

Surya Segara Rupa

**Alam & Laut sebