dalam menemukan inspirasi seni khususnya bagi penikmat seni. Sebagai seorang seniman yang merespons alam lingkungan menjadi ruang gerak seni tari, tentu pengalaman demi pengalaman yang diraihinya dalam proses observasi menjadi bingkai cerita ketika mewujudkan suatu garapan koreografi lingkungan. Sesuai dengan hasil pengamatan terhadap aktivitas masyarakat Suwung Kauh terhadap alam bakaunya, fungsi dan jenis pohon bakau, serta aktivitas masyarakatnya ini merupakan landasan dasar terwujudnya karya Dramatari Prapat yang dikemas sesuai fenomena yang dialami masyarakat ketika bersentuhan dengan hutan mangrove yang dikemas sesuai dengan proses kreatif seorang pencipta seni.

Penciptaan karya Dramatari Prapat, dilakukan berdasarkan landasan teori proses kreatif yang ditawarkan oleh Alma M. Hawkins, yaitu tahap eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Penjabaran proses kreatif yang dilalui dalam penciptaan Dramatari Prapat ini pun sesuai dengan tawaran proses kreatif oleh Hawkins, yaitu sebagai berikut.

Eksplorasi

Eksplorasi secara garis besar dapat disejajarkan dengan proses berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespons (Hawkins dalam Sumandio Hadi, 2003: 24). Keseluruhan proses ini berlawanan dengan proses imitatif, proses yang terjadi dalam tahapan eksplorasi segala aktivitas yang ada termotivasi dari sisi eksternal pencipta. Proses eksplorasi

pertama-tama dilakukan dengan menjajaki lokasi untuk mengetahui kondisi hutan mangrove yang ditinjau dari konsep Tri Hita Karana. Satu demi satu hutan mangrove ditelusuri mulai dari daerah Sanur Kauh hingga daerah Suwung Kauh. Selama ini lingkungan hutan mangrove memang hanya dimanfaatkan sebagai lahan produktif. Namun, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui jenis, fungsi, dan makna hutan mangrove terhadap kehidupan masyarakat luas bahkan dunia. Daerah Suwung Kauh menarik perhatian pencipta melalui rangsangan estetis sehingga hutan mangrove wilayah Suwung Kauh menjadi objek utama penggarapan. Pada akhirnya hutan mangrove yang disebut Taman Hutan Rakyat (Tahura) mejadi objek utama penggarapan.

Seiring dengan mengeksplorasi ruang hutan mangrove Tahura lahirlah ide-ide penciptaan dari hasil penjajakan lokasi tersebut. Ide atau gagasan adalah buah pikiran cemerlang menghasilkan sesuatu yang baru dan terbaik (Surbakti, 2010 : 2). Ide atau gagasan yang merupakan hasil dari buah pikiran pencipta adalah mengacu pada konsep, garapan yaitu Tri Hita Karana, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungan. Lingkungan hutan mangrove menjadi sangat penting bila kita bisa lebih dalam mengetahuinya. Tidak hanya sekedar hutan belantara, hutan mangrove memiliki ekosistem kehidupan yang mempengaruhi sistem kehidupan secara luas. Dari konsep tersebut muncullah ide pencipta untuk menggarap berbagai aktivitas masyarakat yang terjadi di dalam hutan mangrove.

Setelah menemukan ide, pencipta dengan segera lebih dalam mengetahui kondisi alam bakau di daerah Suwung Kauh yang sangat kuat berpengaruh terhadap kelangsungan hidup masyarakatnya. Setelah mengetahui potensi alam bakaunya,

pencipta menemui beberapa tokoh masyarakat untuk meminta izin tempat agar dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan. Setelah disetujui tokoh masyarakat seperti kepala desa dan ketua banjar yang memiliki wilayah tersebut maka pencipta meminta izin kepada Dinas Kehutanan Provinsi Bali dan UPT. Tahura Ngurah Rai untuk dapat berproses di kawasan hutan mangrove Tahura. Tahapan peninjauan dilakukan melalui dua tahapan, yaitu eksplorasi lingkungan dan eksplorasi media ungkap.

Mengobservasi hutan mangrove daerah Suwung Kauh diketahui ternyata terdapat kawasan hutan mangrove yang dilindungi bernama Taman Hutan Rakyat (Tahura). Terbukti ketika mengetahui potensi hutan mangrove yang dilindungi oleh masyarakatnya di wilayah konservasi hutan mangrove Tahura maka rasa ingin tahu tentang mangrove ini pun muncul. Artinya muncul keinginan untuk menelusuri aktivitas apa saja yang ada di dalamnya ternyata masyarakat sangat tergantung dengan keberadaan hutan mangrove ini.



Gambar 1. Lokasi hutan mangrove Tahura
(Dok. Ida Ayu Sasrani, 2016)

Selanjutnya meninjau hutan mangrove lebih dalam lagi untuk dapat mengenal lebih jauh siapa si bakau nan hijau ini. Pertama-tama diamati lokasi pesisir tempat tumbuhnya bakau. Wilayah pesisir Desa Suwung Kauh menjadi perhatian khusus karena bakau di desa ini merupakan kawasan yang dijadikan objek wisata sehingga dilindungi

di Kota Denpasar. Setelah menyelami lebih jauh keberadaan bakau ini, ternyata terdapat kawasan hutan mangrove Tahura yang menjadi lokasi pasti untuk dapat dijadikan ruang berkarya. Hutan mangrove Tahura menjadi kawasan wisata alam yang cukup dikenal di Bali, khususnya di Kota Denpasar. Selain itu, masyarakatnya juga biasa mencari kepiting bakau menjadi sumber mata pencahariannya sehari-hari. Ada juga yang memancing ikan bersama kawan-kawan mereka, dan memanfaatkan fungsi bakau sebagai sumber makanan dan olahan tekstil.

Improvisasi

Improvisasi merupakan suatu tahapan mengejawantahkan imajinasi secara spontan dan terkendali (Hawkins dalam Hadi, 2003 : 29). Rangsangan-rangsangan estetis yang timbul dari proses eksplorasi yang telah dilakukan, kemudian ditindaklanjuti dengan mencoba berbagai aktivitas gerak di masing-masing titik yang telah dipilih. Dalam proses improvisasi, seorang pencipta dapat mempergunakan simpanan imajinasi yang diperoleh dari alam sekitarnya dan mereproduksinya dalam wujud yang baru. Dalam karya ini, proses improvisasi tidak hanya dilakukan pada elemen gerak tari saja, namun juga berbagai elemen pertunjukan lain seperti dialog, musik, kostum, properti dan tata rias.

Hasil dari mengeksplorasi gerak dan perilaku biota kepiting mangrove kemudian menginspirasi pencipta dalam menghasilkan bentuk pola gerak spontan. Improvisasi gerak biota kepiting ini dilakukan bersama-sama dengan beberapa orang pendukung untuk mempermudah pencipta mengamati pola-pola gerak yang dilakukan oleh mereka. Proses ini dilakukan secara bebas dan imajinatif sehingga pola-pola gerakan yang timbul bersifat alami. Hal yang sama dilakukan pula pada proses

improvisasi yang dilakukan di pohon mangrove dan lumpur di sekitarnya.



Gambar 2. Proses improvisasi gerak spontan pada areal hutan bakau. (Dok. Ida Ayu Sasrani, 2015)

Berdasarkan hasil diskusi dengan para nelayan setempat, pencipta juga mendapati bahwa di lingkungan mangrove lokasi ujian ini pada masa lalu pernah terjadi kejadian mistis, di mana salah seorang nelayan mengalami hal-hal di luar nalar karena aktivitas menangkap ikan yang dilakukan secara negatif seperti menggunakan bom dan menebarkan racun. Semenjak kejadian tersebut, kelompok nelayan yang sekarang terbentuk di Desa Suwung Kauh begitu mengharamkan penggunaan bom ikan dan racun untuk menangkap ikan. Cerita yang diyakini kejadiannya di lingkungan setempat ini pun menjadi unsur pertunjukan yang cukup menarik untuk digarap, sebab memiliki nilai pelestarian lingkungan dan pendidikan karakter yang tinggi. Pencipta mencoba untuk mengemas cerita urban legend tersebut ke dalam karya seni dengan cara menginterpretasi ulang dan menggarap dialog dari sudut pandang estetis pencipta.

Pembentukan

Berdasarkan data riset di lapangan sesuai dengan hasil observasi lingkungan dilakukan proses pembentukan setelah melalui proses eksplorasi dan improvisasi. Pada tahap ini dilakukan penyusunan dan penyatuan elemen-elemen pertunjukan yang telah diimprovisasi menjadi sebuah ben-

tuk yang diinginkan. Sesuai dengan konsep awal, karya ini dibentuk menjadi pertunjukan dramatari. Dengan demikian, unsur teater dan tari yang telah dicoba pada proses sebelumnya yaitu improvisasi coba disusun sebagai unit-unit struktur garapan sebelum dibentuk secara utuh. Dalam tahapan ini spontanitas masih penting, akan tetapi harus ditambah dengan proses pemilihan, pengintegrasian, dan penyatuan (Hawkins dalam Hadi, 2003:41).

Gerak-gerak tari baik itu tari kepitng, tari bakau dan tari lumpur yang telah dipastikan pola-polanya kemudian disusun menjadi motif gerak yang baku. Dalam penyusunan motif ini, bentuk gerak yang ditampilkan tetap bersumber dari identitas teks yang dijadikan rujukan. Tari kepitng misalnya, diambil ciri khasnya berupa permainan capit yang lebih dominan.

Kemudian tari lumpur, merupakan gerak-gerak tari yang bersumber dari respon tubuh yang bersifat mengalir dan sesekali diselingi gerakan dengan kualitas stakato, yang terinspirasi dari tekstur lumpur yang lembut dan licin. Tari bakau memiliki gerak-gerak tari yang bersifat dinamis dan banyak mengandung desain-desain dalam, bersudut dan melengkung, sesuai dengan inspirasi yang datang dari bentuk dahan pohon bakau yang kompleks.



Gambar 3. Proses latihan pembentukan gerak tari lumpur (Dok. IBG. Surya P., 2016)

WUJUD KARYA

Makhluk hidup di muka bumi ini tidak dapat bergantung pada dirinya sendiri melainkan makhluk hidup harus berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat bertahan hidup. Seluruh makhluk hidup tidak dapat berdiri sendiri tanpa memerlukan makanan dari keanekaragaman hayati dan nabati. Begitu juga alam dan lingkungan yang memerlukan bantuan manusia dalam mengolah lingkungan menjadi lahan yang bermanfaat dalam kelangsungan hidup makhluk hidup. Setiap bagian lingkungan merupakan bagian dari suatu kesatuan (a wholeness) yang tidak dapat terpisahkan antara satu sama lain. Setiap bagian lingkungan membentuk satu kesatuan tempat hidup untuk membentuk generasinya yang disebut dengan lingkungan hidup. Lingkungan hidup menurut UU no.23 tahun 1997 adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain. Tentunya di dalam lingkungan hidup terdapat ekosistem sebagai wilayah berlangsungnya kehidupan. Salah satunya adalah wilayah ekosistem alam mangrove.

Hutan mangrove menjadi salah satu ekosistem perairan payau yang hidup di wilayah pesisir. Hutan mangrove ini menjadi tempat berlangsungnya kehidupan makhluk hidup seperti kepiting bakau, ikan, burung, dan berbagai biota yang ada di dalamnya. Keadaan biota di dalam hutan mangrove memiliki siklus rantai makanan yang mempengaruhi kebersahajaan lingkungan alam mangrove, manusia, dan Tuhan. Di Indonesia pun hutan mangrove menjadi salah satu hutan yang memiliki banyak fungsi. Mulai dari fungsi ekonomi, fungsi estetis, hingga fungsi sosialnya. Tak terhingga keberadaannya dari Sabang hingga Merauke pun membentang hamparan permadani

hijau bagaikan permata di zambrud khatulistiwa ini. Tak khayal, Indonesia memiliki mangrove terluas di dunia yang mencapai 25% (sekitar 4,2 juta ha) dan 75% dari luas mangrove Asia Tenggara. Areal hutan mangrove yang terluas antara lain terdapat di pesisir timur Sumatra, pesisir Kalimantan, dan Papua (Irian Jaya) (Kordi : v). Hamparan hijau alam mangrove pun membentang hingga pesisir Pulau Bali, pulau seribu pura. Terbentang di sepanjang pesisir Kota Denpasar, Kabupaten Badung, hingga Kabupaten Klungkung seperti di daerah Pulau Serangan, Sanur, kepulauan Nusa Penida, Tanjung Benoa, Kedonganan, dan daerah Suwung Kauh.

Di setiap lingkungan khususnya lingkungan hutan terjadi serangkaian putaran rantai makanan sebagai kodrat untuk menstabilkan masing-masing spesies. Rantai makanan adalah proses perpindahan energi melalui jenjang makanan yang bergerak secara linear dari produsen ke konsumen teratas. Dalam proses berlangsungnya rantai makanan di lingkungan alam mangrove sendiri akan menghasilkan elemen berupa bunga, buah, daun, batang, akar, dan ranting. Ketika daun mangrove terjatuh ke air sebagian ada yang terapung ada yang perlahan tengelam bahkan sebagian lagi akan tergerus oleh arus. Elemen-elemen atau serapah tadi merupakan landasan penting bagi produksi ikan daerah sekitarnya. Hal tersebut dikarenakan zat-zat organik yang berasal dari penguraian serapah mangrove. Meskipun hanya hanyutan daun itu pun mempengaruhi kehidupan ikan dan invertebrata mangrove lainnya. Mata rantai makanan yang terdapat pada ekosistem mangrove terdiri dari dua jenis yaitu rantai makanan secara langsung dan tidak langsung. Pada rantai makanan langsung, polanya diawali dari pohon mangrove sebagai produsen yang menghasilkan elemen pohon mangrove dan elemen itu hanyut

oleh air payaunya. Kemudian konsumen tingkat satu ikan-ikan kecil dan udang akan memakannya. Kemudian konsumen tingkat satu akan dimakan oleh konsumen tingkat dua yaitu ikan yang lebih besar dan kepiting bakau. Konsumen tingkat dua akan dimakan oleh konsumen tingkat tiga yaitu burung pemakan ikan. Pada akhirnya konsumen tingkat tiga pun akan mati dan diurai oleh bakteri. Begitu halnya dengan pola rantai makanan tidak langsung hanya saja penambahan konsumennya lebih banyak seperti pengurai dan bakteri lainnya.

Sebagai konsumen khas ekosistem mangrove, kepiting bakau memiliki peran penting dalam berlangsungnya ekosistem mangrove. Salah satu spesies hewan yang hidup di habitat perairan payau ini juga merupakan hewan penting sebagai penyangga keseimbangan ekologi. Dari sekian banyak fauna yang hidup kepiting bakau menjadi spesies kunci (*keystone species*) khusus di wilayah pesisir dikarenakan setiap aktivitasnya mempunyai pengaruh utama pada berbagai proses ekosistem misalnya rantai makanan. Peran penting itu meliputi mempertinggi mineralisasi, mengkonversi nutrient, meningkatkan distribusi oksigen ke dalam tanah, membantu daur ulang karbon, serta tempat penyedia makan alami biota perairan. Kepiting bakau (*Scylla Sp*) termasuk dalam spesies krustase yang ditemukan di ekosistem mangrove (Kordi : 2012, 56). Beberapa peran penting lainnya yang dilakukan kepiting bakau antara lain kepiting dapat menghancurkan dan mencabik-cabik daun atau serapah menjadi lebih serpihan kecil sehingga mikroba dengan mudah mengurainya, meningkatkan distribusi oksigen dalam lubang lumpur yang dibuat sebagai tempat perlindungan, dan penyedia makanan alami bagi konsumen.

Seperti namanya, kepiting bakau juga hidup di ekosistem hutan bakau wilayah Desa Suwung, Pemogan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar.

Sebuah ekosistem bakau wilayah pesisir Pulau Bali tepatnya di Kota Denpasar yang masih eksis hingga saat ini. Lokasinya yang berada di pusat kota membuat pemandangan alam yang sejuk dan indah ditengah hiruk pikuknya suasana pusat kota. Kepiting bakau adalah makhluk hidup pemakan segala (omnivora) yang dapat memakan tumbuh-tumbuhan dan hewan kecil seperti larva udang, plankton, ikan teri ataupun cacing. Melihat potensi alam yang dimiliki, prospek kepiting bakau dapat menjadi komoditas ekspor untuk penambah devisa negara. Kehidupan kepiting bakau bila di budi daya harus memperhatikan beberapa hal seperti pemilihan pakan yang mempengaruhi kandungan gizi dan tambahan karbohidratnya untuk menentukan kualitas daging dan cangkang kepiting. Salinitas air juga menjadi faktor pola makan yang baik pada kepiting karena proses naik dan turunnya air ini memudahkan kepiting dalam mencapit dan memasukkan makanan kedalam mulutnya. Begitu juga bila kepiting hidup di alam bebas. Makhluk bercangkang keras dan memiliki warna yang mencolok pada capitnya ini dipengaruhi oleh salinitas air yang tinggi dan rendah terhadap daya tahan tubuhnya. Suhu juga mempengaruhi aktivitas gerak kepiting untuk melangsungkan perkawinan hingga perkembangbiakannya. Bila dalam berkembang biak, kepiting betina akan bermigrasi menjauh dari areal mangrove sedangkan kepiting jantan tetap berada di areal mangrove. Bila keadaan alam yang memburuk kehidupan kepiting bakau dapat melakukan urbanisasi guna mencari tempat yang layak untuk kembali berkembang biak. Kehidupan urbanisasinya ini memberikan gambaran pula kepada sikap manusia yang mencari kehidupan yang layak dengan cara berpindah-pindah untuk mendapatkan hidup yang lebih layak dari sebelumnya dengan suasana lingkungan yang baru. Dengan mengimplementasikan pola hidup kepiting bakau

ini diharapkan mampu merangsang proses kreatif penggarap dalam mengolah konsep dinamika hutan bakau dengan ide keping bakau sebagai icon karya seni khususnya karya seni tari. Konsep garap nanti bersumber pada keselarasan hubungan Tuhan dimana di hutan mangrove pun terdapat situs pura sebagai pemujaan terhadap penguasa alam mangrove, hubungan manusia dimana melirik dan mengikutsertakan kehidupan masyarakat setempat terhadap kondisi ekosistem alam mangrove, dan hubungan antara keselarasan lingkungan alam mangrove yang tertuang pada konsep Tri Hita Karana dalam agama hindu. Refleksi estetis dalam konsep keseimbangan tersebut juga berdimensi dengan konsep *Rwa Bhineda* (dua hal yang berbeda) untuk mewujudkan interaksi, konflik, dan dinamika kehidupan alam mangrove. Melihat fenomena dan isu masyarakat terhadap tentang pembicaraan mengenai hutan mangrove terkini menjadikan landasan inspirasi terciptanya karya seni tari.

Selain dinamika kehidupan keping yang menginspirasi karya, dilihat juga dinamika kehidupan masyarakat Suwung Kauh dalam mengolah alam mangrove sebagai sumber kehidupan. Segala aktivitas masyarakat dan biota mangrove ditangkan ke dalam struktur garapan karya Dramatari Prapat. Garapan Dramatari Prapat terdiri atas tiga babak, yaitu babak pertama yang mengisahkan tentang aktivitas anak-anak yang bermain mobil-mobilan hasil dari prakarya orang tua mereka yang dibawa dan dimainkan dengan kawan-kawan. Balap-balapan merupakan kompetisi dari permainan tradisional tersebut bermakna agar anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan kawan mereka, memiliki rasa sportifitas, mengedepankan permainan tradisional, dan menjunjung tinggi rasa kemanusiaan. Pada babak ini anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok, yang pertama terdiri dari

kelompok permainan mobil-mobilan, kelompok anak yang pergi memancing, dan kedua kelompok anak-anak ini memiliki dua pendapat berbeda bahwa permainan tradisional terkesan kuno dibandingkan dengan permainan yang modern seperti video game. Kedua kelompok yang berbeda pendapat itu dileraikan oleh sekelompok anak-anak yang sedang memetik buah pedada untuk dibuat rujak. Akhirnya, semua anak-anak bergegas membuat rujak bersama agar suasana damai kembali mewarnai persahabatan mereka.



Gambar 4. Adegan anak-anak pada babak 1.
(Dok. Ida Ayu Sasrani, 2016)

Pada babak kedua, yaitu muncul penari keping bakau yang menari di atas lumpur dengan mengadopsi gerak keping merdeka atau yang biasa disebut *sesaing* atau *saing-saing* oleh masyarakat setempat. Gerak keping tersebut dikembangkan tanpa menghilangkan gerakan khasnya, yaitu bergerak ke samping kanan dan ke samping kiri sambil memainkan capit keping dengan gerakan tangan penari. Setelah penari keping menari, datanglah sekelompok masyarakat petani bakau kemudian berdialog mengutarakan keindahan hutan mangrove, manfaat hutan mangrove, penyesalan terhadap sampah, dan interaksi sosial yang terjadi di sekitar mereka. Namun, dari beberapa kelompok nelayan yang menjaga keindahan ekosistem hutan mangrove terdapat sekelompok masyarakat yang acuh tak acuh terhadap keberadaan

hutan mangrove. Hal itu tercermin dari mereka membuang sampah sembarangan, merusak elemen hutan bahau, dan menangkap ikan dengan racun ikan. Dengan demikian, terjadilah konflik masyarakat yang memberikan pandangan bahwa cara menangkap ikan yang instan adalah salah dan akan mendapat hukuman dari alam karena bagaimana kita melakukan alam, dengan cara itu pula alam akan membalasnya. Hal tersebut terbukti bahwa masyarakat yang membuang racun ikan untuk menangkap ikan tersebut pada akhirnya “disembunyikan” oleh tanaman bakau sebagai akibat perbuatannya.



Gambar 7. Tari lumpur.
(Ida Ayu Sasrani, 2016)



Gambar 5. Adegan nelayan pada babak 2
(Ida Ayu Sasrani, 2016)



Gambar 8. Tari bakau.
(Ida Ayu Sasrani, 2016)



Gambar 6. Tari kepiting bakau.
(Ida Ayu Sasrani, 2016)



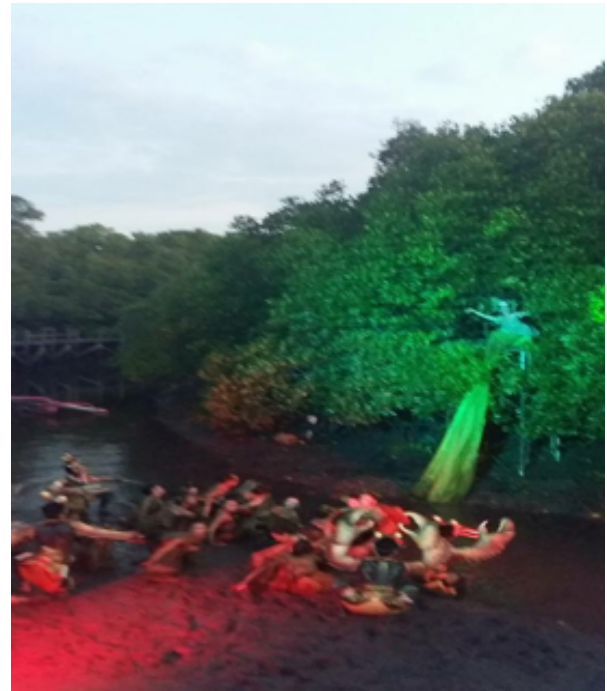
Gambar 9. Adegan konflik pada babak 3.
(Ida Ayu Sasrani, 2016)

Pada babak ketiga dalam garapan Dramatari Prapat ini akan muncul para penghuni hutan mangrove yang difilosofikan dengan dewi mangrove. Sesuai dengan cerita masyarakat bahwa apabila berada dikawasan hutan mangrove dilarang

melakukan perbuatan terlarang seperti berkata kasar, merusak hutan dengan menebang hutan sembarangan, mencari ikan dengan menggunakan racun ikan maka akan mendapat "hukuman" dari alam itu sendiri. Masyarakat merasa bahwa dalam hutan mangrove pun terjadi hubungan antara manusia dengan Tuhan (parahyangan) maka dengan rasa tulus ikhlas mereka memohon kepada Tuhan agar masyarakat yang "disembunyikan" akibat perbuatan terlarangnya. Akhirnya masyarakat tersebut di kembalikan dengan pesan agar masyarakat selalu menjaga dengan baik hutan mangrove di sekitar tempat tinggal mereka. Hal itu diperkuat dengan makan rujak di akhir pertunjukan. Rujak menjadi salah satu kearifan lokal masyarakat Suwung Kauh, terutama rujak buah pedada berdasarkan olahan khas masyarakat setempat. Kegiatan makan rujak ini dituangkan di akhir garapan untuk memberikan pesan bahwa kinikmatan yang di dapat dari hutan mangrove tidak saja pada keindahan estetikanya, melainkan juga potensinya yang dapat diolah untuk kesejahteraan masyarakat Suwung Kauh.



Gambar 10. Dewi mangrove.
(Ida Ayu Sasrani, 2016)



Gambar 11. Penari Dewi Mangrove bersama penari kepiting dan lumpur pada akhir pementasan.
(Ida Ayu Sasrani, 2016)

PENUTUP

Garapan Dramatari *Prapat* merupakan garapan dengan konsep koreografi lingkungan bertemakan pelestarian lingkungan yang mengangkat potensi, fungsi, dan pengelolaan hutan mangrove berdasarkan fenomena masyarakat Suwung Kauh dengan tidak meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat di Desa Suwung Kauh. Fenomena masyarakat Suwung Kauh yang diangkat ke dalam garapan adalah kepercayaan mereka terhadap aura spiritual yang ada di hutan mangrove, aktivitas-aktivitas masyarakat yang bermata pencaharian sebagai nelayan pencari ikan, nelayan pencari kepiting bakau, masyarakat yang hanya berplesiran ke hutan mangrove, masyarakat yang memanfaatkan buah pedada sebagai bahan rujak, dan buah lindur yang dimanfaatkan sebagai alat permainan anak-anak, bahkan masyarakat yang tak sayang akan lingkungan hutan mangrove.

Fenomena ini ditata apik ke dalam bentuk dramatari menggunakan bahasa keseharian masyarakat

yaitu Bahasa Bali agar tidak meninggalkan kesan alami. Terdapat tiga rumusan ide penciptaan pada garapan Prapat ini. Pertama, bagaimanakah proses penciptaan Dramatari Prapat?, kedua bagaimanakah wujud Dramatari Prapat?, dan Makna apakah yang terkandung dalam Dramatari Prapat?. Tentunya garapan ini memiliki tujuan dan manfaat yang terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus serta manfaat teoritis dan manfaat praktis. Untuk mewujudkannya digunakan metode penciptaan Alma M. Hawkins, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan berdasarkan sumber kajian pustaka dan kajian sumber diskografi dengan landaskan teori proses kreatif, teori estetika post-modern, dan teori semiotika.

Garapan *Prapat* ini terdiri dari tiga babak. Babak pertama mengisahkan keceriaan anak-anak dalam permainan tradisional, yaitu bermain mobil-mobilan dari buah lindur. Babak kedua adalah penampilan masyarakat yang berprofesi sebagai nelayan yang mendukung pelestarian hutan mangrove dan yang tidak memperhatikan pelestarian lingkungan. Babak ketiga adalah munculnya penari kepiting, penari lumpur, penari bakau, dan hadirnya sosok dewi mangrove dan anak-anak yang membawa rujak bakau. Sebagai penutup pertunjukan, makan rujak pedada bersama memiliki pesan akan kenikmatan yang diberikan oleh keberadaan hutan mangrove kepada masyarakat hendaknya dinikmati dari dalam dan dilestarikan bersama-sama.

Hasil yang didapat dalam mewujudkannya adalah terdiri dari sinopsis, deskripsi karya, tema, struktur pertunjukan, tata rias dan busana, tempat pertunjukan, ragam gerak, musik iringan, properti, dan makna yang terkandung dalam Dramatari Prapat. Adapun makna tersebut adalah makna kreativitas, kebersamaan, dan pelestarian lingkungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyo, Nur. *Mengenal Manfaat Hutan Bakau*. Jakarta; CV. Sinar Cemerlang Abadi. 2007.
- Djelantik, A.A. Md. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar. 1990.
- *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid II Falsafah Keindahan dan Kesenian*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar, 1992.
- Hawkins, Alma M. 1990. *Mencipta Lewat Tari (terjemahan Y. Sumandiyo Hadi)*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- , 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati (terjemahan I Wayan Dibia)*. Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta : Sinar Harapan
- Kordi K, M.Ghufran H. *Ekosistem Mangrove : Potensi, Fungsi, dan Pengelolaan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2012
- Martono, Hendro. *Mengenal Koreografi Lingkungan*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004.
- "Koreografi Lingkungan Memperkaya Metode Penciptaan Tari di Indonesia". *Mudra*. Vol.27 no.2. Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar. 2012.
- Murgiyanto, Sal, *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1983.
- *Tradisi dan Inovasi, Beberapa Masalah Tari di Indonesia*. Jakarta : Wedatama Widya Sastra. 2004.
- Saru, Amran. *Potensi Ekologis dan Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Wilayah Pesisir*, Bogor : IPB Press. 2014.
- Simpem A.B I W, *Kamus Bali-Indonesia Beraksara Latin dan Bali*. Denpasar : Dinas Kebudayaan Kota Denpasar dengan Badan Pembina Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali Provinsi Bali. 1983.

Triguna, Ida Bagus Gede. *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar : Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia bekerjasama dengan Widya Dharma. 2003.

KARYA FILM “MATA” VISUALISASI BIPOLAR DISORDER

Epriliana Fitri Ayu Pamungkas, S.Sn., Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes.,

Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si.

Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

email: pamungkasayu645@yahoo.co.id

ABSTRAK

Gangguan bipolar disorder adalah gangguan pada perasaan seseorang akibat masalah di otak. Gangguan ini ditandai dengan perpindahan (*swing*) mood, pikiran, dan perubahan perilaku. *Bipolar disorder* merupakan salah satu masalah kejiwaan yang masih kurang dipahami. *Bipolar disorder* sering disebut juga manic depression. Depresi adalah krisis global yang merupakan penyakit pembunuh nomor satu. *Bipolar disorder* merupakan gangguan jiwa yang memiliki impact besar terhadap emosional. Berdasarkan hal itu, maka sangat menarik untuk dibuat sebuah visualisasi dalam bentuk karya film.

Karya film berjudul “Mata” memvisualisasikan seseorang yang lelah dengan gangguan mood, emosi, depresi, dan mania dengan unsur naratif, sinematik, dan estetika. Tokoh utama bercerita secara langsung kepada penonton seolah sedang berbicara di dalam hati tentang kondisi yang dialaminya. Gaya film ini bertutur melalui audio atau visual. Hubungan audio dengan visual tidak dibuat tumpang tindih. Judul “Mata” dipilih karena ingin melibatkan penonton pada kondisi emosional yang dihadapi tokoh utama melalui sudut pandang tokoh utama itu sendiri. Dengan demikian, penonton dapat melihat secara visual mengenai apa yang dirasakan dan apa yang sedang dilakukan oleh tokoh utama. Subjektivitas sutradara mendominasi seluruh aspek yang muncul pada film ini.

Untuk mendukung hal tersebut, film ini dibuat dengan pendekatan subjective shot dan monolog melalui audio untuk melibatkan penonton secara emosional. Film adalah suatu media komunikasi massa yang tepat untuk menyampaikan pesan dari realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari berdasarkan subjektivitas sutradara. Film mampu menceritakan realitas masyarakat. Karya film “Mata” merupakan sarana komunikasi sutradara terhadap masyarakat luas atau penonton berdasarkan sudut pandang sutradara dengan *subjective shot*. Kamera subjektif merupakan sebuah shot dari titik pandang seseorang. Dalam hal ini penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadi penonton.

Karya film ini sebagai media ekspresi dan mewacanakan kembali mengenai *bipolar disorder*. Penonton diharapkan mendapatkan pengalaman yang melelahkan, membingungkan, dan tertekan dalam posisi sebagai penderita *bipolar disorder*, baik melalui audio ataupun visual, dengan teknik subjective shot pada beberapa adegan di film “Mata”.

Kata kunci: *bipolar disorder, visualisasi bipolar disorder, subjective shot*

I. PENDAHULUAN

Dunia psikiater Indonesia mengalami perkembangan cukup pesat. Salah satu di antaranya adalah studi kasus artis bernama Marshanda mengidap bipolar disorder di Indonesia. Menurut Joseph Goldberg, M.D. dalam tulisannya di www.webmd.com mengenai *bipolar disorder* (2016), manic depression atau gangguan bipolar, yaitu ge-

jala yang menyebabkan pergeseran ekstrem suasana hati (mood). Marshanda mengaku didiagnosis menderita bipolar disorder tipe dua oleh dr. Richard Budiman, seorang dokter ahli jiwa yang menanganinya saat diwawancarai dalam program televisi ‘Just Alvin’ di Metro TV (10/08/2014). Emosi Marshanda kerap dianggap tidak stabil. Marshanda pernah mengunggah video luapan kemarahan ke

teman-temannya pada tahun 2009 (21/06/2015) dan kembali beredar video Marshanda di Youtube berjudul *Letter to God*.

Peristiwa yang dialami oleh Marshanda mengindikasikan ciri-ciri bipolar disorder. Awalnya Marshanda tidak mengakui bahwa dirinya mengidap bipolar disorder, karena di Indonesia masih tabu dengan gangguan psikologi bipolar disorder. Gangguan mood yang mencakup berbagai gangguan emosi yang membuat seseorang tidak berfungsi, mulai dari kesedihan pada depresi hingga euforia yang tidak realistis dan iritabilitas pada mania (Davison, 2012:372). Berdasarkan hasil data Riskesdas 2007 dikatakan ada 11,6 persen penduduk Indonesia yang berusia di atas lima belas tahun mengalami gangguan mental emosional atau berkisar Sembilan belas Juta penduduk atau 94% penduduk. Bahkan, di antaranya sekitar 0.46 persen menderita gangguan jiwa berat yang berarti sekitar satu juta orang. WHO (*World Health Organization*) (2012) menyatakan bahwa depresi adalah krisis global dan memprediksi pada tahun 2020 depresi penyakit pembunuh nomor satu. 350.000.000 orang berjuang menghadapi depresi di Bipolar disorder merupakan sebuah sindrom seluruh dunia dan 850.000 meninggal dunia dalam usahanya berjuang melawan depresi.

Sama halnya di negara maju Amerika Serikat. Sekitar empat puluh ribu psikiater di Amerika Serikat tinggal di daerah perkotaan dan sisanya sekitar lima ribu tinggal di daerah terpencil. Adanya ketidakmerataan psikiater di Amerika menjadi salah satu faktor kurangnya psikiater dibandingkan dengan populasi penduduk. Sebagai studi kasus dikutip dari tempo.co (31/01/2016), di Amerika seorang aktor kawakan Hollywood bernama Robin William dikabarkan bunuh diri akibat menderita bipolar disorder. Tidak heran hal seperti itu terjadi karena penderita bipolar disorder kerap mengala-

mi halusinasi dan delusi. Halusinasi adalah suatu persepsi yang salah tanpa dijumpai adanya rangsangan dari luar. Walaupun tampak sebagai sesuatu yang “khayal”, halusinasi sebenarnya merupakan bagian dari kehidupan mental penderita yang “terepresi”. Halusinasi dapat terjadi karena dasar-dasar organik fungsional, psikotik, dan histerik (Yosep, 2009:79).

Bipolar disorder merupakan salah satu masalah kejiwaan yang masih kurang dipahami masyarakat. Selain itu, penelitian, jurnal, karya videografi, dan film masih jarang mengangkat tema bipolar disorder. Menurut dr. Francis Mark Mondimore, gangguan bipolar adalah bunglon gangguan kejiwaan, artinya mengubah tampilan gejalanya dari satu pasien ke pasien lain, dan dari satu episode ke episode lain, bahkan pada pasien yang sama.

Pendapat Seyle, stres merupakan respons terhadap berbagai kondisi lingkungan dan didefinisikan berdasarkan kriteria yang sangat beragam seperti penderitaan emosional, deteriorasi kinerja, atau berbagai perubahan fisiologis, seperti meningkatnya konduktans kulit atau meningkatnya hormon tertentu (Davison, 2012:274). Stress yang pernah dialami oleh tokoh digambarkan melalui visualisasi film yang merupakan sebuah pengalaman pencipta/sutradara yang didapat berdasarkan data riset, observasi, dan wawancara. Hal ini merupakan subjektivitas sutradara dalam membentuk naratif untuk membuat visual/gambar berdasarkan pengalaman melalui media film.

Bipolar disorder merupakan sebuah sindrom psikologi yang sangat menarik untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya film. Terkait dengan itu, film “Mata” akan memvisualisasikan seseorang dengan gangguan mood, emosi, depresi, dan mania dengan unsur naratif dan sinematik. Karya film “Mata” merupakan sarana komunikasi

sutradara terhadap masyarakat luas atau penonton berdasarkan sudut pandang sutradara dengan *subjective shot*. Menurut Sulastianto (2007), seni merupakan sarana komunikasi perasaan dan pengalaman batin seorang seniman kepada masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya.

Konsep karya film “Mata” menggunakan *subjective shot* sudut pandang orang pertama. Jeremy Gilbert Rolfe berpendapat dalam buku *Abstract Video the Moving Image in Contemporary Art* bahwa sekarang ini mata manusia diibaratkan sebagai gambar video. “The video screen is what the sheet of paper once was, and what the film screen never was” (Gabrielle, 2015:67). Layar video dan selebar kertas memiliki kesamaan, layar film atau sebuah lukisan merupakan bagian dari seni, kita melihat segala sesuatu di video sekarang seperti halnya kita membaca sebuah buku.

Menurut H. Misbach Yusa Biran (2010: 20), menggunakan kamera untuk merekam dari sudut pandang salah seorang pemain tertentu, yaitu penonton diminta untuk menyatu dengan pemain itu merupakan pengambilan kamera *subjective*. Pengambilan kamera *subjective* diibaratkan sebuah mata seorang manusia yang akan mengambil sudut pandang seseorang yang mengidap bipolar disorder. Upaya memvisualisasikan dengan pengambilan gambar mata kamera seolah sebagai mata pengidap bipolar disorder akan dirasakan mewakili apa yang dialami oleh pengidap bipolar disorder.

Ketertarikan pencipta terhadap tema bipolar disorder karena adanya fenomena berdasarkan riset dimana gangguan mental emosional merupakan masalah yang cukup serius. Selain itu, ketertarikan lain adalah *bipolar disorder* memiliki impact besar terhadap emosional. Visualisasi akibat/ impact pada setiap manusia akan berbeda-beda. Kegiatan membuat sebuah karya seni memerlukan

sebuah konsep untuk dapat menciptakan sebuah karya yang memiliki dasar teori dan konsepsi yang terstruktur.

Tujuan kegiatan menciptakan karya film “Mata” adalah menginformasikan kepada masyarakat luas mengenai penderita bipolar disorder. Ketertarikan kepada ide atau tema besar bipolar disorder adalah modal awal untuk membangun struktur naratif cerita. Melalui skenario cerita bipolar disorder menyampaikan tujuan kepada penonton. Masyarakat diharapkan setidaknya mengetahui beberapa hal tentang bipolar disorder, mulai dari ciri-ciri penampilan, gaya berbicara, bersikap, dan bagaimana yang dialami pada saat depresi.

Menurut Poespoprodjo (1985:85--89), dalam buku *Logika Scientifika*, pembagian konsep kompleks dan nonkompleks dan sebagainya merupakan logika sains. Logika seni tentu ada kekhasannya. Dalam bidang seni dan desain, Walker (1989) menjelaskan dua macam konsep.

Pertama adalah konsep tertutup, sedangkan yang kedua adalah konsep terbuka. Konsep terbuka adalah konsep-konsep yang dikembangkan dalam seni, misalnya oleh kelompok seniman atau desainer *avant garde* (pelopor) dalam berkarya. Karya film “Mata” menggunakan konsep terbuka, yaitu tidak menutup kemungkinan disiplin berbagai ilmu akan digunakan. Misalnya disiplin ilmu psikologi, seni peran, dan ilmu sinema.

Manusia merupakan individu yang tidak dapat hidup sendiri. Mereka harus saling bekerja sama untuk mencapai tujuan masing-masing. Hubungan antar-individu dapat terjalin dengan baik ataupun sebaliknya bergantung pada sifat tiap-tiap individu. Kehidupan berkelompok sering kali tiap individu mementingkan kepentingan pribadi sehingga dapat menyebabkan perselisihan. Tekanan yang ditimbulkan dari hubungan di luar antarindividu dapat menyebabkan beberapa hal, di

antaranya depresi atau stres. Hal tersebut merupakan salah satu faktor munculnya bipolar disorder, yaitu penderita tidak mudah mendeteksi gejalanya. Kegiatan mewacanakan suatu fenomena, khususnya menyangkut gangguan kejiwaan tidak cukup hanya melalui teks. Kekuatan teks dianggap belum mampu menjelaskan secara lebih terperinci suatu persoalan tanpa disertai dengan visual karena setiap individu akan menginterpretasikan berbeda sesuai dengan pengalamannya. Yasraf Amir Piliang dalam pengantar buku karangan A.D. Pirous (2003: xiii) mengatakan bahwa perkembangan budaya visual telah menggeser budaya tulisan atau budaya teks ke dalam budaya visual berupa citra (*image*).

II. METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya seni dalam bentuk apa pun ada baiknya didasari oleh sebuah penelitian sebagai pijakan. Menurut R.M. Soedarsono (1999:57) observasi cermat terhadap subjek dengan menggabungkan beberapa disiplin ilmu sebagai pendekatan dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Mengingat karya film “Mata” memiliki beberapa unsur pendekatan yang tidak berhenti pada satu disiplin ilmu, maka diperlukan proses riset yang mendalam sebelum mulai melangkah lebih jauh ke dalam proses penciptaan karya seni. Dalam penciptaan karya, ada beberapa tahapan yang diterapkan. Salah satu di antaranya berupa eksplorasi, kemudian pembentukan/perwujudan. Teori yang digunakan adalah teori Roger Sessions dan Alma W.Hawkins, yaitu tahap inspirasi atau rangsangan untuk membuat sebuah karya didapat pada saat melihat sebuah video Marshanda yang menunjukkan ketidakstabilan emosinya melalui sebuah video yang diunggahkannya di akun youtube miliknya.

Tahap selanjutnya adalah eksplorasi. Di dalam tahap eksplorasi ini dikumpulkan beberapa

pa sumber yang kredibel berupa buku-buku yang terkait dengan psikologi gangguan mood, psikologi abnormal, sinematografi, penyutradaraan, dan beberapa sumber referensi karya milik orang lain yang sudah di-publis. Proses eksplorasi penciptaan sebuah karya akan matang dengan mencari keorisinalitasan karya film “Mata” dengan menentukan konsep yang akan diwujudkan. Konsep film “Mata” ini terfokus pada visualisasi seorang wanita yang menderita bipolar disorder dengan satu plot untuk membentuk cerita. Selain itu, metode yang dipilih adalah metode subjektif shot untuk penekanan visual yang akan disampaikan.

Tahap konsepsi, yaitu merancang sebuah cerita dengan menulis tema besar yang akan diangkat dan sinopsis singkat cerita. Selain itu, tahap konsepsi bagaimana memikirkan secara matang konsep yang dipilih untuk memvisualisasikan emosi pada tokoh pengidap bipolar disorder.

Tahap improvisasi, yaitu pada pascasarjana tidak lagi menerapkan teori yang sudah ada, tetapi lebih kepada mengimprovisasikan teori ke dalam bentuk karya yang baru. Tahap akhir eksekusi atau forming, yaitu perwujudan karya dibentuk dengan teknik seperti apa untuk membentuk konsep yang sudah dirancang.

III. PROSES PENCIPTAAN

Eksplorasi

Eksplorasi adalah tahapan penetapan ide dan tema. Tahapan eksplorasi adalah tahapan imajinasi gagasan-gagasan yang muncul. Dalam proses imajinasi dibutuhkan media, yaitu image. Image adalah perhatian terhadap fenomena yang terjadi dalam beberapa waktu terakhir yang memengaruhi munculnya ide tentang bipolar disorder. Tahapan selanjutnya adalah proses riset untuk pengembangan data. Riset dilakukan di berbagai sumber. Pemilihan sumber riset bipolar disorder dilakukan

langsung dengan mewawancarai dan mendengarkan kisah langsung penderita *bipolar disorder*.

Hal lain, yaitu untuk mencari data yang kredibel dilakukan pula riset wawancara dengan psikiater Dr. I Gusti Rai Putra Wiguna, yang diwawancarai pada 15/05/2016. Psikiater itu menyebutkan bahwa bipolar disorder dipengaruhi oleh gaya pengasuhan yang tidak konsisten terhadap anak, baik oleh orang tua maupun keluarga yang mengasuhkannya. Dari data yang diperoleh memunculkan sebuah ide dasar penciptaan. Ide dasar penciptaan sebelum dikembangkan menjadi bentuk penciptaan secara menyeluruh. Data riset yang cukup akan menjadi modal untuk pencarian judul.

Pengembangan ide penciptaan dilakukan dengan mencari fokus utama karya yang dibuat, yaitu visualisasi bipolar disorder. Kemudian data yang diperoleh dari hasil riset dipilih dan disusun untuk menjadi suatu struktur yang utuh. Dari berbagai proses yang dijalani akhirnya didapatkan bentuk dan metode yang bisa digunakan untuk memvisualisasi permasalahan bipolar disorder.

Eksperimentasi

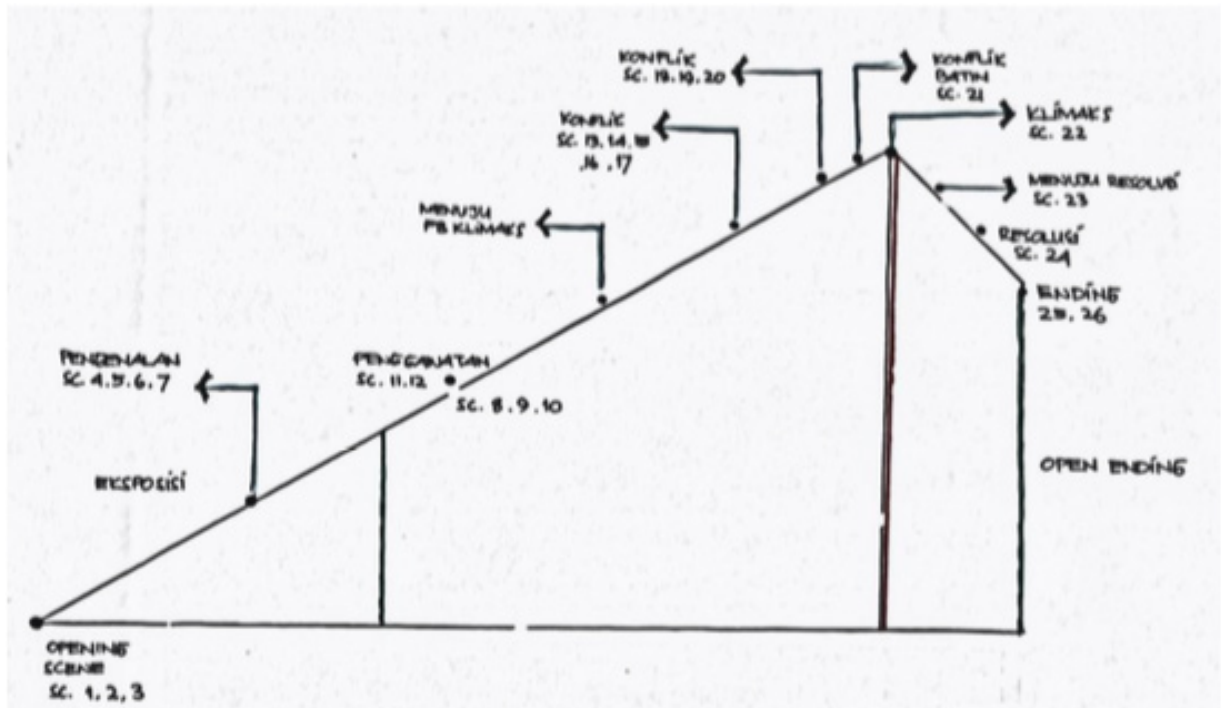
Hasil eksplorasi yang masih berbentuk dalam ide dasar dikembangkan melalui observasi terhadap karya yang sudah ada. Untuk perwujudan film “Mata” digunakan angle kamera lebih menguatkan konsep pesan yang disampaikan. Bentuk penciptaan didasarkan pada bidang yang sedang ditekuni yaitu videografi dan film. Sehingga secara umum dapat diketahui bahwa hasil akhir penciptaan adalah karya berupa film fiksi. Kemudian dilakukan observasi terhadap bentuk-bentuk penciptaan yang serupa mulai dari film dan video seni. Dari proses eksperimentasi ditemukan bahwa metode subjektif shot dirasakan cukup memengaruhi emosi penonton untuk merasakan bipolar disorder. Walaupun subjektif shot lebih sering digunakan

pada film bergenre action, sci-fi dan adventure, kali ini subjektif shot dipilih untuk memvisualisasikan penekanan pada film bergenre drama.

IV. WUJUD KARYA

Pada tahapan perwujudan diterapkan metode penciptaan lain yang umumnya digunakan dalam produksi video dengan terminologi yang lebih sistematis. The three stage of production digunakan sebagai metode dalam perwujudan karya yang terdiri atas planning and preparation, production, dan post production. Planning and preparation adalah tahap persiapan atau lebih dikenal sebagai pre- production, production menjadi tahapan eksekusi atau tahap produksi karya itu sendiri, dan post production sebagai tahap akhir untuk penyempurnaan, seperti editing, ilustrasi musik, publikasi, mastering, dan sebagainya. Dalam hal ini tahap planing merencanakan proses casting, reading hingga reharsel pengadegan naskah yang akan menjadi tokoh utama dalam memerankan tokoh pengidap bipolar disorder.

Karya film “Mata” dibahas dalam bentuk struktur tiga babak. Struktur drama tiga babak adalah struktur plotline yang diawali dengan konflik, komplikasi, dan resolusi (Set, 2003: 26). Pertama, babak eksposisi (pengenalan), kedua bagian konfrontasi yang di dalamnya terdapat konflik/pengawatan dan klimaks, serta bagian akhir resolusi masalah hingga ending film. Struktur tiga babak ini merupakan fondasi dalam membentuk skenario yang solid untuk televisi dan film, baik yang panjang maupun pendek (Set, 2003:27). Struktur tiga babak pada film “Mata”, akan berwujud diagram sebagai berikut.



Konsep film "Mata"

Seni berfungsi sebagai sarana pernyataan diri. Karya seni memungkinkan seseorang mengatakan kepribadiannya secara lebih leluasa. Karya seni merupakan sebuah ekspresi seniman untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat luas tanpa perlu malu-malu, tetapi selalu berkembang dari masa ke masa dengan pandangan manusia terhadapnya. Konsep, proses, dan bentuk seni cukup beragam dan terus berkembang, tetapi kebutuhan manusia pun berjalan mengikutinya. Tujuan menciptakan karya film "Mata" merupakan sebuah ungkapan atau sarana komunikasi sutradara kepada masyarakat luas. Karya film "Mata" menyertakan subjektivitas, interpretasi, dan sudut pandang sutradara. Subjektivitas sutradara terletak pada bentuk naratif dan gaya penyutradaraan dalam membuat film bertema gangguan mood/*bipolar disorder*.

Film merupakan bagian dari proses kreatif seni. Film adalah gambar yang hidup. Film juga sering disebut movie (*moving picture*/gambar bergerak). Gambar yang hidup adalah bentuk seni, bentuk populer hiburan dan bisnis. Unsur seni

yang terdapat dan menunjang sebuah karya film adalah seni rupa, seni fotografi, seni arsitektur, seni tari, seni puisi sastra, seni teater, dan seni musik. Kemudian ditambah lagi dengan seni pantomin dan novel. Semuanya merupakan pemahaman dari sebuah karya film yang terpadu dan biasa dilihat. Kegiatan membuat sebuah karya seni film memerlukan landasan konsep secara utuh untuk membentuk sebuah kesatuan film yang baik.

Konsep adalah abstraksi atau pengertian tentang satu objek/fenomena tertentu (Zajuli, 2001:26--27). Menurut Bruner dalam Lufri (2007:26), pemahaman pembentukan konsep dan pemahaman konsep merupakan dua kegiatan berbeda menuntut proses berpikir yang berbeda. Pada karya film "Mata" pemahaman konsep didapat dengan menganalisis rumusan ide penciptaan. Pembentukan konsep film "Mata" menjawab dan mampu memecahkan masalah penciptaan.

Konsep film "Mata" memvisualkan emosi pada penderita bipolar disorder dengan penekanan beberapa adegan dengan metode *subjective shot*. Menurut Pratista (2008:111), fungsi penggunaan kamera subjektif adalah agar penonton mampu me-

lihat dan merasakan sensasi sama seperti karakter dalam cerita filmnya. Upaya memvisualkan emosi penderita bipolar disorder menggunakan metode subjective shot dirasakan mampu membuat kedekatan penonton dengan tokoh utama. Emosi penderita bipolar disorder meliputi manik, hipomania, dan depresi. “Kondisi manik mendorong kreativitas melalui mood yang melambung, peningkatan energi, pikiran yang bergerak cepat dan kemampuan menghubungkan berbagai ide yang secara normal tidak akan terhubung” (Divison, 2012:378). Film “Mata” memvisualkan fase manik, hipomania dan depresi melalui subjective shot. Fase manic dan hipomania adalah ketika tokoh utama mengalami keputusan dalam menjalani hidup dengan kenangan masa lalu yang selamanya yang akan membekas. Hal ini seperti melakukan hal dengan terburu-buru tanpa berpikir, merusak barang, bahkan fase ketika akan melakukan percobaan bunuh diri.

Selain konsep metode subjective shot, dalam membuat karya film “Mata” ada beberapa unsur lain yang membentuk terciptanya karya film “Mata”. Ada dua unsur pembentuk karya, yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif, yaitu alur cerita bagaimana pembentuk cerita bipolar disorder. “Tidak akan ada cerita tanpa alur cerita atau plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab akibat” (Sumardjo, 1986: 139).

Film “Mata” menggunakan alur nonlinier dengan single plot. Non-linier adalah pola yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Pratista, 2008:37). Penggunaan flashback pada film akan memperkuat sebab dan akibat masalah yang terdapat pada alur cerita/plot cerita. Sony Set juga menjelaskan dalam bukunya mengenai struktur drama tiga ba-

bak. Struktur plotline yang diawali dengan konflik, komplikasi masalah, dan resolusinya biasa disebut dengan struktur drama tiga babak (Set, 2003:26). Film “Mata” berstruktur tiga babak dengan pengenalan konflik tokoh utama, kemudian komplikasi masalah untuk memperkuat klimaks. Pada tahap terakhir adalah resolusi konflik/masalah yang dihadapi oleh tokoh utama. Film “Mata” menggunakan open end untuk resolusi pada film. Open ending merupakan akhir cerita ditentukan oleh penonton dengan menduga-duga sendiri bagaimana kelanjutan cerita tersebut.

Unsur sinematik yaitu beberapa unsur untuk membentuk visual dari penderita bipolar disorder. Tema bipolar disorder dikembangkan ke dalam sebuah cerita menggunakan angle kamera high level, eye level, dan subjective shot. Di samping itu secara teknis akan banyak menggunakan teknik meletakkan kamera pada kepala pemain dengan menggunakan kamera dengan resolusi sama, yaitu sony a7s mark II. Sekitar 40% pengambilan gambar film “Mata” menggunakan metode subjective shot untuk beberapa penekanan pada fase tertentu, sedangkan 60% berupa shot establish, montage shot, shot ekstrim close up, dan shot lainnya. Subjective shot bertujuan mengajak penonton ikut merasakan seolah-olah sebagai orang yang mengidap bipolar disorder. Menurut Pratista (2008: 111), kamera subjektif atau juga diistilahkan POV (*point of view*) shot merupakan arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat karakter atau objek dalam film. Penonton akan menyaksikan kejadian dari titik pandang pemain, seperti berdiri sendiri tepat di tempat pemain tersebut, bahkan sedang berlari dan tidur.

Konsep metode subjective shot dipilih untuk memvisualisasikan peristiwa yang dialami oleh mengidap bipolar disorder. Hal itu dilakukan dengan menggunakan *framing wide* dan teknik

meletakkan kamera pada kepala pemain. Keterlibatan penonton bertujuan agar lebih akrab dengan kejadian sehari-hari yang dialami oleh pengidap bipolar disorder dan akan merasa lebih dekat dengan peristiwa yang dialami oleh pengidap bipolar disorder. Selain itu, pengambilan konsep subjective shot memberikan penonton kilasan kejadian yang lebih intim. Visualisasi pengidap bipolar disorder dengan metode subjective shot merupakan cara sutradara untuk menginformasikan kepada masyarakat luas mengenai seseorang yang menderita bipolar disorder.

Konsep subjektivitas sutradara dalam membentuk struktur naratif pada film “Mata” adalah bagaimana proses interpretasi sutradara terhadap fenomena bipolar disorder. Interpretasi merupakan proses aktif menempatkan makna sesuatu yang diamati, seperti teks, tindakan, atau situasi terkait dengan pengalaman apa pun. “Interpretasi adalah seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, tetapi dapat dipahami. Interpretasi berhubungan dengan jangkauan yang harus dicapai oleh subjek dan pada saat itu pula diungkapkan kembali sebagai identitas struktur yang terdapat dalam kehidupan, sejarah, dan objektivitas” (Kaelan, 1998:224). Konsep subjektivitas sutradara terdapat, baik pada proses riset teks maupun pengalaman yang dituangkan ke dalam cerita untuk membentuk sebuah film yang utuh.

Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan tahap perencanaan, yaitu mulai dari ide sampai perancangan desain program sebelum pada akhirnya dilakukan eksekusi produksi shooting. Pada tahap ini sangat penting dilakukan secara matang agar pada proses produksi akan terencana secara matang dan memperlancar ketika *shooting*.

Riset, Pengembangan Ide, Penulisan Skenario

Ide yang didapat ditindaklanjuti dengan riset pustaka dan riset visual untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Data yang telah terkumpul dikembangkan dalam bentuk desain program dan disempurnakan dalam bentuk skenario untuk mendapatkan struktur dasar bentuk cerita yang ingin dicapai. Pembuatan Desain Program Film “Mata”

a) Judul

Judul karya ini adalah “Mata” yang merupakan visualisasi tokoh utama yang menderita bipolar disorder atau sering disebut manic dan depression. Judul ini dipilih karena mewakili visualisasi pengambilan sudut pandang sutradara dalam memvisualisasi bipolar disorder yang menggunakan metode pengambilan gambar subjektif. Selain itu, ketika pengambilan subjektif shot digunakan monolog untuk memberikan penekanan jalan cerita.

b) Sinopsis

Lara merupakan wanita 35 tahun yang berprofesi sebagai arsitek. Lara menderita bipolar disorder sejak umur 6 tahun. Lara mengalami masa tinggi atau manic dengan bekerja pagi hingga larut malam untuk menyelesaikan pekerjaannya karena janji-janjinya kepada atasannya bernama Rio. Akan tetapi Lara tidak bisa menyelesaikan semua pekerjaan yang telah Lara janjikan. Lara mengalami fase depresi dan membuat Lara mengingat kembali masa kecilnya Ketika umur 13 tahun Lara selalu mengalami tekanan setiap hari karena orang tuanya bertengkar. Suatu hari ayah Larapun mengajak Lara untuk dititipkan oleh tante Lara yang tak lain adik ayah Lara. Hal itu yang membuat Lara dan ibunya terpisahkan hingga besar. Lara diasuh dan tinggal bersama tante dan paman, hanya sesekali ayah Lara datang menjenguk Lara karena kesibukannya bekerja. Paman yang seha-

rusnya menjaga Lara, justru melakukan pelecehan seksual terhadap Lara sejak kecil. Tekanan melihat pertengkaran orang tua, tidak adanya kasih sayang dan trauma mendapat pelecehan seksual membuat Lara menjadi pribadi yang tidak mudah ditebak, hal ini yang menyebabkan Lara mengalami depresi yang mengakibatkan Lara mengidap bipolar disorder. Selain itu masa remaja Lara sangat pahit, Lara harus mengalami bully karena Lara dianggap aneh dan sering ngamuk saat di sekolah. Ketika selesai kuliah Lara sempat berobat kepada psikiater, yang mengharuskan Lara untuk mengkonsumsi rutin obat untuk menstabilkan moodnya. Tidak adanya dukungan dari keluarga dan teman-temannya, membuat Lara sering menyendiri dan sengaja untuk tidak meminum obat tersebut. Lara mengalami tekanan depresi dengan pekerjaannya yang tak kunjung selesai. Pada akhirnya Lara dipecat oleh atasannya. Hal ini membuat depresi Lara semakin menjadi-jadi. Hidup sendirian dengan penyakit bipolar disorder membuat Lara semakin terpuruk untuk menghadapi masalah dalam kehidupannya.

c. Durasi

24 menit

d. Tokoh

1. Lara kecil

Nama: Larasati kecil

Umur: 11 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut hitam lurus panjang, mata sayu, kulit putih.

Psikologis: pendiam, pintar, suka menggambar, mengalami sindrom bipolar disorder.

Sosiologis: Anak sekolah dasar (SD)

2. Lara besar

Nama: Larasati dewasa

Umur: 35 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut hitam lurus panjang, mata sayu, kulit putih.

Psikologis: pendiam, pintar, ambisius, mandiri, bertingkah aneh mengalami sindrom bipolar disorder.

Sosiologis: arsitektur

3. Ibu Lara (Dewi Lestari)

Nama: Dewi Lestari

Umur: 37 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut hitam pendek, kulit putih, tinggi.

Psikologis: tidak setia, bertutur halus, melankolis.

Sosiologis: Ibu rumah tangga

4. Ayah Lara

Nama: Baskoro

Umur: 40 tahun

Fisiologis: wajah oval, berkumis dan berjenggot, kulit putih, badan berisi dan tinggi.

Psikologis: temperamental, overprotective, merasa benar/egois, suka menekan, suka memukul/ringan tangan.

Sosiologis: Pekerja keras, Bapak Lara

5. Rio

Nama: Rio

Umur: 42 tahun

Fisiologis: wajah bulat, rambut ikal, kulit sawo matang, badan berisi.

Psikologis: perfectionist, temperamental, berkuasa, tegas

Sosiologis: seorang direktur perusahaan

6. Tante Lara

Nama: Lastri

Umur: 30 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut lurus, kulit putih, badan kurus.

Psikologis: penyayang, baik, pekerja keras, ramah, melankolis.

Sosiologis: Karyawan swasta

7. Om Lara

Nama: Bagus

Umur: 35 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut berombak, kulit sawo matang, badan berisi, kumis dan jenggot. Psikologis: pendiam, misterius, licik

Sosiologis: Pengangguran

8. Extras

Teman Lara kantor

e. Sinematografi

Menurut Pratista (2008: 89), sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya film "Mata" adalah subjektif shot dengan penempatan angle kamera eye level, komposisi gambar tertentu dengan extreme close up. Hal ini dipilih untuk lebih menekankan informasi yang harus disampaikan. Kemudian high angle merupakan shot yang dipilih ketika tokoh utama sedang mengalami tekanan dan dalam keadaan yang depresi.

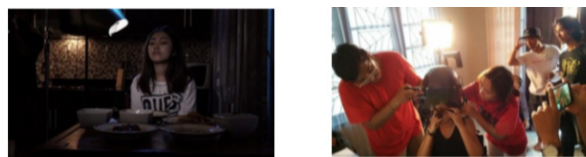
Artistik, dramatik, dan nada-nada tambahan secara psikologi bisa disumbangkan dalam penuturan cerita melalui penataan tinggi kamera terhadap subjek (Mascelli, 2010:49).

f. Lighting

Konsep lighting menggunakan *low key lighting*. *Low key lighting* digunakan untuk meningkatkan dramatik adegan dan memberikan look dan mood yang sesuai dengan naskah. *Low key lighting* merupakan cahaya kontras antara area gelap dan terang, biasanya digunakan untuk film bergenre drama berat, horror, film noir, misteri, dan thriller. Teknik pencahayaan ini memberikan efek mencekam, suram, dan menegangkan (Pratista, 2008:77).

Selain dominan dengan menggunakan pencahayaan *low key lighting*, pada film "Mata" tidak menutup kemungkinan pada beberapa scene menggunakan *high key lighting*, dimanateknik ini menciptakan batas yang tipis antara gelap dan

terang. Teknik ini digunakan untuk adegan-adegan yang bersifat formal seperti kantor dan ruang public lainnya (Pratista, 2008:79).



Gambar 1. Gambar dokumentasi proses pengerjaan film "Mata"
Sumber: dokumen pribadi

g. Suara

Unsur-unsur suara yang digunakan dalam karya ini adalah ilustrasi musik dan atmosfer suara. Untuk scoring music, permainan tempo lebih ditekankan dalam setiap scene, untuk memengaruhi mood penonton. Tempo yang cepat digunakan untuk memberikan kesan keterpurukan, depresi dan keruwetan dari sebuah masalah yang dialami. Di pihak lain tempo yang lambat dan tenang digunakan pada beberapa scene adegan Lara termenung dan dalam keadaan kegelisahan. Musik ilustrasi yang digunakan adalah piano, biola, dan drum. Musik ilustrasi dibuat oleh Jorge Mendez seorang composer music asal Portugal. Album yang digunakan adalah *fragments* dan *silhouettes*.

Jenis suara dalam sebuah film dibedakan beberapa jenis, yaitu dialog, variasi dan teknik dialog, musik, efek suara. Film "Mata" akan menggunakan konsep variasi dan teknik dialog dengan monolog. Monolog adalah bukan dialog percakapan, namun merupakan kata-kata yang diucapkan seorang karakter (atau non karakter) pada dirinya maupun pada penonton (Pratista, 2008:152).

h. Artistik

Kegiatan membentuk artistik pada film adalah setting dan properti. Setting adalah waktu dan tempat di mana cerita sebuah film berlangsung. Faktor pembentuk setting adalah temporal (waktu), geografik, faktor ekonomi, adatistiadat,

sikap moral, kebiasaan, dan tingkah laku (Boggs, 1992:68). Setting sebagai simbol dalam sebuah cerita film bisa juga memiliki keenderungan untuk memamerkan sifat-sifat simbolik jika setting tersebut digunakan tidak sekadar untuk menggambarkan tempat, tetapi juga menggambarkan suatu ide yang ada hubungannya dengan tempat tersebut (Boggs, 1992:72).

Konsep artistik didasari dari setting kelas menengah. Pemilihan properti yang ada dalam setting dan pemilihan rumah pada film “Mata” adalah membangun sebuah pribadi yang menyukai warna monokrom. Tokoh utama adalah pribadi yang tidak suka hal yang mencolok maka untuk property pada kamar, ruang tv, dapur dipilih gaya minimalis. Pemilihan warna cat tembok pada kamar Lara menggunakan warna abu-abu, hal ini mencerminkan bahwa pribadi yang tidak punya pendirian dan selalu berada di hitam dan putih.



Gambar 2. Setting kamar Lara pada film “Mata” Sumber: dokumen pribadi 2016

i. Format

Gambar 2. Setting kamar Lara pada film “Mata”
Sumber: dokumen pribadi 2016

Format produksi: Full HD

Format presentasi: Full HD, HD, dan DVD-PAL

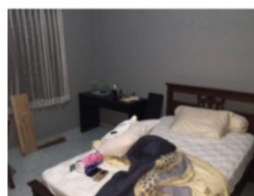
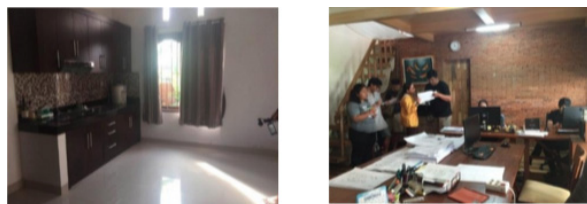
Pembuatan Director Shot

Director shot merupakan tahapan yang wajib dilakukan dalam proses pembuatan karya video atau film. *Director shot* diperoleh dari breakdown setiap scene pada naskah. Penghayatan setiap scene dilakukan untuk mendapatkan shot yang dibutuhkan sehingga dapat membangun adegan yang sesuai dengan naskah. Film “Mata” memiliki beberapa point yang harus ada dalam *director shot*

karena berhubungan dengan unsur sinematik sebagai bentuk visualisasi naratif. *Subjektif shot* dengan pengambilan gambar eye level juga disertakan pada *director shot*. Hal tersebut bermanfaat untuk memudahkan *director of photography* film “Mata” menerjemahkannya dalam bentuk visual.

Hunting lokasi

Dalam hal ini menentukan lokasi yang akan digunakan sesuai dengan skenario. Lokasi setting yang digunakan adalah di Bali dengan latar kelas menengah, tetapi tidak memasukkan unsur bangunan khas Bali. Setelah proses hunting lokasi ditentukan lokasi Jl. Batuyang Gg. Bangau untuk rumah 1 dan rumah 2, dan kantor Kota Jati di Jl. Malbor.



Gambar 3. Gambar lokasi syuting film “Mata” Sumber: dokumen pribadi, 2016

Setelah lokasi ditentukan, tahap selanjutnya adalah desain artistik yang diinginkan. Crew artistik merancang dan menentukan segala properti yang akan digunakan dalam set. Pemilihan properti dilihat dari kesesuaian naskah yang ada, seperti meja, kursi, dan properti simbolik karakter yang ada di dalam naskah sesuai dengan subjektif sutradara.

V. PENUTUP

Simpulan

Karya film “Mata” secara luas berhasil mewa-

canakan atau memvisualkan penyakit bipolar disorder yang dialami oleh tokoh utama. Upaya mewacanakan suatu fenomena, khususnya menyangkut gangguan kejiwaan tidak cukup hanya melalui teks. Karya film “Mata” dirasakan mampu menjelaskan dengan visual gambar dan audio sesuai dengan subjektivitas sutradara. Sutradara atau pencipta karya film Mata menginterpretasi pengalaman melalui cerita naskah yang divisualkan melalui sebuah karya film.

Cara menyampaikan emosi, depresi, dan mania pada penderita bipolar disorder dilakukan dengan menentukan struktur, yaitu struktur tiga babak dalam cerita film “Mata”. Upaya menentukan di mana saja scene yang memerlukan visualisasi action adegan mania dan depresi dilakukan melalui subjektif shot. Subjective shot memiliki dampak keintiman antara tokoh pada film dan penonton. Teknik high angle digunakan untuk mengesankan efek tertekan pada tokoh yang sedang mengalami depresi. Hal itu dilakukan dengan memilih warna panas pada setting artistik untuk memvisualkan emosi. Pemilihan monolog pada sepanjang film bertujuan untuk menyampaikan informasi apa yang dirasakan oleh tokoh.

Faktor yang membentuk visualisasi film “Mata” terdiri atas beberapa unsur. Adapun unsur-unsur yang dimaksud adalah (1) unsur sinematik meliputi mise en scene, sinematografi, dan suara/audio, (2) unsur naratif meliputi naskah, dialog, dan monolog, dan (3) unsur estetika meliputi komposisi, keseimbangan, harmoni/selaras, kontras, gradasi, repetisi, proporsi, dan kesatuan.

Hal-hal baru yang dapat ditemukan dari penciptaan film ini adalah bagaimana membuat sebuah teknik pengambilan gambar subjektif shot dengan pembuatan alat sendiri. Selain itu, dari segi cerita yang mengangkat bipolar disorder di Indonesia sendiri masih jarang, bahkan dengan teknik

subjektif shot belum ada. Subjektif shot banyak digunakan untuk sebuah film action, sedangkan film Mata ini merupakan film bergenre drama.

VI. DAFTAR RUJUKAN

- Berger, Arthur Asa. *Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer, Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005.
- Biran, H. Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2006.
- Boggs, Joseph M. *The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisiras*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Davidson, Gerald C, John M. Neale, Ann M. Kring. *Psikologi Abnormal Edisi-9*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Dradodo, Rachmat Dioko. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2007.
- Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya CV, 1986.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Yogyakarta: Panduan, 2006.
- Kartika, Dharsono Sony & Nanang Ganda Perwira. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo: 2004.
- Mascellli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: FFTV IKJ, 2010.
- Mascellli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography. Motion Picture Filming Technique*. Los Angeles: Silman-James Press, 1997.
- Monaco, James. *Cara Menilai Sebuah Film*. New York: Oxford University press, 1977.
- Murti, Krisna. *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta: Indonesia Visual Art Archive, 2009.

Peransi, D.A. Film, *Media Seni*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2005.

Prasmadji, R.H. *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. Jakarta: PT. Balai Pustaka, 1984.

Prastita, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

Santoso, Puji. *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa, 1993.

Set, Sony & Sita Sidharta. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Grasindo, 2003.

Siregar, Arshadi. *Jalan ke Media Film: Persinggahan di Ranah Komunikasi-Seni-Kreatif*. Yogyakarta: LP3Y, 2005.

Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Susanto, Mikke. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press, 2004.

Sutrisno, S.J. Mudji. *Kisi-kisi Estetika*. Yogyakarta: Kanisius, 1999.

Pustaka Online

Poster, Film. http://www.shortfilmposters.com/2011/bipolar_a_narration_of_manic_depression_xlg.html. Diakses pada tanggal 02 Maret 2016. 12

Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Hard-core_Henry. Diakses pada tanggal 02 Maret 2016.

Wikipedia, [https://id.wikipedia.org/wiki/Pintu_Terlarang_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Pintu_Terlarang_(film)). Diakses pada tanggal 02 Maret 2016. Diakses pada tanggal 24 April 2016.

Susanto, Gabriel Abdi dan Benedikta Desideria. <http://news.liputan6.com/read/2092728/misteri-marshanda-dan-bipolar-disorder>.

AKULTURASI MUSIK TRADISI BALI DAN BARAT P ADA LAGU POP BALI DEWI SARASWATI DALAM ALBUM BALI KUMARA I

I PUTU LUKITA WIWEKA NUGRAHA PUTRA, I NYOMAN ARTAYASA, NI WAYAN ARDINI

Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: lukita.putu@gmail.com

Abstrak

Konsep musik tradisi Bali dan Barat kerap dipadukan sehingga memunculkan musik-musik dengan warna berbeda dan kemudian berkembang menjadi sebuah identitas tersendiri. Salah satu di antaranya adalah lagu pop Bali. Konsep musik tradisi Bali dan musik Barat yang telah identik pada lagu pop Bali mengalami perubahan-perubahan pada era kekinian. Perubahan tersebut sangat jelas tampak pada mudahnya konsep tradisi Bali pada karya-karya lagu pop Bali pada era sekarang. Di tengah-tengah fenomena tersebut muncul sebuah album musik yang berupaya menghadirkan kembali konsep musik tradisi Bali pada lagu-lagunya, yaitu album Bali Kumara I. Dalam penelitian ini, dilakukan pemilihan sampel secara purposif terhadap obyek kajian. Lagu Dewi Saraswati dipilih sebagai sampel dari empatbelas lagu dalam Bali Kumara I. Konsep musik tradisi Bali pada lagu Dewi Saraswati secara umum dapat dilihat dalam penggunaan titi laras pelog dan selendro, serta teknik ubit-ubitan. Konsep musik Barat pada lagu Dewi Saraswati dalam album Bali Kumara I dapat dilihat pada penggunaan prinsip kalimat pertanyaan dan jawaban pada melodi, penggunaan ritme/irama musik Barat jenis rhytm and blues, penggunaan akor mayor dan minor untuk membentuk harmoni, penggunaan sistem beat perminute untuk menentukan tempo, dan penggunaan dinamika lembut (p), sedang (mf), dan keras (f). Akulturasi konsep musik tradisi Bali dan Barat pada lagu Dewi Saraswati dalam album Bali Kumara I terdapat pada penggabungan unsur musik tradisi Bali dengan Barat, yakni titi laras dengan melodi, titi laras dengan harmoni, harmoni musik tradisi Bali dengan harmoni musik Barat, dan teknik ubit-ubitan dengan irama atau ritme.

Kata kunci: *akulturasi, konsep musik tradisi Bali, musik Barat, lagu Dewi Saraswati, Album Bali Kumara I*

PENDAHULUAN

Seni selalu berkembang dari waktu ke waktu sejalan dengan perkembangan masyarakat dan peradabannya, serta senantiasa menghasilkan hal-hal baru. Salah satu cabang seni yang mengalami perkembangan pesat adalah seni musik. Perkembangan tersebut salah diantaranya berbentuk paduan antara satu konsep dan konsep lain yang kemudian melahirkan konsep yang baru. Dalam kehidupan kontemporer saat ini, konsep musik tradisi dan musik Barat kerap dipadukan sehingga memunculkan musik-musik dengan warna berbeda dan kemudian berkembang menjadi sebuah identitas tersendiri. Salah diantaranya adalah lagu

pop Bali. Lagu pop Bali merupakan hasil kreativitas seniman Bali yang memadukan konsep musik tradisi Bali dan musik Barat. Paduan konsep musik tradisi Bali dan Barat yang melahirkan lagu pop Bali ini merupakan sebuah akulturasi, yaitu sebuah musik baru muncul dengan tidak menghilangkan ciri masing-masing.

Lagu Pop Bali pertama kali masuk dalam industri rekaman sekitar tahun 1970-an yang dipelopori oleh Band Putra Dewata pimpinan Anak Agung Made Cakra dengan beberapa albumnya, yakni “kusir dokar”, “Putri Bulan”, dan “Galang Bulan” (Darmayuda, 2007: 61). Nuansa musik tradisi Bali dan musik Barat pada karya-karya tersebut

sangat terasa, baik dari segi tangga nada, instrumentasi, maupun harmoni yang digunakan. Lagu pop Bali kemudian mengalami perkembangan dengan maraknya penggunaan instrumen musik Bali pada penggarapannya.

Konsep musik tradisi Bali dan musik Barat yang telah identik pada lagu pop Bali mulai mengalami perubahan-perubahan. Perubahan tersebut sangat tampak pada mudarnya konsep tradisi Bali pada karya-karya lagu pop Bali pada era sekarang. Masuknya genre-genre musik Barat seperti rock, rock n' roll, reggae, blues, dan country mengakibatkan jaranginya penggunaan tangga nada atau laras pelog dan selendro pada melodi lagu pop Bali kini. Selain itu, unsur instrumen musik Bali seperti gangsa gender, kendang, dan lain-lain juga jarang muncul pada karya-karya lagu pop Bali sekarang.

Di tengah-tengah kekhawatiran tersebut, pada 8 Juni 2014 muncul sebuah album yang berisikan lagu-lagu pop Bali yang kental akan paduan musik tradisi Bali dan musik Barat. Album tersebut berjudul Bali Kumara I. Bali Kumara I merupakan sebuah album yang berisikan lagu-lagu pop Bali yang dinyanyikan oleh anak-anak didik sanggar Griya Musika Sukawati. Pencetus album Bali Kumara I dan pencipta sebagian besar lagu-lagu yang terdapat di dalamnya adalah Komang Darmayuda yang sekaligus merupakan ketua sanggar Griya Musika Sukawati. Album Bali Kumara I resmi diluncurkan pada 8 Juni 2014. Adapun judul-judul lagu dalam album Bali Kumara I, yakni “Bali Asri”, “Bali Jagat Seni”, “Bali Kasub”, “Bali Kumara”, “Bencana ring Bali”, “Dewi Saraswati”, “Lutung Jail”, “Medokaran”, “Muda Lara”, “Ngastitiang Jagat Bali”, “Pewaris Jagat Bali”, “Tangis Pertiwi”, dan “Taru Kelapane Suci”.

Menurut Komang Darmayuda yang merupakan komposer lagu-lagu album Bali Kumara I,

salah satu lagu yang dapat mewakili paduan konsep musik tradisi Bali dan Barat dalam album Bali Kumara I, yakni lagu Dewi Saraswati. Lagu Dewi Saraswati merupakan gubahan Komang Darmayuda yang disertai oleh Desak Suarti Laksmi dalam pembuatan lirik atau syairnya. Dari empat belas lagu yang terekam dalam album Bali Kumara I, komposer merasa bahwa lagu Dewi Saraswati yang mengandung paduan konsep musik tradisi Bali dan Barat yang paling pas, baik dari instrumentasi, titi laras, harmoni, maupun irama.

Akulturasi konsep musik tradisi Bali dan Barat pada lagu Dewi Saraswati Album Bali Kumara I sangat menarik dikaji untuk mengetahui bagaimana konsep musik tradisi Bali dan musik Barat melebur pada lagu Dewi Saraswati dalam album Bali Kumara I.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, dilakukan pemilihan sampel secara purposif terhadap obyek kajian. Lagu Dewi Saraswati dipilih sebagai sampel dari empatbelas lagu dalam Bali Kumara I. Komang Darmayuda merupakan komposer lagu Dewi Saraswati yang sekaligus menjadi informan utama dalam penelitian ini. Penelitian difokuskan pada konsep musik tradisi Bali dan Barat serta akulturasi kedua konsep tersebut. Data diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi, dan wawancara yang dilakukan terhadap Komang Darmayuda sebagai komposer lagu-lagu album Bali Kumara.

PEMBAHASAN

Konsep Musik Tradisi Bali pada Lagu Dewi Saraswati

Konsep musik tradisi Bali pada lagu Dewi Saraswati dapat dilihat dari segi penggunaan titi laras pelog dan selendro, serta teknik ubit-ubitan. Titi laras pelog dimainkan pada bagian intro, A, A1, A2, A3, transisi, dan interlude oleh vokal, dan

beberapa MIDI pengiring seperti keyboard, gangsa, dan terompong. Titi laras selendro muncul pada bagian B lagu Dewi Saraswati yang dimainkan oleh vokal dan gangsa. Ubit-ubitan pada lagu Dewi Saraswati terdapat pada bagian B. MIDI yang digunakan adalah gangsa dengan pukulan polos dan sangsih. Ubit-ubitan pada bagian B ini merupakan ubit-ubitan dengan prinsip neluin dan ngempat. Adapun motif ubit-ubitan ubit-ubitan yang digunakan adalah motif kabelit.

Konsep Musik Barat pada Lagu Dewi Saraswati

Konsep musik Barat sebagai salah satu pembentuk lagu-lagu album Bali Kumara I (obyek) dapat diterjemahkan melalui unsur-unsur tertentu. Konsep musik Barat pada lagu Dewi Saraswati dalam album Bali Kumara I ditinjau berdasarkan unsur melodi, irama/ritme, harmoni, tempo dan dinamika.

Melodi merupakan susunan atau urutan nada-nada dalam musik yang terdengar dalam berbagai tinggi rendahnya nada (Kodijat, 1986: 45). Di pihak lain, Hardjana (1983:10) menjelaskan bahwa melodi merupakan naik turunnya gelombang bunyi baik yang terputus dan bersambung. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melodi merupakan susunan atau urutan nada-nada yang naik turun dan memiliki tinggi rendah. Prier (2004: 2) menyatakan bahwa dalam ilmu bentuk musik Barat terdapat istilah kalimat pertanyaan (*frase antecedens*) dan kalimat jawaban (*frase consequens*). Kalimat pertanyaan dan jawaban dapat dibaca melalui melodi. Dalam lagu Dewi Saraswati, prinsip kalimat pertanyaan dan jawaban digunakan untuk membentuk panjang pendeknya nada. Jika diamati dari jumlah birama kalimat pertanyaan dan kalimat jawaban padanya, lagu Dewi Saraswati tergolong simetris dan asimetris. Kalimat pertanyaan dan kalimat jawaban yang memili-

ki jumlah birama berimbang seperti yang terdapat pada bagian B menunjukkan bahwa melodi lagu Dewi Saraswati tergolong simetris. Sedangkan kalimat pertanyaan dan kalimat jawaban yang memiliki jumlah birama tidak berimbang seperti pada bagian A menunjukkan bahwa lagu Dewi Saraswati tergolong asimetris.

Menurut Kawakani (1975: 171-222), ritme atau irama dapat diurai menjadi dua topik, yakni berdasarkan tipe ketukan (*types of beats*) dan warna irama special menurut gaya musik (*special rhythm color according to style*). Ditinjau dari segi tipe ketukannya (*type of beats*), lagu Dewi Saraswati tergolong menggunakan two-beats measures, dimana terdapat dua aksent (ketukan kuat) dalam satu birama dimainkan oleh MIDI bass dan drum. MIDI bass memainkan aksent (ketukan kuat) tersebut dengan pola permainan ritme bernada pada ketukan pertama dan ketiga, sedangkan drum dengan hentakan kick pada ketukan ke pertama dan ketiga juga. Berdasarkan warna ritme menurut gaya musiknya, ritme lagu Dewi Saraswati tergolong dalam irama rhytm & blues. Hal ini terlihat pada pukulan-pukulan drum yang dominan muncul pada lagu Dewi Saraswati.

Hardjana (1983: 10) menjelaskan bahwa harmoni merupakan paduan antara seluruh bunyi baik dalam keselarasan maupun kontras. Di samping itu, Kodijat (1986: 32) mengatakan bahwa harmoni merupakan pengetahuan tentang hubungan nada-nada dalam akor serta hubungan antara masing-masing akor. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dijelaskan bahwa harmoni merupakan hubungan nada-nada dalam akor maupun antara masing-masing akor baik dalam keselarasan maupun kontras. Penggunaan akor jenis mayor dan minor yang dimainkan oleh piano bergerak mengiringi jalannya lagu Berdasarkan uraian tersebut, jenis harmoni yang digunakan dalam lagu Dewi

Saraswati adalah harmoni konvensional, dinamika tidak terdapat penggunaan akor-akor sembilan, sebelas, dan tigabelas seperti halnya musik jazz.

Ukuran tempo yakni beat per minute atau jumlah ketukan dalam satu menit. Menurut Mudjilah (2010: 81), istilah tempo secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni lambat (58bpm ke bawah), sedang (96-104bpm), dan cepat (132bpm ke atas). Dalam lagu Dewi Saraswati terdapat tempo 65 beat per minute dan 90 beat per minute. Bagian intro sampai dengan A1 menggunakan tempo 65 beat per minute dan tergolong tempo lambat. Bagian transisi naik menjadi 90 beat per minute yang masuk kategori sedang. Bagian A2 kembali turun menjadi 65 beat per minute. Bagian B1 naik menjadi 90 beat per minute. Bagian A3 sampai akhir turun menjadi 65 beat per minute.

Menurut Banoe (2003: 116), dinamik merupakan keras lembutnya dalam cara memainkan musik, dinyatakan dalam berbagai istilah seperti *p* (piano), *f* (forte), *mf* (Mezzo forte), dan sebagainya. Tanda dinamik lembut dapat digolongkan menjadi *pianissimo*, *piano*, *mezzopiano*; tanda dinamik keras yaitu *forte*, *mezzo forte*, *fortissimo*, *crescendo* dan *decrescendo* untuk tanda dinamik makin lama makin keras dan makin lama makin lembut (Mudjilah, 2010: 82). Pada lagu Dewi Saraswati, dinamika yang digunakan adalah lembut (*p*) sedang (*mf*) dan keras (*f*). Dinamika lembut digunakan pada bagian intro dan interlude, dinamika sedang digunakan pada bagian A, A1, A2, dan A3, serta dinamika keras pada bagian transisi, B, dan B1.

Akulturasasi Musik Tradisi Bali dan Barat pada Lagu Dewi Saraswati

Dalam penelitian ini, istilah akulturasasi digunakan sebagai landasan teori untuk membedah permasalahan paduan konsep musik. Akulturasasi pada kategori sinkretisme meneliti hubungan unsur musik tradisi Bali dan Barat dalam memben-

tuk sebuah penggabungan atau penyatuan musikal. Menurut komposer, akulturasasi musik tradisi Bali dan Barat pada lagu Dewi Saraswati dilakukan dengan cara menyatukan beberapa elemen musik tradisi Bali dan Barat, antara lain *titi laras* dengan melodi, *titi laras* dan harmoni, harmoni musik tradisi Bali dengan harmoni musik Barat serta teknik *ubit-ubitan* dengan ritme atau irama. Berikut adalah uraiannya.

Hubungan *Titi laras pelog* dan *selendro* dengan prinsip kalimat pertanyaan dan jawaban merupakan sebuah paduan konsep musik tradisi Bali dan Barat. Penggunaan *titi laras pelog* dan *selendro* dapat dikatakan menjadi sebuah cara untuk menimbulkan kesan tradisi Bali pada melodi, sedangkan menggunakan prinsip kalimat pertanyaan dan jawaban dalam susunan atau rangkaian melodi membawa kesan musik Barat itu sendiri. *Titi laras pelog* dan *selendro* dengan prinsip kalimat pertanyaan dan jawaban pada melodi musik Barat membentuk sebuah hubungan yang saling melengkapi satu sama lain.

Titi laras pelog dan *selendro* sebagai penyusun tinggi rendah nada dalam lagu Dewi Saraswati melebur dengan harmoni atau akor yang dimainkan oleh piano. *Titi laras pelog* dan *selendro* dengan prinsip harmoni musik Barat membentuk sebuah hubungan yang harmonis, dimana terjadi kecocokan nada pada melodi utama dengan triad akor yang dimasukkan.

Pada bagian B, terdapat permainan *Ubit-ubitan* yang dimainkan oleh MIDI *gangsapolos* dan *gangsangsangsih*. Dalam lagu Dewi Saraswati, terdapat prinsip *neluin* (bertemunya nada *do* atau *nding* dengan *mi* atau *ndeng*) dan *ngempat* (bertemunya nada *do* atau *nding* dengan *sol* atau *ndong*) pada teknik permainan *ubit-ubitan*. Pertemuan dua buah nada yang dihasilkan oleh prinsip *neluin* dan *ngempat* merupakan sebuah harmoni musik

tradisi Bali. Dalam lagu Dewi Saraswati, teknik ubit-ubitan pada bagian B diiringi oleh harmoni musik Barat berupa akor yang dimainkan oleh MIDI piano yang dipertegas oleh MIDI bass. Adapun akor-akor yang muncul pada bagian B, antara lain akor I, ii, II, V, dan vi. Akor I tersusun atas nada-nada 1 (do) – mi (3) – 5 (sol), ii oleh nada-nada 2 (re) – 4 (fa) – 6 (la), II oleh 2(re)–4(fi)–6(la), V oleh 5(sol)–7(si) –2(re), dan vi oleh 6(la)-1(do)–3(mi). Pada birama 40 dan 49 terdapat iringan akor I dan prinsip ngempat, pada birama 41 dan 50 terdapat iringan akor ii dan prinsip neluin, pada birama 44 dan 53 terdapat iringan akor vi dan prinsip neluin, pada birama 45 dan 54 terdapat iringan akor ii dan prinsip neluin, serta pada birama 46 terdapat iringan akor II dan prinsip neluin. Hubungan akor I dengan nada do (nding) dan sol (ndeng) merupakan sebuah hubungan yang harmonis dimana nada do dan sol sendiri merupakan penyusun dari akor I. Hubungan akor ii dengan nada do dan mi merupakan hubungan yang enharmonis, dimana nada do dan mi sendiri tidak merupakan bagian dari penyusun akor ii. Hubungan akor vi dengan nada do dan mi merupakan hubungan yang harmonis dimana nada do dan mi sendiri merupakan bagian dari akor vi. Hubungan akor II dengan nada do dan mi merupakan sebuah hubungan yang enharmonis dimana nada do dan mi sendiri tidak merupakan bagian dari penyusun akor II.

Pada bagian B terdapat teknik ubit-ubitan yang dimainkan oleh MIDI gangsa. Pada saat yang bersamaan, ritme atau irama mengalir seiring dengan jalannya ubit-ubitan tersebut. Penyatuan unsur teknik ubit-ubitan dan ritme / irama ini terjadi ketika ruang kosong pada irama drum ditutupi oleh permainan ubit-ubitan MIDI gangsa, sehingga menimbulkan kesan "padat" dan "rapat". Ubit-ubitan dengan irama atau ritme R n B memiliki hubungan yang saling melengkapi satu sama

lain. Pukulan not seperenambelas yang dibentuk oleh permainan ubit-ubitan mengisi ruang kosong pada pukulan not seperdelapan ritme R n B. Sebaliknya, irama R n B memberikan pola yang teratur, sehingga pukulan ubit-ubitan tidak terkesan datar.

SIMPULAN

Konsep musik tradisi Bali pada lagu Dewi Saraswati terletak pada penggunaan titi laras pelog dan selendro, serta penggunaan teknik ubit-ubitan. Konsep Barat terletak pada penggunaan prinsip kalimat pertanyaan dan jawaban pada melodi, irama atau ritme *rhythm and blues*, akor mayor dan minor pada harmoni, prinsip beat per minute pada tempo, dan dinamika lembut (p), sedang (mf), keras (f). Akulturasi konsep musik tradisi Bali dan Barat terjadi pada unsur titi laras dengan melodi yang menimbulkan hubungan saling melengkapi, titi laras dengan harmoni yang menimbulkan hubungan harmonis, harmoni musik tradisi Bali dan harmoni musik Barat yang menimbulkan hubungan harmonis dan enharmonis, dan teknik ubit-ubitan dengan irama atau ritme yang menimbulkan hubungan saling melengkapi.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Pustaka

- Andjani, Karina. *Apa itu Musik?*. Tangerang Selatan: CV. Marjin Kiri, 2014.
- Artayasa, I Nyoman, I Wayan Balika Ika, dan I Nengah Sudika Negara. *Peran Garis dalam Konsep Minimalis Desain Interior Rumah Tinggal*. Denpasar : FSRD ISI Denpasar, 2012.
- Bandem, I Made. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: ASTI Denpasar, 1986.
- _____. *Gamelan Bali di Atas Panggung Tradisi*. Denpasar: BP STIKOM Bali, 2013.

- Banoe, Pono. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Byeon, Gyewon. *Contemporary Korean Music*. Seoul: National Centre for Korean Traditional Performing Arts, 2007.
- Chapman, Jim. *Composing Syncretic African/Western music: eleven composition and the frameworks for their systematic analysis. (Desertasi)*. Queensland: Queensland University of Technology, 2007.
- Darmayuda, I Komang. *Lagu Pop Bali Periode 1990-2005 (Sebuah Kajian Budaya)*. (Tesis). Denpasar: Pascasarjana Universitas Udayana, 2007.
- Esten, Mursal. *Minangkabau Tradisi dan Perubahan*. Padang: Angkasa Raya, 1993.
- Hardjana, Suka. *Estetika Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983.
- Harsoyo. *Pengantar Antropologi*. Bandung: Bina Cipta, 1988.
- Hastoko, Sapto. *Musik Pasar Malam Karya I Wayan Balawan (Kajian Proses Kreatif, Estetika, Makna)*. (Tesis). Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015.
- Kawakami, Genichi. *Arranging Popular Music: A Practical Guide*. Tokyo: Yamaha Music Foundation, 1975.
- Kodijat, Latifah. *Istilah-Istilah Musik*. Jakarta: Djambatan, 1986.
- Kodiran. *Jurnal Humaniora* no. 8 Juni-Agu9st0us 1998. *Akulturası sebagai mekanisme perubahan kebudayaan*.
- Maulana, Rizky. *Kamus Modern Bahasa Indonesia*. Surabaya: Lima Bintang, tt.
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- _____. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- Mudjilah, Hanna Sri. *Teori Musik 1*. Yogyakarta: FBS UNY, 2004.
- Nasution, S. *Metode Research*. Bandung: Jemmars, 1996.
- Pillai, Shanthini. *Syncretic Cultural Multivocality and the Malaysian Popular Musical Imagination*. *Kajian Seni III/01* (2013).hal. 1-8.
- Prier, Karl Edmund, SJ. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2004.
- Rumondor, Alex. *Komunikasi Antar Budaya*. Jakarta: Universitas Terbuka, 1995.
- Sasaki, Maiko. *Trio Webster: Toshi Ichiyonagi's Fusion of Western and Eastern Music*. (Desertasi) Texas: Rice University, 2012.
- Sijiyah, Abdullah. *Diktat Seni Musik*. Ujung Pandang, 1984.
- Stube, Gustav. *The Theory and Used of Chords: A Text Book of Harmony*. Philadelphia: Oliver Ditson Comp, 1928.
- Suaindra, M. *Karakteristik Komposisi Globalism Karya I Wayan Balawan*. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY, 2012.
- Sudaryanto. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Seacara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1993.
- Sukerta, Pande M. *Ensiklopedia Karawitan Bali*. Bandung: MSPI, 1998.
- Suyanto, Bagong. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media, 2005.
- Tantra, Dewa Komang. *Metodelogi Penelitian II*.

Denpasar: Universitas Udayana, 2005.

Tim Penulis. *The Great Family Encyclopedic Dictionary*. Oxford: Day Book and Oxford University Press, 1987.

Wiyoso, Joko. *Campursari: Suatu Bentuk Akulturasi Budaya Dalam Musik*. Harmonia Journal of Art Reasearch and Education VIII/03 (2007).

Artikel Online

Artha, Made Agus. 2014. Teknik “Permainan Gamelan Bali”. <http://blog.isi-dps.ac.id/madeagusartha/teknik-permainan-gamelan-bali/> (diakses pada tanggal 4 Maret 2016).

Rahman. 2009. “Pengertian Paradigma”. www.devirahman.wordpress.com/2009/04/24/. (Diakses pada tanggal 13 November 2015).

Redaksi. 2014. Bali Kumara siap gebrak musik Bali: <http://metroballi.com/2014/05/19/bali-kumara-siap-gebrak-musik-bali/> (diakses pada tanggal 3 April 2016)

Awirat, Dewi. “Tentang Midi”. www.edypurwan-tomusicbumiayu.blogspot.com/2012/04/v-behaviorurldefaultvmlo.html
Diunduh pada tanggal 14 Agustus 2016.

GARAPAN TARI SAMSARA

I KADEK AGUS BUDIARTA

PROGRAM PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Email: dexagusqbrow@gmail.com

ABSTRAK

Samsara merupakan siklus perjalanan jiwa, yakni lahir, hidup, mati, dan kembali mengalami kelahiran yang berulang tertuang dalam konsep panca sradha di dalam ajaran agama Hindu Bali. Mengangkat samsara sebagai judul karya seni sebagai ekspresi diri dalam menyikapi fenomena yang terjadi dalam sosiokultural masyarakat Bali saat ini. Tema Mulat sarira atau introspeksi dipergunakan sebagai ”bingkai” garapan ini. Selain itu, agem, tandang, tangkis, dan tangkep dan alat-alat bunyi yang digunakan dalam ritual keagamaan Hindu Bali seperti ketipluk (damaru), sunggu (sangka), genta orag, genta uter, genta padma merupakan medium atau materialnya. Unsur medium tersebut menjadi satu kesatuan dari proses kreativitas dan menemukan bentuk tari yang memiliki gaya dan kekhasannya. Bentuk tari Samsara terstruktur dari konsep tri semaya, yakni atita (masa lalu), wartamana (masa sekarang atau saat ini), dan negata (masa yang akan datang). Menciptakan garapan tari Samsara dipergunakan metodologi yang bernama Angripta sasolahan, berintikan ngrencana, nuasen, makalin, nelesin, dan ngebah. Nilai-nilai spiritual yang berlandaskan pada konsep tri hita karena merupakan pesan yang disampaikan melalui garapan tari Samsara. Intinya untuk memanusiaikan manusia atau menjadikan manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Oleh sebab itu, wujud garapan tari Samsara merupakan garapan tari Bali masa kini.

Kata Kunci: *samsara, tari, kontemporer*

I. PENDAHULUAN

Umat Hindu Bali percaya bahwa semua manusia yang lahir di dunia telah memiliki karma masing-masing. Karma terkait erat dengan perjalanan perbuatan manusia karena hukum karma bersifat abadi, hukum karma mengikat secara universal, hukum karma berlaku sepanjang masa, hukum karma bersifat sempurna, dan tidak ada pengecualian dalam pelaksanaan hukum ini (Anandas Ra, 2008:81).

Hasil karma tersebut dapat dibedakan menjadi dua yaitu *subha karma* (perbuatan yang baik) dan *asubha karma* (perbuatan yang buruk). Karma baik dan karma yang buruk dibentuk dari faktor *manacika* (berpikir), *wacika* (berkata), dan *kayika* (berprilaku). Karma jiwa manusia dari dimensi waktu yang dipengaruhi oleh ketiga faktor tersebut akan menentukan perjalanan jiwa mengalami terlahir kembali, atau jiwa kembali men-

yatu dengan *Brahman* (Tuhan atau Ida Sang Hyang Widhi). Jiwa yang masih terikat dengan material duniawi akan mengalami kelahiran berulang kembali (*numitis/panumadian*) disebut dengan samsara atau punarbawa. Sebaliknya, apabila jiwa tidak lagi mempunyai keterikatan material duniawi, maka akan jiwa kembali menyatu dengan brahman (Ida Sahyang Widhi, atau Tuhan) disebut dengan moksha. Moksha merupakan pencapaian terakhir dari ”pendakian” spiritual jiwa manusia dalam ajaran agama Hindu yang tertuang di dalam kitab suci Weda.

Seiring perkembangan zaman yang semakin kompleks di era globalisasi, moralitas, kesucian, terlihat semakin hari semakin merosot dalam masyarakat Bali. Karakteristik manusia yang terbentuk sejak lahir sangat kuat dipengaruhi oleh sifat *tri guna* (tiga sifat manusia yang dibawa sejak lahir), yakni *satwam* (ketenangan, kehalusan), *ra-*

jas (dinamis, aktif, agresif), dan *tamas* (lamban, pasif). *Satwam* (sattvaguna) menimbulkan kebaikan, kedamaian, kemurnian, dan kebahagiaan. *Rajas* (rajoguna), menimbulkan kesedihan, kesengsaraan. *Tamas* (tamoguna) menimbulkan kemalasan, keengganan, kebuntuan (Donder, 2007; Suhardana, 2008; Kurniawan, 2012). *Satwam*, *rajas*, dan *tamas*, yang tidak stabil atau tidak seimbang didominasi, baik oleh *rajas* maupun *tamas*, atau ketiga sifat guna tersebut saling mendominasi, yang disertai adanya pengaruh sifat *sad ripu* (enam kegelapan batin) yang terdiri atas *kama* (keinginan), *krodha* (kemarahan), *lobha* (keserakahan), *moha* (kebingungan), *mada* (mabuk), dan *matsarya* (iri hati) sangat jelas terlihat fenomena kekerasan manusia (pemeriksaan, pertikaian, pembantaian) dalam sosiokultural menyelimuti manusia sekarang. Selain itu, wajah kekerasan alam seperti pembuangan limbah pabrik maupun limbah rumah tangga ke sungai, pembabatan, pembakaran hutan, yang merupakan ulah manusia mencemari dan merusak ekosistem alam yang kurang "memanusiakan alam." Hal itu tidak jauh berbeda dengan pandangan Griya (2012:93), bahwa "dekade kedua abad XXI sangat jelas diwarnai oleh fenomena kekerasan alam (natural violence) maupun kekerasan manusia (human violence)." Sebuah fenomena yang terjadi dalam sosiokultural masyarakat Bali terjadi saat ini.

Ini membuktikan bahwa ajaran panca sradha (lima keyakinan) dalam agama Hindu Bali yang meliputi brahman (keyakinan akan adanya Tuhan atau Ida Sang Hyang Widhi Wasa), atman (keyakinan adanya atman atau roh), karmaphala (keyakinan adanya hukum karma atau hukum sebab akibat), punarbawa atau samsara (keyakinan terhadap penjelmaan kembali atau panumadian), dan moksha (keyakinan bersatunya jiwatman dengan Brahman) (Jyoti, 2012:64--66),

terabaikan. Munculnya perilaku manusia yang tidak lagi sejalan dengan tri kaya parisudha (tiga perilaku yang suci atau disucikan dan sempurna meliputi; berpikir, berkata, dan berperilaku yang baik), disebabkan oleh "material." Material menjadi "berkuasa" yang sudah menggelapkan mata batin jiwa manusia. *Catur purusa artha* (empat tujuan hidup manusia) yang terdiri atas *dharma* (menyangkut perilaku atau tingkah laku yang baik, berkaitan dengan trikaya parisuda), *artha* (tujuan, harta atau kekayaan diperoleh dengan jalan dharma dan untuk kepentingan dharma), *kama* (nafsu atau keinginan yang dapat memberikan kepuasan atau kesejahteraan hidup yang tidak menyimpang dengan dharma), dan *moksha* (kebebasan, kelepasan, atau kebahagiaan kekal dan abadi) (2012:62--63) tidak lagi sebagai landasan di dalam pencarian kebahagiaan dari tujuan hidup "suka tan pewali duka" atau kebahagiaan yang kekal dan abadi. Hal itu terjadi karena jiwa manusia masih terbelenggu dengan kemelekatan duniawi (suka, duka, lara, dan pati) yang mengakibatkan jiwa manusia mengalami siklus lahir, hidup, dan mati yang terus berulang (*samsara*).

Perkembangan zaman yang semakin kompleks pada era globalisasi menyebabkan terkikisnya tata susila (etika) agama Hindu Bali, kejujuran, tulus ikhlas, dan kesucian, yang semakin hari semakin merosot dalam tatanan masyarakat Bali. Kebersamaan yang berlandaskan nilai tolong menolong, seperti pepatah Bali "paras-paros sarpanaya, salunglung sebayantaka, briyuk sepanggul, tis panes bareng" (baik buruk dipikul bersama) (Putra, 2012:4), berlahan-lahan mulai memudar di tengah-tengah arus globalisasi. Arus global yang menuntut ke arah peningkatan taraf hidup individual dilandasi persaingan yang ketat, bebas, dan terbuka terlihat jelas budaya modern memasuki pemikiran, dan perilaku masyarakat Bali saat ini.

Masyarakat Bali yang dulunya begitu taat dengan aturan-aturan adat istiadat ketimuran, ajaran susila (etika) agama Hindu Bali, kini perlahan-lahan bergeser menjadi mengusung budaya barat atau modernitas. Menurut Dibia (2003:92), di dalam tulisan yang berjudul Nilai-nilai Estetika Hindu dalam Berkesenian Bali, “masyarakat Bali belum berhasil membentuk sikap mental, karakter, dan kepribadian orang Bali.” Di sinilah ajaran agama Hindu Bali menjadi “sepat siku-siku” (ukuran perimbangan) sehingga manusia mampu terlepas dari penderitaan. Di samping itu, mampu menuju mokshartam jagathita (menuju kebahagiaan lahir dan batin) karena esensi agama Hindu Bali dilandasi kepercayaan dan keyakinan.

Untuk menyentuh jiwa masyarakat Hindu Bali agar lebih mencintai ajaran-ajaran agama Hindu Bali, seni dapat menjadi media alternatif dan media ekspresi tentang nilai-nilai spiritual untuk memberikan penyadaran dan pencerahan terhadap masyarakat Bali sekarang. Oleh karena itu, Bali tidak bisa terlepas seni dan agama, bahkan tidak bisa dipisahkan. Ida Wayan Oka Granoka (dalam Yudabakti dan Watra, 2007:32) memberikan pernyataan bahwa “agama adalah seni, dan seni adalah agama.” Pernyataan tersebut, memberikan pemahaman yang berkaitan dengan istilah di Bali, yaitu nyolahang sastra. Sastra mampu memberikan sebuah bentuk, wujud, dan isi sebuah karya seni.

Hal senada yang diungkapkan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2014:9) dalam makalahnya yang berjudul “Pewarisan Seni Tradisi Kerakyatan dan Istana sebagai Sumber Pengkajian dan Penciptaan Karya Seni” bahwa seni pertunjukan sebagai “teks dan konteks.” Teks, melihat faktor intraestetik, sedangkan konteks pada faktor ekstraestetik atau konteksnya dengan disiplin ilmu pengetahuan yang lainnya.” Dari pemahaman Granoka dan Y. Sumandiyo Hadi terkait dengan seni dan agama

dapat dikatakan terdapat korelasi yang tidak dapat dipisahkan. Korelasi yang tidak dapat dipisahkan terefleksi sama-sama memiliki kandungan nilai-nilai yang terdapat di dalamnya, yakni *tattwa* (filosofi), susila (etika), dan upacara (sarana). *Tattwa* atau filsafat Hindu Bali mengandung tiga dimensi ketuhanan, yakni *satyam* (kebenaran), *sivam* (kesucian), dan *sundaram* (keindahan) merupakan tiga kerangka dasar yang diyakini menjadi ideologi Hindu Bali, yang tidak dapat dipisahkan-pisahkan (Triguna, 2012:viii). Begitu juga dengan seni itu sendiri, menurut Dibia (2012:53), “karya seni yang baik, berisikan ketiga nilai tersebut, yang masing-masing menyangkut masalah moralitas, spiritual, dan artistik.” Jadi, dapat dikatakan bahwa seni dan agama Hindu Bali merupakan kekuatan jiwa sosiokultural masyarakat Bali.

Seni dan agama menjadi kekuatan sosiokultural Hindu Bali yang menunggal terefleksi pada seni tari tradisional Bali. Tari tradisional Bali mampu menjadi penghubung alam sekala (alam nyata) dan niskala (alam tidak nyata) atau antara manusia dan Tuhan mampu meyakinkan masyarakat Bali bahwa tarian tradisional memiliki kekuatan yang mampu menenteramkan jiwa lahir batin dengan adegan kerahuan atau trance yang menjadi alur klimaks di setiap pertunjukannya. *Kerahuan* atau trance menjadikan tari tradisional Bali memiliki kekuatan yang mampu menggetarkan perasaan atau greget, di Bali disebut dengan taksu. Menurut Dibia (2012:24), “ taksu pada dasarnya adalah kekuatan spiritual yang mampu mengubah sesuatu yang biasa menjadi luar biasa.” Kehadiran taksu tidak terlepas dari adanya korelasi yang sangat erat antara seni dan agama Hindu Bali.

Seiring dengan perkembangannya, saat ini tari Bali dirasakan kehilangan identitas. Pergeseran idealisme berkeaktivitas menjadi penyebab esensial hilangnya identitas tersebut, seperti salah satu ka-

sus di dalam ajang festival gong kebyar dalam pesta kesenian Bali (PKB) saat ini. Terlihat hasil garapan tari saat ini cenderung merata atau sama, yang lebih menonjolkan bentuk kerumitan dan keglamoran. Bentuk yang sangat dominan digarap tanpa memperhitungkan rasa. Menurut Dibia (2013:31), "gerak tari yang rumit, setiap aksen musik dicoba divisualkan ke dalam gerak, seolah menjadi persoalan yang penting dalam keberhasilan sebuah karya tari." Selain bentuk yang rumit, keglamoran ditampilkan, baik dari sisi busana (costum), alat (property) yang digunakan, maupun kurangnya ekspresi individual oleh seniman yang lebih memproduksi kesenangan pihak lain, terlihat dalam perkembangan tari yang diciptakan saat ini.

Pergeseran idealisme terlihat juga disebabkan oleh merebaknya seni tari dilombakan dengan kriteria yang sama. Hal itu mengakibatkan kekhasan gaya, baik secara individual maupun suatu daerah, menjadi kabur. Menurut Dibia (2013:33), "adanya lomba-lomba seni dengan kriteria yang sama ikut mempercepat proses kepunahan gaya-gaya tari daerah yang ada." Inilah yang menjadi dasar pemikiran atas dampak perasan dari titik kejenuhan dan titik kerinduan yang dirasakan. Titik kejenuhan akan suguhan yang mementingkan bentuk yang rumit dan keglamorannya. Titik kerinduan akan unsur-unsur bentuk gerak dengan kekhasan gaya yang unik, disertai nilai-nilai spiritual dan bentuk kesederhanaan (sekuen atau frasa gerak) yang tersirat dalam seni tari tradisional Bali, seperti tari baris jangkang, baris gede, dan rejang, yang tergambar di dalam buku *Dance and Drama in Bali* memberikan stimulus yang secara intens bergejolak dalam batin.

Memvisualkan fenomena yang terjadi dalam sosiokultural ke dalam sebuah karya seni, tentunya dibutuhkan sebuah kreativitas. Ketika kreativitas dikaitkan dengan dimensi, menurut Sudira (

2010: 79) kreativitas dapat dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu "dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (ketrampilan kreatif)."

Dimensi kognitif. Pencipta berkeinginan mengolah ide-ide yang tertimbun dalam benak yang didapatkan secara empiris melalui panca indera, yaitu pertama, mulai dari kelahiran anak dari kehidupan yang dijalani, kematian dari sosok ibu, dan numitis (kelahiran kembali) atman (jiwa) sang nenek ke dalam tubuh anak dari pencipta. Kedua, dampak psikologi yang dirasakan dan dialami pencipta ingin diekspresikan lewat karya seni tari. Ketiga, titik kejenuhan yang dirasakan saat menyaksikan perkembangan tari dewasa ini, serta kerinduan akan suguhan yang sederhana dari bentuk gerak (agem, tandang, tangkis, dan tangkep) tari tradisional namun ekspresif seperti tergambar di dalam buku *Dance and Drama in Bali* dan film tentang Bali tempo dulu (old of Bali), tahun 1930-an.

Dimensi afektif. Sungai Ayung dipilih sebagai ruang (tempat pementasan) dikarenakan akan keperdulian pencipta dengan lingkungan sungai yang banyak memberikan kenangan pada masa kanak-kanak yang kian hari kondisinya memperhatikan dari sisi kebersihannya. Kondisi ini disebabkan, sungai bukan lagi hal yang esensial dipergunakan sebagai sumber kehidupan, tetapi melainkan tempat pembuangan limbah rumah tangga, dan pembuangan limbah paberik. Melalui berkesenian (memilih tempat pementasan) menengang kerinduan masa kanak-kanak bermain di bantaran Sungai Ayung. Kedua, Sebagai sarana komunikatif menyerukan agar senantiasa menjaga keberishan dan menjaga kesucian lingkungan Sungai Ayung di Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara. Ketiga sebagai edukatif, berkreativitas tidak hanya di ruangan tertutup (*in door*) saja bisa di lakukan namun, di ruangan terbuka (*out*

door) pun bisa dilakukan, juga sebagai menyerukan pentingnya menjaga kelestarian alam (back to nature).

Dimensi psikomotorik. Memanfaatkan pengalaman yang sudah didapatkan menempa diri di pendidikan formal serta, pengalaman belajar dari membantu kakak kelas, pengampu (dosen dan guru) dalam kepentingan individualnya, dan pengalaman kolaborasi dengan seniman-seniman Bali ataupun seniman di luar Bali, dipergunakan meimplementasikan proses kreativitas. Pengetahuan tersebut dipergunakan untuk memilih genre (bentuk, katagori, atau klasifikasi), melahirkan identitas pribadi (gaya dan kekhasan), dan menciptakan karya seni.

Beranalogi dari pemaparan di atas, konsep samsara menjadi menarik perhatian pencipta sebagai ekspresi diri dalam menyikapi persoalan-persoalan yang terjadi dalam sosiokultural masyarakat Bali. Di samping itu, juga juga sebagai kritik atas situasi sosiokultural masyarakat Bali yang sudah terjerat budaya modern dalam arus globalisasi. Introspeksi diri dalam pencarian jati diri melalui berkesenian untuk memahami nilai-nilai spritual dalam ajaran agama Hindu Bali, yang tertuang di dalam kitab suci Weda dijadikan sebagai “bingkai” dari karya tari yang diwujudkan. Di pihak lain titik kerinduan dan titik kejenuhan dari perkembangan seni tari dewasa ini bergejolak secara intens digunakan sebagai pencarian bentuk artistik dalam garapan tari yang diciptakan oleh karena itu, teretus gagasan menciptakan garapan tari yang diberi judul Samsara.

II. METODE/ METODOLOGI PENCIPTAAN

Setiap garapan tari tentunya memiliki proses kreativitas yang digunakan untuk mewujudkan garapan tari tersebut. Begitu juga garapan tari Samsara yang mempergunakan proses kreativitas,

yakni angripta sasolahan (menciptakan tari-tarian). Angripta sasolahan mempunyai lima tahapan, yaitu ngrencana, nuasen, makalin, nelesin, dan ngebah. Adapun proses kreativitas angripta sasolahan akan dijabarkan seperti di bawah ini.

1. Ngrencana

Ngrencana atau merencanakan merupakan proses awal penjelajahan atau proses eksplorasi (penjajakan) munculnya suatu ide atas pemikiran kreatif, yang terinspirasi (terilhami) dari peristiwa-peristiwa yang dialami secara empiris. Ide-ide dirasakan secara intens menimbulkan gejolak batin dari proses perenungan melalui berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespons menjadikan suatu gagasan. Gagasan merupakan kumpulan yang terstruktur dalam pikiran, kemudian diimplementasikan dalam garapan tari Samsara. Peristiwa-peristiwa yang menjadikan inspirasi atas munculnya ide-ide tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut. Ide penciptaan ini diawali dari kelahiran putri pencipta pada 5 Januari 2014. Melalui nunas bawos kepada balian (proses ritual menanyakan kepada orang pintar atau orang yang diyakini memiliki pengetahuan supranatural) bahwa jiwatman (jiwa) sang nenek pencipta kini bersemayam di dalam tubuh putrid pencipta. Dari kelahiran tersebut, perasaan senang itu hadir dalam diri pencipta. Namun, satu tahun kemudian pada 7 Januari 2015, pencipta harus kehilangan ibu tercinta. Kepergiannya untuk selama-lamanya memberikan duka yang sangat mendalam dirasakan. Suka, dukha, lara, pati (senang, sedih, sengsara, mati) itu semua hadir, silih berganti, datang dan pergi, tanpa adanya kemampuan untuk memprediksi peristiwa-peristiwa yang dialami.

Kehadiran peristiwa tersebut menyebabkan pencipta mendapatkan pembelajaran tentang makna sebuah kehidupan yang berisikan suka,

dukha, lara, pati (perasaan senang, sedih, sengsara, mati). Kehidupan merupakan sesuatu yang bersifat sementara atas keterikatan atau keterbelengguan dengan hal-hal keduniawian. Jiwa yang terbelenggu dengan keduniawian mengakibatkan jiwa akan mengalami kelahiran yang berulang kembali, seperti yang dijelaskan dalam konsep panca sradha dalam ajaran agama Hindu Bali. Jiwa yang mengalami kelahiran yang berulang kembali dalam konsep panca sradha disebut dengan samsara atau punarbawa. Dari peristiwa-peristiwa yang dialami tersebut, pencipta mendapatkan ide untuk mengimplementasikan sebuah garapan tari yang berhubungan dengan masalah lahir, hidup, mati, dan lahir kembali yang berulang (*samsara*).

Nilai spiritual berdasarkan ajaran agama Hindu Bali, yang tertuang di dalam kitab suci Weda, kurang diimplementasikan dalam menjalani kehidupan nyata karena digelapkan oleh kepentingan material yang berujung pada terjadinya kasus perselingkuhan, perceraian, perebutan kekuasaan yang berujung pada pertikaian dalam situasi sosiokultural dalam masyarakat Bali saat ini menarik untuk disikapi. Sifat tri guna dan sifat sad ripu dalam diri manusia yang saling mendominasi menyebabkan jiwa manusia tidak bisa terlepas dari perputaran siklus samsara karena masih berada dalam keterikatan dengan material duniawi. Kurangnya kesadaran akan mulat sarira (introspeksi diri) manusia sekarang memunculkan ide untuk mengimplementasikan sebuah garapan tari untuk berkontemplasi akan nilai-nilai spiritual sebagai ranah media edukatif (pendidikan), tentang sikap mental, karakter, dan kepribadian yang lebih manusiawi untuk menuju kehidupan yang lebih sempurna.

Kertertarikan terhadap bentuk-bentuk gerak tari tradisional Bali yang unik dan ekspresif dari foto-foto yang terpampang di dalam buku

Dance and Drama in Bali, seperti tari baris jangkang, tari baris gede, dan tari rejang, yang terlihat memiliki kekhasan gerak, baik gerak kaki maupun gerak tangan. Disamping itu, juga olahan badan, serta memiliki koreografi yang polos (sederhana), memberikan ide, dalam pencarian bentuk sekuen-sekuen gerak dan frasa-frasa gerak kebutuhan koreografi garapan tari Samsara yang sebelumnya sudah mengalami distorsif (perubahan dari aslinya). Foto topeng tari Bali menampilkan bentuk, warna, karakter, yang terpampang dalam buku tersebut juga memberikan ide untuk digunakan sebagai kebutuhan pengungkapan karakteristik garapan tari Samsara, yang sebelumnya juga sudah mengalami distorsif (perubahan dari aslinya).

Penciptaan juga mempunyai kerterarikan dari mengamati proses pecaruan (ritual upacara kurban) yang menggunakan alat bunyi-bunyian, seperti genta padma, genta orag, genta uter, *ketipluk* (damaru), dan *sunggu* (sangka), yang berfungsi untuk memanggil penghuni tri loka (alam bawah, tengah, dan atas), sebagai ritual pemahayu (pembersih alam semesta) atau *somia* (penetralisasi energi, kekuatan positif dan negatif) (Sastra, 2008:117). Alat tersebut memunculkan ide untuk menggunakannya sebagai pengungkapan simbol untuk penetralisasi energi, kekuatan positif dan negatif sebelum jiwa terlahir kembali di bagian alur (plot) dalam garapan tari Samsara. Alat bunyi-bunyian tersebut dimainkan dan ditarikan sebagai bagian dari bentuk kesatuan koreografi garapan tari Samsara.

Instrumen *reong*, *suling*, *gong*, *jublag*, *bende*, dan *singing bowl*, juga digunakan sebagai bagian dari penguat suasana yang dibangun dari alur (plot) dramatiknyanya. Selain itu, juga penguat karakteristik keras ataupun halus dalam kebutuhan garapan tari Samsara. Instrumen tersebut dipilih berdasarkan ide dari siklus dari konsep samsara

itu sendiri. Kalau digambarkan, akan membentuk sebuah lingkaran (O). Selain instrumen tersebut, suara alam sekitar Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja juga memunculkan ide, sebagai bagian dari ritme (irama) yang dapat menguatkan suasana yang dibangun dalam alur (plot) dramatik garapan tari Samsara.

Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara memberikan kenangan tersendiri dari masa anak-anak sampai remaja, bermain air disertai canda gurau dilakoni setiap berkumpul di sungai pada saat itu, memberikan ide dalam proses kreativitas, baik dalam pencarian gerak maupun ritme yang dihasilkan dari olahan tubuh di air. Bongkahan bebatuan yang terdapat di sungai tersebut memiliki kemiringan yang berlainan juga memberikan ide dalam pencarian bentuk sekuen maupun frasa gerak atas dasar reaksi tubuh ketika berpijak di atasnya.

Ajaran Jnanasiddhanta memberikan ide atas alasan pemilihan sungai sebagai ruang dipentaskannya garapan tari Samsara. Dikatakan demikian karena garapan tari Samsara merupakan garapan yang mengangkat masalah perjalanan jiwa manusia yang terlahir kembali (samsara). Selain itu, pementasan yang dilaksanakan di sungai tersebut, dapat membangun kesadaran masyarakat setempat (lingkungan Banjar Pondok) tentang pentingnya upaya menjaga dan merawat keberadaan sungai.

2. Nuasen

Nuasen merupakan tahapan yang mengawali proses sebelum melakukan aktivitas (improvisasi gerak, musik) dalam menciptakan garapan tari di Bali. Nuasen berguna untuk memohon izin sebagai sujud bakti kepada Tuhan Yang Maha Esa agar diberikan kelancaran dan keselamatan dalam proses pembentukan garapan tari Samsara.

Nuasen merupakan tahapan yang men-

andung spiritual (upacara dan upakara). Tahapan ini merupakan pemilihan dewasa ayu (hari yang baik), agar apa yang diinginkan atau ingin diwujudkan sesuai dengan harapan dan tidak menimbulkan hambatan yang berarti.

Sabtu, 19 Maret 2016 dipilih sebagai hari yang dipercayai dan diyakini merupakan hari baik karena hari tersebut merupakan dewasa ayu (hari baik) untuk mengawali, baik berkesenian maupun membuat benda-benda seni berdasarkan kepercayaan masyarakat Bali (primbon Bali). Pada hari itu juga biasanya diadakan oton (upacara ritual) instrumen atau alat-alat bunyi-bunyian (Sudiarta, wawancara 17 Maret 2016). Nuasen diikuti oleh semua pendukung garapan tari Samsara dengan mengadakan persembahyangan bersama menggunakan sarana banten pejati (sesajen), sebagai perwujudan sembah bakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan persembahyangan adalah agar sepanjang proses pelaksanaan pembentukan garapan tari Samsara diberkahi kelancaran. Persembahyangan itu dipimpin oleh pemangku (pendeta) sebagai perantaranya.

Tujuan mengadakan nuasen selain yang sudah dijelaskan di atas, adalah untuk menghadirkan energi positif, kekuatan spiritual untuk pendukung garapan tari yang bermanfaat terhadap ekspresi garapan tari Samsara dalam pementasannya.

3. Makalin

Proses makalin merupakan proses tindak lanjut dari tahapan ngrencana yang kemudian dituangkan dalam konsep karya. Tindakan mengimplementasikan tentunya membutuhkan dukungan yang sesuai dengan konsep garapan tari yang diwujudkan. Dukungan yang dimaksudkan meliputi pemilihan penari, pemilihan penabuh, penentuan tempat latihan, dan improvisasi gerak.

a. Pemilihan Penari

Pemilihan penari dilakukan atas dasar mencari penari yang memiliki kesungguhan untuk membantu, dapat berkerja sama, memiliki kemampuan dari segi teknik (kompetensi), dan mampu mencerap instruksi pencipta agar garapan tari yang dihasilkan memiliki kualitas yang dapat memberikan dampak pada perkembangan tari.

Pemilihan jumlah penari atas pertimbangan ruang (tempat pementasan) yang bersifat outdoors (ruang terbuka). Tentunya jumlah penari disesuaikan dengan luas sempitnya ruang yang digunakan. Dalam garapan tari Samsara atas pertimbangan ruang yang dipergunakan dibutuhkan penari sebanyak dua puluh lima orang. Menurut Dibia (2013:112), berdasarkan jumlah penari, ada dua kategori yang bisa dikatakan bentuk kelompok, yakni bentuk kelompok kecil, yaitu tiga sampai dengan lima belas orang dan kelompok besar atau massal atau kolosal, yaitu lebih dari lima belas orang sampai dengan ratusan orang. Dari pemahaman Dibia, dapat diketahui bahwa pola penyajian garapan tari Samsara dapat dikatakan berbentuk kelompok yang menggunakan jumlah penari sebanyak tujuh belas orang. Garapan tari Samsara melibatkan tujuh belas orang penari dengan pertimbangan agar mampu menyeimbangkan atau memenuhi ruang (tempat pementasan) areal yang dipilih di Sungai Ayung Banjar Pondok.

b. Pemilihan Penabuh

Pemilihan penabuh dalam garapan tari Samsara disesuaikan dengan kebutuhan instrumen yang digunakan. Selain itu, juga pertimbangan kemampuan untuk memainkan instrument, seperti trompong, seruling, jublag, gong, dan alat bunyi-bunyian yang digunakan dalam upacara pe-caruan, seperti ketipluk (damaru), sunggu (sangka), genta padma, genta orag, dan genta uter. Selain memiliki kemampuan memainkan instrumen

tersebut dari segi teknik, juga memiliki kemampuan rasa peka untuk menyatukan suara-suara alam di sekitarnya dengan instrumen yang digunakan. Hal itu penting karena runang pementasan dilaksanakan di Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara.

c. Pemilihan Tempat Latihan

Pemilihan tempat latihan juga diperhitungkan dalam pembentukan garapan tari Samsara karena merupakan faktor penting atas keberhasilan pembentukan di dalam mewujudkan sebuah garapan tari. Karena ruang (tempat pementasan) yang dipilih adalah outdoors (ruang terbuka), pemilihan tempat latihan lebih difokuskan di Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara. Tujuannya agar penari mampu beradaptasi dan terbiasa dengan situasi dan kondisi di tempat tersebut. Selain itu, ruang tersebut dapat memberikan rangasangan-rangasangan untuk melahirkan sekuen-sekuen dan frasa-frasa gerak sesuai dengan koreografi garapan tari Samsara.

d. Improvisasi Gerak

Improvisasi merupakan langkah yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Dikatakan demikian karena improvisasi merupakan sebuah proses kreativitas atas pemikiran kreatif melahirkan sekuen-sekuen gerak dan frasa-frasa gerak yang pada akhirnya menghasilkan bentuk secara terstruktur atas repetisi (pengulangan) respons tubuh secara intens.

Improvisasi gerak menjadi hal penting di dalam melahirkan gerak. Improvisasi gerak dalam hal ini dilandasi atas dasar (1) kesan-kesan atas apa yang menjadi pengalaman hidup pencipta secara empiris yang melekat dalam imajinasi pencipta dan digunakan untuk melahirkan gerak melalui olahan tubuh; (2) spontan atau refleks gerak yang dihasil-

kan penari atas proses adaptasi ruang (tempat pementasan) di Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara; dan (3) pola tingkah laku sosial masyarakat Bali yang terakumulasi dari empat jenis gerak yang terdapat di dalam tari tradisional Bali, seperti agem, tandang, tangkis, dan tangkep.

Gerak merupakan ungkapan bahasa tubuh, baik yang terencana maupun tidak terencana (spontan atau refleksi) dari aktivitas hidup manusia. Menurut Suteja (2012:28), “gerak adalah pengalaman yang paling kuat bertahan dalam hidup manusia, serta merupakan ekspresi hidup yang pertama dan terakhir.” Respons tubuh terhadap situasi dan kondisi akan mampu menghasilkan sekuen-sekuen gerak ataupun frasa-frasa gerak atas reaksi tubuh. Selama tubuh mampu beraktivitas tidak akan mengalami “kekeringan” gerak.

4. Nelesin

Nelesin merupakan tahapan pembentukan atau komposisi atau lanjutan dari improvisasi gerak yang menghasilkan sekuen gerak dan frasa gerak. Hasil improvisasi tersebut kemudian dibentuk atas kebutuhan koreografi yang diinginkan. Hasil bentuk gerak yang terstruktur tersebut diperhalus melalui pemberian penekanan, persentase tenaga melalui konsep pranayama (pengaturan napas).

Pranayama sangat dibutuhkan di dalam proses nelesin karena penggunaan napas lebih cenderung pada pendistribusian tenaga (ngunda bayu), intensitas tenaga yang dihirup, ditahan, dan dikeluarkan dari hidung sangat berpengaruh pada ekspresi gerak tari. Menurut Suteja (2012:25), “tenaga yang tersalur dengan baik di dalam tubuh akan mengakibatkan nilai estetis yang terpancar.” Menurut Dibia (2013:62), “pengaturan penggunaan (ngunda bayu) tenaga merupakan salah satu

faktor penentu bagi keberhasilan sebuah sajian tari.” Penyaluran tenaga identik dengan pengaturan napas, yaitu diawali dari menghirup udara melalui hidung ke paru-paru dan dikeluarkan kembali melalui hidung. Ada empat teknik pernapasan di dalam latihan “prana” atau energi vital yang dibutuhkan dalam setiap individu untuk hidup sehat, yaitu (1) menarik dan menahan napas; (2) mengeluarkan napas dan menahanya; (3) menahan napas seketika; (4) menahan saat keluar dan tahan napas yang ada di dalam (Somvir 2009:32). Teknik pernapasan tersebut dipergunakan akan bermanfaat untuk ekspresi gerak. Pemilihan konsep pranayama yang diterapkan dalam tahapan nelesin dirasakan tepat untuk dapat menghasilkan bentuk gerak yang artistik.

5. Ngebah

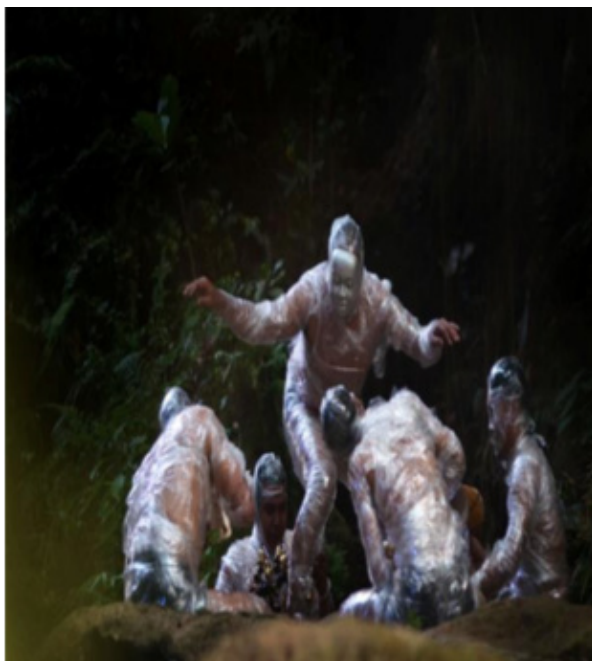
Ngebah merupakan tahap akhir dari rangkaian proses kreativitas dalam metode angripta sasolahan. Ngebah merupakan pementasan perdana yang bertujuan sebagai evaluasi keseluruhan bentuk garapan tari Samsara dari kemungkinan adanya kekurangmaksimalan dari sisi koreografi, musik, kostum, tema, dan konsep yang diimplementasikan dalam garapan tari Samsara.

Ngebah dirasakan sangat berguna untuk meminimalisasi kurangmaksimalan seperti penonjolan gerak tertentu dari aksennya dan penonjolan suasana yang diinginkan dalam adegan atau alur (plot) damatik melalui musiknya, untuk memperjelas makna simbol yang ingin disampaikan dalam garapan tari Samsara. Selain itu, ngebah juga dirasakan penting untuk kostum karena dapat memberikan efek (akibat) terhadap keluwesan atau keleluasaan penari untuk bergerak. Di samping itu, ngebah sangat berguna untuk memberikan motivasi menumbuhkan kepercayaan diri penari (keyakinan dan mental) dalam mengekspresikan garapan

tari *Samsara* (pengungkapan rasa tari).

Ngebah merupakan pementasan perdana sekaligus juga sebagai evaluasi melihat keseluruhan bentuk untuk menyempurnakan. Ngebah garapan tari *Samsara* dilaksanakan pada Agustus 2016.

III. HASIL PENCIPTAAN



Gambar 1. Menggambarkan jiwa menempati tubuh yang baru dan penetralisasi sebelum lahir kembali. Cuplikan gambar garapan tari *Samsara*. Dok.Suarjana, 2016.



Gambar 2. Menggambarkan penonjolan sifat *sattwam*. Dok. Suarjana, 2016.



Gambar 3. Menggambarkan gejala sifat *sattwam*, *rajas*, dan *tamas* yang saling mendominasi yang dipengaruhi oleh sifat *sad ripu* yang mengakibatkan manusia lupa akan dirinya. Dok. Putra, 2016.



Gambar 4. Menggambarkan jiwa mengalami kelahiran kembali terulang (*samsara*) akibat dari karma kehidupan sebelumnya. Kemampuan mengintrospeksi diri, jiwa kembali lahir sebagai manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Dok. Putra, 2016.

Deskripsi Garapan

Konsep *karma* (hukum sebab akibat) yang melahirkan konsep *samsara* (kelahiran kematian yang berulang kembali) merupakan bagian dari konsep *panca sradha* (lima keyakinan) dalam ajaran agama Hindu Bali. Konsep itu menjadi latar

belakang ide yang memberikan sebuah gambaran bagaimana persoalan samsara bisa terjadi dalam sosiokultural masyarakat Hindu Bali. Peristiwa kelahiran, kehidupan, kematian, dan kelahiran berulang kembali yang secara empiris, yaitu dilihat, didengar, dirasakan melalui panca indra memberikan inspirasi pemikiran kreatif atas munculnya ide tersebut untuk “dibedah” yang memberikan daya tarik dan menyita perhatian pencipta. Untuk merangkum peristiwa tentang persoalan samsara itu bisa terjadi dan sebagai tindak lanjut dalam pencarian jati diri pencipta (berkontemplasi), diciptakanlah sebuah garapan tari yang diberikan judul “Samsara ” sebagai “jalan alternatif” untuk memahami konsep dari ajaran agama Hindu Bali yang tertuang di dalam kitab suci Weda, khususnya mengenai perjalanan jiwa mengalami kelahiran yang berulang kembali (samsara).

Alur (plot) dramatik garapan tari Samsara yang terstruktur dengan menggunakan konsep tri semaya, merupakan struktur garapan ini, yaitu meliputi atita (masa lalu) atau bagian awal, wartamana (masa saat sekarang atau saat ini) atau bagian tengah, negata (masa yang akan datang).

Diawali dari penggambaran penyatuan unsur panca maha bhuta (lima unsur pembangun badan kasar manusia) yang terdiri atas unsur padat atau tanah (pertiwi) yang membentuk tulang, daging, kuku, dan lain sebagainya. Unsur air atau unsur cair (apah) yang membentuk darah, air mata, air liur, dan sebagainya. Unsur udara (bayu) yang membentuk napas, unsur panas atau api (teja) yang membentuk suhu tubuh, dan unsur ether (akasa) yang membentuk rongga dalam tubuh. Kelima unsur itu dikendalikan oleh manifestasi Tuhan, yaitu *Tri Murti* atau tri sakti (tiga manifestasi atau tiga perwujudan kekuatan, kemampuan, kekuasaan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan meliputi Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Siwa).

Dewa Brahma mengendalikan api, Dewa Wisnu mengendalikan air dan tanah, dan Dewa Siwa mengendalikan udara dan ether, yang disimbolkan dengan aksara suci; Ang, Ung, Mang disingkat (diringkes) AUM dan dibaca OM. OM adalah sabda suci, luhur, agung dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa. OM adalah energi, kekuatan utama hidup karena bunyi napas setiap orang adalah gema suara OM. OM inilah yang menjadi sabda suci simbol Tuhan (Ida Sang Hyang Widhi Wasa) dalam susastra Hindu Bali (Donder, 2005: 128; Shuardana, 2008:4--5). Setelah penggambaran pembentukan badan kasar manusia, selanjutnya digambarkan di alam bvaah loka atau sering diistilahkan dengan alam tengah dalam konsep tri loka. Alam tengah terdiri atas bhur loka (dimensi alam-alam gelap), bvaah loka (lapisan-lapisan dimensi siklus samsara, siklus kehidupan-kematian), svah loka (lapisan-lapisan dimensi alam terang) ajaran agama Hindu Bali. Bvaah loka, yaitu jiwa-jiwa tingkatan spiritual di alam ini terletak di tengah. Bvaah loka dapat dibagi menjadi alam mayapada atau marcapada (dunia material di mana saat ini kita berada), dan mrtya loka (alam kematian) merupakan alam transisi atau alam penghubung dari alam kehidupan dengan alam-alam halus yang lainnya, dan alam antarabhava (alam di mana jiwa- jiwa antre untuk bisa terlahir kembali). Di alam bvaah loka digambarkan jiwa mengalami penyomioan atau “penetralisasian” energi, kekuatan positif dan negatif, karena jiwa manusia memiliki energi, kekuatan positif dan negatif. Dalam konsep rwa binedha energi, kekuatan positif dan negatif yang memutar makrokosmos (alam semesta) dan mikrokosmos (diri manusia) menyebabkan adanya *tri kona*, yaitu (kelahiran), *stitti* (kehidupan), dan *prelina* (kematian). Setelah pembersihan atau penetralisasian, jiwa akan masuk ke alam antarabhava. Di alam ini jiwa akan mengalami terlahir kembali disebabkan oleh karma jiwa

tersebut yang masih terbelenggu dengan material kedunawian; perasaan suka (suka), perasaan duka (duka), perasaan lara (sengsara), dan pati (mati). Akibat terbelenggunya jiwa dari material kedunawian, jiwa digambarkan mengalami kelahiran kembali dengan memilih raga atau tubuh manusia yang baru ke marcapada atau alam nyata. Jiwa lahir dalam tubuh manusia yang baru disertai dengan karakteristik yang dibentuk oleh sifat tri guna, yaitu satwam (ketenangan, kehalusan), rajas (dinamis, aktif agresif), tamas (lamban, pasif). Selain itu, juga disertai sifat sad ripu (enam kegelapan batin) dalam diri manusia yang terdiri atas kama (keinginan), krodha (kemarahan), lobha (keserakahan), moha (kebingungan), mada (mabuk), dan matsarya (iri hati). Satwam, rajas, dan tamas yang saling mendominasi dengan sad dripu mempengaruhi tiga sifat tersebut. hal itu mengakibatkan adanya perasaan suka (suka), perasaan duka (duka), perasaan lara (sengsara), pati (mati) dalam diri manusia. Perasaan tersebut (material duniawi) membelenggu kehidupan manusia yang mengakibatkan jiwa manusia berada dalam siklus, yaitu lahir, hidup, mati dan mengalami kelahiran kembali yang berulang atau “samsara.”

Keterikatan jiwa akan kehidupan duniawi dengan menyeimbangkan dengan melakukan introspeksi diri atau mulat sasira saat menjalani hidup (dunia nyata atau marcapada), jiwa masih mengalami terlahir kembali (samsara) dengan saudara empat atau catur sanak atau kandapat (darah, lamad, yeh nyom, dan ari-ari) namun akan mengalami kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya. Itulah alur (plot) yang digambarkan dari garapan tari yang berjudul “Samsara.”

Garapan tari Samsara merupakan sebuah garapan yang pola penyajiannya berbentuk kelompok. Garapan tari ini melibatkan penari sebanyak tujuh belas orang, yaitu lima orang penari wani-

ta dan sebanyak dua belas orang penari laki-laki. Keterlibatan tujuh belas orang penari merupakan dasar pemikiran pencipta terhadap keleluasan penari bergerak atas ruang yang dipilih. Di samping itu, juga menyeimbangkan areal sungai yang dipilih sebagai tempat pementasan atau tempat presentasi garapan tari Samsara.

Pemilihan ruang (tempat pementasan) di sungai, dengan acuan dari ajaran jnanasiddhanta yang diterjemahkan dari lontar Jnanasiddhanta. Ajaran ini memberikan penjelasan bahwa sungai yang berada di alam yang besar (bhuaana agung) dilambangkan sebagai nadi yang berada di dalam tubuh manusia (bhuaana alit). Nadi yang berada dalam tubuh manusia berfungsi sebagai jalan pendakian atma (jiwa) menuju ubun-ubun serta perjalanan prana dalam tubuh. Ajaran jnanasidantha secara umum mengandung ajaran tentang “kelepasan” atau menyatunya atma (jiwa) kepada sumber asalnya (Tuhan) (Sastra, 2008:214). Dari penjelasan tersebut, diketahui bahwa Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara dilihat sebagai ruang (tempat pementasan) atau tempat presentasi garapan tari Samsara karena sungai tersebut digunakan oleh masyarakat setempat (Banjar Pondok) sebagai tempat pembuangan abu jenazah dalam konteks prosesi ritual upacara pengabenan (pelepasan sang atma atau jiwa bersatunya kembali dengan Tuhan). Oleh sebab itu, pemilihan sungai sebagai ruang (tempat pementasan) dari garapan tari Samsara dirasakan tepat karena garapan tari Samsara juga mengangkat persoalan tentang bagaimana proses perjalanan atau siklus jiwa mengalami kelahiran kembali (samsara). Alasan lain, pemilihan sungai sebagai ruang (tempat pementasan) dirasakan dapat memberikan sensasi tontonan yang berbeda. Sensasi yang dimaksudkan, yaitu pencipta membuat koreografi dengan kondisi para penari menari di atas bebatuan dan

di air. Selain itu, juga rimbunan pepohonan dan tebing-tebing di kanan kiri menjadi latar belakang yang natural merupakan unsur estetika atau nilai keindahan Sungai Ayung Banjar Pondok.

IV SIMPULAN

Garapan tari Samsara merupakan garapan tari Bali masa kini atau contemporary Balinese dance bertemakan spiritualisasi (mulut sarira atau introspeksi diri) dalam pembentukan karakter mental jiwa manusia. Garapan tari Samsara merupakan garapan yang berlandaskan konsep ajaran agama Hindu Bali dan seni tradisional Bali dengan bentuk baik (sekuen maupun frasa gerak) yang memiliki kebaruan, dengan berdurasi kurang lebih tiga puluh lima menit.

Bentuk yang terstruktur dalam wujud garapan tari samsara yang penggalian dari pola tingkah laku sosiokultural masyarakat Bali yang terakumulasi di dalam seni tari tradisional Bali seperti; agem, tandang, tangkis, dan tangkep. Tentunya bentuk tersebut terlebih dahulu sudah mengalami stilirisasi dengan dikondisikan ruang yang digunakan (Sungai Ayung Banjar Pondok, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara). Melalui stilirisasi tersebut melahirkan gaya dan kekhasan bentuk yang terdapat pada garapan tari Samsara.

Aspek suara internal maupun eksternal yang menjadi bagian kesatuan dari garapan tari Samsara, dipergunakan membangkitkan “emosi” penari dan memberikan stimulus tersendiri dalam memerankan atau membawakan tokoh atau karakter halus maupun keras dalam garapan tari Samsara. Pemilihan musik hidup atau instrumen yang dimainkan secara langsung memberikan gairah dan suasana hidup dalam pertunjukan. Keduanya memberikan keterikatan saling mengisi menjadi satu kesatuan ungkapan yang ekspresif. Pesan yang disampaikan maupun konsep ajaran

agama Hiandu Bali dalam garapan tari Samsara sebagai cara yang berbeda atau “jalan alternatif” dalam menyikapi kehidupan pada atau zaman era globalisasi yang penuh dengan keterbukaan, persaingan, dan individualism. Berkontemplasi dari garapan tari Samsara manusia mampu memasuki kehidupan yang lebih baik dari pada sebelumnya.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

- Bandem, I Made. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI), 1983.
- Bandem, I Made. *Metodologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: In Press, 2009.
- deZoete, Beryl; Spies, Walter. *Dance and Drama in Bali*. Kuala Lumpur: Oxford University Press, 1973 (1938).
- Dibia, I Wayan. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*, Buku Arti, Arti Foundation, Badan perpustakaan Daerah Bali, 2012.
- Dibia, I Wayan. *Puspasari Seni Tari Bali*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2013.
- Donder, I Ketut. *Kosmologi Hindu, Penciptaan, Pemeliharaan, Peleburan serta Penciptaan Kembali Alam Semesta*. Surabaya: Paramarta, 2007.
- Donder, I Ketut. *Esensi Bunyi Gambelan dalam Prosesi Ritual Hindu, Persepektif Filosofis Teologis, Psikologis, sosiologis, dan Sains*. Surabaya: Paramarta, 2005.
- Hawkins, Alma M. 1965. *Creating Through Dance, (Mencipta Lewat Tari)*. Terjemahan Y. Sumandiyo Hadi Institut Seni Yogyakarta, 1990.
- Hadi, Y. Sumandiyo. “Pewarisan Seni Tradisi Kerakyatan dan Istana sebagai Sumber Pengkajian dan Penciptaan Karya Seni.” Makalah disampaikan pada seminar Seni Pertunjukan ISI Denpasar, 2014.
- Humphrey, Doris. *The Art of Making Dance, (Seni Menata Tari)*. Terjemahan Sal Murgianto, Dewan Kesenian Jakarta, 1983.

- Jyoti, Ida Rsi Bhujangga Waisnawa Putra Sara
Shri Satya. *Refeormasi Ritual,
Mentradisikan Agama bukan
Mengagamakan Tradisi*. Pustaka Bali Post,
2012.
- Kurniawan, I Nyoman. *Samsara, Perjalanan
Sang Jiwa dalam Kehidupan Kematian*.
Surabaya: Paramarta 2012.
- Kumbara, A.A. Ngurah Anom dan Suka, Ginting.
(Editor). *Wacana Antropologi,
Membaca Ulang Teks Kebudayaan
Menuju Transformasi Diri dalam
Multikulturalisme*. Denpasar: Pustaka
Larasan, Bekerja sama dengan
Program Studi Antropologi Fakultas
Sastra Universitas Udayana, 2012.
- Ra, Anandas. *Evolusi Melalui Reinkarnasi dan
Karma, dari Tuhan Kembali ke
Tuhan*. Surabaya: Paramita, 2008.
- Sudira, Made Bambang Oka. *Ilmu Seni, Teori dan
Praktik*. Jakarta: Inti Prima, 2010.
- Suteja, I Ketut. *Ringkasan Desertasi, “Catur
Asrama, Pendekatan Spritual Masyarakat
Bali dalam Sebuah Karya Tari.”*
Yogyakarta: Program Doktor Penciptaan
dan Pengkajian Seni Program
Pascasarjana Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, 2012.
- Triguna, I.B.G. Yudha. *Estetika Hindu dan
Pembangunan Bali*. Denpasar:
Widya Dharma, Program Magister
Ilmu dan Kebudayaan Universitas
Hindu Indonesia, 2003.
- Wyasa Putra, I.B. *Bali Dalam Persepektif Global*.
Denpasar: Upada Sastra, 1998.

ANAK AGUNG GDE BAGUS MANDERA ERAWAN TOKOH SENI KAKEBYARAN DI DESA PELIATAN KECAMATAN UBUD KABUPATEN GIANYAR

Ida Ayu Indah Teja Pratami
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstract:

This article tries to discuss and analyze about the reality of Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan Conservationist of Kakebyaran in Peliatan Village, District of Ubud, Gianyar is a study on the journey of living the art by Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan, known as Agung Bagus. The study is composed of his role as a dancer, a choreographer, a teacher, as well as a conservationist of kakebyaran. Data and facts presented here are drawn from our qualitative research, which the researcher describe the real facts. Data was obtained by the means of interview, documentations study, and literature study. Finding of this research concludes that the life of Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan was not without his family's encouragement who also worked in performing art in Peliatan village. The dedication of Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan to the development of kakebyaran in Peliatan is one of devotions for the sake of emerging the performing arts in Gianyar particularly, and in Bali generally. Moreover, he preserved the performing arts in Peliatan by passing down his knowledge to his students, guiding young artists in Peliatan under Foundation Balerung Mandra Sri Nertya Waditra, and also working the legong nandir dance by projecting legong Peliatan style.

Keywords: kakebyaran, Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan

Pendahuluan

Salah satu daerah di Bali yang terkenal akan kekayaan seni tarinya adalah Desa Peliatan yang terletak di Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Seni tari di Desa Peliatan mulai berkembang dan dikenal oleh masyarakat luas setelah tour Sekaa Gong Peliatan ke Paris dalam acara *International Colonial Exposition* pada tahun 1931 yang salah satunya menampilkan tari Legong gaya Peliatan. Kemudian dilanjutkan dengan lawatan ke Amerika Serikat selama sepuluh bulan pada tahun 1952. Legong Peliatan dengan kekhasan dalam gerakannya memiliki daya tarik tersendiri dan digemari, baik oleh para pencinta seni tari Bali maupun wisatawan asing. Semenjak tahun 1954 di Peliatan rutin diadakan pertunjukan tari dan hal tersebut banyak mengundang perhatian wisatawan asing untuk menyaksikan secara langsung pertunjukan Legong

di Peliatan ataupun mempelajarinya. Hingga saat ini Legong Peliatan dijadikan simbol Desa Peliatan yang terpampang di atas pintu Kantor Kepala Desa Peliatan.

Di mata masyarakat luas, Desa Peliatan selalu diidentikkan dengan tari Legong, padahal terdapat tari kakebyaran gaya Peliatan yang juga memiliki kekhasan gerak tersendiri jika dibandingkan dengan tarian dari daerah lain di Bali. Tari kakebyaran di Desa Peliatan juga mengalami perkembangan yang pesat setelah tour Sekaa Gong Gunung Sari Peliatan ke Amerika pada tahun 1952 yang menampilkan tari Oleg Tamulilingan ciptaan I Mario. Dalam tour tersebut tari Oleg Tamulilingan mendapat sambutan yang baik dan mengalami kepopuleran. Semenjak saat itu tari Oleg Tamulilingan sebagai salah satu tari kakebyaran gaya Peliatan sering ditampilkan dalam pertunjukan seni

pertunjukan oleh sekaa gong di Peliatan. Selain tari Oleg Tamulilingan, tari kakebyaran yang ditampilkan di Desa Peliatan, yaitu tari Teruna Jaya, kebyar trompong, dan Kebyar Duduk.

Salah satu tokoh yang memiliki peranan besar dalam memajukan seni pertunjukan khususnya seni kakebyaran di Desa Peliatan. Tokoh tersebut adalah Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan yang sudah setengah abad mendedikasikan diri terhadap seni pertunjukan di Desa Peliatan. Sebagai sosok seniman yang memiliki semangat berkesenian yang tinggi, Agung Bagus mempertahankan kelestarian seni tari yang diperoleh dari para gurunya dengan cara mewariskan pengetahuan tari yang pernah dipelajari kepada anak kandung dan anak didiknya. Kepada mereka Agung Bagus senantiasa menanamkan hal-hal fundamental terkait dengan ciri khas seni kakebyaran gaya Peliatan.

KISAH ANAK AGUNG GDE BAGUS MANDERA ERAWAN DALAM MENEKUNI BIDANG SENI TARI

Kisah masuknya Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan ke dalam bidang seni tari merupakan awal mula perjalanan berkesenian yang dilakukan oleh Agung Bagus. Tentunya dalam kisah ini terdapat hubungan keterkaitan yang erat antara kisah masuknya Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan ke dalam seni tari terhadap beberapa sekaa gong di Desa Peliatan yang pernah mengiringinya dalam membawakan tari kakebyaran. Adapun sekaa gong yang memiliki keterkaitan dengan Agung Bagus yaitu *Sekaa Gong Gunung Sari*, *Sekaa Gong Tirta Sari*, *Sekaa Gong Genta Bhuhana Sari*, dan *Sekaa Gong Gunung Jati*. Dalam sekaa gong tersebut Agung Bagus berperan aktif baik pada masa mudanya sebagai anggota sekaa yaitu penari kakebyaran dan juga penabuh, kemudian diusia senjanya Agung Bagus berperan sebagai pemimpin sekaa dan juga Pembina sekaa tersebut.

Awal mula Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan menekuni seni tari di Desa Peliatan tentunya melalui tahap demi tahap yang tidak mudah dan memerlukan waktu yang panjang. Hal itu berawal dari seorang anak yang lebih cenderung memilih untuk bermain bersama anak-anak seusianya daripada belajar menari hingga akhirnya tertarik terjun ke dalam bidang seni tari dan menjadi penari utama di Sekaa Gong Peliatan. Untuk mengetahui perjalanan Agung Bagus tersebut diuraikan sebagai berikut.

Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan lahir di tengah-tengah keluarga seniman yang mengutamakan nilai-nilai kebersamaan. Artinya, hampir semua anggota keluarganya termasuk kakak-kakak tirinya dididik dari kecil dengan ajaran-ajaran yang berkaitan dengan kesenian dan di kemudian hari menjadi pelaku seni mengikuti jejak sang ayah sebagai seniman tabuh dan tari. Begitu juga sang ibu yang seorang penari Janger semasa mudanya.

Saat Agung Bagus mulai duduk di bangku sekolah dasar, ayahnya, yaitu Agung Mandera, mendatangkan seorang guru tari Baris untuk melatih Agung Bagus kecil sepulang sekolah. Pada awal proses latihan, Agung Bagus berusaha mengikuti dengan baik, tetapi lama kelamaan ia merasa seluruh tubuhnya kesakitan. Dalam benaknya berpikir bahwa latihan menari ternyata tidak semudah yang di kira, rasanya menyiksa dan sangat menyakitkan. Akan lebih menyenangkan apabila ia menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman sebayanya. Namun seiring dengan berjalannya waktu dan sering menyaksikan kegiatan seni di Peliatan, maka lambat laun Agung Bagus mulai tertarik untuk mempelajari seni tari.

Tarian pertama yang di pelajari adalah tari Baris tunggal karena tari Baris dianggap sebagai tarian dasar putra yang harus dikuasai sebelum

mempelajari tari Bali yang lainnya. Di sela-sela proses latihan baris, kadang kala Agung Bagus bersama kedua saudari perempuannya dan seorang saudara laki-lakinya mengikuti latihan tari Legong yang diajarkan oleh Niang Sengog, seorang pelatih tari asal Banjar Tengah, Peliatan. Agung Bagus merasa tertarik ingin mengetahui dasar-dasar tari perempuan karena ingin menambah pengetahuannya. Tari Baris yang identik dengan gerakan yang keras terasa berbeda dengan tari Legong yang sebagian besar menampilkan gerakan yang lembut. Seperti yang diperlihatkan dalam salah satu gerakan ciri khas tari Legong Peliatan, yaitu banyak terdapat gerakan nguleh. Gerakan nguleh ini menurut Agung Bagus sangat baik dilakukan untuk mengembalikan kelenturan badannya setelah menarikan tari Baris yang terkesan kaku, penuh dengan gerakan keras, postur tubuh terkunci dengan bahu yang diangkat ke atas mendekati dagu.

Setelah Agung Bagus dianggap mampu menarikan tari Baris, ia bergabung dengan Sekaa Gong Gunung Sari dan pertama kali tampil yaitu ngayah di Pura Gunung Sari Peliatan. Namun, dalam perjalanan berikutnya, ia tidak begitu lama mendapatkan kesempatan menarikan tari Baris. Apabila dirinya dibandingkan dengan anak-anak seusianya, ia mengalami pertumbuhan tubuh yang tergolong cepat. Agung Bagus tumbuh cukup tinggi dengan badan yang berisi, maka ia dianggap tidak cocok lagi menarikan tari Baris. Ia kemudian digantikan oleh adik laki-lakinya, yaitu Anak Agung Gde Oka Dalem. Agung Bagus pun mulai menekuni latihan tari kakebyaran. Pada saat ia mulai mempelajari tari kakebyaran, ia teringat kembali dengan pengalamannya mempelajari tari Baris dan tari Legong. Seperti memadukan kedua unsur tari tersebut, dalam tari kakebyaran, ia tidak hanya dituntut memiliki dasar-dasar tari pria yang telah didapatkannya dari mempelajari tari Baris, tetapi

juga dituntut untuk dapat melakukan gerakan-gerakan yang lentur. Agung Bagus sangat bersyukur, gerakan lentur tersebut sempat di pelajari dari pengalamannya yang tidak sengaja mengikuti proses latihan tari Legong bersama saudara dan saudarinya.

Pada awalnya ia mempelajari dasar-dasar tari kakebyaran dari seniman asal Tabanan yaitu, I Mario. Proses belajar yang diterapkan, yaitu secara tradisional. Biasanya seorang murid menjadi cantrik dan tinggal di rumah gurunya. Namun, sedikit berbeda dengan yang dialami Agung Bagus. Pada saat itu I Mario telah tinggal di Puri Kaleran untuk menciptakan tari Oleg Tamulilingan bersama Agung Mandera untuk pementasan Gong Gunung Sari pada tahun 1952 ke Amerika Serikat dan Eropa. Oleh karena itu, proses belajar pun berlangsung di tempat tinggal Agung Bagus, yaitu Puri Kaleran, Peliatan. Proses latihan biasanya dimulai pada siang hari, tidak tertentu jamnya dan bergantung pada kegiatan sekolah yang dijalani Agung Bagus sendiri. Pada saat latihan, Agung Bagus diiringi dengan permainan kendang yang dimainkan oleh ayahnya.

Pada awal masa belajar tari kakebyaran, kesulitan yang dihadapi oleh Agung Bagus adalah pada saat membiasakan dirinya untuk melakukan gerakan tari dan agem bebancihan yang lebih halus jika dibandingkan dengan gerakan-gerakan pada tari Baris yang telah di kuasai sebelumnya. Agem tari bebancihan yang digunakan dalam tari kakebyaran berada di tengah-tengah; yaitu jarak antara kedua kaki antara satu tapak, dengan posisi tubuh yang sedikit direbahkan ke samping. Agem bebancihan memadukan karakter laki-laki dan perempuan (Dibia, 2013:58--59). Namun, Agung Bagus berusaha mengingat kembali memorinya saat ia pernah ikut dalam latihan menari Legong yang dilakukannya bersama saudara dan saudarinya di

bawah asuhan Niang Sengog. Berdasarkan pengalaman tersebut akhirnya Agung Bagus dapat mengasah kemampuannya untuk lebih memahami gerak tari bebancihan dalam tari kakebyaran. Pengalaman tersebut sangat berguna karena pada dasarnya agem kakebyaran tidak jauh berbeda dengan agem palemongan. Hal ini erat kaitannya dengan latar belakang tari kakebyaran yang sejak awal memang banyak dipengaruhi oleh tari palemongan. Posisi tubuh seperti ini memungkinkan penari untuk bergerak cepat dan lincah yang merupakan salah satu ciri khas dari tari kakebyaran (Dibia, 2013:59-60). Melalui asuhan I Mario, Agung Bagus mempelajari tari muanin oleg, tari sabungan ayam, dan tari nelayan.

Setelah menguasai dasar-dasar dan beberapa tari kakebyaran dengan baik kemudian Agung Bagus memulai kisahnya dalam berburu guru. Ia tidak hanya mempelajari tari kakebyaran dari satu orang guru. Beberapa seniman kakebyaran selalu didatangkan ke Puri Kaleran yang pada saat itu menjadi sentra seni pertunjukan di Peliatan. Seniman tersebut, antara lain Gusti Ngurah Raka dari Tabanan. Proses belajar menari tidak hanya semata-mata seorang guru yang melatih murid dengan gerakan-gerakan menari, tetapi lebih dari itu. Kedekatan hubungan batin antara guru dan murid juga berusaha dibentuk dengan cara selalu bersama termasuk pada saat tidur.

Menurut pemaparan Agung Bagus tentang kepercayaan keluarganya pada masa lalu, yaitu dengan menerapkan aktipitas bersama sang guru hingga saat tidur dianggap dapat menjalin kedekatan batin antara sang guru dan anak didiknya. Hal itu serupa dengan kedekatan yang dijalin antara orang tua dan anaknya. Dengan cara tersebut dipercaya bahwa ilmu yang dimiliki seorang guru akan dapat diserap dan dipelajari dengan baik oleh muridnya.

Melalui Gusti Raka, Agung Bagus mempelajari teknik ngunda bayu. Teknik tersebut merupakan teknik pengaturan dalam penggunaan tenaga agar lebih efektif dan efisien dengan tujuan agar seorang penari tidak cepat kehabisan tenaga pada saat pentas dan bisa tetap segar sampai akhir tarian. Cara ngunda bayu menyangkut dua prinsip utama, yaitu pengaturan keluar masuknya tenaga dan pengaturan penempatan tenaga. Prinsip pengaturan tenaga yang pertama meyangkut dua hal, yakni mengeluarkan, menghabiskan, atau mengerahkan tenaga yang disebut dengan mesuang bayu dan memasukkan kembali, mengumpulkan, atau memulihkan tenaga yang disebut dengan ngulihang bayu. Melalui Gusti Raka, Agung Bagus mendalami tari Kebyar Duduk yang sebelumnya telah dipelajari dasar-dasarnya dari Anak Agung Breset dan I Mario. Setelah itu Agung Bagus juga sempat memperoleh pengalaman belajar tari kebyar trompong dari seniman tari I Wayan Rindi dan tari Teruna Jaya dari I Gede Manik yang berasal dari Singaraja.

Pengalaman yang dilalui Agung Bagus dengan mempelajari tari kakebyaran dari banyak guru yang memiliki kemampuan tinggi dalam tari kakebyaran menjadikan dirinya piawai dalam menarikan tari tersebut. Akan tetapi, Agung Bagus tetap mengakui bahwa kemampuan yang dimilikinya dalam menari tidak akan pernah bisa menyamai secara total dengan kemampuan yang dimiliki oleh gurunya tersebut. Menurutnya, tari kakebyaran yang ditampilkan merupakan hasil kerja kerasnya menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru yang kemudian bercampur dengan pemahaman dan karakter dirinya sendiri. Setiap individu tentunya memiliki karakter diri yang berbeda-beda sehingga hal tersebut juga memberikan pengaruh dan menyebabkan setiap penari memiliki karakter yang berbeda. Agung Bagus berusaha menampilkan

kan tarian dengan teknik-teknik yang telah dipelajari, tetapi tidak mengesampingkan karakter dirinya sendiri. Menurutnya justru percampuran inilah akan melahirkan suatu ciri khas tersendiri (Wawancara 18 Juni 2016).

Faktor Pendorong Masuknya Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan ke dalam Seni Tari Kakebyaran di Desa Peliatan

Terdapat faktor-faktor yang mendorong Agung Bagus dan memberikan semangat untuk melakukan aktivitas di bidang seni demi meraih suatu tujuan tertentu., diketahui bahwa terdapat dua faktor yang memotivasi Agung Bagus sebagai tokoh pelestari seni kakebyaran di Desa Peliatan, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang memberikan dorongan keinginan yang timbul dari dalam diri sendiri dan tidak disertai rangsangan dari luar. Keinginan ini murni datang dari dalam diri seseorang yang sering kali muncul dengan tujuan memuaskan kebutuhan diri sendiri. Seperti halnya keinginan seorang penari untuk melakukan aktivitas seni dengan tujuan memenuhi nalurinya sendiri. Jika ditelaah lebih dalam lagi, aktivitas seni sering kali dilakukan sebagai sebuah bentuk pemuasan terhadap kebutuhan rohani karena kesenian merupakan manifestasi batin dan pengalaman estetis yang dimiliki oleh seniman tersebut (Pratiwi, 2013:59). Terdapat dua jenis faktor internal yang mendorong Agung Bagus dalam berkesenian. Faktor internal tersebut adalah ekspresi diri Agung Bagus yang diungkapkan pada saat menari dan eksistensi diri yang ditunjukkan melalui aktivitas-aktivitas seni yang dilakukannya hingga kini.

Faktor eksternal merupakan dorongan yang timbul dari luar diri seorang seniman. Dorongan dari luar tersebut berasal dari lingkungan sosial di sekitar tempatnya tumbuh berkembang. Jika diamati lebih mendalam, terdapat beberapa faktor

eksternal yang menjadi pendorong dan memberikan pengaruh besar terhadap Agung Bagus untuk menekuni bidang seni tari kakebyaran. Terdapat tiga faktor eksternal yang mendorong Agung Bagus dalam berkesenian. Pertama, faktor lingkungan keluarga seniman. Kedua, faktor pendidikan seni. Ketiga faktor adanya harapan untuk melestarikan seni kakebyaran di Desa Peliatan.

PERANAN ANAK AGUNG GDE BAGUS MANDERA ERAWAN DALAM SEKAA GONG DI PELIATAN

Anak Agung Gde Bagus Mandra Erawan mulai menekuni bidang seni tari dari usia yang sangat muda dan berawal dari proses belajar menari dengan disiplin yang tinggi dari para guru tarinya terdahulu. Pada saat dianggap telah cukup menguasai teknik tari, ia diberikan kesempatan menjadi anggota tetap sekaa gong utama di Peliatan, yaitu Sekaa Gong Gunung Sari. Peranan Agung Bagus dalam Sekaa Gong Gunung Sari tidak hanya sebagai penari biasa. Ia mengawali perannya sebagai penari Baris tunggal, pada masa remaja meningkat menjadi penari kakebyaran yang digemari oleh masyarakat luas, dan kemudian sempat memimpin sekaa gong tersebut, sekaligus merangkap sebagai pemain rebab.

Pengalamannya bertahun-tahun berkecimpung dibidang seni tari dan adanya dorongan naluri untuk selalu aktif berkesenian membuat Agung Bagus berinisiatif untuk selalu berkarya. Adanya keinginan untuk mendorong aktivitas Sekaa Gong Genta Bhuana Sari yang merupakan sekaa gong yang beranggotakan anak-anak muda, serta niat untuk membangkitkan kembali tari Legong nandir yang pernah berjaya pada masa lampau memberikan rangsangan yang besar terhadap Agung Bagus dengan demikian melahirkan garapan baru berupa tarian Legong nandir, yang tentunya ditarikan oleh para penari laki-laki dan

diiringi oleh Sekaa Gong Genta Bhuana Sari. Segala aktivitas berkesenian yang dilakukan oleh Agung Bagus memiliki kisah tersendiri di dalamnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menguraikan kisah tersebut sebagai sebuah rangkaian perjalanan hidup yang merupakan catatan peristiwa bersejarah.

KONTRIBUSI ANAK AGUNG GDE BAGUS MANDERA ERAWAN TERHADAP SENI KAKEBYARAN DI DESA PELIATAN, KECAMATAN UBUD, KABUPATEN GIANYAR

Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan adalah seorang seniman yang telah setengah abad mengabdikan diri terhadap seni pertunjukan di Desa Peliatan. Dalam perjalanannya sebagai seniman ia memiliki jasa yang besar terhadap kehidupan dan perkembangan seni pertunjukan di Peliatan. Jasa besar tersebut dapat dipandang sebagai suatu kontribusi yang telah memperkokoh kehidupan seni pertunjukan di Desa Peliatan. Usia senjanya saat ini membuat Agung Bagus sudah tidak aktif untuk menarikan tari-tari kakebyaran. Namun, usahanya dalam melestarikan seni pertunjukan di Peliatan tidak redup begitu saja. Kontribusi yang telah diberikan saat ini, yaitu dengan mewariskan pengetahuan seninya terhadap anak didiknya, membina para seniman muda di Desa Peliatan di bawah naungan Yayasan Balerung Sri Nertya Waditra, dan penghargaan yang diperoleh sebagai usaha yang pernah dilakukan di bidang seni pertunjukan.

SIMPULAN

Pemaparan mengenai Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan sebagai tokoh pelestari seni kakebyaran di Desa Peliatan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar menunjukkan hal penting meliputi perjalanan hidup mengenai pengalaman

berkesenian yang penuh dengan suka dan duka sebagai seorang seniman. Kerja keras pada masa lalu kini telah berbuah manis, Agung Bagus telah dikenal oleh masyarakat luas lewat kiprahnya. Selain itu, pemaparan dalam simpulan ini ditekankan mengenai beberapa hal yang mendasar terkait dengan Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan sebagai tokoh pelestari seni kakebyaran di Desa Peliatan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar.

Adapun beberapa hal mendasar yang dapat disimpulkan yaitu, kisah hidup Anak Agung Gde Bagus Mandera Erawan atau Agung Bagus tidak terlepas dari peran besar lingkungan keluarganya yang berkecimpung di dalam seni pertunjukan di Desa Peliatan. Terutama sosok sang ayah, yaitu Anak Agung Mandera. Sang ayah yang selalu memberikan dorongan semangat dan memfasilitasi Agung Bagus dalam menempuh proses belajar.

Anak Agung Gede Bagus Mandera Erawan sebagai seorang seniman yang telah lima puluh tahun lebih mengabdikan diri terhadap seni pertunjukan di Desa Peliatan, tentunya memiliki peranan besar terhadap kemajuan sekaa gong di Desa Peliatan. Peranan yang dijalani tersebut bermula dari bergabung dengan Sekaa Gong Gunung Sari Peliatan. Sebagai anggota sekaa tersebut, ia berperan sebagai penari. Setelah ayahnya meninggal, Agung Bagus mengambil alih melanjutkan tugas ayahnya untuk memimpin sekaa gong tersebut. Di tengah-tengah peranannya sebagai penari, Agung Bagus juga terkadang turut dalam sekaa tersebut sebagai pemain rebab. Namun, ia tidak hanya berperan besar dalam Sekaa Gong Gunung Sari, tetapi juga turut ambil bagian dalam memajukan sekaa gong lainnya di Desa Peliatan, yaitu sebagai penari, penabuh, Pembina, dan penggarap tari.

Kontribusi yang besar terhadap seni kakebyaran di Desa Peliatan yang telah disumbangkan oleh Anak Agung Bagus Mandera Erawan,

yaitu dapat dilihat dari sikapnya yang konsisten dalam mempertahankan seni kakebyaran gaya Peliatan dengan cara memprakarsai berdirinya Yayasan Balerung Sri Nertya Waditra di Peliatan yang menaungi seniman seniman tari dan tabuh di Desa Peliatan. Di samping itu, juga membina dan melatih generasi muda dengan menanamkan nilai-nilai fundamental yang berkaitan dengan pelestarian seni kakebyaran di Desa Peliatan. Namun, tidak hanya dalam bidang seni kakebyaran, ia juga memiliki kontribusi besar terhadap usaha membangkitkan kembali tari Legong nandir yang popularitasnya telah memudar dan disertai dengan usaha pelestarian terhadap seni tari palegongan gaya Peliatan dengan menggarap dua tari Legong nandir, yaitu Legong Nandir Jaya Pangus dan Legong Nandir Indra Maya.

Choast, John. *Dancing Out of Bali*. New York: G. P. Putman's Sons, (1953) 1954.

Dibia, I Wayan. *Mengenal Tari-tarian Bali Sebelum Abad XX*. Denpasar: ASTI, 1985.

------. *Pragina, Aktor dan Pelaku seni Pertunjukan Bali*. Malang Jawa Timur: Sava Media, 2004.

------. *Seni Kakebyaran*. Denpasar: Bali Mangsi Fondation, 2008.

------. *Taksu dalam Seni dan kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi Fondation, 2012.

Sumber Pustaka

Abrar, Ana Nadya. *Bagaimana Menulis Biografi: Perspektif Jurnalisme*. Yogyakarta: Emerson, 2010.

Adnyana, Gede Agus Budi. *Susastra Hindu Nusantara*. Bali: Gandapura, 2011.

A.M, Sardiman. *Interaksai & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.

Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Sebuah Pendekatan Praktek (Edisi Revisi V)*. Jakarta: PT Renaka Cipta, 2002.

Arini, A.A. Ayu Kusuma. *Legong Peliatan Pionir Promosi Kesenian Bali yang Tetap Eksis*. Institut Seni Indonesia Denpasar, 2011.

Arini, Ni Ketut. *Teknik Tari Bali*. Denpasar: Yayasan Tari Bali Warini, 2012.

Bandem, I Made. *Ensiklopedi Tari Bali*. ASTI Denpasar, 1983.

Bohar, Soebarto. *Pengantar Peneliti Ilmiah: Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung: Tarsito, 1987.

ARDAWALIKA

IDA BAGUS PUTU BRAHMANTA

PROGRAM STUDI SENI (S2), PROGRAM PASCASARJANA,
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
gustu_brahmanta@yahoo.com

ABSTRAK

Ardawalika adalah sebuah karya musik percampuran dengan pendekatan musik Barat yaitu jazz dan musik tradisional Bali. Terciptanya komposisi musik ini terinspirasi dari keris Ardawalika yang merupakan keris kenegaraan Raja Klungkung, Ida I Dewa Agung Djambe, yang gugur dalam perang Puputan Klungkung pada 28 April 1908 melawan pasukan Belanda. Keris Ardawalika merupakan lambang kepahlawanan Raja Klungkung, Ida I Dewa Agung Djambe. Proses dalam menciptakan komposisi musik Ardawalika menggunakan teori dari Alma M. Hawkins yang terdiri dari tiga tahap proses penciptaan, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.

Instrumen yang digunakan untuk komposisi musik Ardawalika adalah drum (drum set yang telah ditambahkan perkusi tradisional Bali), gender wayang Bali, contrabass, dan *soprano saxophone*. Teknik pukulan drum dalam komposisi musik ini diadaptasi dari permainan kendang Bali dan jazz.

Bentuk musik Ardawalika terdiri atas tujuh bagian. Bagian pertama adalah intro dengan menyanyikan kidung Puputan Klungkung yang direspons oleh permainan drum. Bagian kedua memainkan lagu Ardawalika dengan tempo lambat. Bagian ketiga memainkan improvisasi sesuai dengan tempo lagu Ardawalika pada bagian kedua. Bagian keempat memainkan lagu Ardawalika dengan tempo lebih cepat. Bagian kelima memainkan batel yang menggambarkan suasana pertempuran. Bagian keenam memainkan lagu Ardawalika dengan tempo lambat yang menggambarkan gugurnya Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe beserta pengikut setia kerajaan. Bagian ketujuh menggambarkan suasana hening.

Kata kunci: *Ardawalika, Puputan Klungkung, tradisional Bali, jazz dan musik percampuran*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan, pengalaman, dan ekspresi kepada orang lain. Ekspresi dalam musik memiliki batasan yang luas, tidak hanya mengacu pada jenis musik yang diciptakan, tetapi juga mencakup segala aspek yang memengaruhi proses penciptaan itu sendiri (Theodor, 1947: 40). Musik adalah seni menyusun nada atau suara, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan. Musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 602).

Pulau Bali merupakan salah satu tujuan pariwisata populer di mancanegara. Selain terkenal dengan keindahan alam, Bali juga terkenal dengan budaya dan kesenian yang unik dan menarik. Gamelan Bali merupakan kesenian musik asli Bali yang sejak dahulu telah digemari oleh wisatawan mancanegara. Banyak musisi dunia datang ke Bali untuk meneliti dan mempelajari seni musik Bali. Musisi dunia Colin McPhee dan Benjamin Britten pada tahun 1941 merekam permainan duet piano mereka dengan terinspirasi dan mentransformasikan permainan gamelan Bali. Pada tahun 1976 musisi Indonesia Guruh Sukarno Putra dengan group musik Guruh Gipsy membuat album percampuran musik Barat dan Bali dengan aliran atau genre musik progressive rock.

Perkembangan musik di Bali, khususnya musik percampuran telah mendapat perhatian dari pemerintah dan masyarakat pemerhati seni, seperti halnya diselenggarakannya festival tahunan Pesta Kesenian Bali (PKB). Pada tahun 1986 diadakan lomba lagu pop daerah Bali dalam festival tahunan PKB, perwakilan Kabupaten Buleleng dengan musisi I Made Arsana dan anggota band Smarandhana membawakan komposisi percampuran musik barat dan musik tradisional Bali. Pada tahun-tahun berikutnya kabupaten lain menggunakan instrumen Bali dan sampai sekarang merupakan persyaratan dalam mengikuti parade lagu pop daerah Bali dalam ajang festival Pesta Kesenian Bali. Musisi Bali, seperti Dewa Budjana dan Balawan dari tahun 1990-an sampai sekarang membuat karya musik percampuran jazz dan musik tradisional Bali.

Sumber inspirasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penciptaan karya musik. Berdasarkan hal ini pencipta ingin membuat komposisi musik yang terinspirasi dari Puputan Klungkung. Puputan Klungkung merupakan peristiwa dalam perjalanan sejarah perjuangan rakyat Bali dalam menegakkan harga diri dan kedaulatan tanah Bali. Puputan Klungkung diawali oleh peristiwa Perang Gelgel yang meletus pada 18 April 1908, kemudian pada 21 April 1908 Belanda mengerahkan angkatan lautnya dari Pantai Jumpai. Keesokan harinya Belanda mendarat di Kusamba dan menyerang Klungkung dari arah timur, barat, dan selatan. Suasana dalam perang “puputan” di Klungkung pada 28 April 1908 digambarkan Van Kol seperti dikutip Ide A.A. Gde Agung (Ardika et al., 2013: 443) sebagai berikut.

“Dewa Agung muncul ke depan puri dengan memegang tombak di tangan kanannya hanya dalam jarak 200 meter dari tempat meriam-meriam pasukan Belanda. Atas nasehat Cokorda Gelgel, Dewa Agung menancapkan keris pusakanya di tanah dengan kepercayaan agar timbul suatu lubang besar yang akan menelan musuh semuan-

ya. Tiba-tiba jatuhlah peluru meriam yang menghancurkan lutut Dewa Agung. Akan tetapi, dengan gagah perkasa dia bangun lagi sampai tertembak tewas dan kemudian rubuh.”

Koran Bali Post, 28 April 2008 memuat Puputan Klungkung sebagai bentuk heroisme dan patriotisme Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Klungkung bersama kerabat dan rakyat Klungkung dalam membela kedaulatan dan kehormatan kerajaan dari nafsu kuasa Belanda. Sikap heroisme dan patriotisme itu dijiwai oleh nilai-nilai agama Hindu dan budaya Bali. Sikap patriotisme raja, kerabat, dan rakyat Klungkung itu memang terbingkai dalam kesadaran yang sangat lokal, membela kerajaan, dilandasi kesadaran dan rasa nasionalisme sebagai bangsa.

Terinspirasi dari kisah heroik Ida I Dewa Agung Djambe dalam perang Puputan Klungkung, muncullah ide penata untuk membuat komposisi musik yang mengekspresikan jiwa kesatria, ketegangan, dan rasa marah Ida I Dewa Agung Djambe dalam menghadapi pasukan Belanda di samping itu, juga kesedihan Ida I Dewa Agung Djambe yang menghendaki “puputan” (perang sampai titik darah penghabisan) bersama satu keluarga beliau, pengikut setia Ida I Dewa Agung Djambe, dan jiwa kesatria Ida I Dewa Agung Djambe. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dengan musik, penata dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam perang Puputan Klungkung.

Penata ingin membuat komposisi percampuran musik Barat dan musik tradisional Bali. Akulturasi musik terjadi karena sifat dinamis kebudayaan yang selalu mengalami perubahan (Hastoko, 2015:1). Pengertian akulturasi menurut Koentjaraningrat (1990:253–254) adalah proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga unsur-unsur kebudayaan asing

tersebut lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian budaya itu sendiri.

Komposisi musik percampuran yang ingin dibuat penata adalah musik Barat dengan pendekatan genre jazz dengan musik tradisional Bali. Joachim Berendt mendefinisikan jazz sebagai sebuah gaya musik yang berasal dari Amerika Serikat. Musik itu dimainkan oleh orang-orang Afro-Amerika yang mengontradiksikan musik Eropa (Berendt, 1981:317). Pengertian musik tradisional menurut Sedyawati (1992:23) adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Menurut Sugiarta (2015:47), musik tradisional Bali adalah musik yang dijiwai oleh nilai-nilai, identitas budaya, dan ekspresi artistik kelompok etnis Bali, Indonesia. Kekhasan musik tradisional Bali tercermin dari segi bentuk (sumber bunyi, musikalitas, ekspresi musikal, tata penyajian) dan konsep-konsep estetik (ilmiawi, filsafati), yang membedakannya dengan musik etnis lainnya di Indonesia. Percampuran atau akulturasi musik ini diharapkan sebagai karya original dan sebagai identitas musik penata dengan tidak menghilangkan warna musik jazz dan tradisional Bali .

Penata mengambil judul Ardawalika dalam karya musik percampuran jazz dan musik tradisional Bali. Kata Ardawalika ini diambil dari nama dari keris kenegaraan Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Jambe, yang memaknai kisah heroik dalam perang Puputan Klungkung. Dalam Kamus Sansekerta-Indonesia Ardawalika diartikan naga dan peralatan untuk upacara (Purwadi dan Purnomo, 2008:10). Koran Nusa Bali, 28 April 2008 memuat ulasan tentang keris kenegaraan Ardawalika (keris Ardawalika adalah keris luk solas/leuk sebelas, yang terbuat dari besi nikel berlapis emas dan permata.), merupakan keris pusaka yang di-

pakai Raja Klungkung terakhir, Ida I Dewa Agung Jambe saat gugur dalam Puputan Klungkung 28 April 1908.

Terdapat banyak keunikan dalam mengomposisikan musik Ardawalika. Penata mentransformasikan kendang Bali atau pattern Bali ke dalam permainan drum, yang menjadi ritmik musik penata. Penata memainkan instrument drum, beberapa perkusi tradisional Bali, seperti kendang, ceng-ceng ricik, klenang, dan kenong sekaligus saat bermain drum. Banyak eksplorasi yang dilakukan pencipta pada drum untuk mendapatkan berbagai pola atau pattern musik, dengan tetap mempertahankan warna musik khas jazz pada komposisi musik Ardawalika. Tiap-tiap pemain musik dalam komposisi Ardawalika melakukan improvisasi setelah memainkan form lagu Ardawalika, tetapi tetap mempertahankan keharmonisan. Dengan demikian, tiap-tiap pemain memiliki porsi yang sama.

Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat dikatakan bahwa ide penciptaan komposisi musik Ardawalika adalah menggabungkan musik Barat genre jazz dengan musik tradisional Bali. Dalam hal ini pencipta adalah pemain musik drum dan berkecimpung dalam musik jazz di Bali. Sebagai orang Bali dan mencintai kesenian Bali, pencipta ingin menciptakan karya percampuran dengan ciri khas pada pola permainan drum yang diadopsi dari permainan kendang atau perkusi Bali dan kombinasi permainan drum jazz.

Konsep musik jazz dalam hal ini mengambil pendekatan *free jazz*, *avantgarde*, dan *eksperimental* dengan format band yang minimalis. Penata memakai instrument Bali gender wayang yang mempunyai hak yang sama dalam bermain, berimprovisasi, dan memainkan form lagu, artinya

bukan hanya tempelan dalam musik Ardawalika. Contrabass selain memainkan pola jazz juga mengambil idiom gong dan jublag. Pemain soprano saxophone di samping sebagai instrument musik jazz juga mengambil idiom alat musik tradisional Bali seperti suling dan gangsa. Berdasarkan latar belakang ide tersebut terdapat tiga rumusan ide penciptaan yang diangkat dalam karya ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses kreatif dalam komposisi musik Ardawalika?
2. Bagaimanakah bentuk percampuran musik Barat dengan tradisional Bali dalam komposisi musik Ardawalika?
3. Bagaimanakah estetika hasil percampuran musik Barat dengan tradisional Bali dalam komposisi musik Ardawalika ?

Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan dalam karya musik Ardawalika adalah sebagai berikut.

Tujuan Umum

Penerapan konsep akulturasi musik di dalam berkesenian dengan memadukan dua unsur, yaitu musik Barat genre jazz dan tradisional Bali ke dalam satu garapan karya seni sehingga melahirkan musik baru, yaitu musik Bali jazz dan sesuai dengan identitas penata. Selain itu, pencipta juga ingin mewujudkan karya seni dengan cara pandang kekinian yang bersumber dari nilai-nilai budaya lokal.

Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui proses kreatif komposisi musik Ardawalika dalam hal ini mengekspresikan kisah-kisah heroik puputan klungkung, mengetahui proses terciptanya percampuran musik Barat dan musik tradisional Bali, mengetahui instrumen, dan teknik permainan, serta mengetahui pesan

yang terkandung dalam komposisi musik percampuran Barat dan tradisional Bali Ardawalika.

2. Ingin mengetahui bentuk percampuran musik Barat dan musik tradisional Bali dalam komposisi musik Ardawalika.
3. Mengetahui estetika dalam komposisi musik percampuran Barat dan musik tradisional Bali Ardawalika yang terinspirasi dari kisah-kisah heroik Puputan Klungkung.

Manfaat Penciptaan

Manfaat Teoretis

1. Menambah wawasan tentang seni musik percampuran musik Barat dan tradisional Bali.
2. Musik percampuran Barat dan tradisional Bali ini diharapkan dapat dijadikan sebuah referensi dan acuan bagi penata lainnya.

Manfaat Praktis

1. Memperkenalkan kepada masyarakat luas perkembangan dunia seni musik melalui percampuran musik Barat dan tradisional Bali dan diharapkan akan lebih mencintai dan bangga dengan seni musik dan seniman tanah air.
2. Manfaat bagi penata, yaitu diharapkan tugas akhir ini hanya sebagai langkah awal untuk menciptakan ide-ide baru lainnya yang akan bermanfaat bagi perkembangan musik tanah air, meningkatkan kemampuan dalam berkarya, dan dapat bermanfaat bagi kepentingan yang lebih luas.
3. Manfaat bagi pemerintah Kabupaten Klungkung, melalui karya musik Ardawalika, yaitu percampuran Barat dan musik tradisional Bali dapat dilestarikan, dikembangkan, dan dipromosikan musik tradisional Bali. Di samping itu, juga bermanfaat sebagai penghormatan terhadap sejarah Puputan Klungkung.

PROSES / METODE PENCIPTAAN

Proses Kreatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) proses diartikan runtunan perubahan peristiwa dalam perkembangan sesuatu. Di pihak lain kreatif menurut KBBI adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, dan bersifat mengandung daya cipta. Proses kreatif adalah fase untuk menciptakan dan berimajinasi untuk melahirkan karya seni.

Proses kreatif merupakan sebuah proses berpikir penata untuk komposisi musik Ardawalika, yang terinspirasi oleh keadaan pada masa jayanya kerajaan Klungkung (Swecapura), yang dipimpin oleh Raja Ida I Dewa Agung Jambe. Pada masa itu telah terjadi gesekan-gesekan dengan pemerintah kolonial Belanda. Demi kehormatan, Raja Klungkung memutuskan untuk puputan terhadap pemerintah Belanda pada 28 April 1908.

Proses penciptaan karya komposisi musik Ardawalika menggunakan teori yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam buku *Creating Trough Dance* diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi dengan judul *Mencipta Lewat Tari*. Buku ini mengulas tiga tahapan dalam mencipta tari, yaitu tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan.

Tahap-Tahap Penciptaan

Berikut ini adalah tahap-tahap penciptaan komposisi musik Ardawalika. Tahap penciptaan sesuai dengan konsep teori penciptaan Alma M. Hawkins (tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan).

Tahap Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi ini penata berangkat dari membaca fenomena sejarah Puputan Klungkung 28 April 1908. Selanjutnya, menuang-

kannya ke dalam bentuk musik. Sumber diambil dari sejarah Puputan Klungkung dari situs resmi pemerintah kabupaten Klungkung, Bali. Di dalamnya dijelaskan sebagai berikut (klungkungkab.go.id).

“Pada masa pemerintahan Raja Klungkung terakhir, yaitu Ida I Dewa Agung Gede Jambe tepatnya pada 28 April 1908 telah terjadi suatu peristiwa yang menggemparkan di Kerajaan Klungkung. Serdadu Belanda di bawah Komando Jenderal M.B.Rost Van Tonningen telah melakukan serangan terhadap Kerajaan Klungkung. Raja Ida I Dewa Agung Jambe dengan disertai para Bahudanda (Pembesar kerajaan) dan segenap rakyatnya yang setia berupaya melakukan perlawanan yang gigih terhadap serangan bengis pasukan Belanda tersebut. Namun, sia-sia. Akhirnya, raja bersama sekalian dengan pengikutnya gugur di medan Puputan, sedangkan di pihak Belanda walaupun ada juga beberapa yang tewas dan luka-luka, tapi ini tidak berarti apa-apa bagi keutuhan pasukan Belanda. Namun cukup memberikan pukulan psikologis terhadap Belanda. Kejadian itu sampai sekarang dikenal sebagai “Puputan Klungkung”. Sejak itu Kerajaan Klungkung dan seluruh Bali menjadi jajahan Belanda.”

Terinspirasi dari kisah heroik Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe dalam perang “Puputan Klungkung” komposisi musik ini diawali dengan membuat lagu yang berpatoakan dengan nada gamelan gender wayang. Colin Mc Phee dalam buku *Music in Bali* (1966:202) menyatakan pertunjukan wayang kulit dilihat dari alat musik dan iringannya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu gamelan batel dan gamelan gender wayang. Pada pertunjukan cerita Ramayana digunakan iringan gamelan batel dengan instrumentasi, antara lain empat tungguh gender wayang, sepasang kendang lanang wadon, kempur, ceng ceng ricik, tawa-tawa, krenet, dan suling. Gamelan batel dalam cerita Ramayana memberikan suasana yang ramai, menggemparkan, dan mampu memberikan suasana peperangan yang terdapat dalam peperangan antara raksasa dan pasukan Rama. Gender

wayang dipilih dalam komposisi musik Ardawalika karena alat musik tradisional Bali ini memberikan kesan yang klasik, magis, dan mampu memberikan suasana peperangan (batel) Puputan Klungkung dalam komposisi musik Ardawalika.

Alat musik tiup seruling Bali dipilih penata untuk menggambarkan suasana kesedihan di akhir lagu Ardawalika. Akan tetapi, tidak hanya di akhir lagu dimainkan, tetapi juga untuk berimprovisasi dan saling merespons pada lagu Ardawalika. Dalam KBBI dinyatakan bahwa seruling adalah alat musik tiup yang terbuat dari buluh, logam, dan sebagainya.

Di pihak lain untuk instrumen musik Barat, penata menggunakan instrumen drum, contrabass, dan *soprano saxophone*. Drum adalah kelompok alat musik perkusi yang terdiri atas kulit yang direntangkan dan dipukul dengan tangan atau sebuah batang. Selain kulit, drum juga dibuat dari bahan lain, misalnya plastik. Drum terdapat di seluruh dunia dan memiliki banyak jenis, misalnya kendang, timpani, bodhrán, ashiko, snare drum, bass drum, tom-tom, beduk, dan lain-lain. Dalam musik pop, rock, dan jazz, drum biasanya mengacu kepada drum kit atau drum set, yaitu sekelompok drum yang biasanya terdiri atas snare drum, tom-tom, bass drum, cymbal, hi-hat, dan kadang ditambah berbagai alat musik drum elektronik. Orang yang memainkan drum set disebut "drummer" (wikipedia.org).

Adapun drum set diatur seperti orkestrasi perkusi gamelan Bali dan dapat dijelaskan bagian-bagiannya, yaitu bass drum ukuran 18 inch, dua snare ukuran 14 inch dan ukuran 12 inch, kendang, klenang, dan kenong yang sudah dimodifikasi menggunakan kick pedal, singging bell, genta, ceng-ceng ricik, hi-hat ukuran 14 inch, ride cymbal ukuran 22 inch ditumpuk dengan ride cymbal ukuran 20 inch (terkesan seperti suara ceng-ceng

kopyak), dan ride cymbal ukuran 22 inch.

Dalam KBBI dinyatakan bahwa saxophone atau saksofon adalah alat musik tiup yang dibuat dari logam, berbentuk lengkung seperti pipa cangklong, dilengkapi dengan lubang dan tombol jari. Saxophone adalah alat musik tiup kayu dengan reed tunggal ciptaan Adolphe Sax, diperkenalkan tahun 1840 dimasukkan sebagai woodwind (tiup kayu) sebab sumber bunyinya adalah reed (kayu). Urutan keluarga saxophone adalah sopranino saxophone in-Es, soprano saxophone in-Bes, alto saxophone in-Es, tenor saxophone in-Bes, bariton saxophone in-Es, bass saxophone in-Bes (Banoe, 2003:368). Saxophone biasanya terbuat dari logam dan dimainkan menggunakan single-reed seperti klarinet. Saxophone umumnya dihubungkan dengan popular music, big band music, dan jazz, tetapi awalnya ditujukan sebagai instrumen orkestra dan band militer (wikipedia.org).

Dalam KBBI dinyatakan bahwa contrabass adalah alat musik berdawai dengan suara rendah yang terbesar dari kelompok biola. Menurut Banoe, kontra bass adalah nama alat musik keluarga biola yang paling berdasar, dawai ditala dengan nada E1, A1, D, G ditulis dalam notasi satu oktaf lebih tinggi serta wilayah suara satu oktaf lebih rendah dari wilayah suara bass (Banoe, 2003:95).

Tahap Improvisasi

Pada tahap improvisasi, penata melakukan latihan bersama dengan pemain musik yang akan mengisi komposisi musik Ardawalika. Pengertian musik jazz adalah musik yang banyak berimprovisasi dalam isi dari komposisi musik Ardawalika. Penata dalam hal ini menekuni instrument drum dan perkusi bali, melakukan banyak research tentang musik jazz dengan mendengarkan audio rekaman CD jazz dan menonton video konser musik jazz koleksi pribadi dan video di situs www.

youtube.com. Kemudian menuangkan ide-ide ke dalam musik Ardawalika. Proses rekaman dengan alat rekam audio zoom HQ3 dilakukan setiap berlatih bersama. Dengan mendengarkan kembali hasil rekaman latihan akan mematangkan dari segi musikalitas dalam komposisi musik Ardawalika.

Teknik permainan drum yang dilakukan penata adalah mentransformasikan permainan kendang Bali ke permainan drum. Dalam hal ini penambahan unsur-unsur perkusi Bali yang telah dimodifikasi, seperti kendang Bali diposisikan berdiri (posisi kendang menggantikan flor tom) dapat dilihat pada foto 6 di atas, klenang dan kenong dimodifikasi dengan memainkannya memakai pedal drum.

Alat gesek biola atau bow dipakai dalam menggesek pada bagian ujung (edge) cymbal (Hi-hat, ride cymbal, ceng ceng) dan menghasilkan bunyi cymbal dengan resonansi suara panjang. Cymbal adalah piringan logam yang bertumpu pada tongkat, dibunyikan dengan cara dipukul dengan stik pemukul, bagian dari peralatan drumset (Banoe 2003: 101). Bagian-bagian cymbal dapat dilihat pada foto 8.

Penata juga menggunakan beberapa macam stick drum untuk menghasilkan kesan suara yang berbeda pada drumset, seperti stick drum jenis mallet, brush, batang kayu, bahkan pencipta kadang-kadang memakai alat musik pukul dari bumbung bambu (jarumbing) sebagai stick drum yang bersuara seperti geng gong. Geng gong atau *jew's harp* adalah alat musik primitif berupa lidah getar (lempeng tipis) yang dikutil di muka rongga mulut sehingga menimbulkan suara dengung, tinggi rendahnya menurut kembangnya rongga mulut tersebut (Banoe, 2003: 204). Jarumbing adalah alat musik bambu berupa seruas bambu utuh berbelah dua mirip garpu tala yang pada pangkalnya berlubang untuk mendapatkan efek nada pada

saat berbenturan mirip prinsip kerja genggong (Banoe, 2003: 202).

Penata juga mencoba untuk menambahkan alat elektronik drum synth yang ditempelkan pada ring snare drum. Alat elektronik analog drum synth ini akan berfungsi dan berbunyi jika mendapatkan getaran setiap memukul snare drum dan volume. Jenis-jenis suara dapat diatur sendiri.

Pemain musik contra bass dan soprano saxophone selain berkecimpung dalam industri musik jazz, juga mendengarkan musik tradisional Bali. Selain itu mentransfer idiom-idiom tradisional Bali ke dalam komposisi musik Ardawalika. Misalnya, pemain contrabass mengambil idiom dublag, gong, dan kempur, sedangkan pemain soprano saxophone mentransformasikan permainan gangsa.

Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan komposisi musik Ardawalika merupakan penggabungan tahap eksplorasi dan improvisasi dengan menentukan form lagu. di samping itu, juga memilih tempat pementasan ujian akhir penciptaan karya seni yang akan dipentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Penata memilih area Natya Mandala karena area tersebut merupakan gedung pertunjukan didalam ruangan (indoor) yang sangat mendukung dalam hal fokus terhadap sound yang dihasilkan dan instalasi pertunjukan yang mendukung.

Proses pembentukan dan penyempurnaan musik Ardawalika diawali dari pertunjukan pada ujian penciptaan seni I, II, dan III. Upaya bertukar pikiran dan pendapat dengan pemain musik pendukung karya ini sangat menentukan penyempurnaan. Hal itu dilakukan dari proses mendengarkan dan memutar kembali rekaman audio video dari pementasan ujian penciptaan seni I, II, III.

Proses eksplorasi dilakukan dengan mem-

baca dan memahami sejarah Puputan Klungkung selama satu bulan pada bulan pertama. Kemudian melakukan proses improvisasi pada bulan kedua, bulan ketiga, dan bulan keempat. Proses pembentukan atau forming pada bulan keempat, bulan kelima, dan bulan keenam final dari komposisi musik Ardawalika dan siap dipentaskan dalam ujian tugas akhir karya penciptaan seni.

BENTUK PERCAMPURAN MUSIK ARDAWALIKA DAN ESTETIKA MUSIK ARDAWALIKA

Judul karya musik percampuran barat dengan genre Jazz dan Bali adalah Ardawalika. Nama itu diambil dari nama keris kenegaraan Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe yang gugur dalam perang Puputan Klungkung 28 April 1908. Komposisi musik dengan judul Ardawalika ini mengekspresikan jiwa kesatria, ketegangan, dan rasa marah Ida I Dewa Agung Djambe dalam menghadapi pasukan Belanda. Di samping itu, juga kesedihan Ida I Dewa Agung Djambe yang menghendaki “puputan” (perang sampai titik darah penghabisan) bersama satu keluarga beliau dan pengikut setia Ida I Dewa Agung Djambe. Artinya Ardawalika menggambarkan jiwa kesatria Ida I Dewa Agung Djambe. Berikut ini dibahas instrumentasi musik Ardawalika, struktur musik Ardawalika, notasi musik Ardawalika, dan estetika musik Ardawalika.

Instrumentasi Musik Ardawalika

Pendukung musik Ardawalika terdiri atas empat orang pemain musik. Selain itu pada intro disisipkan vokal kidung Puputan Klungkung yang menggambarkan suasana perang Puputan Klungkung dengan cara nembang pupuh malat. Nama-nama pendukung pemain musik dan vokal pada komposisi musik Ardawalika adalah Ida Bagus Putu Brahmanta (drum), I Made Subandi

(gender dan suling), Ida Bagus Indra Gupta (contrabass), Pramono Abdih Pamungkas (soprano saxophone), Ida Ayu Nyoman Dyana Pani (vokal kidung) serta didukung oleh penata panggung I Gusti Dibal Ranuh dan Anak Agung Mas Sudarningsih (penari).

Alat musik yang digunakan dalam komposisi musik Ardawalika adalah drum, perkusi Bali (Genta, kendang, ceng-ceng ricik, klenang dan kenong), contrabass, soprano saxophone, dan gender wayang Bali. Tiap-tiap instrumen ini memiliki peran yang sangat penting dan menyatu sehingga tidak ada kesan tempelan.

Adapun instrumentasi yang digunakan dalam komposisi musik Ardawalika adalah:

1. Drum Set

Drum set standart pada umumnya terdiri atas snare, tom-tom, flor, kick drum, hi hat, crash, dan ride. Drum set dalam komposisi Ardawalika ini dicampurkan dengan perkusi tradisional Bali, antara lain kendang gupek lanang, genta, ceng-ceng ricik, klenang dan kenong.

Menurut Banoe (2003:211-212) kendang adalah alat musik membrafon, dikenal di Indonesia dengan berbagai istilah: geundang, gendang, gondang, gonrang, dan lain-lain. Tabung silindris dengan lempeng kulit disalah satu ujung tabung atau dikedua ujung tabung, dimainkan dengan cara dipukul, baik dengan tangan maupun dengan alat pemukul.

Penata memilih instrumen kendang adalah untuk menambah warna musik tradisi Bali dan menambahkan suasana perang dan suasana bergejolak dalam komposisi musik Ardawalika. Kendang diposisikan berdiri, yaitu bagian membran yang ukurannya kecil diletakkan paling bawah dan langsung menempel ke lantai yang beralaskan karpet. Posisi kendang ini menggantikan posisi flor tom yang diletakkan di sebelah kanan. Cara

memukulnya menggunakan stick drum dan tangan.

Genta adalah alat musik terbuat dari kuningan menyerupai bell. Instrumen genta biasanya dipakai pada upacara keagamaan Hindu di Bali. Menurut Banoe (2003:163) genta adalah lonceng besar berbentuk corong terbalik dengan bandul logam sebagai pemukulnya. Penata menggunakan instrumen genta untuk menggambarkan suasana yang sakral, magis, dan sunyi. Genta dimainkan dengan menggerakkan batang genta serta menggunakan stick drum dan alat gesek biola (bow). Tujuan menggunakan bow adalah untuk memperoleh suara yang mendengung panjang.

Menurut Banoe (2003: 77) ceng-ceng adalah simbal tangan dalam ukuran kecil, dipergunakan dalam perangkat gamelan Bali. Ricik adalah kecil, seperti dalam contoh: saron ricik, bonang ricik, ceng-ceng ricik (Banoe, 2003: 358). Ceng-ceng ricik dipilih oleh pencipta dan diletakkan menggunakan stand snare, diletakkan pada bagian kanan di atas kendang dan memainkannya dengan cara dipukul dengan stick drum. Ceng-ceng ricik berfungsi untuk menambahkan warna instrumen perkusi Bali, dan memberikan aksent-aksent yang tegas dalam komposisi musik Ardawalika.

Menurut Banoe (2003: 213) kenong adalah waditra berpencu yang diletakkan bertumpu pada kotak resonansi, dalam komposisi karawitan, merupakan lambang koma bagi kalimat lagu apabila gong diibaratkan titik akhir kalimat. Alat sejenis dengan badan yang lebih rendah dan suara tidak berdengung adalah ketuk yang dimainkan dengan jembatan antara kenong dan gong. Klenang (ukuran kenong yang lebih kecil dengan nada yang lebih tinggi) dan kenong dimainkan dengan memodifikasikan pedal kick drum dan dimainkan dengan kaki. Letak klenang di sebelah kiri berdampingan dengan hi hat dan letak kenong disebelah pedal

bass drum. Penata memilih instrumen klenang dan kenong dalam komposisi musik Ardawalika adalah untuk menambahkan warna perkusi Bali, memperkuat batel yang melambangkan peperangan.

2. Gender

Menurut Banoe (2003: 161) gender merupakan idiophone tradisional Jawa Bali, berupa bilah-bilah logam yang ditala, dilengkapi dengan tabung-tabung resonansi. Gender wayang dipilih oleh penata, karena gender wayang mempunyai nada-nada yang sakral dan menggambarkan betapa agungnya peperangan Puputan Klungkung. Gender dalam hal ini dalam hal ini menggunakan dua alat pemukul atau panggul yaitu panggul kayu dan panggul berlapis kain. Panggul berlapis kain atau panggul lembut ini difungsikan untuk memainkan nuansa yang lembut, dimainkan pada awal lagu. Pada bagian akhir lagu pemain gender memainkan instrumen suling, yang menggambarkan kesedihan atas gugurnya Raja Ida I Dewa Agung Djambe beserta para pengikut kerajaan dalam perang puputan Klungkung.

3. Contrabass

Contrabass dimainkan dengan menggunakan tangan dan digesek menggunakan bow khusus contrabass. Ukuran bow contrabass lebih besar dari pada ukuran bow biola. Penata memilih instrumen contrabass adalah untuk menggambarkan Belanda dan memberikan ciri khas atau nuansa musik Barat dengan jenis musik jazz. Berikut ini dapat dilihat cara memainkan contrabass.

4. Soprano Saxophone

Soprano saxophone adalah alat musik musik tiup kayu (wood wind) dari kelompok saxophone yang sumber bunyinya dari kayu (reed). Soprano saxophone dipilih dalam instrumentasi

musik Ardawalika mewakili nuansa jazz dan kaya akan improvisasi. Berikut ini adalah gambar cara memainkan soprano saxophone.

Struktur Musik Ardawalika

Menurut Banoe (2003:299), notasi adalah lambang atau tulisan musik, sedangkan notasi balok adalah tulisan musik dengan menggunakan lima garis datar untuk menunjuk tinggi rendahnya suatu nada. Istilah not merupakan pengambilalihan bahasa Indonesia dari bahasa Belanda, yaitu *noot*, sedangkan not balok adalah not-not yang ditulis bukan secara angka sebagaimana lazimnya dipelajari di Indonesia sejak zaman kolonial. Musik Ardawalika ini menggambarkan ekspresi dari Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe dalam menghadapi pasukan Belanda.

Berikut ini adalah bagian atau form lagu yang dinotasikan sesuai dengan struktur musik Ardawalika.

Bagian dari lagu Ardawalika yang dibagi menjadi tujuh bagian.

1. Bagian intro, yaitu kidung Pada Bagian intro lagu Ardawalika, penyanyi kidung menyanyikan kidung Puputan Klungkung dan diiringi improvisasi solo drum. Permainan solo drum merespons penyanyi kidung. Kidung ini menceritakan Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Jembe beserta rakyat Klungkung dan pengikut setia kerajaan dalam perang Puputan menghadapi pasukan Belanda, kemudian setelah menyanyikan kidung Puputan Klungkung dilanjutkan dengan permainan improvisasi gender yang direspon permainan solo drum yang menggambarkan Raja Klungkung melakukan perundingan dengan pemerintah Belanda.

2. Bagian lagu awal Ardawalika tempo 60 bpm. Gender dan soprano saxophone memainkan lagu. Bagian ini menggambarkan Raja Klungkung

menghadapi perundingan dengan Belanda. “Dewa Agung diberikan ultimatum untuk tunduk terhadap pemerintahan Belanda, tetapi Dewa Agung memutuskan untuk perang “puputan” bersama rakyat dan pengikut setianya”

3. Bagian improvisasi pertama tempo bebas, saling merespons, disesuaikan dengan lagu awal Ardawalika.

4. Bagian lagu kedua Ardawalika dengan tempo 80 bpm dimainkan, yang menggambarkan Raja Klungkung tidak mau tunduk terhadap pemerintah Belanda.

5. Bagian improvisasi kedua tempo bebas, saling merespon, disesuaikan dengan lagu kedua Ardawalika, yang menggambarkan suasana bergejolak, rasa marah, dan berani. Kemudian gender memainkan batel, drum melakukan solo, menggambarkan peperangan yang sengit dan menakutkan.

6. Bagian lagu ketiga Ardawalika dimainkan dengan tempo 50 bpm, yang menggambarkan Raja Klungkung telah gugur dan pengikut setia kerajaan Klungkung melakukan serangan bunuh diri “puputan”.

7. Bagian akhir atau ending lagu Ardawalika. Di bagian akhir ini digambarkan suasana hening, yaitu Raja Klungkung dan pengikutnya gugur dalam pertempuran sekaligus menggambarkan kesedihan diiringi dengan memainkan suling dan genta.

Tata Letak Pertunjukan

Pertunjukan musik percampuran Ardawalika dilaksanakan di gedung pertunjukan Natya Mandala ISI Denpasar. Layar belakang (screen) panggung Natya Mandala ditampilkan foto dari

Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe beserta putra mahkota dan pengikut setia Raja Klungkung. Sound system yang diperlukan untuk mendukung pertunjukan ini disesuaikan dengan kapasitas area, 2 x 2 subwoofer 12 inch dan 2 full range speaker yang masing-masing diletakkan di kanan dan kiri panggung. Monitor speaker untuk pemain musik diletakkan dekat dengan pemain musik. Posisi mixer audio diletakkan didepan sebelah kiri panggung, dengan maksud operator sound system agar lebih mudah mengontrol balance audio dari speaker utama. Lighting PAR LED dipilih untuk menambahkan efek warna dalam pertunjukan yang diletakkan diatas kain putih yang membentang panjang dari atas panggung. Posisi pemain musik dapat dilihat dalam gambar tata letak pertunjukan. Lampu beam akan diletakkan dibelakang penari, didepan penari akan dibentangkan kain putih untuk menampilkan siluet dari penari.

Tata Kostum

Salah unsur yang juga penting dalam sebuah pertunjukan adalah busana atau kostum. Kostum merupakan pakaian dan segala kelengkapannya yang dikenakan pemain dalam sebuah pementasan. Kostum dan tata rias berfungsi menghidupkan karakter setiap pemain di atas pentas atau panggung, seperti untuk menunjukkan situasi yang ingin digambarkan, periode atau masa, suku bangsa, usia, dan status. Pemilihan desain dan warna memerlukan pertimbangan yang matang. Dengan kostum yang tepat, selain harus membuat pemain merasa nyaman, juga akan mendukung penampilan para pemain. Kostum juga memudahkan penonton memahami perbedaan peran dan karakter di atas panggung.

Pada pertunjukan musik Ardawalika yang berlatar perang Puputan Klungkung 28 April 1908, pencipta lebih menekankan pada aransem-

en musik, tetapi memahami pentingnya kostum untuk lebih memperjelas kesan yang ingin disampaikan. Para musisi mengenakan atasan lengan panjang berwarna putih, bagian bawah menggunakan endek dengan warna gelap, dan menggunakan udeng atau penutup kepala yang disesuaikan dengan gaya berpakaian pada jaman itu. Penyanyi kidung akan menggunakan endek dengan warna gelap. Rambut disanggul Bali model lama, dengan riasan wajah sangat sederhana, menampilkan kesan penuh kesedihan dan menyayat hati. Warna putih melambangkan keberanian yang suci dari Raja Klungkung dan rakyatnya pada masa itu untuk melawan Belanda. Kostum itu menampilkan kesan tulus dan murni, siap menghadapi pasukan Belanda yang bersenjata lengkap sampai titik darah terakhir.

Estetika Musik Ardawalika

Penata menganalisa estetika musik Ardawalika yaitu dengan mengetahui gaya musik Ardawalika dan estetika postmodern yang terkandung dalam musik Ardawalika. Estetika menurut Djelantik dalam Sachari adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan (Sachari, 2002:59).

Penata mengkomposisikan karya musik Ardawalika melakukan percampuran musik atau silang budaya antara musik barat dan timur, dalam hal ini budaya barat dengan pendekatan musik yang beraliran jazz dan budaya timur yaitu musik tradisional Bali dengan motif gamelan gender wayang dan permainan perkusi Bali.

Silang budaya menurut Dieter Mack dalam Sachari merupakan sebuah fenomena yang terjadi dalam masyarakat terbuka. Istilah sloganistis yang mendasari ideologi Pancasila 'Bhineka Tunggal Ika' (meskipun berbeda-beda tetap satu jua) merupa-

kan opname falsafah nenek moyang bangsa Indonesia yang menandakan diterimanya silang budaya asal tetap memiliki ‘benang merah’ yang mempersatukan. Dalam kondisi ini terjadi pula perkawinan antara budaya modern dan tradisi, antara seni rupa dan musik, antara kebudayaan Barat dan Timur, antara seni dan teknologi, dan seterusnya. Istilah silang budaya berbeda dalam arti secara biologi sebagai suatu tindakan ‘penyilangan’ atau ‘penyangkokkan’ antara dua tanaman. (Sachari, 2002:160).

Seorang ahli estetika modern yang bernama Monroe Beardsley (The Liang Gie 1996:43) menyatakan bahwa ada tiga unsur yang menjadi sifat-sifat membuat baik atau indah sesuatu karya estetik yang diciptakan oleh seniman yaitu (1) kesatuan (*unity*), (2) kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Unity adalah hubungan yang harmonis antara bagian-bagian komposisi yang ada, dengan membentuk suatu kesatuan yang utuh, dimana setiap bagian memerlukan transisi atau peralihan (pengalihan) (Suweca, 2009:56). Ardawalika adalah musik percampuran Barat dan tradisional Bali yang tentunya harus dikomposisikan harmonis seperti pengertian unity diatas, dari bagian intro lagu sampai akhir lagu. Pencipta menempatkan penyanyi kidung Puputan Klungkung di bagian intro, kemudian peralihan ke improvisasi pemain gender wayang dengan pemain drum saling merespon dan berkesinambungan. Peralihan dari lagu satu ke improvisasi sesuai dengan tempo dan suasana musik dari lagu, kemudian lagu ke dua yang dimaikan dengan tempo yang lebih cepat dari lagu pertama, dengan maksud untuk menciptakan suasana yang berbeda, setelah memainkan lagu ke dua, improvisasi dimainkan sesuai dengan suasana lagu kedua, dan yang terakhir memainkan lagu ketiga dengan tempo yang sama dengan lagu pertama, yang akan mengantar ke suasana hening perang

Puputan berakhir.

Kompleksitas menurut Suweca (2009:59–60) adalah kerumitan yang ada pada suatu karya seni, terlebih komposisi karawitan. Karawitan disamping mengandung arti kehalusan dan keindahan juga mengandung kerumitan. Makna kerumitan dalam sebuah karya komposisi antara lain:

1. Kerumitan adalah kehidupan: karya komposisi akan terasa hidup bila penonton ikut diajak terlibat dalam mencerna tingkat kesulitan yang ada.
2. Kerumitan adalah kedinamisan: Karya komposisi tidak memberikan kesempatan kepada penonton untuk mengabaikan suatu peristiwa yang sedang berlangsung, dengan kata lain penonton harus tetap melek.
3. Kerumitan adalah kesulitan: mereka yang mampu memainkan sebuah komposisi hanyalah orang-orang terlatih dengan talenta yang tinggi.
4. Kerumitan adalah keindahan: Sebuah komposisi yang indah bila memiliki tingkat kerumitan yang mengagumkan. Kerumitan yang bagaimana dapat dikatakan mengagumkan? tentu kerumitan yang tidak dapat dilakukan oleh orang kebanyakan. Apakah sebuah komposisi yang kerumitannya kurang mengagumkan tidak indah? tentu kualitas keindahannya tidak terlalu istimewa, karena tidak membutuhkan pengalaman atau kemampuan teknik tingkat tinggi.

Kerumitan dari musik Ardawalika adalah dari segi improvisasi, mampu untuk merespon satu sama lain, dan melakukan komunikasi baik dari kontak mata maupun mendengarkan terhadap masing-masing pemain.

Intensitas menurut Suweca (2002: 58-59) dibagi menjadi tiga:

1. Intens dalam menyusun konsep : sejak awal, bagian demi bagian dapat saling menunjang dan mengalir sesuai dengan alur dramatika yang diinginkan oleh komposisi yang dimaksud, agar terjaga

keutuhannya.

2. Intens dalam penyajian: power setiap pemain harus diatur sedemikian rupa, sejak awal hingga akhir penampilan atau penyajian, dapat terjaga konsistensinya masing-masing, hingga penyajiannya tidak mengalami penurunan daya dukung. Bila terjadi penurunan intensitas pada suatu bagian niscaya bagian tersebut tampak lemah dan tidak berkualitas yang dapat merusak keutuhan.

3. Intens dalam kekuatan kontemplasi : penjiwaan lewat ekspresi setiap bagian tidak boleh diabaikan karena dapat mengaburkan dramatika yang diinginkan pada setiap bagian. Bila itu terjadi tentu akan merusak alur dan pesan yang disampaikan. Sering tidak disadari oleh seorang pemain atau penabuh mereka hanya larut dalam intensitas yang bersifat instrumental atau teknik, dengan mengabaikan kekuatan kontemplasi atau kejiwaan hingga penyajian sebuah komposisi terasa hambar bahkan mati dengan kata lain tak bertaksu.

Intensitas dalam karya musik Ardawalika adalah sebagai berikut:

1. Kidung yang direspon oleh pemain improvisasi solo drum: menggambarkan sejarah singkat dari Puputan Klungkung, dalam hal ini tentunya didukung oleh kemampuan atau teknik dari permainan drum dalam membawakan improvisasi dan merespon dari penyanyi kidung Puputan Klungkung.

2. Intensitas dalam improvisasi permainan gender wayang dan permainan improvisasi solo drum: menggambarkan perundingan Belanda dan raja Klungkung, Belanda memerintahkan untuk menyerah tanpa syarat, pada akhirnya raja Klungkung memilih untuk melawan perang.

3. Intensitas memainkan lagu awal, improvisasi awal, lagu kedua, improvisasi lagu kedua dan akhir

lagu. Pemain musik dalam hal ini dituntut untuk merasakan, bergerak menurut kata hati, dan menjiwai makna dari lagu Ardawalika, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami pendengar.

Gaya Musik Ardawalika

Dalam proses apresiasi karya estetis, Djelantik membagi menjadi tujuh bagian, yaitu (1) Sensasi berupa rangsangan yang ditangkap oleh mata dan telinga yang menghasilkan rasa enak atau tidak enak; (2) Persepsi berupa kesan terjadinya proses asosiasi, komparasi, diferensiasi, analogi dan sintesa; (3) Impresi berupa kesan yang berkembang menjadi keyakinan yang tertanam di dalam kesadaran manusia; (4) Emosi berupa ketergugahan perasaan akibat mencerap objek estetis; (5) Interpretasi berupa penafsiran-penafsiran yang dilakukan melalui oleh pikir tatkala menyadari adanya objek estetis; (7) Penilaian (evaluasi) berupa hasil apresiasi yang disampaikan secara lisan maupun tertulis. (sachari)

Penata dalam hal ini mengkomposisikan musik Ardawalika untuk mengekspresikan perasaan raja Ida I Dewa Agung Djembe dalam perang Puputan Klungkung 28 April 1908, dengan menggambarkan perasaan sedih, marah, dan berani untuk mengambil keputusan “Puputan” perang sampai titik darah penghabisan melawan pasukan Belanda.

Gaya musik dari Ardawalika ini adalah minimalis, dimana lagu yang dimainkan diulang sebanyak tiga kali, yaitu diawal lagu dimainkan dengan tempo lambat 60 bpm yang menggambarkan perasaan Raja Klungkung sedih dan marah dalam menghadapi ultimatum untuk menyerah kan diri kepada Belanda dan Raja Klungkung mengambil keputusan untuk menentang, melawan dan memilih perang, untuk lagu ke dua dimainkan dengan tempo lebih cepat 80 bpm yang menggambarkan

jiwa kesatria Raja Klungkung dalam menghadapi pasukan Belanda dan lagu yang ketiga dimainkan dengan tempo 60 bpm yang menggambarkan Raja Klungkung tidak mau tunduk terhadap pemerintah kolonial Belanda dan bersedia “Puputan” bersama pengikut setia kerajaan.

Adapun tokoh musik gaya minimalis adalah Le Monte Young dan Terry Riley yang selanjutnya diikuti oleh Steve Rich dan Philip Glass. Ciri-ciri musik minimalis adalah banyaknya repetisi ritme dengan pulse konstan. Repetisi ini bisa berbentuk pengulangan motif ritme yang sama persis atau repetisi dengan bentuk-bentuk pengolahan, seperti sequend, retrograde, inverse, diminusi, dan bentuk pengolahan motif ritme lain. Sementara itu pulse yang konstan dalam permainan motif-motif ritme bertujuan membentuk efek interlocking sehingga tercipta suatu harmoni yang khas (Hastoko, 2015:77). Berikut ini adalah notasi lagu Ardawalika yang dimainkan tiga kali pengulangan dengan tempo yang berbeda.

Estetika Postmodern dalam Musik Ardawalika

Postmodernisme bukan hanya mengikuti modernisme, melainkan juga mengkritiknya. Ketika modernisme sangat mengagungkan keaslian atau orisinalitas dalam kreasi seni, seniman postmodern lebih suka mengambil hasil karya seni yang sudah ada untuk dikembangkan dalam pola dan lingkup baru. Seniman postmodern mencakup bidang yang sangat luas dalam mengubah karya seni. Komunitas ini cenderung menjadi elektrik berkaitan dengan media seni, segala sarana dapat dipadukan, segala alat dapat digunakan untuk menjadi instrumen seni dengan sumber pengambilan inspirasi mencakup bidang yang luas, yang kebanyakan dari budaya populer (Sachari, 2002:32).

Menurut Piliang dalam Sachari, estetika postmodern dibaginya atas beberapa kon-

sep pendekatan, yaitu pastis (*pastische*), parodi, klitsch, camp, dan skizofrenia. Konsep-konsep estetik tersebut secara luas telah digunakan sebagai model pemuatan makna-makna (juga anti makna). Dengan mengadopsi sejumlah teori dari para pemikir postmodern, terutama Baudrillard, Barthes, Foucault, Habermas, Lacan, dan sejumlah pemikir lainnya, Piliang mencoba merumuskan paradigma baru wacana estetika ke arah estetika hiper-realitas yang ditandai oleh lenyapnya petanda, runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri (Sachari, 2002:65).

Dalam hal ini penata menganalisa musik Ardawalika dengan pendekatan *pastiche*, dimana *Pastiche* adalah penciptaan karya-karya yang disusun dari elemen-elemen yang dipinjam dari karya lain dari masa lalu (dulu istilah *pastiche* khusus dalam sastra). Konotasi *pastiche* negatif, seperti miskin kreativitas, miskin orisinalitas, juga dalam ketentuan dan kebebasan. *Pastiche* bersifat imitasi murni tanpa presentasi apa-apa. *Pastiche* meniru karya-karya masa lalu dalam rangka mengangkat dan mengapresiasi karya tersebut. Perbedaan antara karya *pastiche* dan karya yang ditiru justru pada persamaan karya tersebut (Piliang, 2003 :187— 190).

Komposisi musik Ardawalika adalah komposisi musik percampuran barat dengan jenis musik jazz dan tradisional Bali. Komposisi musik ini mengambil idiom tradisi jazz dan gamelan Bali dengan tujuan penghormatan kedua jenis musik yang berbeda, yaitu jazz dan gamelan Bali, yang sesuai dengan pengertian *pastiche*.

Ardawalika mengandung unsur musik tradisi Bali, seperti interlocking atau kotekan Bali, contrabass memainkan gong, dan drum memainkan permainan perkusi Bali (bebatelan). Komposisi musik Ardawalika memainkan tradisional rhythm jazz, yaitu swing ryhtem yang dimainkan oleh

drum dan contra bass, improvisasi bebas dalam permainan drum dan gender wayang, serta adanya melodi-melodi jazz dalam improvisasi yang dimainkan oleh pemain musik soprano saxophone.

Postmodern dalam perspektif filosofis-sosiologis, salah satunya adalah Jaques Derrida yang dikenal luas dengan konsep dekonstruksi. Dekonstruksi dalam tradisi filsafat terutama gagasan Derrida berkeyakinan manusia hakikatnya berpikir melalui ‘jejak’ tanda dengan penafsiran subjektivitasnya. Artinya, apapun yang dipikirkannya tidak terlepas dari ‘jejak-jejak’ masa lalu. Untuk mengamatinya, pengamat diberi peran menafsirkan dan merekonstruksinya secara bebas (Sachari, 2002:171). Dalam hal ini pencipta melakukan pendekatan dekonstruksi pada Drumset .

Drum set dalam komposisi musik Ardawalika mencampurkan drum set standart, seperti snare, bass drum, hi-hat dan cymball dengan perkusi alat musik Bali yaitu kendang, ceng-ceng, genta, klenang dan kenong. Penata mencampurkan perkusi Bali dengan maksud untuk menambah rasa tradisional Bali dalam drum yang sangat mendukung musik Ardawalika, dalam memaknai peperangan raja Klungkung dan pasukan Belanda.

Pada drum set pencipta terdapat ciri-ciri estetika postmodern dengan pendekatan dekonstruksi pada drum set pencipta. Menurut Derrida, dekonstruksi bertujuan untuk membongkar oposisi biner, menolak adanya satu pusat sebagaimana dipahami oleh strukturalisme. Penolakan dilakukan dengan perbedaan sekaligus penundaan. Penolakan terhadap adanya satu pusat dilakukan dengan decentering, artinya struktur tanpa pusat dan tanpa hierarki. Dalam dekonstruksi tidak ada yang abadi. Semua berupa jejak (Ratna, 2005: 595).

Penata memainkan dan meletakkan instrumen perkusi Bali dengan cara yang berbeda dengan yang dilakukan pada umumnya. Letak ken-

dang diposisikan berdiri dengan membran yang paling kecil diletakkan pada posisi bawah, sedangkan posisi membran yang lebih besar diletakkan di atas. Cara memainkan dengan stick drum dan membunyikannya dengan tangan. Hal itu berbeda dengan posisi memainkan pada umumnya, yaitu meletakkannya sejajar dengan posisi bersila atau duduk. Apabila berjalan beriringan, dimainkan dengan menggunakan bantuan tali atau strap yang dikalungkan.

Ceng-ceng ricik pada umumnya dimainkan dengan memukul menggunakan dua buah ceng-ceng yang berdiameter enam inch, dalam hal ini pencipta memosisikan ceng-ceng ricik dekat dengan kendang. Selain itu, diletakkan dengan menggunakan stand snare drum dan cara memainkannya dengan memukul menggunakan stick drum.

Klenang dan kenong dimainkan pada umumnya dengan menggunakan panggul reong menggunakan tangan. Dalam hal ini penata menggunakan cara yang berbeda, yaitu dengan memakai bantuan kaki, menggunakan pedal drum yang telah dimodifikasi. Klenang diletakkan di sebelah kiri dari hi-hat pedal, sedangkan kenong diletakkan di belakang pedal bass drum.

PENUTUP

Simpulan

Komposisi musik dengan judul Ardawalika adalah sebuah komposisi musik yang terinspirasi dari kisah heroik Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe yang gugur dalam menghadapi pasukan Belanda pada 28 April 1908. Judul Ardawalika diambil dari nama keris kenegaraan Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe. Komposisi musik Ardawalika ini mengekspresikan jiwa kesatria, ketegangan, dan rasa marah Raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe dalam menghadapi pasukan Belanda. Di samping itu, juga kesedihan Ida

I Dewa Agung Djambe yang menghendaki “puputan” (perang sampai titik darah penghabisan) bersama satu keluarga beliau dan pengikut setia kerajaan Klungkung.

Komposisi musik Ardawalika adalah percampuran musik barat dengan genre jazz dan gamelan Bali. Konsep musik ini adalah minimalis pemain, yang terdiri atas empat orang pemain musik. Adapun instrumen yang mendukung dalam komposisi ini adalah drum, gender wayang Bali, contrabass dan soprano saxophone. Drum set dikombinasikan dengan alat musik perkusi Bali, Kendang, genta, ceng-ceng ricik, klenang, dan kenong. Pemain gender wayang akan memainkan suling pada akhir komposisi musik Ardawalika. Pementasan musik ini didukung oleh vokal yang menyanyikan pupuh puputan Klungkung, dan penari yang merespons musik Ardawalika.

Gedung Natya Mandala dipilih sebagai tempat pementasan komposisi musik Ardawalika, dengan background panggung raja Klungkung Ida I Dewa Agung Djambe beserta kerabat kerajaan.

Komposisi musik ini diciptakan melalui tiga proses penciptaan dengan menggunakan teori Alma M Hawkins, yaitu : tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan.

Komposisi musik ini dibagi menjadi tujuh bagian. Bagian I menggambarkan sejarah singkat puputan Klungkung. Bagian II menggambarkan suasana kerajaan Klungkung pada masa pemerintahan Ida I Dewa Agung Djambe menghadapi nafsu serakah pemerintah kolonial Belanda. Bagian ke III menggambarkan perundingan kerajaan Klungkung dan pemerintah kolonial Belanda, bagian IV menggambarkan keputusan Raja Klungkung untuk berperang “puputan” melawan pemerintah kolonial Belanda. Bagian V menggambarkan kegigihan perjuangan rakyat Klungkung. Bagian VI menggambarkan peperangan puputan

Klungkung. Bagian VII menggambarkan keheengan yaitu raja telah gugur dan pengikut setia melakukan serangan bunuh diri “puputan” yang tidak mau tunduk terhadap pemerintahan Belanda.

Saran

Komposisi musik Ardawalika ini masih bisa dikembangkan, misalnya dengan menambah instrumen tradisi Bali lainnya ataupun instrumen tradisi dari daerah lain. Pencipta lainnya juga dapat menciptakan dan mengembangkan karyanya dengan menggunakan tema-tema lain sebagai inspirasi.

Dengan banyaknya karya yang sudah dibuat oleh para seniman dan musisi untuk pelestarian budaya dan pengembangan potensi tanah air, diperlukan dukungan pemerintah, baik secara moral dan material, misalnya dengan mengadakan festival seni dan budaya secara berkelanjutan. Ada banyak sekali kesempatan untuk tampil di festival-festival musik dan seni di luar Bali. Akan tetapi, keterbatasan dana menyebabkan para seniman ataupun musisi tidak bisa berpartisipasi. Penata juga menyadari keberadaan Badan Listibya di setiap kabupaten untuk mendukung kreativitas para seniman dan musisi. Namun, diperlukan program dan pengemasan kegiatan yang lebih baik serta koordinasi dengan para seniman.

Konsistensi media lokal dan nasional untuk membuat program seni dan budaya sangat mendukung semangat para seniman untuk berkreasi. Media cetak menyediakan kolom untuk seni dan budaya, sedangkan media elektronik membuat program acara musik secara reguler. Namun, bagaimana agar rubrik dan program ini bisa menyentuh segala genre atau jenis musik dan menampilkan para seniman yang berbeda pada setiap program acara.

DAFTAR SUMBER

- Ardika, I Wayan, I Gde Parimartha, dan A.A Bagus Wirawan. *Sejarah Bali dari Prasejarah hingga Modern*. Denpasar: Udayana University Press, 2013.
- Banoë, Pono. *Kamus Musik*. Jakarta : PT Kanisius, 2003.
- Bawa, Putu Tiodore Adi. "Asta Wirat Bhumi." Tesis. ISI Denpasar, Denpasar, 2014.
- Berendt, Joachim E. *The Jazz book: from Ragtime to Fusion and Beyond*. New York: Lawrence hill books, 1981.
- Blumenthal, Bob. *An Introduction To The History and Legend Behind America's Music*. USA: Collins Publishers, 2007.
- Brown, Kalafya. "Gamelan Gender Wayang of Bali: Form and Style." Tesis. Wesleyan University: Connecticut, 2000.
- Budidharma, Pra. *Belajar Sendiri Mencipta Lagu*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- Burns, Roy. *Mau Jadi Drummer Professional, Ini Panduannya*. Terj. I.K.A .Mahardika. Jakarta: Gramedia, 2003.
- Christomy, T. dan Untung Yuwono. *Semiotika Budaya*. Jakarta: Pusat, 2004.
- Copland, Aaron. *Music and Imagination*. New York: Mentor, 1959.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Dibia, I Wayan. *Pengantar Karawitan Bali*. Denpasar: Asti, 1977/1978.
- . *Taksu dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi, 2012.
- Gold, Lisa. "The Gender Wayang Repertoire in Theater and Ritual: A Study of Balinese Musical Meaning." PhD diss, University of California, Berkeley, 1998.
- Guna, Sad Indra. *Kendang Bebarungan dalam Karawitan Bali*. Yogyakarta: Kalisius, 2010.
- Hastoko, Sapto. "Musik Pasar Malam Karya I Wayan Balawan, Kajian Proses Kreatif, Estetika, Makna." Tesis. ISI Denpasar, Denpasar, 2015.
- Hawkins, Alma M. *Bergerak Menurut Kata Hati Metode Baru dalam Mencipta Tari*. Terj. I Wayan Dibia. Jakarta, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2003.
- . *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Hadi, Y Sumandiyo Hadi. Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990.
- Jamalus. *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan, 1988.
- Kodijat, Latifah. *Istilah-Istilah Musik Cetakan ke 2*. Jakarta: Djambatan, 1986.
- Marizar, Eddy S. *Designing Kursi*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2005.
- McPhee, Colin. *Music In Bali*. London: Yale University, 1966.
- Mudjilah, Hanna Sri. "Teori Musik, Diktat Mata Kuliah Teori Musik Prodi Musik" Yogyakarta: FBS UNY, 2004.
- Nardy, Hasyim. *Persatuan Dua Budaya*. Jakarta: Permana Offset, 2012.
- Piliang, Amir Yasraf. *Hiprsemiotik, Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasturn, 2003.
- Purwadi dan Eko Priyo Purnomo. *Kamus Bahasa Sanskerta*. Yogyakarta: 2008. budayajawa.com.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Sastra dan Cultural Studies, Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- . *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Sachari, Agus. *Estetika Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB, 2002.
- Sedyawati, Edy. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan, 1992.
- Sentosa, Agus Teja. "Tesis Musik Kontemporer Mualas Mangke." Tesis. ISI Denpasar, Denpasar, 2013.
- Sijaya, Abdullah. "Diktat Seni Musik." Ujung

Pandang : Stensilan Pelajaran Seni Musik, 1984.

profil/13/Sejarah-Klungkung

Sinti, I Wayan. *Gambang Cikal Bakal Kerawitan Bali*. Denpasar: TSP Books, 2011.

Soeharto. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana, 1990.

Soekanto, Sastrodarsono. *Tuntunan Nabuh Gamelan Tataran Karawitan*. Surakarta: Jajasan Lektur, 1960.

Sugiartha, I Gede Arya. *Bentuk dan Konsep Estetik Musik Tradisional Bali*. Denpasar: ISI Denpasar, 2015.

—————. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: ISI Denpasar, 2012.

Sukerta, Pande Made. *Tetabuhan Bali I*. Solo: ISI Press Solo, 2010.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Yayasan Kaninsius, 2002.

Suweca, I Wayan. *Estetika Karawitan*, Buku Ajar untuk Mahasiswa ISI Denpasar. Denpasar: FSP ISI Denpasar, 2009.

Syafiq, Muhammad. *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta: Adicita Karya, 2003.

Syukur, Syukur. *Peta Kompetensi Guru Seni (Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2005.

Szwed, John F. *Memahami dan Menikmati Jazz*. Terj. Tubagus Heckman. Jakarta: Gramedia, 2013.

Tenzer, Michael. *Balinese Music*. Singapore: Periplus Editions, 1991.

The Liang Gie. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996.

Theodor dan Hanns Eisler. *Composing For The Films*. New York: Oxford University Press, 1947.

Widagdo. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Penerbit ITB, 2000.

Tulisan Online
Sejarah Puputan Klungkung. Pemerintah Kabupaten Klungkung. 23 Maret 2016
<http://www.klungkungkab.go.id/index.php/>

TARI SEKAR JEPUN MASKOT KABUPATEN BADUNG KAJIAN BENTUK, ESTETIKA, DAN MAKNA

Made Ratnawati

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar Bali
email ratnawati.kadek@gmail.com

Abstrak

Tari maskot Kabupaten Badung bernama tari Sekar Jepun. Garapan tari ini merupakan gagasan dari Himpunan Seniman Kabupaten Badung yang sepenuhnya didukung oleh Bupati Badung, A.A. Gede Agung pada periode jabatan 2005--2015. Proses penciptaan tari Sekar Jepun berdasarkan interpretasi estetis dari ikon Kabupaten Badung yakni bunga Jepun. Penata tarinya Ida Ayu Wimba Ruspawati, S.S.T., M.Sn., dan penata iringan I Wayan Widia, S.S.Kar. Tari Sekar Jepun pertama kali dipentaskan pada 8 Agustus 2008 dalam rangka peresmian gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi wawasan, ikut berpartisipasi dalam mempertahankan, melestarikan dan mendokumentasikan seni tari Bali yang indah dan unik. Judul dalam penelitian ini adalah Tari Sekar Jepun Maskot Kabupaten Badung: Kajian Bentuk, Estetika dan Makna.

Ada tiga permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu (1) bentuk tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung, (2) estetika tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung, dan (3) makna yang terkandung dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam tentang Bentuk, Estetika, dan Makna tari Sekar Jepun Maskot Kabupaten Badung. Teori yang digunakan dalam membedah ketiga rumusan masalah pada penelitian ini adalah teori bentuk, teori estetika, dan teori semiotika.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif ditinjau dari kajian seni pertunjukan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dokumen, dan studi kepustakaan. Data-data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif. Selanjutnya teknik penyajian analisis data menggabungkan analisis formal dan informal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen-elemen yang membentuk tari Sekar Jepun Maskot Kabupaten Badung terdiri atas sinopsis, tema, gerak tari, tata rias dan busana, musik iringan, tempat pentas, pelaku, dan struktur pertunjukan. Estetika tari Sekar Jepun dapat dilihat dari wujud, bobot, dan penampilan. Kemudian makna yang terkandung dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung, yaitu makna religius, makna pendidikan, makna kreativitas, makna persatuan, dan makna Pelestarian Lingkungan.

Kata kunci : *tari Sekar Jepun, bentuk, estetika dan makna.*

Pendahuluan

Materi dan Metode

Materi : Subjek pembahasan adalah Tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung dengan objek kajian bentuk, estetika, dan makna.

Metode : Kepustakaan

Hasil dan Pembahasan

Tari Sekar Jepun

Tari Sekar Jepun adalah tarian yang menggambarkan tentang bunga Jepun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993: 602) Sekardiartikan bunga dan Jepun adalah kamboja, yaitu nama salah satu jenis bunga. Dalam Kamus Ideal Bahasa Bali (2012:74), bunga kamboja adalah sama den-

gan bunga Jepun. Jenis bunga dan warna Jepun beraneka ragam, warna-warni pada bunga Jepun tercermin dalam warna-warna pada tata rias dan busana yang dipakai dalam tari Sekar Jepun. Sedangkan jenis bunga Jepun yang menjadi ide dasar dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung adalah Jepun Bali yakni bunga Jepun yang dapat difungsikan sebagai sarana upacara dan persembahyangan (wawancara bersama Ida Ayu Wimba Ruspawati, 10 Maret 2016).

Tari Sekar Jepun merupakan sebuah karya tari yang mengandung makna sebagai identitas sebuah daerah yaitu Kabupaten Badung. Tari Sekar Jepun adalah tari pembuka pada acara-acara formal. Tari Sekar Jepun merupakan tari kreasi baru yang ditarikan oleh lima orang penari putri dengan menggunakan kostum tari yang sama antara penari satu dan penari lainnya (wawancara dengan Ida Ayu Wimba 10 Maret 2016). Secara filosofi, tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung merupakan representasi estetik ikon Kabupaten Badung, yaitu bunga jepun.

Tari Sekar Jepun di ciptakan pada 8 Agustus 2008 oleh Ida Ayu Wimba Ruspawati, S.S.T., M.Sn sebagai penata gerak dan busana, serta I Wayan Widia, S.SKar sebagai penata iringan. Ide terciptanya tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung adalah atas prakarsa dari Himpunan Seniman Kabupaten Badung (HSKB) yang diketuai oleh I Nyoman Catra dan didukung sepenuhnya oleh A.A Gede Agung Bupati Badung periode 2005-2015 (wawancara dengan Catra 10 April 2016). Peneliti memandang, tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung, mengandung makna dan keindahan serta merupakan penggambaran pemerintahan Badung yang memiliki religius, bersatu, kokoh, penuh inspirasi dan motivasi serta memiliki semangat dalam bekerja.

Bentuk Pertunjukan Tari Sekar Jepun

Struktur pertunjukan tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung mengacu pada konsep tari Bali yakni tri angga yang terdiri atas tiga bagian, meliputi pepeson (kepala), pengawak (badan), pengecet dan pekaad (kaki), (wawancara dengan Ida Ayu Wimba, 10 Mei 2016). Gambar 5.9 berikut menunjukkan bagian *Pepeson* tahap pertama.



Gambar 5.9 Bagian Pepeson tahap pertama
Foto oleh : Ratnawati (2016)

Pepeson adalah bagian paling awal yang menggambarkan pohon Jepun dan cabang-cabangnya yang kokoh dengan suasana yang agung. Pada pepeson ini, diawali dengan dua penari melakukan gerakan berjalan ke depan menuju stage (panggung) bagian tengah (*center*), dengan sikap tangan kiri mapah biu, mentang memegang sampur dan tangan kanan *spat pale* (setinggi bahu penari) gerak-gerak tersebut menggambarkan kekokohan dan keagungan pohon Jepun. Kemudian pada bagian *pepeson* tahap kedua tampak seperti pada gambar 5.10 berikut.



Gambar 5.10 Bagian Pepeson tahap kedua
Dok. Ratnawati (2016)

Pepeson bagian kedua. Pada gambar 5.10 *pepeson* kedua ditandai dengan munculnya 3 orang penari Sekar Jepun dengan melakukan gerakan yang sama seperti 2 orang penari sebelumnya yakni berjalan ke depan menuju *stage*(panggung) bagian tengah (*center*), dengan sikap tangan kiri mapah biu, mentang memegang sampur dan tangan kanan spat pale(setinggi bahu penari). Sedangkan 2 orang penari pertama melakukan gerakan ngelung, piles, agem kiri dan kanan, anggut dan berputar bergerak kearah kanan dan kiri menuju ke belakang lalu kembali menghadap kedepan. Pada bagian *pengawak* (badan) adalah bagian pokok dari tari Sekar Jepun. Bagian ini menggambarkan pertumbuhan pohon Jepun secara keseluruhan, mulai berdaun, berbunga dari bunga kuncup, mekar dan berseri lalu berguguran. Gambar 5.11 adalah salah satu gerak pada bagian *pengawak* dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung.



Gambar 5.11 Bagian *pengawak*
Foto oleh : Ratnawati (2016)

Pertumbuhan pohon Jepun dari mulai berbunga hingga berguguran disimbolkan dengan gerak-gerak penari yaitu gerak *ngegolyak* yakni penggambaran tumbuhnya Jepun, nabnab gelung (menyentuh gelungan) menggambarkan Sekar Jepun sedang mekar, dan gerak mentang laras duduk (seperti pada gambar 5.11) menggambarkan Sekar Jepun yang telah berguguran namun tetap cantik dan segar. Selanjutnya gerak *ngigelang*

sampur (menarikan sampur/ *oncer* pada gambar 5.12)



Gambar 5.12 Bagian *pengawak*
Foto oleh : Ratnawati (2016)

Pada bagian *pengawak* seperti salah satu contoh gerak pada gambar 5.12 tersebut belum menunjukkan adanya gejala. Dengan demikian, gerak-gerak yang disajikan pada bagian ini bersifat lembut dan pelan digambarkan dengan suasana tenang. Bagian *pengecet* (kaki) merupakan bagian ketiga atau bagian akhir dari struktur pertunjukan tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung. Pada bagian ini merupakan penggambaran Jepun yang sedang berbunga secara serentak dan sedang bermekaran diterpa hujan, angin, matahari, tetapi tetap kokoh, tegar, mekar dan berseri. Salah satu bentuk gerak pada bagian *pengecet* terlihat pada gambar 5.13 berikut.



Gambar 5.13 Bagian *pengecet*
Foto oleh : Ratnawati (2016)

Pada bagian *pengecet* seperti tampak pada gambar 5.13, digambarkan suasana yang riang melalui gerak-gerak penari yang lincah dengan ira-

ma gerak yang cepat. Akhirnya, tarian ini ditutup dengan bagian pekaad, seperti salah satu contoh gerak pada gambar 5.14 di bawah ini.



Gambar 5.14 Bagian pekaad
Foto oleh :Ratnawati (2016)

Kelima penari dianalogikan sebagai pohon Jepun yang kokoh dan indah dengan gerak yang meniru bunga Jepun yang kuncup lalu mekar seperti tampak pada gambar 5.14. Selanjutnya pada bagian penutup dalam tari Sekar Jepun ini adalah *ending on stage* (berakhir pose di atas panggung). Gambar 5.15 berikut menunjukkan bagian *ending*.



Gambar 5.15 Bagian Ending
Foto oleh :Ratnawati (2016)

Gerak tangan dan pose penari pada gambar 5.15 memberikan gambaran pohon Jepun yang kokoh, kuat, bersatu, dan indah.

Estetika Tari Sekar Jepun Maskot Kabupaten Badung

Estetika adalah suatu ilmu yang mem-

pelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua yang disebut dengan keindahan. Secara ringkas hal-hal yang indah dapat digolongkan menjadi dua yaitu keindahan alami yang tidak dibuat oleh manusia dan keindahan yang dibuat oleh manusia yang secara umum disebut sebagai produk kesenian. Djelantik (1999: 3) menyatakan bahwa, pada umumnya apa yang disebut indah di dalam jiwa adalah yang dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman dan bahagia, dan perasaan tersebut sangat kuat, merasa terpaku, terharu, terpesona serta menimbulkan keinginan untuk mengalami kembali perasaan itu, walaupun sudah dinikmati berkali-kali.

Estetika tari Sekar Jepun dapat dilihat mulai bagian pepeson, yakni diawali oleh keluarnya dua orang penari memasuki panggung pementasan dengan sikap tangan kiri penari memegang sampur, tangan kanan sikap mapah biu, pandangan lurus ke depan dengan ekspresi tersenyum. Gerak tari tersebut semakin indah dan harmonis setelah diiringi gamelan reong yang memiliki tempo sedang dan sesuai dengan gerak langkah penari. Selanjutnya pada bagian pengawak penari melakukan gerak agem mapah biu, milpil, ngeseh, metimpuh, gerakan mata, gerakan serempak, dan gerakan saling berbeda. Gerak-gerak pada bagian pengawak menggambarkan suasana tenang ketika Jepun sedang berbunga. Kemudian pada bagian akhir, muncul gerak-gerak yang bertempo cepat, dinamis, posisi penari berpindah-pindah, gerak saling berbeda, gerak serempak, dan saling bergantian. Gerak-gerak tari menjadi lebih ekspresif dengan adanya tempo dan dinamika musik pengiring tari. Ketiga rangkaian yang tersusun yaitu pepeson, pengawak dan bagian akhir pada tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung merupakan sebuah keharmonisan dan keselarasan. Ba-

gian-bagian itu tidak ada yang saling bertentangan, semua bagian harmonis dan selaras, yakni antara gerak tari, musik iringan dan kostumnya. Menurut Ida Ayu Wimba Ruspawati, bahwa "Harmonis dan selaras dapat dirasakan pada bagian pepeson, pengawak, pengecet dan pekaad dalam tari Sekar Jepun melalui gerak-gerak serempak, milpil, ngeseh dan metimpuh" (wawancara, 10 Mei 2016).

Harmoni memperkuat rasa keutuhan karena dapat memberi rasa tenang dan nyaman. Djelantik (1990: 36) mengatakan bahwa salah satu unsur yang dapat menimbulkan rasa indah pada seorang penikmat atau pengamat karya seni adalah adanya harmonisasi atau keselarasan.

Makna Tari Sekar Jepun Maskot Kabupaten Badung.

Makna merupakan arti yang terkandung dalam suatu objek. Makna yang terkandung pada tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung dibedah dengan teori semiotika Saussure (lewat Piliang, 2006:56) yang mengatakan bahwa tanda terdiri atas dua komponen, yakni penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda dilihat sebagai bentuk /wujud (fisik), sedangkan petanda adalah yang terungkap melalui konsep dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung terdapat penanda atau bentuk dan petanda atau konsep. Dengan demikian, penanda dan petanda pada tari Sekar Jepun merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung merupakan sebuah bentuk karya seni yang menjadi simbol masyarakat Badung dan mengandung nilai-nilai di dalamnya. Adapun makna dan nilai yang terkandung dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung adalah makna religius, makna pendidikan, makna kreativitas, makna persatuan, dan makna pelestarian lingkungan.

Makna Religius

Dalam kehidupan masyarakat di Bali, antara agama dan kesenian tidak dapat dipisahkan. Demikian pula tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung. Walaupun bersifat hiburan, sejak awal penciptaan hingga setiap pementasan tari ini tidak pernah lepas dari unsur-unsur upacara keagamaan. Artinya upaya mengawali proses penciptaan tari, penata tari telah mencari hari baik untuk memulai, lalu mempersembahkan banten untuk mepekeling. Dalam pementasan tari Sekar Jepun di Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung diawali dengan mempersembahkan pejati dan canang sari di Pura Lingga Buana. Selain itu juga disertai pemuspan (persembahyangan) para penari dan penabuh serta para pendukung lainnya dengan maksud memohon keselamatan dan kelancaran pementasan. Setelah itu memohon tirta (air suci) yang diberikan kepada para penari, penabuh, para gerong dan pendukung lainnya untuk kesuksesan.

Berdasarkan musik iringan tarinya, nilai kereligiusan tari Sekar Jepun dapat dirasakan melalui vokal yang dilantunkan oleh para gerong. I Wayan Widia penata iringan tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung mengatakan sebagai berikut. Dalam syair vokal yang dinyanyikan para gerong mengandung pesan kepada masyarakat penikmat tari Sekar Jepun atau penontonnya, untuk selalu ingat melakukan sembah bakti kepada Sang Pencipta yakni Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Makna Pendidikan

Makna Pendidikan dalam tari Sekar Jepun, diantaranya adalah nilai religius, dapat ditanamkan kepada peserta didik melalui pembelajaran vokal pada iringan tari Sekar Jepun. Kemudian nilai disiplin dan kerja keras, melalui penguasaan gerak tari, iringan tari dan ekspresi tari. Nilai kreatif peserta didik, melalui upaya individu untuk menca-

pai hasil menari yang maksimal. Berikutnya nilai tanggung jawab, demokratis, peduli sosial, bersahabat dan komunikatif melalui pembagian kelompok-kelompok kecil pada pembelajaran tari Sekar Jepun. Nilai cinta tanah air, peduli lingkungan melalui pemahaman tentang ide/gagasan atau konsep tari Sekar Jepun (wawancara dengan Ida Ayu Wimba, 18 Mei 2016).

Makna pendidikan tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung dapat dirasakan melalui proses pembelajaran tari. Dikatakan demikian karena dalam proses pembelajaran tari tersebut dapat ditumbuhkan dan ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa kepada pelaku tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung.

Makna Kreativitas

Dalam wawancara bersama penata tari Ida Ayu Wimba Ruspawati, dikatakan sebagai berikut “Penugasan oleh Bupati Badung untuk menggarap tari maskot merupakan sebuah prestasi atau nilai lebih bagi saya karena hasil karya tari yang digarap akan menjadi simbol atau identitas masyarakat Badung. Tarian yang digarap juga akan menjadi sebuah sajian rutin dalam acara formal maupun informal di Kabupaten Badung serta tidak menutup kemungkinan akan dipentaskan diberbagai tempat di luar Kabupaten Badung. Dengan pertimbangan tersebut, maka selaku seniman, saya ingin mempersembahkan sebuah garapan tari yang penuh inovatif dan kreatif sehingga dalam proses garapnya semua dipikirkan dan dipertimbangkan semaksimal mungkin baik dari gerak, kostum, dan musik iringannya agar dapat memberi hasil yang maksimal “ (wawancara, 18 Mei 2016).

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat sebuah karya baru merupakan sebuah kreativitas yang memerlukan pemahaman terhadap tari yang akan diciptakan se-

hingga antara konsep dan bentuknya menunjukkan sebuah kesatuan yang indah dan harmonis. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penggarapan tari Sekar Jepun merupakan sebuah garapan baru hasil kreativitas penggarapnya.

Makna Persatuan

Menurut Widia penata iringan tari Sekar Jepun yang ditemui saat istirahat latihan iringan tari Sekar Jepun di jaba tengah Pura Dalem Sembung, bahwa “Kelompok seni di daerah satu dengan daerah lain di Badung berbaur terutama untuk tari dan tabuh Sekar Jepun, kita berlatih bersama dan bersatu seperti contoh sekarang, saya melatih tabuh tari Sekar Jepun daerah Sembung saya dari Penarungan dan di Sembung penabuhnya adalah perwakilan tiap Banjar yang ada di Sembung Mengwi. Kemudian saya juga melatih di Petang, Kuta Utara, Kuta Selatan. Adalagi, jika tari Sekar Jepun diperlukan untuk event Kabupaten penari dan penabuhnya beraneka ragam artinya tidak hanya dari satu daerah saja, melainkan gabungan orang-orang seni yang ada di Badung” (wawancara 23 Juni 2016).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa makna persatuan dalam tari Sekar Jepun adalah dapat mewujudkan persatuan dan kerjasama yang baik antara orang-orang didalamnya.

Makna Pelestarian Lingkungan

Menurut penata tari Ida Ayu Wimba Ruspawati, bahwa “Lingkungan akan lestari jika masyarakatnya secara ekonomi juga lestari. Tari Sekar Jepun telah ikut berperan dalam pelestarian tersebut. Melalui eksistensi pementasan tari Sekar Jepun mampu menggerakkan ekonomi masyarakat sesuai konteksnya seperti adanya pengadaan kostum tari Sekar Jepun, pengadaan alat-alat dan bahan rias tari Sekar Jepun, adanya pengadaan alat-alat gamelan

tari Sekar Jepun, serta kebutuhan penting lainnya dalam tari Sekar Jepun. Kemudian, tari Sekar Jepun juga menjadi salah satu sajian pertunjukan dalam bidang pariwisata" (wawancara, 18 Mei 2016).

Melalui pernyataan tersebut, tampak bahwa tari Sekar Jepun mengandung makna pelestarian lingkungan termasuk dalam pelestarian bidang ekonomi sesuai filosofis Jepun yang kelima dalam putusan lokakarya yakni Jepun memiliki nilai ekonomis.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung, dapat ditarik simpulan sebagai berikut: Bentuk tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung merupakan bentuk tari kreasi yang diciptakan berdasarkan interpretasi estetis dari ikon Kabupaten Badung. Tari Sekar Jepun bertema keagungan yang bersumber pada alam lingkungan, yakni pohon Jepun yang digarap dengan struktur pertunjukan yang mengacu pada pola garap seni tari Bali pada umumnya, yakni pepeson (kepala), pengawak (badan), pengecet dan pekaad (kaki). Adapun elemen-elemen pembentuknya adalah sinopsis, tema, gerak tari, tata rias dan kostum, tempat pementasan, musik iringan, penari, dan struktur pertunjukan.

Estetika merupakan nilai keindahan dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung terlihat pada tiga aspek, yakni wujud, bobot, dan penampilan. Selanjutnya makna yang mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dalam tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Badung, terlihat pada lima makna, yakni makna religius, makna pendidikan, makna kreativitas, makna persatuan, dan makna pelestarian lingkungan.

Saran

Tari Sekar Jepun maskot Kabupaten Ba-

dung merupakan tari kreasi yang digarap berdasarkan tema lingkungan, yakni pohon Jepun yang mengandung keindahan dan memiliki bentuk yang bermakna. Berdasarkan bentuk karya tari yang bermakna, maka ke depan diharapkan para koreografer agar lebih banyak berkarya tari yang memiliki bentuk bermakna tidak hanya mementingkan keindahan semata.

Pemerintah dan instansi terkait disarankan agar segera mengupayakan legalitas mengenai keberadaan tari maskot Kabupaten Badung sebagai upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan seni daerah setempat. Selanjutnya disarankan agar lebih banyak memfasilitasi dan memotivasi karya seni, baik seni klasik maupun seni kreasi. Hal tersebut dapat menggali, membina, dan mengembangkan seni budaya Bali agar eksistensinya tetap terjaga dan mampu bersaing mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR SUMBER

- Artadi, I Ketut. *Kebudayaan Spiritualitas, Nilai, Makna, dan Martabat Kebudayaan*, Denpasar : Pustaka Bali Post, 2011.
- Arthur, Asa Berger. *Pengantar Semiotika Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta : Tiara Wacana, 2010.
- Bandem, I Made. *Etnologi Tari*. Denpasar : Pustaka Budaya, 1996.
- Bandem, I Made. *Teater Daerah*. Denpasar : Kanisius, 1996.
- Bungin, B. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group, 2007.
- Chulsum, Umi dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya : Kashiko, 2006.
- Hariyanti, Kadek Dewi. "Tari Rejang Legong di Pura Puseh Desa Pakraman Selumbung Kabupaten Karangasem Kajian Bentuk, Estetika, dan Makna". Denpasar : Tesis ISI

- Pascasarjana, 2015. *Perangkat Daerah Kabupaten Badung: Perda Kab. Badung NO. 7, 2008*
- Dibia, I Wayan. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar : Buku Arti, 2012. Poerwadarmita, WJS. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 2002.
- Djayus, Nyoman. *Teori Tari*. Denpasar : CV Sumber Mas Bali, 1980. Putra, I Nyoman Miarta. *Mitos- Mitos Tanaman Upakara*. Denpasar : Pustaka Manik Geni, 2009.
- Djelantik, A.A.M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika, Estetika Instrumental*. Denpasar : STSI, 1990. Ratnasari, Juwita. *Galeri Tanaman Bunga Hias*. Yogyakarta : Bentang Offset, 2007.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Media Abadi, 2004. Ratna, I Nyoman Kutha. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007.
- Ekaliani, Ni Wayan. "Tari Kebesaran Bali Dwipa Jaya Sebuah Kajian Seni Pertunjukan". Denpasar : Tesis ISI PascaSarjana, 2015. Rochaedi, Ayat dkk. *Metode Penelitian Seni Budaya*. Jakarta : Dinas Kebudayaan Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta, 1994.
- Fauzi, D. Harry dkk. *Seni Budaya SMA/SMK*. Bandung : Yrama Widya, 2014. Sachari, Agus. *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*. Bandung : ITB, 2002.
- Hanna, J Udith Lynne. *Tari dan Ilmu Sosial Sebuah Titian Eskalasivisi*. Yogyakarta : Terj. Ben Suharto, Agalilo, 1985. Sachari, Agus. *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi Seni dan Sejarah*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Harymawan, R.M.A. *Drama Turgi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1993. Sanderson, Stephen K. *Sosiologi Makro Sebuah Pendekatan terhadap Realitas Sosial*. Terj. Farid Wajidi dan Mekno. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1993.
- Kussudiardja, Bagong. *Dari Klasik hingga Kontemporer*. Yogyakarta : Bentang Offset, 1992. Sangadji, Etta Mamang. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Andi, 2010.
- Nasir. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia, 1998. Sedyawati, Edi. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan, 1981.
- Nasution, S. *Buku Pedoman Membuat Tesis, Skripsi, Disertasi dan Makalah*. Jakarta : Bumi Aksara, 1999. Setiawati, Tia Rahmida dkk. *Tari-Tarian dan Masyarakat Indonesia*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.
- Patilima, Hamid. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2004. Setyawati, Ni Kompyang. *Tari Rudat di Kampung Punia Kota Mataram Sebuah Seni Akulturasi*. Denpasar : ISI, 2013.
- Astuti, I Gusti Ayu. *Pendokumentasian Gerak-Gerak Tari Bali*. Bali : Kantor Dokumentasi Negara, 2000. Soedarsono, R.M. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta : Balai Pustaka, 1992.
- Agung, A.A Gede. *Peraturan Daerah Kabupaten Badung Tentang Organisasi dan Tata Kerja*

KOMPONEN OTOMOTIF SEBAGAI INSPIRASI DALAM MENCIPTAKAN BENTUK BODY GITAR ELEKTRIK

N. SURADMAN

PROGRAM PASCASARJANA
PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI (S2)
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
Email : suradmann@gmail.com

ABSTRAK

Sebagai sebuah kategori historis, modernitas mengacu pada periode yang ditandai dengan mempertanyakan tradisi, kesetaraan formal, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, perubahan dari feodalisme (atau agrarianisme) menuju kapitalisme, industrialisasi, dan urbanisasi. Menurut beberapa pemikir, ada lebih dari satu kemungkinan jawaban yang bisa memberikan penjelasan tentang makna modernitas. Secara kultural, era modern dikarakterkan secara sosial dengan munculnya industrialisasi dan pengelompokan tenaga kerja (*division of labour*). Modernisasi berdampak pada perkembangan industri yang pesat serta perubahan bentuk sosial masyarakat dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri. Perubahan bentuk sosial ini membawa konsekuensi-konsekuensi yang belum pernah terpikirkan sebelumnya, di antaranya adalah kemudahan-kemudahan akibat kemajuan teknologi yang pada gilirannya mengakibatkan pergeseran budaya yang melahirkan kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial inilah salah satu yang menjadi dampak negatif modernisasi. Selain itu, masyarakat semakin merasa dimudahkan dengan kemajuan teknologi sehingga mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain. Padahal, manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Zaman modern ini mengarahkan kehidupan masyarakat ke arah yang lebih ‘instant’ dengan menggunakan teknologi sebagai fondasi dalam kehidupannya. Proses penciptaan ini, menghasilkan karya tiga dimensi yang memperhatikan unsur keindahan, tetapi tidak meninggalkan unsur fungsi yang dimiliki oleh sebuah gitar. Banyak objek keseharian yang dapat menginspirasi seniman dalam membuat karya kriya. Salah satu dari sekian banyak objek keseharian tersebut adalah gitar, alat musik yang umum di kalangan masyarakat, dan memiliki tiga syarat untuk bisa digolongkan sebagai sebuah seni kriya, yaitu (1) dibuat dengan tangan dengan kekriyaan tinggi, (2) umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual indah, dan (3) sering kali merupakan barang guna. Secara pemaknaan diharapkan karya ini mampu menggugah kesadaran masyarakat bahwa modernitas dan kemajuan teknologi merupakan sebuah sarana kemajuan sehingga manusia tidak diperbudak oleh teknologi, tetapi mampu memanfaatkan kemajuan tersebut demi kehidupan yang lebih baik.

Kata Kunci: *modernitas, teknologi, dan kriya seni gitar*

I. PENDAHULUAN

Karya seni lahir dari seniman yang kreatif, dalam arti seniman selalu berusaha meningkatkan sensibilitas dan persepsi terhadap dinamika kehidupan masyarakat. Pola pikir seorang seniman dapat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar. Sebaliknya, pola pikir seorang seniman sangat memungkinkan untuk memengaruhi lingkungan di sekitarnya. Hal ini disebabkan oleh adanya kebu-

tuhan akan keindahan sebagai pemenuhan batin manusia. Pada dasarnya penciptaan karya seni atau desain diharapkan memiliki nilai guna (*use value*) atau masyarakat diharapkan akan dapat merasakan manfaat terciptanya karya seni bagi masyarakat. Seniman yang kreatif dapat merangsang selera estetis masyarakat yang lebih dalam. Artinya, karya seni bisa merangsang pengalaman estetis seseorang karena telah menikmati sesuatu yang terkandung

di dalam karya seni yang bukan mengarah kepada kedangkalan seni. Hal tersebut menuntut kreativitas seniman dalam proses cipta seni, yang secara teoretis membutuhkan pemikiran yang matang dan pengalaman estetis.

Pengalaman estetis merupakan suatu pengalaman utuh yang melibatkan perasaan, pikiran, pengindraan, dan berbagai intuisi manusia. Jadi, penciptaan suatu karya seni tidak berangkat dari kekosongan, tetapi menjadi suatu kebutuhan proses penciptaan yang berlangsung setelah adanya pengaruh dari objek dan pengendapan, baik secara rasional (pikiran) maupun emosional (Bastomi, 2003:10).

Perenungan dan pengamatan terhadap pengalaman estetis membangkitkan spirit pengembangan jiwa. Salah satu di antaranya adalah mengapresiasi fenomena modernisasi. Perwujudan dalam bentuk simbol modernitas ini dengan mengambil bentuk-bentuk komponen otomotif untuk dapat menampilkan suatu kreasi bentuk. Melalui kreasi bentuk, dengan merangkai bentuk komponen otomotif sebagai simbol dalam merefleksikan fenomena modernisasi. Adapun fenomena modernisasi sebagai sebuah kategori historis, mengacu pada periode yang ditandai dengan mempertanyakan tradisi, kesetaraan formal, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, perubahan dari feodalisme (atau agrarianisme) menuju kapitalisme, industrialisasi, dan urbanisasi. Menurut beberapa pemikir, ada lebih dari satu kemungkinan jawaban yang dapat memberikan penjelasan tentang makna modernitas. Secara kultural, era modern dikarakterkan secara sosial dengan munculnya industrialisasi dan pengelompokan tenaga kerja (*division of labour*).

Modernisasi berdampak pada perkembangan industri yang pesat dan perubahan bentuk sosial masyarakat dari masyarakat agraris menjadi

masyarakat industri. Perubahan bentuk sosial ini membawa akibat yang belum pernah terpikirkan sebelumnya, di antaranya kemudahan-kemudahan dari kemajuan teknologi yang pada gilirannya mengakibatkan pergeseran budaya yang melahirkan kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial inilah merupakan salah satu dampak negatif modernisasi. Salah satu contoh adalah dengan adanya modernisasi, gaya hidup kebarat-baratan lebih banyak diterapkan oleh kebanyakan orang. Buktinya budaya asli mulai tergeser sehingga anak-anak muda tidak lagi menghormati hasil kebudayaannya sendiri. Selain itu, masyarakat semakin merasa dimudahkan dengan kemajuan teknologi sehingga merasa tidak lagi membutuhkan orang lain. Padahal, manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Dengan kata lain, zaman modern ini mengarahkan kehidupan masyarakat ke arah yang lebih ‘instan’.

Perubahan pola hidup tersebut terjadi karena manusia tidak pernah puas atas apa yang dimilikinya. Masyarakat yang dulunya bergerak secara komunal kini lebih memilih bergerak secara individual dan cenderung bersifat konsumtif. Dalam artian, manusia ingin selalu mengikuti perkembangan zaman seiring dengan banyaknya produk-produk industri yang lahir, seperti barang maupun makanan. Adapun pengamatan terhadap produk industri dalam lingkungan pencipta yaitu, yang selalu mendominasi setiap aktivitas masyarakat adalah kendaraan (industri otomotif). Artinya, otomotif merupakan suatu hal yang sangat berkuasa pada zaman modernisasi ini. Ditinjau dari sisi positif, otomotif sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, misalnya kendaraan yang dapat mengantar manusia dengan cepat sampai ke tempat tujuan. Namun dari sisi negatif, pemanfaatan otomotif atau kendaraan terlalu berlebihan/berlimpah dan merupakan salah satu penyebab polusi tertinggi yang menjadi awal pen-

deritaan bagi kehidupan.

Menyikapi fenomena tersebut pencipta merujuk pada pendapat Marianto (2001:205) tentang surealisme dalam gerakan dadaisme. Suatu aksi yang menolak rasionalisme, empirisme, dan estetika yang muncul dari aturan sosial, budaya, dan politik, pada masa itu atau merepresentasikan suatu hal yang bertujuan menggantikan sesuatu yang logis dengan hal yang tidak logis. Seni surealisme memiliki keyakinan bahwa bebas dari aturan dan pikiran cenderung lebih imajinatif dalam ide-ide yang dihasilkan. Sebagai contoh aksi yang menyusupkan ketiba-tibaan seperti menyerak-nyerakkan kata-kata dalam kalimat untuk merusak makna naratif.

Pendapat di atas sangat menginspirasi pencipta dalam pengolahan bentuk yang surealistik. Dalam visualisasi karya menggunakan bentuk komponen otomotif, karena inti dari kendaraan adalah komponen/onderdilnya. Keselarasan antara gerak sebuah kendaraan bergantung pada onderdil kendaraan tersebut. Adapun maksud penggunaan bentuk komponen otomotif tersebut sebagai sarana untuk mengkritisi kehidupan sekarang yang menggunakan teknologi sebagai fondasi dalam kehidupannya. Jika dipadu-padankan dengan gerakan modernisasi, maka teknologi merupakan komponen dari modernisasi. Kepadu-padanan antara simbol dan bentuk visual inilah yang pencipta rasakan mampu sebagai tanda untuk mengungkap pola hidup instan. Dalam perwujudan adanya peng gayaan atau stilisasi secara spontan sehingga bentuk-bentuk komponen otomotif tidak lagi sama persis dengan aslinya. Perwujudan bentuk-bentuk komponen otomotif juga ingin menggali nilai-nilai yang tersimpan dibalik modernisme tersebut, kemudian direpresentasikan dan dikaitkan dengan fenomena kehidupan saat ini. Dapat dipahami, perwujudan tersebut merupakan sebuah hasil pen-

gamatan dan penghayatan yang dirasakan sebagai ekspresi yang bersifat imajinatif.

Di pihak lain, surealisme mengungkap beberapa tahap dalam proses berpikir, yaitu pada suatu ketika sebuah percobaan tidak menemukan penyelesaian masalah. Kemudian mengalihkan pikiran sehingga dapat secara tiba-tiba muncul bibit-bibit penyelesaian dari masalah tersebut. Hal itu menunjukkan bahwa pikiran tidak diarahkan pada pokok masalah. Selain itu, pada saat yang bersamaan alam bawah sadar sedang mencari pemecahan masalah. Saat seperti inilah yang menjadi masa pengeraman pencipta. Bagaimanapun inspirasi yang tiba-tiba muncul merupakan awal dari sebuah karya yang harus diikuti dengan usaha secara sadar untuk menciptakan karya puncak dari inspirasi tersebut. Adapun asumsi yang muncul terhadap pandangan modernitas tersebut bagaikan konser band, yaitu sesuatu yang terjadi di dunia ini dipandang sebagai kejadian yang terjadi di atas panggung. Untuk merepresentasikan hal tersebut pencipta mewujudkan karya gitar dengan gaya simbolik yang memiliki karakter modernitas. Peng gayaan tersebut juga untuk menyampaikan pesan tentang pola hidup 'instan' (serba cepat) dan diasosiasikan dengan budaya mesin.

Gitar merupakan alat musik yang umum di kalangan masyarakat. Susunan atau komposisi nada yang dihasilkan oleh suara gitar menunjukkan bentuk ekspresi dari perasaan terdalam para musisi. Gitar merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik. Efek suara ditimbulkan dari bentuk dan teknologi pembuatannya. Gitar dapat digolongkan dalam dua jenis, yaitu (1) akustik dan (2) elektrik. Menurut Derry (2004:5--10), gitar akustik memiliki badan yang berlubang (hollow body) sebagai lubang resonansi yang memperkuat bunyi dari getaran senar atau dawai sehingga dapat memperkuat suara dawai. Dipihak lain gitar elek-

trik adalah gitar yang dirancang agar menghasilkan suara lebih keras yang diperkuat secara elektrik. Komponen utama pada gitar elektrik adalah pick-up yang berfungsi mengubah getaran senar menjadi sinyal yang diteruskan ke penguat suara melalui kabel atau gelombang radio.

Teknik permainan gitar yang baik dalam mengiringi nyanyian akan meningkatkan keharmonisan irama lagu. Artinya, suara gitar merupakan unsur terpenting dalam sebuah band. Dalam konser-konser band dewasa ini gitar sering berperan sebagai alat musik penentu harmonisasi yang mampu menghadirkan banyak nada. Suara tiap-tiap jenis gitar memiliki kekhasan tersendiri. Sebagaimana halnya dengan vokalis, gitaris juga mengaransemen irama dan dapat membentuk pola-pola melodi. Itulah sebabnya gitar selalu menjadi instrumen paling favorit di kalangan masyarakat. Bermain gitar tidak hanya menghasilkan keharmonisan nada atau suara, tetapi bentuk gitar juga berpengaruh terhadap penampilan musisi, khususnya pemain gitar. Dapat disadari, gitar sangat memiliki peranan yang begitu dekat dengan kehidupan masyarakat. Dengan demikian, pencipta tertarik untuk mengeksplorasi alat musik gitar. Disamping itu, keunikan dan keindahan bentuknya menjadi pemicu timbulnya ide dalam menciptakan karya kriya seni. Karya kriya seni yang diciptakan merupakan modifikasi bentuk fisik gitar, sehingga dapat menghadirkan suatu ungkapan perasaan yang beraneka ragam.

Dalam upaya memperkaya ide penciptaan, maka pencipta melakukan pengamatan terhadap karya-karya para seniman terdahulu dengan tujuan untuk pematapan pengalaman estetis saat berproses. Dalam karya surealisme Salvador Dali, simbolisme digunakan dalam karya-karyanya. Salah satu yang terkenal adalah dalam karya yang berjudul *The Persistence of Memory*, dapat diinter-

pretasikan citra jam yang meleleh merupakan simbol bahwa waktu adalah relatif dan tidak tetap atau berlaku kondisional. Salvador Dali dan beberapa seniman lain, di antaranya Rene Magritte dan Roberto Matta dikenal mempraktikkan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang tampak absurd, yaitu dengan sering menyandingkan objek dunia nyata dengan situasi imajiner. Dalam prosesnya kaum surealis berusaha membebaskan diri dari kontrol kesadaran dan menghendaki sebarang orang yang tengah bermimpi. Kreativitas kaum surealis ini yang diterapkan ke dalam penciptaan karya gitar. Penciptaan yang mengambil ide dari surealisme ini tetap memperhatikan aspek-aspek kekriyaan, di antaranya dibuat indah secara visual dan tidak menihilkan nilai fungsi atau nilai gunanya.

Dalam karya ini seluruh rangkaian penciptaan berada pada ranah seni kriya. Pengerjaan masih banyak melibatkan kemampuan tangan pencipta dalam arti handicraft sebagai salah satu syarat seni kriya. Menurut Soedarso (2006:104), pada awalnya tidak ada perbedaan makna antara seni dan kriya sebagaimana dimaknai sekarang. Sebagai seni kriya semestinya memiliki tiga syarat, yaitu (1) dibuat dengan tangan dengan kekriyaan tinggi, (2) umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual indah, dan (3) sering kali merupakan barang guna. Banyak objek keseharian yang dapat menginspirasi seniman dalam membuat karya kriya. Salah satu dari sekian banyak objek keseharian tersebut adalah gitar yang memiliki tiga syarat seperti dijelaskan di atas untuk bisa digolongkan sebagai sebuah seni kriya.

Ide penciptaan ini, yaitu menciptakan karya kriya seni yang merupakan representasi bentuk gitar yang diolah dengan memadukan akumulasi pengalaman yang berdasarkan kenangan, mimpi, dan asosiasi bebas yang dikembangkan

dengan teknik kekriyaan. Citra yang terdapat pada pengalaman masa lalu diolah menjadi suatu karya kriya seni yang kaya dengan gagasan inspiratif. Gagasan karya kriya seni tersebut diproses sehingga menghasilkan karya berbentuk gitar yang telah berubah dengan suatu pesan yang disampaikan dalam sebuah kiasan atau metafora. Metafora yang dibangun melalui pengolahan bentuk gitar dapat menghasilkan citra tekstual, dalam arti dapat memberikan bermacam tafsir pada pengamat seni. Karya yang diciptakan dibentuk dengan mengombinasikan teknik pahatan dan pertimbangan konstruksi serta *craftsmanship* sehingga didapatkan suatu karya yang kreatif/inovatif. Keseimbangan dan keharmonisan yang merupakan elemen estetis dalam karya ini ditampilkan dengan permainan-permainan garis, bidang, ruang, dan irama diolah sesuai dengan cita rasa pribadi. Pemunculan tersebut merupakan usaha agar karya yang ditampilkan tidak monoton yang berimplikasikan pada kejenuhan. Kekuatan seni kriya sebagai ungkapan pribadi terletak pada kesuksesan mengemas wujud fisik, spirit, roh, dan jiwa kesenian, termasuk penguangan makna dan pesan sosial serta kultural yang bermaksud memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian yang dikandung dalam karya. Oleh karena itu, teknik pengerjaan yang berkaitan dengan keahlian/keterampilan berperan penting dalam proses perwujudan.

II. METODE PENCIPTAAN

Secara garis besar proses penciptaan karya ini terdiri atas tahapan-tahapan yang mengacu pada teori penciptaan kriya seni oleh S.P. Gustami. Teori itu menjelaskan metodologis proses penciptaan kriya seni yang disebut sebagai tiga pilar penciptaan karya kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2004:31). Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat yang ditawarkan oleh

Alma M. Hawkins.

1. Eksplorasi

Eksplorasi/penjajagan merupakan aktivitas pengamatan dan perenungan baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap hal-hal yang berkaitan dengan sesuatu yang akan diciptakan. Adapun pengamatan secara langsung adalah dengan memperhatikan hobi beberapa orang pada masa sekarang ini, baik dari segi gaya maupun fashion. Sebaliknya, pengamatan secara tidak langsung adalah proses pengamatan melalui media massa, seperti televisi, internet, radio, koran, dan media-media lain yang ada kaitannya dengan proses penciptaan (Gustami, 2004:32--33).

Pada proses ini juga dilakukan pengamatan pada karya-karya yang pernah menerapkan hal yang sama. Pengamatan ini dilakukan agar pada proses penciptaan terdapat bahan pembanding yang digunakan ketika melakukan penciptaan karya. Pertimbangan ini mencakup pengamatan dan penggalian ide atau gagasan tentang tema yang diangkat. Dalam proses ini segala faktor yang mencakup ide penciptaan karya dipikirkan dengan matang.

Dalam karya ini diambil ide bentuk dari komponen otomotif (onderdil kendaraan bermotor). Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa modernisasi berdampak pada perubahan pola kebudayaan sosial dalam masyarakat. Perubahan ini membawa dampak positif dan negatif. Dalam karya ini pencipta mendapatkan ide dari komponen otomotif. Ide ini ingin menunjukkan bahwa modernisasi jika tidak disikapi dengan bijaksana akan menimbulkan dampak negatif yang lebih tinggi. Misalnya, penggunaan kendaraan bermotor yang berlebihan akan mengakibatkan polusi yang pada akhirnya akan menyebabkan menipisnya lapisan ozon sehingga alam menjadi lebih terpolusi. Dalam kehidupan sosial masyarakat juga

muncul pola hidup instan atau “gerak cepat” seperti mesin. Pola hidup tersebut memaksa manusia harus tepat waktu mengikuti standar-standar kerja tertentu yang tidak manusiawi. Hal tersebut dapat menimbulkan stres, jenuh, gangguan fisik, gangguan jiwa dan lain-lain. Demikianlah karya-karya yang dibuat pencipta, akan ada pemaknaan simbolik dari gitar yang telah dibentuk menjadi seperti onderdil kendaraan bermotor tersebut.

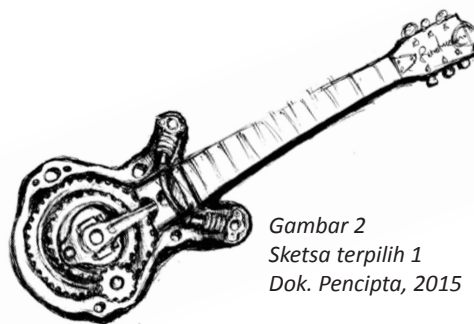
Eksplorasi material juga penting dilakukan dengan cara mencari kesesuaian rancangan sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga memiliki nilai fungsi. Dalam hal ini material kayu yang dipilih berdasarkan kekuatan, bentuk yang tidak mudah berubah, tingkat keawetan dan kepadatan seratnya, tetapi mudah diproses. Dari hasil eksplorasi itu, ditetapkan bahan utama kayu mahoni dan kayu sonokeling.

2. Perancangan

Tahap perancangan karya kriya seni gitar ini meliputi pertimbangan bentuk. Disamping itu, juga pertimbangan mengenai teknik dari produk gitar pada umumnya.

a. Pertimbangan Bentuk

Perancangan merupakan suatu tahap pencipta mencoba mengolah hasil eksplorasi dan menerjemahkannya ke dalam sketsa di kertas. Di samping itu, juga mempertimbangkan jenis elemen yang akan dipakai dan pengambilan ikon yang tepat guna agar pesan yang ingin disampaikan di dalam karya terwujud. Proses perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai macam bahan dan teknik untuk menunjang karya yang berkualitas. Sketsa-sketsa yang terpilih tidak mutlak ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, tetapi melalui pertimbangan-pertimbangan yang menyangkut ide, estetika, dan artistik.

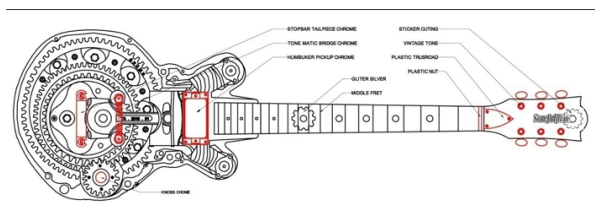


Gambar 2
Sketsa terpilih 1
Dok. Pencipta, 2015

b. Pertimbangan Teknik Produk Gitar

Penciptaan alat musik gitar tentu memiliki pakem untuk menentukan tingkat ketinggian nada ketika dimainkan. Jarak antara *fret* (tempat meletakkan jari-jari pada ruang di antara logam-logam pada leher gitar) pertama-tama ditentukan oleh jarak penyangga utama dawai gitar yang disebut nut dan bridge. Jarak tersebut disebut sebagai *scale length*. Adapun hitungan matematis untuk jarak-jarak tersebut dapat digunakan rumus pythagoras, yaitu $SL/f=F1$, $(SL-F1)/f=F2$, dan seterusnya. *SL* yang dimaksud ialah *f* adalah angka pythagoras 17.817154, *F1* ialah jarak dari nut ke fret pertama, *F2* yaitu jarak dari *Fret* pertama ke *Fret* kedua dan seterusnya. Teori ini dikenal juga dengan nama “*Pythagorean Scale*” yang digunakan pada instrument/alat musik yang mempunyai fret dan senar (Martin, 2004:70). Setelah menentukan *scale length* gitar yang dibuat, tahap ini dilanjutkan dengan aktivitas penyusunan elemen-elemen dan penerapan prinsip-prinsip penyusunan seni rupa, seperti komposisi, proporsi, dan harmoni. Pada tahap ini semua gagasan yang didapatkan melalui pengamatan dan perenungan pada tahapan peninjauan diseleksi secara cermat. Gagasan yang benar-benar relevan terkait dengan judul dipilih sebagai ide awal untuk sebuah karya seni yang hendak dikerjakan. Ide awal itu dibuatkan gambar kerja menggunakan *software* auto CAD untuk mendapatkan bentuk yang imajinatif dan pencarian komposisi yang baik. Proses perancangan ini juga dilakukan dengan pertimbangan aspek

kompleksitas kriya, antara lain aspek material, teknik, konstruksi, ergonomi atau keamanan, dan kenyamanan. Rancangan tersebut dipakai sebagai pedoman dalam merealisasikan suatu gagasan untuk diterapkan sebagai bagian dari proses eksperimentasi (Gustami, 2004:33).



Gambar 3
Rancangan tampak depan karya 1
Dok. Pencipta, 2016

3. Perwujudan

Tahap ini merupakan tahap pembentukan, yaitu sket atau rancangan diterapkan dan diterjemahkan dalam wujud karya. Proses perwujudan diperlukan pemahaman yang cermat terhadap rancangan yang telah dibuat, sehingga pencapaian bentuk dan unsur estetikanya sesuai dengan yang ditetapkan. Dalam konteks pembuatan karya yang memiliki fungsi praktis, sangat kecil kemungkinan terjadi perubahan di luar rancangan (Gustami, 2004:34). Karya kriya yang dibuat pencipta dibentuk dengan tehnik ukir dan konstruksi dengan melibatkan berbagai alat pada saat pengolahan bahan.

Penciptaan karya kriya seni selalu melalui beberapa proses kerja yang tidak sebentar. Proses ini memerlukan waktu dan tenaga yang cukup sampai akhirnya sebuah karya bisa tercipta. Adapun proses kerja yang dilalui pencipta dimulai dari proses pemotongan bahan. Penggunaan gergaji dilakukan untuk memotong bahan sesuai dengan ukuran dan bentuk yang diinginkan. Agar pengergajian terasa lebih ringan dan hasil yang diperoleh lebih baik, media dapat dijepit media dengan klem. Tujuannya agar dapat selalu stabil pada saat menggerakkan gergaji.

Proses pembentukan ini meliputi tahap pembakalan, yaitu pembentukan secara global dengan menggunakan pahat. Dalam proses pembentukan ini diperlukan pemikiran yang matang agar sesuai dengan rancangan awal. Pada proses ini pencipta harus memahami bentuk yang diinginkan, artinya bagian mana yang akan ditonjolkan dan mana yang akan tenggelam.

Penyerutan kayu bertujuan untuk meratakan permukaan kayu dan dapat juga mengurangi ketebalan kayu. Pada tahap ini pencipta meratakan bahan agar dapat disambung dengan baik. Dalam pembentukan leher gitar selain digunakan pahat juga digunakan kodokan (serut manual) untuk penghalusan tahap awal. Tahap meratakan bahan juga dilalui sebelum pembuatan lubang bor maupun profil, yaitu kayu yang sudah rata akan menghasilkan profilan yang rata juga. Setelah semua yang inginkan rata dapat dilanjutkan dengan proses pengeleman.

Pengeboran dalam penciptaan ini dilakukan untuk membuat lubang tempat komponen-komponen gitar dan baut-baut. Prinsip kerja bor adalah berputar untuk membuat lubang. Selain membuat lubang bor juga dapat digunakan untuk pengamplasan dengan cara menempelkan amplas ke mata bor/ batang besi sehingga dapat digunakan untuk pengamplasan di bagian yang berlubang. Cara tersebut digunakan, yaitu gerinda yang biasa digunakan dapat menghaluskan bidang lebih datar karena gerinda memutar mata ampelas yang berdiameter 10 cm.

Pengamplasan merupakan proses pertama dari tahapan finishing. Pengamplasan bertujuan untuk membersihkan pahatan-pahatan, menghaluskan suatu karya, dan memperjelas serat kayu sehingga siap untuk dilapisi varnish. Finishing varnish bertujuan untuk dapat mempertahankan serat kayu dengan cara melapisi berulang-ulang untuk

mendapat hasil yang sempurna. Keberhasilan sebuah karya ditentukan oleh finishing yang sempurna, dilanjutkan dengan pemasangan onderdil (spare part) gitar elektrik sehingga karya tersebut siap untuk disajikan.

III. HASIL PENCIPTAAN



Gambar 4
Karya I “Pusaran Kilat” (2016)
Kayu Mahoni dan Sonokeling
103 x 31x 9 cm
Dok. Sumarjaya, 2016

Deskripsi Karya I

Judul yang digunakan pada karya ini, yaitu “pusaran kilat”. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata “pusaran” berarti sesuatu yang berputar, melingkar, putaran (Poerwadarminta, 1983:180). Kata “kilat” berarti cahaya yang melayang dengan cepat di langit, dapat disebut petir, yaitu kilatan listrik di udara yang bermuatan listrik, baik positif

maupun negatif (Poerwadarminta, 1983:508). Jadi, judul “pusaran kilat” yang dimaksud di sini ialah penyampaian di mana adanya sesuatu yang berputar cepat kilat seperti petir yang mampu menghasilkan energi, baik positif maupun negatif, bagi kehidupan manusia.

Perwujudan karya ini melalui proses yang spontan dan improvisasi terhadap penggunaan teknis dan material. Dalam proses perwujudan dipengaruhi oleh banyak hal yang tak terduga sehingga dapat memberikan visual dan kesan yang unik dan multiinterpretatif. Body pada karya gitar ini diambil dari bentuk seher atau piston dan rangkaian gear yang disusun sedemikian rupa. Seher pada kendaraan bermotor berfungsi untuk meneruskan gerakan linier secara naik turun agar menjadi gerakan memutar. Gerakan naik turun silinder vakum mencampur udara dan bahan bakar masuk ke silinder lewat saluran isap disertai klep secara pembukaan dan buang tutup atau yang dinamakan sistem isapan. Piston naik lagi menekan campuran udara dan bahan bakar tadi hingga tekanan keduanya sangat tinggi dan mudah terbakar atau yang selalu disebut kompresi dengan kondisi klep menutup kedua saluran. Ketika kondisi kedua klep masih menutupi kedua saluran, saatnya busi mengeluarkan api yang membuat gerakan pada piston sehingga terjadi gerakan ke bawah lagi dan gerakan naik lagi ke atas. Pembakaran didorong keluar melalui saluran buang, otomatis klep buang terbuka dan klep masuk tertutup. Piston adalah sumbat geser yang terpasang di dalam sebuah silinder mesin pembakaran dalam silinder hidrolik, pneumatik, dan silinder pompa.

Rangkaian piston dan gear yang menjadi hiasan body gitar ini terbuat dari bahan utama kayu mahoni, pada bentuk kepala piston terdapat pickup dan disambung dengan leher (*neck*) gitar. Karya ini dapat berfungsi sebagai simbol bahwa te-

knologi merupakan ciri modernisasi. Modernisasi bertindak layaknya piston dalam perkembangan masyarakat dari pola masyarakat tradisional menuju masyarakat industrial. Gerak perkembangan modernisasi ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Teknologi bisa dikatakan sebagai salah satu pendorong gerak modernisasi sebagaimana piston yang memberikan kompresi pada mesin-mesin. Sekiranya masyarakat memerlukan pemahaman yang memadai pada teknologi agar nantinya kehidupan masyarakat tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi. Teknologi bisa memberikan efek baik, tetapi juga dapat menimbulkan keburukan pada kehidupan manusia. Agar manusialah yang mengontrol teknologi, bukan teknologi yang mengontrol kehidupan masyarakat manusia. Dengan kata lain agar nantinya manusia tidak diperbudak oleh teknologi.

IV. SIMPULAN

Upaya mengeksplorasi komponen otomotif/teknologi kendaraan bermotor merupakan salah satu cara merefleksikan modernisasi atau pola hidup instan sebagai gagasan/ide dalam menciptakan karya kriya seni. Penggunaan teknologi yang tidak terkontrol akan mengakibatkan semakin meningkatnya akibat-akibat buruk dari modernisasi. Padahal sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa modernisasi bertujuan untuk meningkatkan kehidupan masyarakat. Jika pemanfaatan teknologi tidak terkontrol, maka dampak-dampak buruknya akan lebih dominan dibandingkan dengan positifnya. Yang diperlukan pada era modern ini adalah teknologi yang tepat guna dan penggunaan teknologi dalam arti pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan tidak berlebihan. Ide tersebut disusun pencipta dalam konsep karya seni kriya gitar dengan medium kayu. Dalam perwujudan karya ini, dimana body

gitar dibentuk menyerupai komponen otomotif/onderdil kendaraan bermotor.

Makna yang terkandung dalam karya ini terfokus pada modernisasi, yaitu pola hidup instan merupakan efek dari teknologi. Teknologi akan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Jika penggunaannya tidak terkendali, niscaya akan menimbulkan dampak negatif. Teknik dan jenis bahan yang digunakan dalam penciptaan karya kriya seni ini, yaitu teknik ukir, konstruksi gitar dengan menggunakan bahan kayu mahoni dan sonokeling yang dikombinasikan dengan aksesoris gitar elektrik.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

Bastomi, Suwaji. *Seni Kriya Seni*. Semarang: UPT Unnes Press, 2003.

Derry, Arisadi. *Kiat Termudah Belajar Bermain Gitar*. Jakarta: Kawan Pustaka, 2004.

Gustami, S.P. *Proses Penciptaan Seni Kriya*. Yogyakarta: PPs ISI Yogyakarta, 2004.

Kaleka, Norbertus. *Kreasi Miniatur & Seni Liping dari Limbah Kayu*. Yogyakarta: Arcitra, 2014.

Marianto, M. Dwi. *Surrealisme Yogyakarta*. Yogyakarta: Rumah Penerbit Merapi, 2001.

Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka, 1983.

Soedarso, Sp. *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006.

Sumber Internet

Building Electric Gutars. Koch Martin. Gleisdorf Austria: Ebook. 20 Maret 2013. <https://www.free-ebooks.net/>

GAMELAN SAIH PITU SEKAR LANGON DALAM WAYANG KULIT CENK BLONK BELAYU ANALISIS BENTUK ESTETIS, FUNGSI, DAN MAKNA

I Gusti Ngurah Wira Adnyana
ISI Denpasar

Abstrak

Gamelan Saih Pitu Sekar Langon adalah gamelan baru yang terinspirasi dari gamelan Gender Wayang dan Semaradana. Gamelan ini diciptakan khusus untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu. Penciptaan gamelan ini adalah ide dari I Wayan Nardayana (Dalang Wayang Kulit Cenk blonk Belayu). Gender wayang merupakan gamelan kuno yang multi fungsi baik sebagai pengiring upacara, sajian instrumental maupun iringan wayang kulit. Gamelan ini menggunakan laras selendro lima nada dengan nuansa musikal yang lembut dan halus. Gamelan Semaradana adalah gamelan baru yang merupakan penggabungan gamelan Gong Kebyar dan Semar Pagulingan. Gamelan ini diciptakan pada tahun 1987 oleh I Wayan Beratha. Laras yang digunakan adalah pelog tujuh nada. Dalam gamelan ini terdapat permainan patet seperti selisir, tumbang, sunaren dan lain sebagainya yang mampu menghasilkan nuansa musikal yang berbeda-beda. Dengan demikian gamelan ini sangat potensial untuk digarap sebagai iringan tari, teater, sendratari, dan wayang kulit. Perpaduan dari kedua gamelan ini adalah gamelan yang diberi nama “Sekar Langon” dengan laras selendro dan pelog. Sekar Langon dibuat pada tahun 2006 oleh Pengrajin gamelan Jro Mangku Pager dari Blahbatuh, Gianyar. Keunikan dari gamelan saih pitu Sekar Langon yaitu mampu memainkan lagu-lagu Gender Wayang dengan baik dan selain itu mampu memainkan nada-nada dalam berbagai patutan (patet). Penonjolan nada-nada selendro menjadi ciri khas dalam gamelan ini.

Kata Kunci: *Gamelan Saih Pitu Sekar Langon, Bentuk Estetis, Fungsi dan Makna*

Sejarah Gamelan Sekar Langon

Lahirnya gamelan Sekar Langon merupakan sebuah proses kreativitas dalam berkesenian oleh Dalang I Wayan Nardayana. Sebuah ide untuk menggabungkan dua gamelan menjadi satu barungan baru yang nantinya dapat memberikan kesan musikal yang cocok sebagai iringan wayang kulit. Menurut Nardayana, tujuan berkesenian di samping untuk memuaskan penonton atau penikmat seni, juga untuk memuaskan diri sendiri sebagai pelaku seni. Dalam sajian pertunjukan wayang kulit keberadaan musik iringan sangat penting sebagai pendukung yang mampu menggambarkan suasana dari keseluruhan pertunjukan yang dipen-

taskan. Sejarah Grup Cenk Blonk ini berdiri pada tahun 1992 sampai sekarang beberapa perangkat gamelan sudah pernah digunakan seperti Gender Wayang (Wayang Batel), Gong Kebyar, Angklung Kebyar dan Semarandana dan yang terakhir adalah Sekar Langon (Wawancara dengan I Wayan Nardayana, 16 Pebruari 2016).

Selama lima tahun berdirinya wayang kulit Cenk Blonk Belayu, masyarakat belum banyak yang menanggapinya. Pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Ini biasanya ditanggap oleh masyarakat yang ada di sekitar wilayah Kabupaten Tabanan dan Badung, seperti di Desa Kaba-Kaba, Desa Kekeeran, Desa Sembung Mengwi, Desa Gulingan, dan se-

bagainya. Pada saat itu pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu sudah dibayar sebanyak Rp. 300.000. Setelah berjalan kurang lebih satu tahun, semakin banyaklah masyarakat penonton yang mengenal pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk. Karena dikenal oleh khalayak ramai, maka muncullah ide dalang Nardayana untuk mengubah bentuk pertunjukannya dari pertunjukan tradisi menjadi pertunjukan wayang kulit inovatif. Unsur-unsur estetika yang pertama diubah adalah iringan.

Iringan sebelumnya adalah gender wayang/batel yang diganti dengan Gong Kebyar dan Angklung Kebyar. Pergantian ini dilakukan pada awal tahun 1997. Gong kebyar yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu pada saat itu bukanlah merupakan barungan lengkap, melainkan hanya terdiri atas beberapa gangsa. Jumlah gangsa yang dipakai hanya empat tunggah, yang terdiri atas dua tunggah gangsa pemade, dua tunggah gangsa kantilan dan dua tunggah jublag. Untuk menambah ramainya suara atau permainan gangsa, maka ditambah dengan dua tunggah gender rambat palegongan. Dengan memakai iringan Gong Kebyar pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk menjadi lebih semarak dan lain daripada yang lain.

Sementara penggunaan Angklung Kebyar dipergunakan pada akhir tahun 1997. Sekaa Angklung yang dipakai berasal dari Banjar Semana, Desa Bongkasa, Badung dan kini diteruskan oleh Dalang I Made Nuarsa yang terkenal dengan julukan D'Karbit. Rekaman pertama wayang kulit Cenk Blonk Belayu bekerja sana dengan Bali Record, dengan lakon yang berjudul "Diah Ratna Takeshi" pada tahun 2002. Gamelan yang digunakan sebagai iringan dalam pementasan sekaligus rekaman ini adalah Gong Kebyar dengan penata iringan I Wayan Tusti Adnyana bersama sanggar seni Bianglala Tabanan. Dengan adanya rekaman

perdana ini membuat nama Cenk Blonk semakin populer di masyarakat order untuk pentas di berbagai daerah di Bali semakin meningkat. Akhirnya pada tahun 2003 Dalang Nardayana berinisiatif untuk mendirikan Sanggar Seni Cenk Blonk yang beranggotakan sekitar 35 orang. Anggota Sanggar Seni Cenk terdiri atas seniman tari, karawitan, dan pedalangan. Alasan dalang Nardayana mendirikan sanggar ini adalah sebagai tempat khusus untuk latihan dan menyimpan perlengkapan. Selain itu juga dan untuk memudahkan koordinasi dengan seluruh pendukung wayang kulit Cenk Blonk (Marajaya, 2014: 101).

Dengan semakin tingginya antusias penonton dan masyarakat pencinta seni terhadap pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk membuat dalang Nardayana ingin memperdalam ilmunya dalam bidang seni pedalangan. Dalang Nardayana kemudian melanjutkan studi S-1, yaitu kuliah di ISI Denpasar. Sewaktu mengikuti kuliah di ISI Denpasar, Nardayana mendapatkan pengalaman dalam bidang seni pedalangan yang sangat menginspirasi dan bisa dikembangkan dalam pertunjukan wayang Cenk Blonk. Para seniman karawitan, tari, pedalangan, senior-senior dan juga alumnus ISI Denpasar yang sudah berpengalaman di bidangnya dalam berkarya senantiasa memberikan arahan kepada Nardayana untuk terus berkreaitivitas dan berinovasi dalam mengkemas sajian pertunjukan wayang kulitnya. Bapak Marajaya selaku dosen Mahasiswa pedalangan juga banyak memberikan masukan dalam penyajian wayang kulit yang baik dari apparatus pertunjukan dan lain sebagainya kepada Nardayana. Pengalaman yang paling terkesan adalah ketika pagelaran karya ujian tugas akhir mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, dalam pagelaran itu peserta ujian adalah mahasiswa karawitan, tari, dan pedalangan. Sebagai pembuka dalam ujian tugas akhir ini ada-

lah penampilan dari mahasiswa dari Jurusan Seni Pedalangan. Di sini Nardayana dapat menyaksikan sebuah pengembangan baru dalam dunia seni pedalangan yang dipadukan dengan perkembangan teknologi, yaitu tata lampu (lighting) sebagai pendukung suasana garapan, penggunaan kelir lebar dan besar, dan iringan musik yang digunakan dengan gamelan yang berbeda-beda seperti Gender Rambat, Semar Pagulingan, Semaradana, Gong Kebyar, Gong Gede dan sebagainya. Garapan pake-liran tersebut sangat inovatif dan banyak memberikan ide serta gagasan baru untuk dikembangkan.

Dengan adanya pengalaman tersebut kemudian Nardayana berkeinginan untuk melakukan perubahan dari aparatus pertunjukan seperti penggunaan kelir yang lebih besar, tata lampu dan mengganti barungan Gong Kebyar yang digunakan sebelumnya dengan gamelan Semaradana. Menurut Nardayana, gamelan ini sangat menarik dan cocok digunakan sebagai iringan wayang kulit karena terdapat permainan patet yang memungkinkan kesan yang ditimbulkan akan memberikan rasa estetis tersendiri. Lagu-lagu dalam gamelan lain, seperti Semar Pagulingan, Gong Kebyar dan Gong Gede juga bisa dimainkan dalam gamelan ini.

Pada tahun 2004 wayang kulit Cenk Bonk kembali mengadakan rekaman. Pada kesempatan kali ini bekerja sama dengan Aneka Record Tabanan dengan judul “Katundung Ngada”. Dalam rekaman ini gamelan Semaradana pertama kali digunakan dengan penata iringan I Made Arnawa. Rekaman berikutnya pada tahun 2005 yang juga menggunakan gamelan Semaradana adalah rekaman dengan judul “Ludra Murti” dan penata iringan I Ketut Rudita.

Setelah melakukan pementasan di berbagai tempat dan dengan jadwal pementasan yang cukup padat, dalang Nardayana mendapat ban-

yak masukan, saran, dan pendapat dari berbagai kalangan masyarakat pencinta seni pertunjukan khususnya seni pedalangan. Dalam sebuah kesempatan ada seorang penggemar wayang kulit Cenk Blonk yang mengatakan ketika sedang mendengarkan pertunjukan ini dengan iringan Semaradana melalui kaset tape seolah-olah kesannya seperti pertunjukan sendratari. Dengan adanya masukan dari para penggemar, pencinta seni, dan teman teman seni pedalangan di ISI Denpasar merupakan ide awal Nardayana untuk membuat gamelan baru yang nantinya cocok untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk. Dalang Nardayana semakin termotivasi untuk menjaga kualitas pertunjukannya dalam setiap pementasan. Kemudian pada pertengahan tahun 2006 Nardayana meng-gagas sebuah gamelan baru dengan menggabungkan dua gamelan, yaitu Semaradana dan Gender Wayang dengan harapan tetap menjaga tradisi. Disamping itu, tidak ketinggalan zaman. Artinya diharapkan gamelan ini merupakan gamelan inovasi baru yang nantinya dapat memberikan nuansa musikal yang berbeda terhadap pertunjukan wayang kulit.

Alasan dipilihnya gamelan Gender Wayang dan Semaradana dalam penggabungan ini adalah Gender Wayang dengan nuansa gamelan selendro merupakan ciri khas pertunjukan wayang kulit tradisi dengan karakter yang lembut, sedangkan Semaradana adalah gamelan yang kaya dengan nada. Selain itu, dapat memunculkan suasana musikal yang berbeda-beda dengan permainan patet dan fleksibel dalam memainkan lagu-lagu dari gamelan lainnya. Dengan istilah sederhana menurut Nardayana gamelan baru ini adalah Semaradana Selendro.

Ide Nardayana kemudian disampaikan kepada I Made Subandi seorang komposer karawitan Bali yang juga pembina di Sanggar Seni Cenk Blonk

Belayu. Selanjutnya Subandi bersama dengan Nardayana datang ke tempat Pengrajin Gamelan Bali yang sudah tidak asing lagi yaitu Jro Mangku Pager di Blahbatuh, Gianyar. Ide pembuatan gamelan ini disampaikan kepada Jro Mangku Pager dengan beberapa pertimbangan seperti nada selendro Gender Wayang lebih ditonjolkan dan penempatan nada pemero.

Proses awal yang dilakukan dalam pembuatan gamelan ini adalah menentukan nada gender wayang sebagai penonjolan nada yang kemudian diukur dengan alat ukur, yaitu chromatic tuner. Dalam membuat sisipan nada dalam gamelan ini tentunya memerlukan kejelian karena jarak atau interval nada dalam laras selendro hampir sama rata. Jadi perbedaan jarak nada sisipan tidak boleh terlalu jauh. Gamelan ini terdiri atas perangkat gamelan, yaitu dua tungguh gender rambat, dua tungguh gangsa pemade, dua tungguh jublag, dua tungguh jegogan, satu buah tawa-tawa, satu buah klenang, satu buah kemong, satu buah krenet, satu buah ceng-ceng gecek, satu buah kempur satu buah gong, suling, sepasang kendang krumpungan, sepasang kendang cedugan, dan enam cakep ceng-ceng kopyak. Gamelan ini pertama kali digunakan sebagai pementasan perdana di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar dalam ujian karya tugas akhir mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan tahun 2007, yaitu tepatnya pada Januari 2007. Garapan pakeliran untuk meraih gelar Sarjana Seni (S1) yang dipentaskan oleh I Wayan Nardayana berjudul "Punggeling Setubanda".

Instrumentasi Gamelan Saih Pitu Sekar Langon

Instrumentasi dalam gamelan saih pitu Sekar Langon adalah barungan yang terdiri atas dua buah *gender* rambat, dua buah *gangsa*, dua buah *jublag*, dua buah *jegogan*, *tawa-tawa*, *krenet*, *klenang*, *kemong*, *kempur*, *gong*, *suling*, dua buah

kendang krumpungan, dua buah *kendang krumpungan*, dua buah *kendang cedugan*, *ceng-ceng gecek*, dan enam cakep *ceng-ceng kopyak*.



Gambar 1. Barungan Gamelan Saih Pitu Sekar Langon

Nada

Nada-nada dalam gamelan Sekar Langon pada dasarnya dapat memainkan nada-nada gamelan Gender Wayang dan nada-nada gamelan saih pitu seperti Semar Pagulingan dan Semaradana. Dalam gamelan saih pitu Sekar Langon juga terdapat nada pemero seperti dalam gamelan Semar Pagulingan dan Semaradana. Dalam gamelan saih pitu Sekar Langon terdapat sistem ngumbang ngisep yaitu sebuah sistem perbedaan nada *pangumbang* (nada yang lebih rendah) dengan nada *pengisep* (nada yang lebih tinggi), sistem ini sering diistilahkan dengan ombakan nada.

Tabel 1. Nada-nada Gamelan Saih Pitu Sekar Langon menurut Jro Mangku Pager

Keterangan

P*	= nada pemero
C#-10	= 1 (ndang)
F#-40	= 4 (ndong, nada Gender Wayang)
E-50	= 3 (nding)
G#30	= 5 (ndeng)
G#40	= 5 (ndeng)
Bb40	= 7 (ndung)
B-30	= 7 (ndung)
C#-20	= 1 (ndang)
Eb50	= 3 (nding)
F#-10	= 4 (ndong)

⊕ Do = G# 30)

Nada (cent)	Notasi Angka Solmisasi	Nada Gender Wayang	Nada Gamelan Sekar Langon
E-40	5 (sol)		7 (ndung)
F#-40	6 (la)	4 (ndong)	1 (ndang)
G5	P*		2 (ndaing)
G#30	1 (do)	5 (ndeng)	3 (nding)
Bb40	2 (re)	7 (ndung)	4 (ndong)
C#-20	3 (mi)	1 (ndang)	5 (ndeng)
D25	P*		6 (ndeung)
Eb50	5 (sol)	3 (nding)	7 (ndung)
F#-10	6 (la)	4 (ndong)	1 (ndang)
G20	P*		2 (ndaing)
G#40	1 (do)	5 (ndeng)	3 (nding)
B-30	2 (re)	7 (ndung)	4 (ndong)
C#-10	3 (mi)	1 (ndang)	5 (ndeng)
D20	P*		6 (ndeung)
E-50	5 (sol)	3 (nding)	7 (ndung)
F#-5	6 (la)		1 (ndang)

Tabel 2. Tabulasi Nada-Nada Pangumbang dan Pangisep pada instrumen Gender Rambat

No Bilah	Nada	Nada dalam Chromatic Tuner		Interval (Hertz)	
		Pangumbang	Pangisep	Pangumbang	Pangisep
1	7 (ndung)	E -35	E 37,5	161,6	168,5
2	1 (ndang)	F# - 40	F# 32,5	180,8	188,5
3	2 (ndaing)	G 10	G# -22,5	197,2	205,1
4	3 (nding)	G# 47,5	A 2,5	213,5	220,6
5	4 (ndong)	Bb 47,5	B -7,5	239,6	246,0
6	5 (ndeng)	C# -15	C# 27,5	274,9	281,8
7	6 (ndeung)	D 30	Eb -17,5	299,0	307,9
8	7 (ndung)	E-42,5	E -7,5	321,9	328,3
9	1 (ndang)	F# -7,5	F# 25	368,5	375,6
10	2 (ndaing)	G 30	G# -47,5	398,7	404,0
11	3 (nding)	A 7,5	A -27,5	442,2	433,0
12	4 (ndong)	B -27,5	B -2,5	485,9	492,9
13	5 (ndeng)	C#	C# 12,5	554,7	558,9
14	6 (ndeung)	D 22,5	D 42,5	594,8	602,2
15	7 (ndung)	E -47,5	E -27,5	641,9	648,8
16	1 (ndang)	F#	F# 12,5	739,8	745,2

**Tabel 3. Tabulasi Nada-Nada
 Pangumbang dan Pangisep pada Instrumen Gangsa**

No Bilah	Nada	Nada dalam Chromatic Tuner		Interval (Hertz)	
		Pangumbang	Pangisep	Pangumbang	Pangisep
1	7 (ndung)	E -50	E -75	320,5	328,2
2	1 (ndang)	F# -10	F# 25	368,1	375,5
3	2 (ndaing)	G 22,5	G# -47,5	396,9	404,3
4	3 (nding)	G# 50	A -25	427,3	433,6
5	4 (ndong)	B -25	B	487,1	493,2
6	5 (ndeng)	C# -7,5	C# 15	551,7	558,9
7	6 (ndeung)	D 25,5	D 42,5	595,2	602,3
8	7 (ndung)	E -47,5	E -25	642,0	650,2
9	1 (ndang)	F# -2,5	F# 12,5	738,2	745
10	2 (ndaing)	G 22,5	G 37,5	794,3	801,1
11	3 (nding)	G# 42,5	A -50	851,0	858,2
12	4 (ndong)	B -30	B -17,5	970,4	978,2
13	5 (ndeng)	C# -10	C#	1103,1	110,3
14	6 (ndeung)	D 22,5	D 32,5	1180,6	1196,4
15	7 (ndung)	E -50	E -40	1281,5	1289,3
16	1 (ndang)	F# -5	F# 12,5	1475,3	1490,5

**Tabel 4. Tabulasi Nada-Nada
 Pangumbang dan Pangisep pada Instrumen Jublag**

No Bilah	Nada	Nada dalam Chromatic Tuner		Interval (Hertz)	
		Pangumbang	Pangisep	Pangumbang	Pangisep
1	4 (ndong)	Bb 40	B -2,5	238,7	246,6
2	5 (ndeng)	C# -12,5	C# 30	275,4	282,2
3	6 (ndeung)	D 32,5	Eb -25	299,1	306,8
4	7 (ndung)	Eb 50	E -7,5	320,4	328,6
5	1 (ndang)	F#	F# 27,5	369,9	375,8
6	2 (ndaing)	E 35	G# -50	399,9	403,9
7	3 (nding)	G# 45	A -27,5	426,6	433,4
8	4 (ndong)	B -27,5	B -5	486,6	492,9
9	5 (ndeng)	C# -5	C# 15	552,8	559,1
10	6 (ndeung)	D 32,5	D 45	598,2	603,1

Tabel 5. Tabulasi Nada-Nada Pangumbang dan Pangisep pada Instrumen Jegogan

No Bilah	Nada	Nada dalam Chromatic Tuner		Interval (Hertz)	
		Pangumbang	Pangisep	Pangumbang	Pangisep
1	5 (ndeng)	B -12	C#	122,6	138,4
2	6 (ndeung)	D -12,5	Eb -25	145,8	153,5
3	7 (ndung)	E -17,5	E 35	163,3	168,1
4	1 (ndang)	F# -27,5	F# 27,5	182,0	188,1
5	2 (ndaing)	G 15	G# -35	197,8	203,6
6	3 (nding)	G# 47,5	A -2,5	213,4	219,5
7	4 (ndong)	Bb 45	B	239,2	246,7
8	5 (ndeng)	C# -5	C# 37,5	276,4	283,3

Laras

Yang dimaksud dengan laras adalah urutan nada-nada dalam satu oktaf yang sudah ditentukan tinggi rendah dan jarak nadanya. Laras yang digunakan dalam gamelan saih pitu Sekar Langon adalah laras selendro dan laras pelog. Ciri khas dari gamelan ini yaitu mampu memainkan lagu lagu Gender Wayang dengan baik dan pangus, selain itu, juga mampu bermain patet seperti dalam gamelan saih pitu yaitu Semar Pagulingan dan Semaradana. Gamelan Sekar Langon merupakan sebuah pengembangan dari gamelan saih pitu yang terinspirasi dari gamelan Gender Wayang dan Semaradana. Didalam karawitan Bali baik instrumenal (gamelan) maupun vokal (tembang) terdapat dua jenis laras (tangga nada) yaitu laras pelog dan laras selendro. Masyarakat Bali pada umumnya menyebut kedua laras itu dengan nama saih gamelan gong dan saih gender wayang.

Laras Selendro

Laras selendro adalah susunan nada-nada dalam satu oktaf dengan jarak nada atau interval yang hampir sama, kalau terdapat perbedaan inter-

valnya sangat kecil. Dalam laras selendro juga terdapat dua jenis laras yaitu laras selendro catur nada (empat nada) dan laras selendro panca nada (lima nada). Sesuai dengan uraian dari Prakempa bahwa laras selendro lima nada (gender wayang) terdapat tiga saih atau patet yaitu Patet Pudak Sategal, Patet Sekar Kemoning, Patet Asep Cina (Bandem, 2013: 119).

Laras Pelog

Laras pelog yaitu susunan nada-nada dalam satu oktaf yang mempunyai jarak atau interval yang berbeda. Dalam gamelan Bali terdapat dua jenis laras pelog yaitu laras pelog panca nada (lima nada) dan laras pelog sapta nada (tujuh nada). Laras pelog panca nada yang menggunakan nada pokok disebut saih lima, biasanya terdapat dalam gamelan Gong Kebyar dan laras pelog sapta nada yang menggunakan lima nada pokok dan dua nada pemero (kromatis), disebut “saih pitu” dan biasanya terdapat dalam gamelan Gambuh (musik iringan dramatari gambuh), gamelan Semar Pagulingan (musik peraduan sang Raja zaman dahulu), dan Semaradana (penggabungan dari gamelan

Gong Kebyar dengan Semara Pagulingan. Pada umumnya laras pelog dapat digambarkan (lihat tabel 7).

Tabel 6. Laras Selendro

Simbol	3	4	5	7	1	3
Nada	nding	ndong	ndeng	ndung	ndang	nding
Solmisasi	do	re	mi	Sol	la	do
Nada solfegio	E	F#	G#	B	C#	E

Tabel 7. Laras Pelog

Simbol	3	4	5	7	1	3
Nada	ding	dong	deng	dung	dang	ding
Solmisasi	mi	fa	sol	si	do	mi
Nada solfegio	E	F	G	B	C	E

Fungsi Gamelan Saih Pitu Sekar Langon dalam Wayang Kulit Cenk Blonk Belayu

Keberadaan musik iringan dalam sebuah pertunjukan baik teater, drama, maupun sendratari sangat penting sebagai penunjang yang mampu memberikan gambaran suasana secara keseluruhan dalam pertunjukan. Pertunjukan wayang kulit sarat dengan nilai tuntunan dan tontonan serta sangat kompleks atau total teater. Dengan demikian, keberadaan musik sangat penting sebagai salah satu aspek pendukung yang tidak dapat dipisahkan.

Musik dalam wayang kulit adalah suatu pola ritmis yang dapat memberikan makna, struk-

tur, dinamika, kekuatan gerak dan aksentuasi dalam gerakan wayang. Gerak tanpa musik terasa belum lengkap. Unsur musik seperti ritme, tempo, dinamika, dan harmoni harus selalu dipertimbangkan dalam pertunjukan wayang kulit agar dalam penyajiannya lebih bermakna, memiliki struktur, dinamika, dan kekuatan. Dalam pertunjukan teater wayang kulit musik dapat hadir baik dengan bentuk eksternal maupun internal. Dalam bentuk eksternal musik hadir dari luar, yaitu dari gamelan sebagai pengiring pertunjukan. Sebaliknya, dalam bentuk internal musik datang dari tubuh, yaitu pendukung pertunjukan, misalnya dengan tepukan tangan, vokal penabuh, dalang, gerong (di Jawa

sinden) dan tandak.

Untuk iringan teater, musik dapat dibedakan atas tiga jenis. Pertama, musik sebagai pengiring teater, yaitu hadirnya musik hanya diperankan untuk mengiringi sebuah teater. Kedua, musik sebagai ilustrasi, yaitu hadirnya musik hanya berperan sebagai bentuk ilustrasi sebuah teater. Ketiga, musik sebagai partner gerak, yaitu hadirnya musik dalam teater tidak semata mengiringi atau menjadi latar, tetapi lebih memiliki karakter untuk dapat bersama-sama mengekspresikan maksud teater tersebut sehingga terjadi keharmonisan gerak dan musik.

Fungsi gamelan saih pitu Sekar Langon dalam wayang kulit Cenk Blonk Belayu dapat dibagi menjadi empat. Keempat fungsi tersebut, yaitu pengiring (musik iringan) dalam wayang kulit Cenk Blonk Belayu, pemberi aksentuasi dalam gerak wayang, penggambar suasana, dan pemberi rasa indah.

Pengiring (Musik Iringan)

Musik sebagai iringan merupakan unsur yang sangat penting dalam pertunjukan audiovisual seperti tari, drama, dan teater. Fungsi musik sebagai iringan wayang kulit adalah, (a) sebagai iringan penyaji dalam sebuah pertunjukan, yang menandakan awal dimulainya pertunjukan, (b) menambah semarak dan dinamisnya pertunjukan, yaitu iringan akan menghidupkan suasana dalam pertunjukan, (c) mengatur dan memberikan tanda efektif dalam gerak (gerak wayang kulit), dengan keseimbangan antara musik pengiring dan gerakan wayang, serta (d) pengendali dan pemberi tanda perubahan bentuk gerak dalam wayang kulit.

Iringan karawitan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan pertunjukan wayang kulit sebab garapan pakeliran dan musik (karawitan) merupakan paduan yang harmonis. Musik atau iringan selain sebagai pengiring atau

iringan, juga berfungsi sebagai penggambar suasana pertunjukan yang ditampilkan. Demikian juga warna bunyi (tonecolour) untuk iringan wayang kulit tentu disesuaikan dengan gerakan atau tarian wayang. Apabila gerak wayangnya dinamis, cepat, dan bersemangat, maka warna bunyinya juga berirama cepat, bersemangat, dan keras. Sebaliknya, jika gerak atau tarian wayangnya lemah gemulai, lembut, tenang, maka iringan musiknya juga dipilih yang tenang dan lembut.

Pemberi Aksentuasi

Dalam pertunjukan wayang kulit, musik sebagai pemberi aksentuasi sangat penting keberadaannya untuk mempertegas gerakan wayang. Pertunjukan wayang kulit Bali dikemas dalam pertunjukan tradisional yang memadukan unsur gerak dan musik gamelan sebagai iringannya.

Gerakan wayang pada pertunjukan wayang kulit hampir sama dengan gerakan tari pada umumnya atau seperti gerakan penari. Setiap gerakan seperti pejalan, pesiat dan aksen-aksen tertentu yang bersifat spontanitas selalu memerlukan musik untuk mempertegas gerakan tersebut. Beberapa gerakan wayang, seperti *ngliwes* (wayang dimiringkan dan tangannya diputar), *ngangsel* (wayang ditempelkan di kelir), *nyledet* (muka wayang ditarik ke belakang dan gerakan tangan dengan cepat dikembalikan ke depan), *ngembat kiwa* (tangan kiri ditekuk ke depan), *ngembat tengen* (tangan kanan ditekuk ke depan), *gandang arep* (wayang melenggang ke depan). Dalam hal ini peran musik sebagai pemberi aksentuasi sangat penting karena musik akan memperindah dan memberikan keselarasan antara gerakan wayang dan tokoh tertentu.

Aksentuasi gamelan dalam pertunjukan wayang kulit berarti pemberian tekanan dengan suara gamelan, baik berupa ritme maupun melodi, pada gerakan wayang. Adegan pesiat dalam

wayang kulit merupakan salah satu adegan yang menggunakan aksesoris dalam teknik memainkan wayang. Motif gerakan wayang, seperti membanting, memukul, melempar, menggigit, menusuk, menendang, dan melepaskan senjata, yang dilakukan secara berulang-ulang memerlukan iringan musik untuk mempertegas gerakan tersebut.

Penggambar Suasana

Musik sebagai penggambar suasana sangat penting. Musik dapat membantu penggambaran setting, baik setting waktu maupun setting tempat/lokasi yang dimunculkan dalam pementasan. Musik dapat “membungkus” adegan yang berirama lemah. Ketika keseluruhan adegan dalam pementasan ada adegan yang berirama landai atau jatuh, musik dapat digunakan untuk menaikkan atau paling tidak menjaga irama pada adegan tersebut. Musik dapat turut “menggarisbawahi” bagian-bagian adegan yang penting. Dalam pementasan biasanya ada bagian yang memunculkan poin-poin pokok yang menjadi tema atau hal yang dibicarakan/dipermasalahakan dalam pementasan. Selain itu, musik juga dapat menguatkan suasana yang dimunculkan dalam adegan. Misalnya, untuk menguatkan suasana sedih, marah, romantis, dan terharu pada suatu adegan, maka dapat dimunculkan musik yang sesuai dengan suasana tersebut. Begitu juga dengan suasana-suasana yang lain.

Suasana agung, riang, dan gembira dapat digambarkan dengan patet selisir, Sedangkan suasana sendu, sedih, dan terharu dapat digambarkan dengan patet tembung. Penggambaran suasana melalui pengolahan unsur-unsur musikal dalam gamelan saih pitu Sekar Langon disesuaikan dengan karakter wayang, misalnya iringan untuk menggambarkan putri sedih atau gending tetangisan dan Gatutkaca dengan karakter keras dan gagah perkasa.

Pemberi Rasa Indah

Sebagai cabang kesenian yang memiliki unsur-unsur keindahan seperti keutuhan, kerumitan, kesederhanaan, dan sebagainya, gamelan dapat berfungsi untuk menggugah perasaan indah seseorang. Untaian melodi ritme dan harmoni tidak saja memberikan pemahaman yang mendalam terhadap makna suatu lagu, tetapi juga dapat menggugah perasaan dan memberikan kepuasan pada jiwa seseorang. Baik penikmat maupun pemain gamelan, dapat menikmati rasa indah dan kepuasan rohani melalui lagu-lagu gamelan (Bandem, 2013: 114).

Musik sebagai pemberi rasa indah dalam pertunjukan wayang kulit dapat dihayati dengan sangat cepat oleh penonton. Dalam setiap adegan, tokoh, setting tempat terjadinya cerita tersebut, dan suasana yang digambarkan akan lebih kuat dengan adanya ilustrasi musik sebagai latar belakang (*background*) suasana secara keseluruhan. Gamelan saih pitu Sekar Langon memiliki ciri khas sebagai pemberi rasa indah dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu. iringan adegan, tokoh dan suasana dalam lakon wayang kulit dengan nada-nada selendro, mampu menghasilkan nuansa musikal yang berbeda. Permainan melodi yang ditata lebih melodis dengan menggunakan nada nada selendro lebih dominan, yang diselingi dengan perpindahan nada dasar ke nada lainnya sebagai nada dasar membuat gamelan ini sangat pas dan cocok digunakan sebagai iringan wayang kulit.

Makna Gamelan Saih Pitu Sekar Langon dalam Wayang Kulit Cenk Blonk Belayu

Makna Kreativitas

Proses pembentukan sebuah karya seni tidak dapat terlepas dari dua aspek mendasar untuk mewujudkan suatu karya seni yang berkualitas.

Dalam perwujudan karya seni terdapat dua macam proses yang mendasar, yaitu (a) kreativitas, yang menghasilkan kreasi baru dan (b). produktivitas, yang menghasilkan produksi baru yang merupakan pembaruan dari yang sudah ada dengan perubahan atau variasi baru. Kreativitas menyangkut penemuan sesuatu yang belum pernah terwujud sebelumnya. Yang dimaksudkan bukan hanya wujud yang baru, melainkan juga pembaruan dalam konsep-konsep estetikanya sendiri. Dalam gamelan saih pitu Sekar Langon bentuk kreativitas dapat dilihat dari penyajian gending gending sebagai iringan pertunjukan yang dikemas dengan pengolahan unsur-unsur musik, seperti pola ritme, melodi, dinamika, permainan tempo, dan penguasaan gegebug atau teknik bermain gamelan. Menurut I Made Subandi, dalam proses penuangan gending sebagai iringan wayang kulit dengan menggunakan gamelan saih pitu Sekar Langon diperlukan kematangan khusus dalam berkarya dan mengolah unsur-unsur musik yang ada di dalamnya. Selain keterampilan dalam bermain gamelan Gong Kebayar maupun gamelan pelog saih pitu seperti Semar Pagulingan, Semaradana, seorang komposer harus memahami karakter suara dari gamelan ini, penempatan pemero, dan suasana yang dihasilkan dalam bermain modulasi dengan gamelan ini. Bagi seorang pengrawit hal ini merupakan suatu tantangan dalam berkarya. Teknik bermain dalam gamelan ini pun harus diperhatikan, tidak boleh memukul terlalu keras karena suara yang dihasilkan tidak akan bagus atau ndek

Penabuh gamelan ini memerlukan pemahaman khusus dalam bermain. Gamelan ini merupakan gamelan saih pitu yang terdiri atas enam belas nada dengan penempatan sisipan atau pemero yang sedikit berbeda dengan gamelan pelog saih pitu pada umumnya. Jadi, di samping keterampilan bermain, seperti tetekep dan tetekes, pen-

getahuan tentang letak nada harus menjadi perhatian.

Makna Inovasi

Menurut Sugono (2008: 557), inovasi berarti pemasukan hal-hal baru atau pembaruan. Gamelan Sekar Langon merupakan sebuah gamelan inovasi baru dalam dunia seni karawitan Bali. Berdasarkan ide, yaitu gamelan gender wayang yang merupakan ciri khas dan identitas iringan wayang kulit tradisi atau wayang batel kemudian dipadukan dengan gamelan Semaradana yang kemudian dikemas menjadi satu barung gamelan baru.

Berdasarkan arti pembaruan atau sesuatu yang memiliki sifat kekinian. tidak berarti sesuatu yang terlepas dari tradisi, tetapi diciptakan melalui proses perenungan dan penghayatan yang mendalam terhadap tradisi dan diwujudkan dalam bentuk pengembangan tradisi yang dipadukan dengan unsur-unsur kekinian.

Bentuk gamelan saih pitu Sekar Langon merupakan sebuah inovasi dalam seni karawitan Bali. Sebagai sebuah bentuk kreativitas dalam berkesenian untuk menghasilkan karya seni dalam bentuk gamelan inovatif, gamelan ini merupakan pembaruan dari musik iringan yang digunakan sebagai gamelan pengiring dalam pertunjukan wayang kulit. Penyajian unsur-unsur musikal, seperti tempo, ritme dinamika, harmoni, dan modulasi dalam gamelan ini mampu memberikan nuansa musikal yang berbeda dari gamelan lainnya. Suara khas gamelan saih pitu inovatif yang sedikit berbeda dari gamelan pada umumnya membuat gamelan ini memiliki nilai estetis tersendiri

Makna Estetis

Menurut Marajaya dalam Sedyawati (2007: 125), tujuan orang melakukan kegiatan seni sebagai “sasaran langsung” ataupun sebagai “sasaran antara”, yaitu untuk menghadirkan keindahan. Dika-

takan “secara langsung” apabila penikmatan seni memang menjadi tujuan utama atau tujuan satu-satunya, sedangkan sasaran itu dikatakan “sasaran antara” apabila tujuan utama kegiatan berkesenian adalah sesuatu di luar penikmatan seni itu sendiri, misalnya pencapaian tujuan-tujuan keagamaan.

Menurut Djelantik (1990: 13), nilai estetis adalah kemampuan sesuatu benda untuk dapat menimbulkan pengalaman estetis bagi orang yang mengamati benda itu. Makin besar atau benda atau karya seni seseorang menimbulkan tanggapan estetis pada orang lain, makin tinggi pula nilai estetis benda atau karya seni itu. Pada umumnya apa yang disebut “indah” adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rasa senang, rasa bahagia, rasa tenang, dan rasa nyaman. Apabila kesannya lebih kuat, seni bisa membuat penikmat terpujau, terharu, dan timbul keinginan untuk kembali menikmatinya atau disebut kelangen.

Bermutu atau tidaknya sajian pertunjukan wayang kulit sangat besar ditentukan oleh unsur-unsur estetis yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu, pengalaman estetis sangat besar berperan untuk menjawab apa yang baik, indah, elok, agung, dan apa yang jelek, tidak indah, tidak elok, dan sebagainya. Unsur-unsur estetis dalam pakeliran itulah yang menyebabkan pakeliran berbobot dan berkualitas. Dalam tradisi pedalangan, seniman dalang telah mengenal konsep keindahan dalam pertunjukan wayang kulit (Marajaya, 2014: 257).

Pembahasan mengenai estetika gamelan, dalam lontar *Prakempa* berintikan unsur-unsur laras (tangga nada) dan tabuh (struktur atau komposisi lagu). Laras sebagai suatu susunan tangga nada yang dimiliki oleh tiap-tiap gamelan akan memberikan nuansa musikal yang berbeda antara gamelan satu dan yang lainnya. Laras pelog dapat memberikan kesan gagah, agung, keramat, dan

sakral. Laras selendro dapat menghasilkan kesan lembut, sendu, sedih, dan romantis. Laras selendro dan pelog dalam gamelan saih pitu Sekar Langon merupakan sebuah pengembangan dari gamelan saih pitu, dengan penonjolan nada-nada selendro dalam gamelan gender wayang, teknik sisipan ini sama seperti dalam gamelan Semar Pagulingan yang terletak diantara nada ndang dan nding serta nada ndeng dan ndung. Dalam gamelan saih pitu pada umumnya terdapat bermacam-macam patet yang memiliki kesan musikal yang berbeda, seperti patet selisir yang terkesan lembut, halus, patet tembung yang terkesan agung, dinamis.

Dalam gamelan saih pitu Sekar Langon juga terdapat permainan patet seperti gamelan saih pitu pada umumnya, yaitu Semar Pagulingan dan Semaradana. Penonjolan laras selendro sebagai identitas musik iringan wayang kulit tradisi terdengar lebih dominan. Struktur lagu dalam gamelan Sekar Langon mengacu pada struktur pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk. Gending-gending yang biasanya digunakan dalam iringan wayang kulit Cenk Blonk terdiri atas tabuh petegak, tabuh kayonan, nyejer wayang, batel, pesiat, dan lain sebagainya. Komposisi lagu diaransemen sesuai dengan karakter atau penokohan wayang dan aksent-aksent yang diberikan dalam setiap gerakan wayang.

Makna Identitas

Menurut Sugono (2008), pengertian identitas adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang atau benda. Dalam sebuah pertunjukan kesenian musik iringan merupakan suatu sarana pendukung yang tidak dapat dipisahkan. Sajian pementasan seni dapat dikenali melalui musik iringan. Hal ini mencerminkan suatu bentuk identitas pertunjukan yang disajikan. Misalnya, pada pertunjukan wayang kulit tradisi, yaitu wayang batel dengan lakon Ramayana dan wayang parwa dengan lakon

Mahabrata dapat dikenali dengan penggunaan iringan gamelan gender pat yaitu gender yang menggunakan dua buah gender pemade dan gender kantilan.

Secara audiovisual musik iringan dalam seni pertunjukan mampu menggambarkan pertunjukan yang dipentaskan secara keseluruhan. Keberadaannya sebagai sarana pendukung tidak dapat dipisahkan dari kesatuan pertunjukan membuat gamelan pengiringnya sebagai identitas pertunjukan tersebut. Sekar Langon merupakan gamelan yang diciptakan khusus sebagai musik iringan dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu. Penggunaan nada-nada dengan laras selendro dalam gamelan ini mampu mencerminkan kesan iringan wayang kulit kuno. Pengolahan unsur-unsur musikal gamelan Sekar Langon menggunakan sistem laras yaitu saih pitu yang mampu menghasilkan kesan musikal yang berbeda dari gamelan lainnya, sehingga secara musikal gamelan ini memiliki keunikan dan merupakan identitas dari musik iringan wayang kulit Cenk Blonk Belayu.

Simpulan

Pertama, gamelan saih pitu Sekar Langon adalah gamelan inovasi dalam seni karawitan Bali yang terinspirasi dari gamelan Gender Wayang dan Semaradana. Dalam proses pembuatannya gamelan ini menggunakan konsep fusion, yaitu perpaduan dari dua unsur tanpa meninggalkan unsur aslinya yang kemudian dibangun sebuah pemikiran baru dalam satu bentuk baru yang merupakan penggabungan dari kedua unsur tersebut. Bentuk barungan Sekar Langon adalah sebuah barungan yang terdiri atas dua tungguh gender rambat, dua tungguh gangsa, dua tungguh jublag, dua tungguh jegogan, satu buah gong, satu buah kempur, satu buah kemong, satu buah *klenang*, *suling*, enam

cakep ceng-ceng kopyak, satu buah *ceng-ceng gecek*, satu buah *tawa-tawa*, dua buah *kendang cedugan*, dan dua buah *kendang krumpungan*. Laras yang digunakan dalam gamelan ini adalah laras selendro dan laras pelog. Struktur lagu yang dalam gamelan Sekar Langon lebih mengacu pada struktur pertunjukan yang disajikan dalam pementasan. Adapun bentuk lagu dalam gamelan saih pitu Sekar Langon, yaitu tabuh petegak, kayonan, penyacah parwa/ penyacah kanda, nyejer wayang, gending petangkilan, dan batel. Tata penyajian gamelan saih pitu Sekar Langon dalam pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Belayu menggunakan konsep pertunjukan wayang kulit tradisi, yaitu dengan penataan instrumen seperti pertunjukan wayang batel dengan posisi *gender*, *gangsa*, dan instrumen lainnya yang disetting berhadap-hadapan.

Kedua, dilihat dari fungsinya dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu gamelan saih pitu Sekar Langon memiliki fungsi yang penting. Adapun fungsi tersebut adalah sebagai musik iringan. Keberadaan gamelan Sekar Langon dalam fungsi ini adalah sebagai musik yang mendukung jalannya pertunjukan dengan lakon yang disajikan dan melengkapi gambaran musikal secara keseluruhan, baik dari suasana hati penonton maupun suasana pertunjukan. Pemberi aksentasi, gamelan saih pitu Sekar Langon berfungsi dalam memberikan aksentuasi dalam setiap gerakan wayang. Gerakan-gerakan wayang dipertegas dan diperjelas dengan aksentasi-aksentasi yang diberikan dengan gending-gending tertentu. Pemberi rasa indah, Sekar Langon sebagai musik pengiring dapat memberikan kesan estetis atau rasa indah dalam pengolahan unsur-unsur musikalnya seperti tempo, melodi, ritme dinamika, harmoni, dan ciri khas nada selendro sebagai identitas dari gamelan ini. Dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk gamelan ini memberikan rasa indah secara keseluruhan. Peng-

gambar suasana, dalam hal ini penggambar suasana yang dimaksud adalah nuansa musikal yang dihasilkan gamelan saih pitu Sekar Langon dalam setiap adegan tertentu.

Ketiga, dilihat dari segi maknanya, gamelan saih pitu Sekar Langon memiliki makna tersendiri dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk Belayu. Adapun makna yang terdapat dalam gamelan saih pitu Sekar Langon adalah sebagai berikut. Pertama, makna kreativitas merupakan proses kreatif dalam berkesenian dalam mewujudkan sebuah ide atau gagasan yang kemudian melahirkan bentuk karya seni. Dalam hal ini ide yang dimaksud adalah memadukan dua unsur gamelan, yaitu gamelan gender wayang yang memiliki karakter lembut dan halus dengan laras selendro, Semaradana dengan laras pelog saih pitu dengan karakter lebih dinamis dan mampu menghasilkan nuansa musikal yang berbeda-beda dari permainan patet. Perpaduan kedua gamelan ini adalah gamelan saih pitu yang menggunakan laras selendro dan pelog, yaitu selendro merupakan laras gender wayang sebagai pokok nada, sedangkan pelog merupakan sistem tangga nada dalam gamelan Semaradana yang menggunakan tujuh nada dalam susunan nada-nadanya. Kedua, makna inovasi yaitu gamelan saih pitu Sekar Langon merupakan sebuah pembaruan atau pengembangan dari gamelan saih pitu, yang sudah ada sebelumnya. Inovasi dalam gamelan ini, yaitu adanya penonjolan nada-nada selendro sehingga membuat gamelan ini memiliki karakteristik musikal yang berbeda dengan gamelan saih pitu lainnya. Ketiga, makna identitas sebagai sebuah gamelan baru yang memiliki ciri khas tersendiri. Gamelan selendro sangat identik dengan pertunjukan wayang kulit tradisi. Iringan sebagai identitas pertunjukan dapat dikenali melalui gamelan pengiringnya, gamelan saih pitu Sekar Langon dengan aransemen gending-gending pewayangan

yang melodis merupakan identitas musik iringan wayang kulit Cenk Blonk Belayu.

Daftar Rujukan

- Arnawa, I Made. "Pandro Sebuah Karawitan Hibrid". Dalam *Bheri Jurnal Ilmiah Musik Nusantara Volume 4*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar, 2005.
- Aryasa, I Wayan. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Bali: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembangunan Kebudayaan Bali, 1984.
- Asnawa, I Made. "Kebhinekaan dan Kompleksitas Gamelan Bali". Dalam *Bheri Jurnal Ilmiah Musik Nusantara Volume 6 No. 1 September 2007*. Denpasar: ISI Denpasar, 2004.
- Bandem, I Made. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: STSI Denpasar, 1991.
- Bandem, I Made. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: STSI Denpasar, 2001.
- Bandem, I Made. *Gamelan Bali Di atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali, 2013.
- Berger, Arthur Asa. *Pengantar Semiotika Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010.
- Darma Putra, I Nyoman. *I Wayan Beratha Seniman Bali Kelas Dunia*. Denpasar: Pustaka Larasan, 2014.
- Darmawan, I Dewa Made. "Tayangan Wayang Kulit Cenk Blonk Di Dewata TV". Sebuah Disertasi untuk Mencapai Gelar Doktor Program Studi Kajian Budaya, Program Pascasarjana Universitas Udayana: Universitas Udayana Denpasar, 2014.
- Dibia, I Wayan. *Pengantar Dasar Karawitan Bali*. Denpasar: Asti Denpasar, 1978.
- Dibia, I Wayan. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Dibia, I Wayan. *Geliat Seni Pertunjukan*. Bali:

- Buku Arti, 2012.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) dengan Ford Foundation, 2004.
- Djohan, *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2016.
- Gie, The Liang. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), 2004.
- Marajaya, I Made. "Eksistensi Wayang Cenk Blonk Dalam Kehidupan Masyarakat Bali". Dalam *Wayang Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan* Volume 12 No. 1 September 2013.
- Marajaya, I Made. "Pertunjukan Wayang Kuit Cenk Blonk Dalam Konteks Budaya Populer". Sebuah Disertasi Untuk Mencapai Gelar Doktor Program Studi Kajian Budaya, Program Pascasarjana Universitas Udayana: Universitas Udayana Denpasar, 2014.
- Merriam, Alan P. *The Anthropology of Music*. Diterjemahkan oleh Dr. Triyono Brahmantyo. Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Yogyakarta, 1999.
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976.
- Purnamawati, Ni Diah. "Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Lakon Diah Gagar Mayang Sebuah Kajian Budaya". Sebuah Tesis Untuk Mencapai Gelar Magister Program Studi Kajian Budaya, Program Pascasarjana Universitas Udayana: Universitas Udayana Denpasar, 2005.
- Rai, I Wayan. *Gong Antologi Pemikiran*. Bali: Bali Mangsi, 2001.
- Sugiartha, I Gede Arya. *Gamelan Pegambuhan "Tambang Emas" Karawitan Bali*. Denpasar: ISI Denpasar dan Sari Kahyangan, 2008.
- Sugiartha, I Gede Arya. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT ISI Denpasar, 2012.
- Sugiartha, I Gede Arya. *Lekesan Fenomena Seni Musik Bali*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar, 2015.
- Sugono, Dendy. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Sumardjo, Jacob. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB, 2000.
- Sukerta, Pande Made. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Bandung: MSPI, 1998.
- Susanti, Ni Luh Lisa. "Tari Pendet Gaya Peliatan Persepektif Kajian Seni". Sebuah Tesis Untuk Mencapai Gelar Magister Program Studi Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2014.
- Suweca, I Wayan. "Estetika Karawitan". Denpasar: ISI Denpasar, 2009.
- Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Phonik, 2011.
- Wardizal. "Siwa Nada: Ensiklopedi Musik Dunia". Dalam *Bheri Jurnal Ilmiah Musik Nusantara* Volume 8. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar, 2009.
- Winanti, Ni Putu. *Cenk Blonk Dalang Inovatif*. Surabaya: Paramita, 2015.
- Wirawan, I Wayan Arik. "Gending Baleganjur Winangun Marga Karya I Ketut Suandita Analisis Proses Penciptaan, Bentuk, dan Makna". Sebuah Tesis Untuk Mencapai Gelar Magister Program Studi Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015.
- <http://www.babadbali.com/seni/gamelan/ga-gam-semaradana.htm>, (diakses pada 24 Februari 2016, Pukul 16 : 00 Wita).
- <http://budayamusik.blogspot.co.id/2010/03/fungsi-musik-dalam-kehidupan-manusia.html>, (diakses pada 28 April 2016, Pukul 18 :00).

Antara Teater dan Sinema, Kemungkinan Pengembangan “Adaptasi” di Bali.

Koes Yuliadi
ISI Yogyakarta

Abstrak

Teater dan film memiliki kedekatan dalam beberapa aspek artistik dan cara kerjanya. Jika melihat Bali kini sebagai ruang yang memiliki kemungkinan sebagai pusat pengembangan berbagai disiplin baru dalam seni, film menjadi alternatif menarik untuk dieksplorasi. Bali mempunyai beragam seni naratif yang sangat potensial dalam produktivitas film. Sementara pada masa-masa sebelumnya kebudayaan Bali telah menjadi objek dari banyak peneliti dengan menyertakan dokumentasinya yang filmis. Apakah tidak mungkin jika Bali bisa menjadi subjek atas kreativitas film di masa mendatang.

Salah satu pertunjukan Bali yaitu *arja*, telah hadir dan tumbuh dengan berbagai kebaruan. Lakon *arja* yang berbasis pada kisah Panji, kini telah mengalami perguliran melampaui batas tradisional dan modernitas. Telah terjadi proses perpaduan antara lakon Panji dengan *folklore* setempat, bahkan juga dengan sastra modern. Dibia telah mencoba mengadaptasi lakon-lakon Barat ke dalam pertunjukan *arja*. Ia kemudian mencoba mentransformasi prosa modern (*Ketemu Ring Tampaksiring, Sukreni*) ke dalam pertunjukan *arja*. Dalam hal ini Dibia selain menawarkan lakon-lakon baru, pilihan gaya lakon yang lebih mendekati realisme juga sangat fenomenal. Dibia telah memberikan interpretasi dan penciptaan pertunjukan klasik dengan bentuk yang mendekati realitas kekinian. Jika hal ini dikaitkan dengan kecenderungan drama dan film maka bisa memberikan gagasan baru dalam penciptaan seni kemudian. Banyak naskah film yang berangkat dari prosa, bahkan ini menjadi kelaziman karena aspek realismenya. Oleh karena itu sangat mungkin Bali menjadi pusat pengembangan kreativitas di bidang film.

Kata kunci: *teater, film, arja, dan adaptasi.*

Pendahuluan

Teater dan sinema menurut beberapa penulis film memiliki relasi yang menarik untuk diperbincangkan. Andre Bazin misalnya, memberikan rincian tentang “teater yang difilmkan” sebagai sebuah proses transposisi seni dengan pandangan yang kompleks. Tidak hanya memperhitungkan narasi dramatik yang menjadi aspek utama. Akan tetapi aspek sinematografis tidak kalah penting, karena memiliki disiplin sendiri dalam menghadirkan sebuah seni. Pendapat tentang kehadiran teater realis sebagai bentuk pra-sinema juga menggulirkan evaluasi panjang karena apakah teater mampu menyajikan sepenuhnya irisan

kehidupan. Perbincangan ini menjadi sangat bermakna karena Bazin menyatakan bahwa layar film mampu menampung semua drama apapun dalam segala gaya, asalkan kita bisa membayangkan rekonversi ruang pentas ke pembentukan adegan dengan kaidah sinematografi. Upaya di atas perlu ditempuh karena pertunjukan-pertunjukan (teater klasik) di masa mendatang hanya mungkin ditransformasi dalam sinema.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Danesi yang memandang film akan menjadi komponen intrinsik pada galaksi digital untuk masa yang akan datang (2010; 164). Gelombang ini sebetulnya mulai terasa di segala belahan dunia. Sesungguhnya

ya kinipun kita mulai menyaksikan para aktor Bali dalam ruang-ruang virtual. Keberadaan televisi dan teknologi perekaman telah “mentransformasi” *Drama Gong, Arja*, serta beberapa pertunjukan lain ke dalam seni audio-visual (film dan video). Hanya kemudian apakah karya-karya di atas telah memenuhi kaidah sebagai karya sinema atau sekedar teater yang difilmkan, seperti yang menggelisahkan Bazin. Untuk mencoba menelaah hal ini dalam konteks Bali dengan kapita budaya yang dimilikinya, maka pertunjukan Arja bisa menjadi sebuah representasi.

Wayan Dibia pada tahun 2005 mempergelarkan lakon Ketemu Ring Tampaksiring dalam bentuk dramatari Arja. Pertunjukan ini merupakan transformasi dari prosa yang ditulis oleh Made Sanggra (1970). Jika secara konservatif pertunjukan Arja selalu bersumber pada cerita Panji, maka Wayan Dibia mencoba mempergunakan prosa yang dalam wacana sastra memiliki kecenderungan berbeda dengan lakon-lakon dalam pertunjukan tradisi. Selama ini Arja selalu mengambil lakon yang bersumber dari khasanah cerita-cerita babad dalam bentuk geguritan. Jika kemudian Wayan Dibia mengambil lakon dari prosa yang sifatnya lebih realistik maka akan memunculkan perubahan dalam penokohan dan pemanggungan. Lebih dari itu, penggagas mencoba menubuhkan narasi beserta tokoh-tokoh yang ada di dalamnya di ke narasi Panji. Sebuah gejala yang menarik dalam perkembangan pertunjukan Bali terkait dengan langkah-langkah yang memiliki kedekatan dengan cara kerja sinema. Pola semacam ini dalam dunia sinema disebut sebagai adaptasi.

Fenomena Adaptasi

Adaptasi secara kebahasaan bisa diterjemahkan sebagai upaya untuk menyesuaikan, mengubah, dan mencocokkan sebuah karya ke

bentuk karya selanjutnya. Ini adalah sebuah upaya untuk menuliskan cerita yang sama dari sudut pandang yang berbeda (Hutcheon, 2006: 7-8). Pola ini bermula dikenal dalam dunia film, yaitu adanya transposisi sinematik sastra. Hutcheon menandakan bahwa adaptasi telah menjadi gejala yang meluas secara global dalam realitas postmodern saat ini. Kisah-kisah dalam puisi, novel, drama, opera, lukisan, lagu, tarian, dan lainnya, terus-menerus diadaptasi dari satu medium ke medium lainnya dan kemudian bisa kembali lagi (Hutcheon, 2006: XI).

Pada saat pertama kali gejala transposisi karya sastra ke bentuk film hadir, muncul berbagai macam tanggapan negatif. Problematika ini juga sangat mungkin terjadi dalam pertunjukan yang dilakukan Dibia. Adaptasi dipandang sebagai penyederhanaan yang menyedatkan, parasit, penyelewengan, dan lain sebagainya. Film seakan-akan telah mengorbankan karya sastra. Banyak ketidakpuasan yang muncul dalam tulisan yang mengkritisi film-film hasil adaptasi dari novel. Persepsi yang muncul dalam sistem kerja ini adalah film telah merusak cerita asli, melakukan penodaan, dan penyimpangan (McFarlane, 1996: 12). Akan tetapi pada kenyataannya film-film yang mendapatkan penghargaan di *Academy Award* di US justru sebagian besar berawal dari novel.

Kini adaptasi ada di mana-mana: di layar televisi dan film, panggung musik dan drama, internet, novel dan buku komik, serta video. Ini bersesuaian dengan pendapat T.S. Eliot dan Northrop Frye yang memberikan keyakinan kepada para pelaku adaptasi bahwa seni berasal dari seni lain; cerita lahir dari cerita yang lain. Pendapat di atas jelas memberikan makna yang dalam apalagi jika dikaitkan dengan pendapat Hutcheon yang memberikan batasan “adaptasi sebagai sebuah adaptasi”. Statement ini berasal dari sebuah kerangka bahwa

sebuah adaptasi selalu diawali dari proses pembacaan interpretatif sebuah teks dan kemudian menciptakan teks yang baru. Adaptasi memiliki aura tersendiri, hadir dalam ruang dan waktu yang unik. (Hutcheon, 2006: 6).

Sebelum mempertunjukkan Arja Ketemu Ring Tampaksiring, Wayan Dibia juga pernah mengadaptasi Sukreni Gadis Bali (Panji Tisna) dan beberapa naskah Barat ke bentuk pertunjukan Arja. Apa yang dilakukan Wayan Dibia sebetulnya adalah sebuah langkah pembacaan ulang atas Arja dengan melakukan tawaran teks-teks baru yang lebih modern. Pada gejala awal, proses adaptasi selalu diawali dengan proses "resepsi" (process of reception). Adaptasi adalah bentuk intertekstualitas, berhubungan dengan karya-karya lain yang beresonansi melalui pengulangan dengan variasi (Hutcheon, 2006: 9). Dibia melakukan pengulangan pertunjukan Arja, sekaligus menawarkan sebuah kebaruan. Ia mengambil teks-teks lain di luar narasi tradisi yang sudah ada dalam lakon Arja. Wayan Dibia membaca kembali Arja sebagai teks terbuka. Ia dengan bebas menubuhkan jiwa-jiwa baru dalam tubuh Raden Mantri, Putri Galuh, Patih Buduh, Liku, dan lain sebagainya. Atau bisa juga sebaliknya, jiwa-jiwa Raden Mantri, Putri Galuh ditubuhkan dalam Van Steffen dan Ni Luh Rai pada pertunjukan *Ketemu Ring Tampaksiring*.

Arja Ketemu Ring Tampaksiring berkisah tentang Ni Luh Rai, penjual bunga di Tirta Empul dengan Van Steffen orang Belanda. Ketika api asmara semakin bergejolak di antara Luh Rai dan Steffen, akhirnya membuka kisah lama tentang percintaan yang kelam. Akhirnya semua akan mengerti bahwa keduanya bersaudara. Steffen tak lain adalah anak seorang Belanda yang pernah tinggal di Bali. Lelaki Belanda tersebut saat di Bali menikahi Luh Kompyang, ibu Luh Rai. Karena ternyata mereka bersaudara menurut garis ayah, akhirnya hubun-

gan kedua remaja itu harus diakhiri. Kisah ini memiliki kecenderungan naratifnya yang realistik. Sudah tentu sangat berbeda dengan lakon-lakon dalam Arja klasik yang lebih cenderung berkisah tentang para raja, putri, dan pangeran. Semangat realisme telah hadir dalam karya Dibia, *Ketemu Ring Tampaksiring*.

Pada tataran selanjutnya kualitas kerja adaptasi bisa dilihat dalam *process of creation* (proses penciptaan). Dalam hal ini tindakan adaptasi melibatkan kerja re-interpretasi dan kemudian re-kreasi. Karya yang muncul kemudian bisa merupakan penolakan ataupun penyelamatan tergantung dari perspektif pencipta (Hutcheon, 2006: 8). Dalam hal ini mungkin bisa dilihat apakah Dibia telah memberikan bentuk baru atas pertunjukan Arja pada era selanjutnya. Sebagai pembanding misalnya novel Janda dari Jirah karya Cok Sawitri merupakan representasi yang sangat menarik dalam ranah sastra. Sawitri telah melakukan interpretasi dan re-kreasi atas karya klasik Calonarang dalam bentuk baru. Ada perbedaan yang jelas tokoh Calonarang dalam karya novel yang ditulis Pramoedya Ananta Toer dengan Calonarang versi Sawitri. Toer memperlihatkan tokoh Calonarang sebagai perempuan tukang tenung yang ganas dan memiliki nafsu membunuh. Sedangkan Sawitri melakukan demitifikasi atas tokoh Calonarang yang dituliskan oleh Toer. Calonarang versi Sawitri adalah perempuan yang selalu berbaju putih dan menolak tanahnya dilewati para tentara dengan tujuan peperangan dan pembunuhan. Calonarang Sawitri lebih mencintai perdamaian. Kiranya Dibia dalam *Ketemu Ring Tampaksiring* telah melakukan perombakan atas gaya dan bentuk pertunjukan. Dalam hal ini proses adaptasi yang dilakukan kedua tokoh di atas merupakan re-kreasi yang sangat menarik dan berhasil.

Made Bandem mengamati keberhasilan

adaptasi di Bali terjadi karena proses panjang dalam pembentukan hingga menjadi “*the living theatre*”. Ia mencontohkan adaptasi lakon Sam Pek Ing Tai di Bali. Lakon ini mampu diterima oleh masyarakat Bali dalam waktu yang cukup lama. Pada perkembangannya kemudian, masyarakat Bali bisa memahami secara lebih mendalam konsepsi moksa melalui lakon ini. Sam Pek Ing Tai yang ada dalam *Arja* maupun *Drama Gong* telah betul-betul menyatu atau mewadahi ajaran Hindu. Inilah yang oleh Made Bandem dinyatakan bahwa lakon Sam Pek Ing Tai telah menjadi the living theatre di Bali. Untuk menjadikan karya semacam itu diperlukan proses yang panjang. Ketika adaptasi telah terbentuk dengan unsur lokal, maka masyarakat akan menerima dengan terbuka meskipun dipertunjukkan dalam bentuk apapun (Singapadu: Agustus 2012).

Jika dikaji secara diakronik, para sastrawan lama Bali bahkan penguasa Klungkung juga telah mengadaptasi kisah-kisah dari Jawa. Kisah Calon Arang atau Janda Dirah (Jirah) diadaptasi dalam bentuk prosa maupun puisi (kidung dan geguritan). Di Bali, kisah ini mulai dikenal sejak masa Gelgel dan Klungkung abad ke-16. Bagi masyarakat Jawa dan Bali nama Calon Arang tidak asing sebagai tokoh yang kontroversial. Kisah ini terus bergulir secara lisan sebagai dongeng. Di dalam arus awal sastra Bali, kisah Calon Arang diawali dengan Raja Airlangga yang meminta bantuan pendeta sakti Mpu Bharadah agar menepis malapetaka dan bencana yang sedang mewabah di Kediri. Seseorang yang menyebarkan bala buruk tersebut tiada lain Calon Arang. Perempuan ini mendendam dan sakit hati karena tidak ada seorangpun lelaki yang berani melamar Retno Manggali, anaknya. Calon Arang bersama sisya-sisyanya menyebarkan penyakit, teluh, dan segala macam ilmu hitam. Penguasa pada masa itu beranggapan bahwa per-

ilaku Calon Arang dan pengikutnya mengganggu ketenteraman rakyat dan bisa merongrong kerajaan. Meskipun pada akhirnya keberingasan Janda Dirah bisa diredam, tetapi akibat lain yang timbul adalah kerajaan Kediri harus dibagi menjadi dua, Daha (Kediri) dan Jenggala. Raja Airlangga yang terpukul dengan kejadian ini selanjutnya memasuki kehidupan suci. Ia mengikuti perjalanan hidup Mpu Bharadah untuk menjadi pendeta (Suastika, 1997; 3).

Masa keemasan “pem-balian” cerita-cerita dari Jawa berlangsung pada masa kerajaan Klungkung dari tahun 1690 hingga tahun 1908 sebagai penerus masa kerajaan Gelgel (abad ke-16 – 1690). Kisah Calon Arang pun digubah oleh penulis Bali pada masa Kerajaan Klungkung. Ada perbedaan yang mendasar misalnya pada segi penokohan. Calon Arang di Jawa lebih mengutamakan tokoh Mpu Bharadah, sementara di Bali justru Janda Dirah yang menjadi tokoh utama (Suastika, 1997; 348-349). Kisah ini juga mengandung fungsi sebagai teks penyucian (ruwat) seperti halnya cerita Sudamala. Calon Arang dalam geguritan Bali diakhiri dengan kesadaran sang Janda Dirah untuk disucikan kembali oleh Mpu Bharadah. Dalam tradisi Siwa-Buda dikenal adanya proses moksa sebagai jalan puncak menuju nirwana. Moksa mulai dikenal dalam wacana spiritual Bali yang berfaham Hindu pada masa Klungkung.

Puncak penulisan sastra di Klungkung dengan adanya pola adaptasi kakawin atau kidung Jawa tidak lepas dari dukungan penguasa. Pada abad ke -19. salah seorang penyair yang terkenal adalah I Dewa Agung Istri Kania yang juga dikukuhkan sebagai Raja Klungkung. Bisa dibayangkan pada masa itu Kerajaan Klungkung telah mendudukkan seorang perempuan sebagai penerus dinasti kekuasaan. Dalam teks Calon Arang, penyair AA Gde Pemeragan menempatkan Dewa Agung Istri

Kania yang memerintah kerajaan Klungkung sebagai pelindung sastra. Atas perlindungannya-lah tradisi kesusasteraan dan kepujanggaan di kerajaan Klungkung mulai aktif dan memunculkan karya-karya baru seperti geguritan Calon Arang (Suastika, 1997; 345). Pemakaian bahasa Bali sudah tentu memberikan aspek komunikatif di segala lapisan masyarakat. Bentuk komunikasi semacam ini semakin diperkuat dengan munculnya drama tari Arja (Basset dalam Suastika, 1997; 333).

Selain *geguritan Calon Arang*, geguritan Jayaprana mendapatkan tempat yang spesial di hati masyarakat Bali karena menghadirkan kisah percintaan yang telah melekat di hati setiap penduduk. Kisah-kisah percintaan yang mengakibatkan peperangan, perpisahan, dan kesedihan sangat diminati penonton. Raja Dewa Agung Istri Kania adalah raja ketujuh yang memerintah Klungkung (1815-1849). Ketika Klungkung dikalahkan Belanda dalam perang Kusamba, maka mulai saat itu Wilayah Klungkung berada di bawah pengaruh Belanda. Raja Klungkung yang ke-sembilan dan ke-sepuluh, meskipun masih bergelar Dewa Agung tapi kekuasaannya telah dibatasi. Mereka hanya mengurus masalah agama dan adat istiadat (Rai Putra dalam Munandar, 2005: 153).

Pola adaptasi di Bali telah mengakar sekian waktu dan memberikan kontribusi yang berharga dalam proses penciptaan seni sastra, pertunjukan, bahkan seni rupa hingga kini. Namun ketika kita membahas adaptasi dalam ranah sinema maka proses terakhir yang harus mendapatkan perhatian ialah process of transposition (Hutcheon, 2006: 7). Hal ini melibatkan pergeseran genre misalkan dari puisi ke film atau dari epik ke novel, atau perubahan konteks cerita karena perbedaan sudut pandang. Transposisi dapat pula berarti pergeseran ontologis dari dunia nyata ke fiksi, dari sejarah (biografi) ke narasi fiksi atau drama.

Ketika karya sastra diadaptasi ke dalam bentuk film maka akan berlangsung proses transcoding dengan mengalihkan teks ke bentuk bahasa yang baru. Tahap adaptasi ke layar sinema harus lebih memperhitungkan apa yang disebut Charles Sanders Peirces dalam indeksikal dan ikonik sebagai tanda. Karya sastra lebih banyak menggunakan tanda-tanda simbolik dan konvensional. Antara novel, panggung, dan film memiliki tatabahasa yang berbeda. Film bisa dikatakan paling inklusif dan mensintesis kinerja bentuk seni yang lain. Ekspresi film membutuhkan komposisi yang terdiri dari suara, fotografi, gerakan tari, dekorasi arsitektural, dan kinerja teater (Stam, 2000: 61). Dalam catatan Sergei Eisenstein yang juga membahas teater dan sinema (Thought Theater to Cinema) termaktub penjelasan pada bagian awal bahwa kehadiran fotografi adalah sebagai sebuah system reproduksi untuk merapikan kenyataan aktual. Reproduksi ini dapat dikombinasikan dengan berbagai cara hingga mengijinkan setiap distorsi demi tercapainya gambaran natural (1977; 3).

Sejak fotografi ditemukan hingga film Lumière Bersaudara ditayangkan kepada publik, maka telah terjadi babak dimana kenyataan bisa terjangkau dalam sebuah gambar yang hidup. Sinema bisa menjangkau yang nyata tanpa persoalan yang berarti. Teknologi reproduksi kenyataan itu telah merebut 'yang nyata' (*the real*), apalagi ketika film bicara mulai menemukan bentuknya. Dalam hal ini sinema mencapai kesempurnaan dalam mengetengahkan kenyataan hingga realisme menjadi genre yang paling dieksplorasi setelah Perang Dunia I. Lebih dari itu, Film menjabat sebagai sebuah lambang "baru", reproduksi mekanik pada awal abad kedua puluh untuk sebuah budaya kesegaran dan tontonan di awal dua puluh satu. Akhir-akhir ini bahkan film dalam proses berebut spasial memperkenalkan tempat-tempat lain da-

lam jarak yang tak terbatas, mengangkat yang lokal dalam sirkuit global (Harbord, 2002: 1). Pada kenyataannya film-film mainstream tetap meyakini realisme sebagai genre yang sangat komunikatif dan mudah diterima oleh penonton karena menawarkan proses identifikasi yang mapan.

Jika Dibia telah mencoba menawarkan realisme dalam pertunjukan drama tradisional Bali dan mereproduksi juga dalam bentuk cakram, maka sesungguhnya telah berada dalam proses menuju transposisi kerja adaptasi. Akan tetapi ketika memasuki wilayah sinema maka persoalan kemudian yang muncul adalah - seperti yang telah disebutkan di awal - sejauh mana sentuhan sinematografi harus dikembangkan dalam proses keberlanjutannya. Untuk mengukuhkan kebebasan dalam mentransposisikan teks sastra ke dalam film, seorang kreator tidak bisa menisbikan begitu saja teori sinema.

Deleuze baru-baru ini menuliskan kembali teori sinema dalam 2 periode umum yaitu; pra-Perang Dunia II dan pasca-Perang Dunia II. Ia mencatat telah terjadi perubahan yang sangat mendasar pada jenis-jenis film yang bermuara pada perbedaan representasi atas waktu. Pada *movement-image* (imaji-gerak), Deleuze memaparkan bagaimana representasi imaji tak langsung atas waktu bekerja pada film-film klasik (pra-PD II). Logika aksi dan reaksi pada film-film jenis ini disusun melalui *montage*. Aksi demi aksi disusun selayaknya sebuah drama dengan plot Aristotelian dalam sastra maupun teater. Setiap aksi menimbulkan reaksi dalam klausal sebab-akibat yang disusun secara kronologis. Dengan demikian akan terbentang secara jelas waktu lalu, sekarang, dan masa depan seperti gerak mekanik jam. Hal inilah yang akhirnya dikatakan sinema klasik merepresentasikan imaji tak langsung atas waktu. Deleuze juga menambahkan bahwa sinema di atas

menghasilkan imaji-imaji yang masih dapat dipahami melalui skema sensori-motorik. Imaji-gerak dengan sendirinya menunjukkan pemaparan imaji tak langsung atas waktu. Waktu dalam sinema dibentuk dalam pergantian shot yang dihubungkan dengan teknik *montage*. Waktu menjadi subordinasi atas cerita (naratif). Hal ini menjadikan waktu tidak dapat direpresentasikan secara langsung.

Montage dipandang sebagai kerja kreatif yang menghasilkan sesuatu dengan menggabungkan atau memisahkan beberapa pengambilan gambar yang terpisah menjadi sebuah adegan tersendiri yang memiliki makna. Sesuatu yang dihasilkan bisa berupa ide, suatu perasaan, suatu hubungan, suatu pengalaman, suatu aksen, atau suatu pengertian. Oleh karena itu kerangka ini sudah harus dilakukan secara konseptual dalam tataran awal kerja film.

Montage menurut Deleuze bukan sekedar gaya pemotongan (*style of cutting*). *Montage* merupakan upaya untuk mengekspresikan logika komposisi, sebuah konsep dalam makna filosofat. Dalam kaitannya dengan gerak, *montage* mengekspresikan perubahan, memberikan bentuk atas waktu, baik langsung maupun tidak langsung (Deleuze, 2006: 29). *Montage* yang ada dalam sinema klasik telah dibongkar oleh beberapa karya sinema yang memiliki kecenderungan baru seperti Orson Welles (Amerika), neo-realisme (Italia), dan new-wave (Perancis). Kronologi waktu dihancurkan, di mana masa lalu, sekarang, dan masa depan tidak dapat dikenali lagi atau diperbandingkan. Semuanya menjadi masa sekarang (*the eternal present*). Waktu tidak lagi menjadi subordinat dari gerak. Akhirnya penghacuran waktu semacam ini menghasilkan imaji langsung atas waktu (*time-image*).

Perbedaan di atas bagi Deleuze bukanlah untuk menunjukkan kemajuan dari yang baru atas

yang lama. Ia hanya memberikan suatu pemahaman bahwa pada kasus yang pertama, sinema menyajikan imaji tak langsung atas waktu (imaji-gerak). Dalam hal ini waktu menjadi subordinasi gerak. Kemudian yang kedua, sinema menyajikan imaji langsung atas waktu (imaji-waktu). Waktu sangat dibebaskan dari gerak.

Deleuze mengklasifikasikan tiga tipe imaji-gerak yang masing-masing merupakan titik pandang dalam keseluruhan film. Pertama, "imaji-perseptif" yang menyetengahkan jarak pandang jauh (long shot) yang memiliki aspek objektif dan subjektif. Pada kamera jika mewakili mata penonton maka bisa dikatakan pandangan objektif. Akan tetapi jika mewakili mata seorang tokoh dalam film maka disebut pandangan subjektif. Kedua, "imaji-aksi" merupakan jarak sedang (medium shot) yang lebih menyiratkan keberadaan tokoh dalam relasinya dengan lingkungan sekitar. Ini bisa terkait dengan lingkungan sosial, sejarah, ruang-waktu, maupun dengan tokoh lain. Kemudian yang ketiga, "imaji-afeksi" yang merupakan titik pandang dekat (close-up). Imaji-imaji yang ditampilkan dalam jarak dekat selalu memperlihatkan sesuatu yang penting karena sama pentingnya dengan wajah, memberikan pengaruh dan detail (Deleuze, 2006: 61, 141).

Dalam buku *Cinema 2* yang membahas tentang imaji-waktu, Deleuze memberikan pengantar yang sangat sugestif; bahwa pada masa pasca-perang, sinema lebih melibatkan pemikiran. Produksi sinematik jenis baru akan melebihi batas-batas tindakan dan narasi. Ia tidak memberikan definisi tunggal pada imaji-waktu, atau memberikan indikasi yang jelas pada apa yang disebut dengan "imaji langsung atas waktu". Namun pada intinya saat sinema tidak lagi menjadi "kaki-tangan" cerita maka akan banyak kemungkinan dan kejutan. Pergantian- pergantian imaji tidak bisa

diduga dan tidak kronologis (irrational cutting). Realitas bisa hadir pada lembaran-lembaran masa lalu yang tak jelas kapan dan tak dimengerti di mana berlangsung. Istilah *recollection-image* diketengahkan oleh Deleuze untuk memberikan pengertian bahwa kumpulan imaji telah ada dalam memori dunia dan dapat diambil kembali. Hal ini bisa digambarkan jika seseorang membuat catatan memori untuk kepentingan masa depan ketika masa sekarang juga akan menjadi masa lalu. Sinema dapat menempatkan kita pada masa lalu, memilih salah satu dari lembaran tersebut. Masa lalu, masa kini, dan masa depan bukan lagi sebuah urutan pergantian, tetapi telah dinyatakan secara simultan. Masing-masing lembaran bisa dikonstruksikan, dilenyapkan, dicabangkan, dan dikembalikan (Deleuze dalam Panji, 2008: 5).

Kedua teori imaji yang ditawarkan Deleuze sama-sama bergerak dan dipergunakan oleh para film-maker. Jika proses indentifikasi tetap diyakini sebagai kekuatan film maka realisme tetap menjadi rujukan dan orientasi pembuatan film. Deleuze dan juga Bazin merekomendasi gagasan realisme yang kreatif, salah satunya adalah film-film Italia yang kemudian mengusung gaya neo-realisme.

Para kritikus film mulai menandai kemunculan gaya ini pada saat film *The Open City* diputar di berbagai festival. Film ini dibuat oleh Roberto Rossellini sejak tahun 1943 dan diputar pada tahun 1945. *The Open City* merupakan sebuah kisah tragis yang memotret perjuangan manusia melawan belenggu penjajahan. Film ini mampu menggambarkan realitas politik yang sebenarnya terjadi di balik segala keindahan yang ditampilkan pemerintahan Mussolini. Lewat sorotan kameranya, Rossellini menggambarkan penderitaan masyarakat Italia saat dijajah Jerman, dan bagaimana para pejuang yang selamat membangun republik yang baru. Para kritikus kemudian mencoba menemukan cara un-

tuk mendefinisikan ketrampilan meramu unsur tradisional, cerita melodramatis, dan cara baru membuat film. Mereka berpikir bahwa itu adalah gambaran terbaik dari moral dan kerusakan fisik yang disebabkan oleh perang, dan memberikan gambaran manusia yang berhadapan dengan keputus-asaan (Sorlin, 1996: 89).

Rossellini merealisasikan neo-realisme secara teknis ketika membuat film *Paisan* (1946). Subjek yang diangkat sama dengan *The Open City* yaitu kondisi Italia waktu Perang Dunia II. Pada film ini Rossellini memilih untuk memotretnya dengan cara yang sangat dingin. Rujukannya adalah rol berita (*newsreel*). Rossellini pun mengkonstruksi filmnya sekasar mungkin. Stok film yang dipakai adalah stok film tua yang penuh bercak (*grainy*). Aktor-aktor yang dipakai hampir tidak punya pengalaman dalam seni peran. Mereka melakonkan naskah Rossellini seadanya saja, tanpa ada usaha untuk terlihat artistik. Sebagai pelengkap, setiap episode dalam *Paisan* diiringi dengan suara narator yang dingin dan datar. Satu-satunya hal yang dramatis dari *Paisan* adalah montage cepatnya. Namun, dengan materi adegannya yang sangat kasar, montage tersebut hanya memperkuat realisme dalam *Paisan*.

Penggunaan aktor amatir juga diterapkan oleh Vittorio De Sica. Bagi De Sica, orang biasa akan lebih fasih memerankan tokoh biasa daripada aktor. Hal tersebut sangat terlihat dalam film *Bicycle Thieves* (1948). Film ini berkisah tentang seorang bapak dan anaknya dalam mencari sepeda yang hilang. Mereka berjuang keras mencari benda itu hingga si bapak harus mencuri sepeda yang lain dan dipukuli. Sepeda dalam kisah ini menjadi barang yang sangat berharga untuk kelangsungan kerja si bapak dalam menafkahi keluarganya. Tokoh-tokoh dalam karya itu tidak mungkin ada dalam film-film Hollywood. Adanya aspek doku-

menter dalam film juga memunculkan pertanyaan batasan fakta dan fiksi, kenyataan dan ilusi dalam perdebatan estetika neo-realisme. Beberapa dari film-film di atas cukup populer dan menghasilkan kehormatan sebagai box office. Mustahil untuk menilai dampak neo-realisme atas sinema Italia tanpa merujuk pada karya-karya yang menarik ini, karena mereka memberi kesaksian yang luar biasa dan kekayaan berbagai ekspresi khas sinema Italia dalam periode pasca-perang (Bondanella, 1990: 74-75).

Kesimpulan

Catatan di atas memperlihatkan bagaimana budaya Bali telah memiliki pola adaptasi yang sangat signifikan dalam penciptaan seni. Penggabungan sastra ke dalam bentuk geguritan, pertunjukan, dan seni rupa telah memiliki sejarah yang panjang dan karakteristik yang mapan. Seandainya ini dikembangkan secara lebih luas untuk kepentingan sinema maka tidak hanya berpihak pada masalah bentuk, akan tetapi sangat mungkin karya-karya agung yang telah ada menjadi dasar pijakan dalam bekarya selanjutnya dalam dunia film. Bentuk dan isi bisa seiring berkembang dalam menumbuhkan kesenian baru yang memiliki jangkauan global di masa kini dan mendatang.

Kepustakaan

Ananta Toer, Pramudya, *Cerita Calon Arang*, Jakarta: Lentera Dipantara, 2009.

Artika, I Wayan, *Dukacerita Jayaprana Layonsari Transkripsi*, Terjemahan, Analisis Pertunjukan Sendratari, Bandung: PT. Kiblat Buku Utama, 2005.

Deleuze, Gilles, *Difference and Repetition*, New York: Columbia University Press, 1994.

_____, *Cinema 1: Movement-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Barbara Haberjam, Minneapolis; University of Minnesota Press, 2006.

- _____, *Cinema 2: Time-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Barbara Haberjam, Minneapolis; University of Minnesota Press, 2007.
- Harbord, Janet, *Film Cultures*, London: SAGE Publications Ltd, 2002.
- Dibia, I Wayan, "Arja: A Sung Dance-Drama of Bali; A Study of Change and Transformation, Dissertation, Los Angeles: University of California, 1992.
- Danesi Marcel, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, trans. A. Gunawan Admiranto, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Djoko Damono, Sapardi, *Alih Wahana*, Jakarta: Editum, 2012.
- Eisenstein, Sergei, *Film Form Essays in Film Theory*, San Diego: Harcourt Brace, Inc., 1977.
- Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation*, London and New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006.
- Isser, Wolfgang, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, London: John Hopkins University Press, 1987.
- Munandar, Agus Aris, *Istana Dewa Pulau Dewata Makna Puri Bali Abad Ke-14 - 19*, Depok: Komunitas Bambu, 2005.
- Sawitri, Cok, *Janda dari Jirah Sebuah Novel*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007.
- Sorlin, Pierre, *Italian National Cinema 1896-1996*, London and New York: Routledge, 1996.
- Stam, Robert, *Film Theory: An Introduction*, Blackwell Publishers, 2000.
- Suastika, I Made, *Calon Arang dalam Tradisi Bali*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1997.

WEBTROGRAFI

Kusrini, Asmayani, www.redakturrumahfilm.org
Wibowo, Panji, www.filmpendek.com.

NARASUMBER:

I Made Bandem: Guru Besar di bidang Etnomuskologi ISI Denpasar.
I Wayan Dibia: Guru Besar di bidang Drama Bali, Sutradara Arja.

PROBABILITAS ESTETIK LEBAH MADU DALAM SENI KRIYA

I Nyoman Suardina

Institut Seni Indonesia Denpasar

e-mail: bais.sliwah@gmail.com

Abstrak

Dalam proses penciptaan seni ini, hal-hal yang metaforik dalam estimasi proyek mengekspos hal-hal kecil dalam dunia Lebah Madu, direpresentasikan dalam deskripsi yang lebih besar melalui topik Probabilitas Estetik Lebah Madu dalam Seni Kriya. Dalam proses penciptaan karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan. Tahapan tersebut di dalam aturan akademis terstruktur, dan sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan rasional. Untuk memudahkan dalam proses pelaksanaannya, diperlukan pendekatan atau acuan metode yang *comparable* dengan proses penciptaan yang dilakukan secara cerdas dan sadar membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Tentu di antara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses seperti pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendiskripsikan masalah, dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan predisain, mendisain, serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni. Perwujudan diikuti oleh finalisasi karya seni konstruksi dan pengujian artistik, serta memberi asesemen sebelum karya kriya itu disosialisasikan kepada masyarakat. Proses seperti itu memberi gambaran dasar kepada setiap pencipta seni kriya dan guna memahami suatu proses penciptaan kriya seni yang di samping bisa dilaksanakan secara intuitif, proses ilmiah juga berlaku dalam sebuah penciptaan.

Kata Kunci: *Probabilitas, Lebah Madu, Penciptaan Seni Kriya*

Pendahuluan

Lebah madu merupakan serangga yang sangat penting bagi kehidupan di bumi. Kemanafaatannya telah lama dirasakan manusia, terutama dalam dunia modern lebah madu dianggap salah satu aspek yang mengawal kehidupan. Semua itu disebabkan di samping madu yang dihasilkan yang bermanfaat luas bagi manusia, juga proses penyerbukan yang dilakukan lebah sangat berperan dalam siklus kolosal rantai kehidupan flora dan fauna di bumi. Demikian penting keberadaan lebah madu bagi kehidupan, hingga Einstein pernah mengawatirkan jika suatu saat bumi kehilangan mereka. Isu yang cukup spektakuler tentang lebah madu namun kini terkubur dalam kehidupan, pernah diketengahkan Einstein yang mengatakan:

“Jika lebah madu punah, maka kepunahan manusia tinggal menunggu beberapa tahun lagi”.

Apakah hipotesa ini akan menjadi akurat kebenarannya, karena dalam berbagai catatan menerangkan bahwa satu persatu spesies lebah madu mulai punah. Apakah kata-kata Einstein hanya mitos? Diasumsikan ada empat dugaan penyebab punahnya lebah madu secara global: (1) tanaman hasil hibrida genetik yang dikembangkan Monsanto (2) gelombang ponsel menyebabkan navigasi lebah madu kacau dan tidak bisa kembali ke sarangnya (3) adanya virus yang menyerang lebah madu (4) semacam hewan parasit yang menyerang lebah madu. Sementara, ada lebih dari 130 ribu jenis tanaman yang membutuhkan jasa lebah madu, guna menyempurnakan proses pembuahan, mulai

dari melon hingga labu, raspberry dan tanaman buah-buahan lainnya termasuk cengkeh. Bagi kebutuhan nutrisi manusia, madu yang dihasilkan lebah, khasiatnya lebih besar dibandingkan konsumsi produk unggas. Namun dewasa ini begitu besar juga masalah yang dialami lebah madu dalam mempertahankan koloninya, bahkan tidak menutup kemungkinan terhadap bahaya pemakaian pestisida yang tidak terkendali.

Penjelasan itu hanyalah sebuah gambaran betapa pentingnya peran lebah madu dalam menegul kehidupan di alam. Disamping keberadaannya sebagai penghasil madu yang bermanfaat bagi kesehatan manusia, juga sebagai petugas utama penyerbukan untuk kelangsungan siklus kehidupan flora dan fauna di muka bumi. Yang dapat menjaga keseimbangan siklus itu tetap terjaga hanyalah kesadaran manusia akan keberadaan lebah madu dengan mulai introspeksi dan mengontrol segala kegiatan yang kontra-produktif terhadap keseimbangan ekologi.

Di masa sekarang, kesadaran manusia hanya semata bertumpu pada realitas hidup yang dihadapi. Realitas memang selalu memberikan signifikasi pada intelektualitas manusia, namun penanggapan tersebut ternyata sangat beragam pada setiap manusia. Itu disebabkan karena realitas dapat menghasilkan multi persepsi bagi setiap makhluk hidup, karena sebuah realitas yang dapat dilihat, didengar, diraba, dibaui, dipikirkan, maupun dirasakan, akan selalu terkait dengan kebutuhan yang berbeda. Tidak jarang dalam deskripsi yang lebih besar penanggapan manusia dapat mengancam keseimbangan ekologi, sebab terkadang manusia mengambil keputusan terhadap pengelolaan alam hanya berdasarkan kepentingan sesaat, kepentingan perseorangan, atau golongan dan bangsa tertentu. Yos Suprpto memaparkan solusi dan pandangan tentang keseimbangan dalam membangun

lingkungan sebagai berikut.

Oleh sebab itu, perlu dicarikan jalan keluar yang melibatkan kesadaran tentang sebuah sistem tentang kesatuan hidup untuk menciptakan konsep atau gagasan-gagasan yang bertanggungjawab sebagai langkah konkrit dalam mengantisipasi permasalahan di atas. Karena itu pada saat-saat seperti sekarang kehadiran serta peran ilmu pengetahuan ilmiah yang bisa menghormati dan memahami jaring-jaring keterkaitan hidup setiap makhluk yang saling membutuhkan sebagai fenomena alam, amat sangat diperlukan. Kehadiran serta peran ilmu pengetahuan yang bisa menghubungkan kembali kesadaran manusia dalam usaha membangun kesamaan persepsi tentang kehadiran semua makhluk di muka bumi ini sebagai kesatuan organisme hidup. Ilmu pengetahuan yang bisa membuka kesadaran manusia untuk bisa menerima dialektika kehidupan dalam ikatan saling membutuhkan dan mendukung. Dengan kata lain kesadaran manusia sebagai bagian dari alam dan hidup di dalam alam. Ini berarti bahwa ilmu pengetahuan yang kita perlukan adalah ilmu pengetahuan yang bisa melahirkan gagasan tentang pentingnya kesadaran tentang bagaimana kita bisa menghormati alam seperti kita menghormati diri kita sendiri dengan penuh kesadaran. (Suprpto: 2009, p. 2).

Namun, jika manusia masih membutuhkan madu dalam kehidupan, sepanjang itu pula manusia akan selalu berupaya mempertahankan keberadaan lebah madu dengan membudidayakannya. Hal ini terbukti masih eksistensinya pembudidayaan lebah madu di berbagai Negara baik secara tradisional maupun modern. Masyarakat Bali juga gemar membudidayakan lebah madu. Pembudidayaan tersebut masih dilakukan secara tradisional pada suatu tempat yang disebut *kungkungan*. *Kungkungan* umumnya berbentuk silinder, terbuat dari bambu yang besar atau sepotong kayu yang dilobangi sebagai ruang untuk hidup ternak lebah, badan kungkungan dibungkus dengan ijuk dan ditutup dengan batok kelapa pada ujungnya. Tutup ini sekaligus berisi lobang kecil di tengah-tengahnya sebagai pintu keluar masuk lebah. Tujuan pembudidayaan ini bukan semata-mata ditekankan pada nilai komersialnya akan tetapi pada kebutuhan yang terbatas, seperti madu (untuk obat),

nimfa (untuk bahan *lawar/ pepes*), dan terkadang nimfa dimanfaatkan sebagai umpan untuk memancing ikan/ udang. Apapun bentuk yang dilakukan masyarakat secara tidak langsung telah ikut menjaga pemetaan kelestarian lebah madu di setiap desa. Dalam kesadaran saya, itu adalah 'sesuatu' yang indah, sebuah *eko art* yang dipersembahkan masyarakat sipil. Dalam konteks ini, 'kegelisahan' saya telah berada pada suatu dialektika yang menawarkan gagasan-gagasan untuk menggali katarsis dalam ladang penciptaan.



Bentuk/ model kungkungan yang masih terlihat di rumah-rumah penduduk
Foto: I Nyoman Suardina

Dalam menanggapi setiap detail realitas, penulis selalu gelisah. Realitas sering memberikan signifikansi yang menggelitik pikiran, yang dapat memendarkan rasa senang, bahagia, cemas, takut, sedih, kecewa, dan sebagainya. Namun itulah yang selalu saya hadapi. Setiap detail realitas terkadang tidak dapat diprediksi dengan sempurna. Setiap kejadian dapat berlalu tanpa makna, sehingga saya sering merasa kehilangan waktu dan kesempatan.

Realitas dan detail selalu berubah dan datang silih berganti, dalam jiwa penulis muncul sebagai imaji-imaji yang menantang sebagai suatu *insight*. Penulis menggarisbawahi, memberikan *frame*, atau memberikan pemaknaan terhadapnya, sehingga apa yang penulis lalui menjadi lebih berarti. Namun itu bukanlah sesuatu yang mudah, karena untuk dapat melihat sesuatu yang besar, harus didahului memperhatikan hal yang kecil, meng-*close up* persoalan atau objek kecil menjadikannya subjek yang lebih besar agar mendapat suatu kejelasan. Muara dari semua proses tersebut adalah metafor. Bambang Sugiharto menjelaskan bahwa imajinasi dan metafor merupakan persoalan yang sangat berkaitan.

Imajinasi di sini dilihat sebagai sumber dari metafor. Ini berarti, bertentangan dengan anggapan tradisional, imajinasi yang bermetafor ini pada akhirnya adalah sarana utama untuk mengkategorisasikan segala fakta, menggabung-gabungkan medan semantik dan semiologis yang berbeda dalam tindakan-tindakan bisosiatif, dan mengkombinasikan segala ide dan teori menjadi teori baru. (Sugiharto: 2002, p. 20).

Hal-hal yang dapat menimbulkan perasaan indah sering disebut pengalaman estetis. Penciptaan suatu karya seni kerap muncul sebagai luapan endapan pengalaman estetis. Pengendapan perasaan estetis itu sendiri bisa sudah berjalan sangat lama atau baru dalam hitungan detik yang telah lalu. Pengalaman estetis timbul akibat reaksi positif terhadap penanggapan lingkungan di sekitar yang dapat memunculkan perasaan indah. Dick Hartoko menjelaskan sebagai berikut.

Dalam kesenian dan pengalaman estetis itu budi manusia memainkan peranan utama, tetapi bukan budi yang diskursif (yang menganalisa dan bernalar), melainkan yang bersifat intuitif (melihat dalam sekejap mata) dan konotural (karena persamaan dalam sifat dan tabiat). Terjadi semacam interpenetrasi (saling menerobos) antara alam dan manusia. Kedua belah pihak saling meluluh tanpa

kehilangan identitasnya masing-masing. Manusia yang merasakan getaran keindahan alam mengadakan semacam identifikasi spiritual dengan alam itu, bahkan alam memasuki kalbunya. Dan sebaliknya: manusia memasuki alam, memeteraikan alam dengan kehadirannya, merasakan keindahan alam itu sejauh alam mengandung unsur-unsur manusiawi, mengandung isyarat-isyarat yang melambangkan emosi dan pengalaman manusiawi. (Hartoko,1991, p.12).

Pengalaman estetis tersimpan dalam alam pikiran bawah sadar. Dorongan hasrat yang aktif untuk menciptakan sesuatu, sering mendesak-desak tidak tertahankan, dan terkadang spontan. Apabila terjadi suatu penangkapan perasaan yang mendalam terhadap konteks yang sama pada suatu ketika, dalam situasi atau konteks tertentu, jiwa terasa terpanggil untuk mengekspresikan endapan tersebut ke dalam wujud visual. Dengan demikian, terciptanya karya seni, akibat munculnya suatu stimulan yang menggugah perasaan, kemudian diekspresikan dalam karya yang dibuat. Bertemuannya antara unsur internal dan eksternal seorang seniman, masih dirasa absurd untuk menciptakan suatu karya seni, sebelum munculnya intuisi, atau perasaan yang intuitif. The Liang Gie, menyitir pendapat seorang filsuf Italia, Benedetto Croce (1866-1952), menyatakan sebagai berikut:

Seni adalah pengungkapan dari kesan-kesan (*Art is expression of impressions*). Pengungkapan adalah kata yang sepadan dengan intuisi dan berlawanan dengan sesuatu yang bersifat intelektual, praktis atau moral. Intuisi adalah pengetahuan bisikan hati yang diperoleh melalui penghayatan tentang hal-hal individu yang menghasilkan gambaran angan-angan. (Liang Gie,1996, p. 33).

Intuisi bukan sekadar gejala jiwa, dan bukan pula persoalan yang mudah. Karena intuisi masing-masing orang bisa berbeda dalam kondisi dan situasi yang sebenarnya sama. Misalkan dalam menanggapi fenomena lingkungan, sampai menjadi ide karya seni, sangat tergantung dari kejelian mengambil ide dari penghayatan dan emosi yang ditimbulkan. Popo Iskandar menjelaskan - - - apa

yang disajikan oleh seni bukan saja berupa penghayatan yang dialami seniman dari alam lingkungannya, akan tetapi juga kerap kali berupa pencerminan apa yang menjadi ide dan idaman suatu susunan masyarakat atau si seniman sendiri, karena mau tidak mau harus diakui, bahwa penghayatan yang dialami oleh si seniman kerap kali hanyalah merupakan suatu perangsang untuk mencari bentuk kepuasan dalam penciptaan yang ideal. Lebih jauh dijelaskan bahwa---seorang seniman yang kreatif membutuhkan kesan-kesan dan rangsangan baru, jika ia tidak mau tenggelam dalam lingkaran pengulangan yang membosankan jiwa, maupun penjernihan ide. (Iskandar, 2000, p. 115).

Penulis ingin menelusuri dan mengetahui lebih jauh tentang fakta sebuah keseimbangan ekosistem yang diperankan Lebah Madu di alam. Dari penelusuran itu timbul berbagai pertanyaan yang mengganjal, apakah lebah madu itu, apa manfaat dari keberadaannya, bagaimana ia hidup dalam sistem yang lebih besar di alam, apa probabilitas estetis yang dimilikinya yang dapat disuguhkan melalui karya seni kriya. Melalui topik yang diangkat, penulis menangkap imaji-imaji, meng-*close up* dalam pemaknaan baru, membingkai, tentu dalam konteks penciptaan karya seni visual. Hal-hal yang metaforis dalam estimasi proyek mengekspos hal-hal kecil dalam dunia Lebah Madu, direpresentasi dalam deskripsi yang lebih besar melalui topik Probabilitas Estetik Lebah Madu dalam Seni Kriya.

Pembahasan

Judul atau topik penciptaan 'Probabilitas Estetika Lebah Madu dalam Seni Kriya' terlahir dari sebuah eksplorasi pemikiran terhadap proses estetika penciptaan seni kriya dari waktu ke waktu. Penulis mencoba menelusuri esensi penciptaan itu, pada beberapa artefak yang bisa dijadikan sampel untuk dapat dipakai landasan menemukan teorin-

ya. Saya mulai berpikir, mengapa ciptaan manusia khususnya seni kriya selalu mengalami perubahan, mulai dari bentuk, penyisipan ornamen, atau aksen-aksen tertentu. Apakah itu yang dapat memengaruhi elegansitas, bentuk, komposisi, estetika, karakteristik, bahkan tingkat kenyamanan dalam fungsionalnya. Semua itu bukanlah terlahir begitu saja, dan saya yakin pula bahwa itu hasil dari virtuositas yang tinggi dari manusia. Tapi tidak cukup sampai disitu, hal apa yang melandasi semua itu bisa terjadi, adalah sebuah ‘Kemungkinan’, yang selanjutnya saya sebut sebagai ‘Probabilitas’ dalam rintisan teori penulis, dan dalam hal ini M. Dwi Marianto mengisyaratkan sebagai sebuah ‘Kebolehhjadian’. Dalam pengamatan, penulis telah melihat bahwa dunia penciptaan seni kriya dipenuhi sangat banyak ‘nilai kemungkinan’, sehingga probabilitas itu pula yang telah menghantarkan manusia memiliki virtuositas terhadap dunia ciptaannya. Itulah sebuah Insight yang penulis temukan dalam eksplorasi awal.

Walaupun ini merupakan rintisan awal, tetapi dalam hubungan ini penulis telah melihat persoalan probabilitas sebagai hal yang Metaforis. Konsep ini telah menginformasikan beberapa aspek yang dapat dipakai pijakan dalam penciptaan seni kriya:

Probabilitas Religi, seni kriya diciptakan sebagai benda pendukung pelaksanaan agama

Probabilitas Fungsional, seni kriya diciptakan sebagai benda fungsional

Probabilitas Ideologi, seni kriya diciptakan untuk menyampaikan gagasan

Probabilitas Estetik, seni kriya diciptakan untuk pemenuhan kebutuhan akan keindahan

Probabilitas Alamiah, seni kriya tercipta dari kondisi alamiah, seperti ketersediaan bahan atau kebutuhan saat itu

Probabilitas Sosial, seni kriya diciptakan dari in-

teraksi sosial dan untuk menunjang kebutuhan kehidupan sosial

Dalam topik ‘Probabilitas Estetik Lebah Madu dalam Seni Kriya’ akan mengawal setiap ide penciptaan yang dilakukan. Terutama dari pencitraan berkaitan dengan kehidupan Lebah Madu. Dengan konsep ini, diharapkan akan diperoleh materi penciptaan karya seni yang memadai. Kemudian, fenomena itu diurai dalam faset-faset yang lebih kecil dalam setiap substansi karya yang akan diciptakan. Visi dalam topik tersebut adalah **menciptakan karya kriya kreatif, yang secara visual dapat menawarkan konsumsi estetik serta dapat mengisyaratkan tentang keberadaan lebah madu sebagai bagian dari ekosistem yang sangat penting, suatu yang dapat menggelitik kesadaran masyarakat akan pentingnya keberadaan lebah madu dalam kehidupan di alam.** Gagasan tersebut akan diproses melalui beberapa tahapan melalui: eksplorasi, membangun simbol, pemilihan bahan/medium, teknik pengerjaan, serta bentuk dan struktur karya yang semuanya didasarkan hal-hal kebaruan sebagai hasil dari eksperimen-eksperimen merupakan misi yang diharapkan dapat memberi kontribusi dalam kasanah perkembangan penciptaan seni kriya di masyarakat.

Dalam eksplorasi tercakup proses mendapatkan ide dan menetapkan konsep dalam berkarya. Untuk itu akan dilakukan penelitian kecil tentang kehidupan lebah madu secara langsung maupun melalui sumber-sumber sekunder yang ada. Sebagai data yang inspiratif, hasil penelusuran itu diasumsikan sebagai sebuah *image*. *Image* yang didapat dari penelusuran tersebut tentu dapat memberikan signifikansi yang berarti sebagai pencitraan-pencitraan yang dapat menimbulkan *insight* dan metafor baru. Kedua hal ini sering memunculkan infuls yang bias, dan secara tiba-tiba berada pada wilayah-wilayah lain, mungkin saja tentang

perjuangan hidup, kelahiran, kematian, kesuburan, persoalan gender, kepahlawanan, dan sendi-sendi kehidupan yang lain.

Dalam mempresentasikan semua itu, hal penting, yang harus diperhatikan adalah wujud awal gagasan yang memiliki kemampuan asosiatif dan kontekstual. Dalam rencana penggarapan karya, banyak hal dapat digunakan sebagai sumber inspirasi, gubahan-gubahan yang dihasilkan merupakan cerminan eksplorasi terhadap objek. Stilisasi, pengolahan dalam struktur, penggabungan bentuk, penampilan bentuk-bentuk tidak utuh (*partial*) dan sebagainya, merupakan suatu upaya dalam mencapai keluasan berekspresi. Pola, motif, dan narasi yang didesain merupakan rancangan yang mengacu pada inspirasi pencitraan dunia lebah madu. Keseluruhan bentuk karya merupakan ciri karya yang bersifat personal.

Dalam membuat karya seni kriya pada umumnya, ketepatan pemilihan bahan sangat menentukan kesempurnaan karya yang diciptakan. Yang terpenting, dalam pemilihan bahan tersebut, dapat menunjang kekuatan fisik, keutuhan bentuk, karakter estetik yang dimunculkan, dan unsur higienis. Dalam rencana projek ini sangat memungkinkan untuk menggunakan berbagai jenis bahan yang ada, seperti kayu, logam, fiberglass, keramik, batok kelapa, atau yang lainnya sesuai kebutuhan bentuk karya.

Bentuk karya kriya inovatif saat ini secara pragmatif dapat dibuat dalam matra tiga dimensi, hal ini akan lebih menguntungkan dalam pengelolaan ruang analog dan dapat membuka apresiasi pengamat secara *multilevel*. Kondisi masyarakat dengan apresiasi terhadap seni yang makin tinggi, maka penggunaan media, material dan ukuran tidak menjadi batasan, sehingga eksplorasi terhadap hal tersebut selalu dapat dilakukan sepanjang dapat menunjang keutuhan dalam berkarya. Dalam karya

yang dibuat, struktur organisnya berupa susunan materi subjek yang digunakan, seperti; figur lebah madu dan bidang geometri (segi tiga, segi empat, segi enam, lingkaran, dan lain-lain). Sedangkan elemen formalnya, menegaskan dari masing-masing unsur tersebut, sehingga dapat memancarkan ekspresi karya secara keseluruhan.

Dalam kaitannya dengan topik, maka deskripsi projek ini adalah: Sebuah perenungan yang membuka mata hati untuk melihat Signifikasi Dunia Kecil, tanda-tanda dari luar pusat-pusat perhatian keseharian manusia yang diperlihatkan oleh alam, yang layak mendapat perhatian dan pengamatan. Terhadap hal itu, tumbuh kemudian kesadaran untuk sebuah inisiasi penciptaan karya seni yang bersumber darinya. Melalui 'probabilitas' (kebolehjadian) yang dijadikan dasar pemikiran, akan digali berbagai nilai kemungkinan sebagai suatu hal yang estetik yang diisyaratkan dalam kehidupan Lebah Madu, diwujudkan melalui suatu metode dalam penciptaan seni kriya. Karya yang tercipta dapat menumbuhkan apresiasi masyarakat akan kesadaran diri berada ditengah-tengah alam kecil dan alam besar, serta tidak selalu mengabaikan dunia kecil yang sesungguhnya dapat memberi manfaat yang besar bagi kehidupan.

Dalam proses penciptaan karya seni kriya, tentu melalui berbagai tahapan. Tahapan tersebut di dalam aturan akademis terstruktur, dan sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan rasional. Untuk memudahkan dalam proses pelaksanaannya, diperlukan pendekatan atau acuan metode yang *comparable* dengan proses penciptaan yang dilakukan. SP Gustami, seperti yang disitir I Made Bandem dalam buku Metodologi Penciptaan Seni, mengajukan tigapilar penciptaan karya kriya. SP Gustami secara cerdas dan sadar telah ...membuat proses penciptaan seni kriya itu melalui tiga pilar penciptaan karya kriya

seperti eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan. Tentu di antara tiga pilar utama proses penciptaan ini diikuti oleh proses antara seperti pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendiskripsikan masalah, dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan predisain, mendisain, serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni. Perwujudan diikuti oleh finalisasi karya seni konstruksi dan pengujian artistik, serta memberi asesemen sebelum karya kriya itu disosialisasikan kepada masyarakat. Proses seperti itu memberi gambaran dasar kepada setiap pencipta seni kriya dan guna memahami suatu proses penciptaan kriya seni yang di samping bisa dilaksanakan secara intuitif, proses ilmiah juga berlaku dalam sebuah penciptaan. (Bandem: 2001: 3-4). Berdasarkan acuan metode penciptaan seni di atas, ada beberapa tahap penyelesaian yang dilakukan dalam penciptaan ini.

Eksplorasi

Dalam eksplorasi yang menyangkut riset data lapangan, diperlukan suatu pendekatan untuk mendapat informasi yang akurat tentang keberadaan objek. Pendekatan yang saya gunakan adalah metode pendekatan Fenomenologi. Fenomenologi adalah pendekatan yang dirumuskan oleh Edmund Husserl pada awal abad ke-20. (Hardiman: 2003, p. 21). Pendekatan ini penulis gunakan untuk mendapatkan perspektif yang lebih jelas terhadap pertama, seni kriya serta wacana yang timbul atas perkembangannya. Untuk itu penulis mencoba mengadakan penelusuran awal terhadap objek mengenai karya-karya kriya akademis maupun non akademis, perkembangan kerajinan, dan *Contemporary Craft*. Kedua, tentang Lebah Madu yang menyangkut fisik, cara hidup, dan manfaatnya bagi kehidupan. Semua itu dilakukan melalui

riset lapangan, penelusuran di Internet, dan dari literatur. Dari pemaparan itu dalam proyek penciptaan ini saya ingin menggali ‘oasis’ melalui probabilitas yang ditawarkan perkembangan seni kriya masa kini dan estetika yang terkandung dalam kehidupan Lebah Madu.

Perencanaan

Dalam membuat karya seni modern, yang menjadi ukuran salah satunya adalah *novelty* (kebaruan). Hal-hal baru (yang berbeda dari konvensional) menyangkut teknis dan non teknis. Terutama yang menyangkut hal-hal teknis, eksperimen sangat penting dilakukan. Misalnya mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam mengolah material.



Mencoba kemungkinan-kemungkinan, seperti teknik membangun dan pengujian material

Dalam membuat harmonisasi, atau kontras-kontras tertentu, dalam proses berkarya diperlukan kepekaan membedakan dan mempertimbangkan sesuatu. Karena lebih dominan digerakkan intuisi, hal ini tidak jarang dicapai secara spontan. Namun karena teknik pengerjaan seni kriya tergolong sulit (teknik tinggi), yang membutuhkan keuletan dan kesabaran, serta peralatan yang beraneka ragam, maka pencapaian itu tetap tidak seekspresif dalam seni lukis.

Evaluasi terhadap hasil-hasil eksperimen perlu dilakukan. Hal ini sangat menentukan dalam menjawab tantangan pencapaian integritas dan kesatuan dalam karya. Hasil evaluasi menentukan berhasil atau tidaknya sebuah eksperimen sehingga bisa ditindaklanjuti/ diaplikasi dalam karya seni.



Teknik laminating kemungkinan akan dapat menjadi alternatif dalam menyiapkan bahan, ekspose serat kayu arah melintang, menimbulkan karakter bahan yang menunjang penciptaan karya seni yang diinginkan.

Pembentukan

Pembentukan adalah proses penterjemahan sket/ sketsa ke dalam wujud karya seni. Visualisasi diwujudkan dalam bentuk tri matra. Kesatuan

dicapai melalui komposisi unsur seni rupa, aplikasi material yang berbeda untuk mendapat karakter yang diinginkan. Memberikan bobot seni. Kerumitan, kesederhanaan, dan intensitas, ditentukan dari membuat detail rancangan. Finishing adalah finalisasi atau proses akhir penyelesaian karya seni kriya. Bentuk karya seni merupakan variasi dari bentuk-bentuk polygon, lingkaran, atau bentuk tak beraturan, dengan ornamentasi yang melambangkan simbol-simbol pribadi. Dibentuk dengan teknik laminating, *carving*, dan konstruksi. Ini dicapai dengan memberikan aksentuasi yang dipandang perlu, termasuk pelapisan dengan warna plakat atau pun transparan.

Berikut adalah hasil eksperimen awal dalam merespon gerakan lebah:



Kesimpulan

Dalam proses penciptaan sebuah karya seni kriya, hal-hal yang metaforik dalam estimasi projek mengekspos hal-hal kecil dalam dunia Lebah Madu, direpresentasi dalam deskripsi yang lebih besar melalui topik Probabilitas Estetik Lebah

Madu dalam Seni Kriya. Dalam kaitannya dengan topik, maka deskripsi projek ini adalah: Sebuah perenungan yang membuka mata hati untuk melihat Signifikasi Dunia Kecil, tanda-tanda dari luar pusat-pusat perhatian keseharian manusia yang diperlihatkan oleh alam, yang layak mendapat perhatian dan pengamatan. Terhadap hal itu, tumbuh kemudian kesadaran untuk sebuah inisiasi penciptaan karya seni yang bersumber darinya. Melalui ‘probabilitas’ (kebolehjadian) yang dijadikan dasar pemikiran dilakukan sebuah pengalihan dari berbagai nilai kemungkinan sebagai suatu hal yang estetis yang diisyaratkan dalam kehidupan Lebah Madu, diwujudkan melalui suatu metode dalam penciptaan seni kriya. Karya yang tercipta dapat menumbuhkan apresiasi masyarakat akan kesadaran diri berada ditengah-tengah alam kecil dan alam besar, serta tidak selalu mengabaikan dunia kecil yang sesungguhnya dapat memberi manfaat yang besar bagi kehidupan.

Dalam proses penciptaan sebuah karya seni kriya, ada tiga pilar utama proses penciptaan yang digunakan, kemudian diikuti oleh proses seperti pengkajian sumber ide, perwujudan konsep, mendiskripsikan masalah, dan mencari solusi untuk kemudian menjadi perancangan yang diinginkan. Perancangan diteruskan dengan predesain, mendisain, serta mewujudkan model sebagai awal dari pembentukan akhir karya seni. Perwujudan diikuti oleh finalisasi karya seni konstruksi dan pengujian artistik, serta memberi asesmen sebelum karya kriya itu disosialisasikan kepada masyarakat. Proses seperti itu memberi gambaran dasar kepada setiap pencipta seni kriya dan guna memahami suatu proses penciptaan kriya seni.

KEPUSTAKAAN DAN SUMBER ACUAN

Bandem, I Made, 2001, *Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Bahan Mata Kuliah*, Program Pascasarjana Institut

Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

BBC Video, 2005, *ANIMAL: CAMERA Airbone and Desert Stakeout*, PT. Intermedia Prima Vision, Jakarta.

Benin-Element, 2002, *Oxford Ensiklopedi Pelajar, Jilid 2*, Oxford University Press, Walton Street, Oxford OX2 6DP.

_____, 2002, *Oxford Ensiklopedi Pelajar, Jilid 4*, Oxford University Press, Walton Street, Oxford OX2 6DP.

_____, 2002, *Oxford Ensiklopedi Pelajar, Jilid 5*, Oxford University Press, Walton Street, Oxford OX2 6DP.

_____, 2002, *Oxford Ensiklopedi Pelajar, Jilid 6*, Oxford University Press, Walton Street, Oxford OX2 6DP.

Berger, Arthur Asa, (1984), *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, terj. M. Dwi Mariantio, 2005, Tirta Wacana, Yogyakarta.

Hardiman, F. Budi, 2003, *Heidegger dan Mistik Keseharian: Suatu Pengantar Menuju Sein and Seit*, KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Jakarta.

Djelantik, A.A.M., 2004, *Estetika: Sebuah Pengantar*, Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.

Lilies S., Christina, ed., 2002, *Kunci Determenasi Serangga: Program Nasional Pelatihan dan Pengembangan Pengendalian Hama Terpadu*, Kanisius, Yogyakarta.

Gie, The Liang, 1996, *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar*, Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta.

Gustami, SP., 2004, *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*, Program Pascasarjana, Program Studi S2 Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Hadi, H. Mochamad, dkk., 2009, *Biologi Insekta: Entomologi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Hartoko, Dick, 1991, *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta.

Imes, Rick, 2000, *Beginner’s Guide to Entomologi*, Chancellor Press, London.

- Iskandar, Popo, 2000, *Alam Pikiran Seniman*,
Yayasan Popo Iskandar, Yogyakarta.
- Marianto, M. Dwi, 2002, *Seni Kritik Seni*,
Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta,
Yogyakarta.
- Pusat Perlebahan APIARI Pramuka, 2006, *Lebah
Madu: Cara Beternak &
Pemanfaatan*, Penebar Swadaya,
Jakarta, IV.
- Sahman, Humar, 1993, *Mengenal Dunia Seni
Rupa*, IKIP Semarang, Semarang, I.
- Saini K.M., 2001, *Taksonomi Seni*,
STSI Press Bandung, Bandung.
- Sihombing, D.T.H., 2005, *Ilmu Ternak Lebah
Madu*, Gadjah Mada University Press,
Yogyakarta.
- Sugiharto, Bambang, 2002, *Postmodernisme
Tantangan Bagi Filsafat*, Kanisius,
Yogyakarta.
- Suprpto, Yos, 2009, *Teknologi Tepat Guna
Dalam Konteks Estetika*, program
Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Susanto Mikke, 2003, *Membongkar Seni Rupa*,
Buku Baik & Jendela, Yogyakarta
- Tabrani, Primadi, 2000, *Proses Kreasi, Apresiasi,
Belajar*, Penerbit ITB, Bandung.

“THE LOST OF WATER CASTLE” SEBUAH RESEARCH FILM DOKUMENTER

Wiji Luluk Agustina

Program Studi Penciptaan Videografi,
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
E-mail : agustina.contact@gmail.com

ABSTRAK

Kawasan Tamansari dikelilingi oleh permukiman penduduk yang tersebar diseluruh jalan Tamanan. Warga di sekitar tempat ini sebagian besar memiliki usaha sebagai ‘akomodasi’ wisata Tamansari seperti usaha makanan, souvenir, penginapan, transportasi, atau penukaran uang asing. Jika dilihat secara sekilas, berbagai jenis usaha ini belum digarap secara maksimal justru keberadaannya menjadi konflik pemanfaatan lahan, ada ambiguitas antara tujuan pelestarian benda cagar budaya dengan kebutuhan permukiman. Perubahan fungsi Tamansari dari tempat pribadi keluarga Keraton menjadi tempat umum memiliki berbagai dampak positif maupun negatif pada warga dan lingkungan sekitar. Diantara dampak tersebut adalah dampak ekonomi, dampak sosial, dan dampak budaya.

Kata kunci: *Taman Sari, Wisata, Perubahan Sosial*

PENDAHULUAN

Yogyakarta mempunyai tradisi pemerintahan sendiri jauh sebelum Indonesia merdeka. Yogyakarta adalah Kasultanan, termasuk di dalamnya terdapat Kadipaten Pakualaman. Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat didirikan sejak tahun 1755 oleh Pangeran Mangkubumi yang kemudian bergelar Sultan Hamengku Buwono I. Kadipaten Pakualaman didirikan sejak 1813 oleh Pangeran Notokusumo (saudara Sultan Hamengku Buwono II), kemudian bergelar Adipati Paku Alam I. Kasultanan maupun Pakualaman diakui oleh Pemerintah Hindia Belanda sebagai kerajaan dengan hak mengatur rumah tangga sendiri. Semua itu dinyatakan di dalam kontrak politik. Terakhir kontrak politik Kasultanan tercantum dalam Staatsblad 1941 No. 47 dan kontrak politik Pakualaman dalam Staatsblad 1941 No. 577.

Pada saat Proklamasi Kemerdekaan RI, Sri Sultan Hamengku Buwono IX dan Sri Paku Alam VIII menyatakan bahwa Daerah Kasultanan Yog-

yakarta dan Daerah Pakualaman menjadi bagian wilayah Negara Republik Indonesia, serta bergabung menjadi satu mewujudkan satu kesatuan Daerah Istimewa Yogyakarta. Sri Sultan Hamengku Buwono IX dan Sri Paku Alam VIII sebagai Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah, bertanggung jawab langsung kepada Presiden Republik Indonesia. Berikut landasan hukumnya:

1. Piagam kedudukan Sri Sultan Hamengku Buwono IX dan Sri Paku Alam VIII tertanggal 19 Agustus 1945 dari Presiden Republik Indonesia.
2. Amanat Sri Sultan Hamengku Buwono IX dan Amanat Sri Paku Alam VIII tertanggal 5 September 1945 (yang dibuat sendiri-sendiri secara terpisah).
3. Amanat Sri Sultan Hamengku Buwono IX dan Sri Paku Alam VIII tertanggal 30 Oktober 1945 (yang dibuat bersama dalam satu naskah).

Pada saat ini Kraton Yogyakarta dipimpin oleh Sri Sultan Hamengku Buwono X dan Puro Pakualaman oleh Sri Paduka Paku Alam IX. Kedu-

ya memainkan peranan yang sangat menentukan di dalam memelihara nilai-nilai budaya dan adat-istiadat Jawa dan merupakan pemersatu masyarakat Yogyakarta.

Tamansari di bangun oleh Sri Sultan Hamengkubuwono I pada tahun 1755 M, kemudian dilanjutkan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono II. Pada masa kejayaan Keraton, Tamansari merupakan tempat untuk bercengkrama dan rekreasi bagi keluarga besar Sultan, hal ini ditandai dengan terdapatnya ruang-ruang khusus untuk berbagai kegiatan seperti pertunjukan tari, karawitan, berenang, berperahu, sauna yang dilengkapi pemandangan indah dari taman dan kolam yang dikelilingi air. Tamansari tidak hanya sebagai tempat bersuka cita tetapi juga memiliki beberapa makna yang salah satunya berbunyi Sajroning among suka tan tinggal duga lan prayoga, yang berarti ketika bersuka ria tidak meninggalkan sopan santun dan hal yang baik.

Beberapa pakar budaya menyatakan bahwa Tamansari memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Rumah peristirahatan dalam bentuk water castle dengan taman yang indah. Fungsi ini ditandai dengan terdapatnya danau buatan, kolam pemandian, dan taman besar yang ditanami berbagai jenis pohon.
2. Tempat berolah raga dan hiburan; berlayar, berenang, berburu rusa, tari klasik bedoyo dan srimpi, dan music gamelan.
3. Tempat bermeditasi, ditandai dengan dibangunnya sebuah masjid di Pulau Kenanga yang hanya dapat dijangkau melalui dua buah terowongan bawah air.
4. Sebuah istana yang digunakan sebagai persembunyian Sultan. Tempat ini sangat penting dan sangat dilindungi untuk dijaga. Itulah kenapa di Tamansari didirikan dua benteng, yang masing-

masing memiliki 12 dan 16 buah meriam. Dahulu tentara kerajaan dari unit Suronoto, Bugisan, dan pengawal Kerajaan juga ditempatkan di sini. Untuk keamanan juga dibuat lorong bawah tanah yang sewaktu-waktu dapat dibanjiri dengan air.

Pada musim liburan sekolah atau hari libur nasional, Tamansari dipadati oleh wisatawan. Pihak pengelola biasanya memperpanjang jam kunjungan untuk memberi kesempatan bagi setiap wisatawan yang datang. Pada hari-hari biasa Tamansari dibuka mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB namun pada masa libur, waktu kunjungan diperpanjang selama 1 jam, tempat wisata ini baru ditutup pada pukul 16.00 WIB. Wiyono salah satu penjaga loket Tamansari menuturkan bahwa penambahan waktu operasional hanya untuk menyesuaikan peningkatan jumlah pengunjung selama liburan. Jika jumlah wisatawan mulai menurun, waktu kunjungan Tamansari akan dikembalikan seperti semula. Selama libur lebaran biasanya jumlah pengunjung Tamansari meningkat hingga dua kali lipat. Sejak mulai dibuka satu hari pasca lebaran rata-rata jumlah pengunjung Tamansari mencapai sekitar 1500 orang per hari. Diperkirakan peningkatan jumlah pengunjung tersebut masih akan terjadi hingga akhir pekan depan.

Kawasan Tamansari dikelilingi oleh permukiman penduduk yang tersebar diseluruh jalan Tamanan. Warga di sekitar tempat ini sebagian besar memiliki usaha sebagai ‘akomodasi’ wisata Tamansari seperti usaha makanan, souvenir, penginapan, transportasi, atau penukaran uang asing. Jika dilihat secara sekilas, berbagai jenis usaha ini belum digarap secara maksimal justru keberadaannya menjadi konflik pemanfaatan lahan, ada ambiguitas antara tujuan pelestarian benda cagar budaya dengan kebutuhan permukiman.

PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian yang disajikan dalam bab ini adalah uraian data yang diperoleh melalui beberapa hasil wawancara dari narasumber ditambah dengan penjelasan yang berasal dari studi kepustakaan.

1. Dampak Sosial Budaya dari Wisata Tamansari Bagi Masyarakat

Tamansari yang pada awalnya digunakan sebagai tempat istirahat kereta kuda yang akan pergi ke Imogiri dan tempat pemandian putri raja bersama para selir, sekaligus sebagai tempat relaksasi Sultan bersama keluarga, sekarang berubah menjadi tempat wisata yang terbuka untuk umum. Tentu hal ini memiliki dampak bagi lingkungan disekitar jalan Tamanan ini. Berikut dampak yang ditimbulkan:

a) Dampak Ekonomi

Tamansari memberikan peluang usaha baru bagi warga yang bermukim di sekitar jalan Tamanan dan warga luar, seperti dari daerah Sleman atau Bantul yang mencoba keberuntungan di tempat wisata ini. Mereka membuka berbagai jenis usaha yang bersifat akomodasi bagi para pengunjung wisata Tamansari.



Gambar 1. Pedagang Makanan di Tamansari

“Jika kita mengacu pada peraturan yang berlaku sebenarnya berjualan di sekitar area Taman Sari itu tidak diperbolehkan karena Taman Sari merupakan salah satu cagar budaya, namun karena alasan

kemanusiaan, maka para penjual itu masih kami izinkan untuk berjualan disini”. Tutar salah satu guide di Taman Sari.



Gambar 2. Pengrajin Wayang Kulit

Mayoritas warga setempat adalah pengrajin batik tulis dan wayang kulit. Hasil kerajinan ini biasanya dipamerkan di rumah yang sekaligus menjadi kios dan galeri. Pemilik usaha biasanya dibantu oleh satu sampai dua orang pekerja yang masih memiliki hubungan kekerabatan atau secara historis memiliki hubungan pertemanan akrab. Ada beberapa pengrajin yang berhasil menjual batik tulis dan wayang kulit sampai ke luar kota seperti Bali dan Jakarta, bahkan sampai ke luar negeri seperti Swiss, namun banyak sekali pengrajin yang hanya memiliki target market untuk para pengunjung Tamansari. Mereka hanya menunggu pembeli tanpa ada keinginan untuk menjual dagangannya ke tempat lain atau mungkin berpikir tentang strategi promosi baru yang dapat mendorong penjualan. Misalnya kerajinan wayang kulit yang terletak di dalam kawasan situs Tamansari. Pengukir wayang akan bekerja selama jam operasional Tamansari dan ada beberapa orang pengukir yang bekerja saat pengunjung ingin mengetahui cara mengukir. Dan satu hal yang menarik yang sejauh ini hanya penulis temui di tempat ini adalah pengunjung dikenakan charge dengan jumlah “seiklasnya” jika melakukan pemotretan terhadap aktifitas yang dilakukan pengrajin. Proses kera-

jinan wayang kulit kerbau ini akhirnya menjadi semacam "diorama" kerajina tradisional ditempat tersebut.



Gambar 3. Galeri Lukisan Batik

Tidak jauh beda dengan kerajinan batik tulis. Para pemilik usaha memiliki seorang karyawan perempuan yang akan membatik saat pengunjung ingin mengetahui cara pembuatan batik. Menurut pengakuan seorang pedagang, batik yang sudah jadi berwujud pakaian, ada sebagian yang dibeli dari tempat lain dan bukan diproduksi dari awal di tempat tersebut. Sementara itu untuk galeri lukisan batik menerapkan sistem konsinyasi. Pemilik galeri hanya menyediakan tempat sementara isi dari galeri didapat dari para pelukis batik dari daerah sekitar Tamansari ataupun dari luar yang ingin menitip karyanya untuk dijual ditempat tersebut. Di sini tidak ada strategi promosi khusus untuk mendongkrak penjualan seperti iklan online di daring market atau expo, pemilik masih tetap menggunakan cara menunggu pengunjung Tamansari untuk meminang.



Gambar 4. Warung Makanan yang Tutup



Gambar 5. Kios-kios Toko yang Tutup

Dari sekian jenis usaha di sekitar wisata Tamansari, penulis mengamati kurang adanya penangan yang serius dari pemilik usaha atau lebih jauh dari pemerintah setempat, maka sangat wajar jika ditempat ini juga ditemui beberapa bekas kios, toko, studio lukis, warung, yang mengindikasikan pemilik usaha gulung tikar. Berikut gambaran singkat tentang berbagai jenis usaha disekitar Tamansari, target market, dan kondisinya.

b) Dampak Sosial

Seiring dengan banyaknya wisatawan yang mengunjungi Tamansari, membuat masyarakat setempat mau ataupun tidak harus membuka diri, artinya mereka harus siap menerima kedatangan pengunjung dengan tangan terbuka. Wisatawan yang datang ke Tamansari cukup beragam mulai dari wisatawan lokal sampai wisatawan mancanegara. Tujuan dari kedatangan mereka pun bermacam-macam, ada yang hanya sekedar untuk liburan, belajar, sampai riset.

Dampak sosial yang paling mencolok bagi masyarakat setempat dapat dilihat dari interaksi mereka. Kebiasaan dari masyarakat Jawa yang biasanya menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi, kini mereka dituntut untuk menggunakan bahasa Indonesia dengan alasan tidak semua wisatawan mengerti bahasa Jawa. Terlebih lagi jika ada wisatawan yang berasal dari luar negeri, yang menjadi tantangan warga setempat adalah bagaima-

na mereka harus bisa memahami bahasa mereka dan akhirnya jika warga tidak bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris, maka dalam kondisi “terpaksa” semacam ini mereka biasanya berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat. Hal itu secara otomatis pasti membawa dampak sosial bagi warga setempat khususnya dalam hal berinteraksi.

c) Dampak budaya

Seiring dengan semakin banyaknya wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang datang ke Tamansari membuat masyarakat setempat lebih semangat untuk memperkenalkan batik dan wayang khas Indonesia. dan ternyata hal ini mendapat sambutan hangat dari para wisatawan. Banyak diantara mereka yang tertarik dengan batik dan wayang, sehingga hal ini memberikan dampak yang positif bagi budaya lokal, karena selain mereka lebih mengenal budaya kita, kita pun menjadi semakin bangga karena ternyata wisatawan asing pun menyukai budaya kita.

Budaya merupakan salah satu aset yang penting bagi suatu negara. Dengan adanya budaya itulah suatu Negara mempunyai ciri khas yang mungkin tidak dimiliki oleh Negara lain. Begitu juga dengan bangsa Indonesia, melalui beberapa produk kebudayaannya yaitu batik dan wayang maka Indonesia menjadi bangsa yang “istimewa” di mata dunia. Melalui berbagai jenis usaha tradisional inilah warga di sekitar Tamansari ikut mengambil bagian dalam usaha untuk melestarikan sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia pada dunia.

2. Interaksi sosial yang terjadi di sekitar wisata Tamansari

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, kelompok-kelompok, maupun antara perorangan

dan kelompok warga. Interaksi sosial yang terjadi disekitar Tamansari cukup kompleks yang disebabkan oleh kenyataan bahwa ditempat wisata ini menjadi pertemuan berbagai suku bangsa dari Indonesia maupun mancanegara dengan berbagai kepentingan. Warga setempat tidak hanya melakukan interaksi antar warga saja, namun mereka juga melakukan interaksi dengan para pengunjung. Proses interaksi yang terjadi pun ada yang bersifat asosiatif, berupa kerjasama (cooperation) antara orang perorangan atau kelompok warga untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Selain proses interaksi yang asosiatif, di masyarakat sekitar Tamansari juga terjadi proses interaksi yang disosiatif, yaitu persaingan.

Berdasarkan pada penuturan salah satu guide di Tamansari, di tempat tersebut jarang sekali terjadi konflik yang tajam terutama antara warga lokal dengan wisatawan asing. Meskipun banyak wisatawan yang datang ke Tamansari menggunakan bahasa mereka, dimana tidak semua warga setempat mengerti bahasa yang digunakan, namun hal itu tidak menyebabkan terjadinya konflik yang disebabkan tidak mengertinya bahasa dari masing-masing pihak. Jika diantara mereka tidak bisa berkomunikasi menggunakan bahasa dari masing-masing pihak, biasanya mereka menggunakan bahasa isyarat. Ini merupakan wujud interaksi simbolik.

PENUTUP

Tamansari sebagai salah satu daerah wisata di Yogyakarta merupakan tempat wisata yang cukup diminati oleh pengunjung. Adanya ratusan pengunjung yang datang ke Tamansari baik dari lokal maupun mancanegara. Perubahan fungsi Tamansari dari tempat pribadi keluarga Keraton menjadi tempat umum memiliki berbagai dampak positif maupun negatife pada warga dan lingkungan

sekitar. Diantara dampak tersebut adalah dampak ekonomi, dampak sosial, dan dampak budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nichols, Bill. 1991. *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Janu Murdiyatomoko. 2007. *Sosiologi: Memahami dan Mengkaji Masyarakat*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Pendit, Nyoman S. 1994. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta : Pradnya Paramita.
- Elly M. Setiadi. 2007. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Craib Ian. 1992. *Teori-Teori Sosial Modern dari Parsons sampai Habermas*. Jakarta: CV Rajawali.
- Soerjono Soekanto. 2012. *Sosiologi (Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- David Woodruff Smith. 2007. *Husserl, The Routledge Philosophers*. London: Routledge.
- Cresswell, Jhon W., (2012). *Eduactional Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Ney Jersey: Person Education, Inc.
- A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1983, *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Soetomo. 2008. *Masalah Sosial dan Upaya Pencegahannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi Wulansari. 2009. *Sosiologi: Konsep Dan Teori*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Slamet Santosa. 2010. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Dwi Narwoko. 2010. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Ary. H. Gunawan. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

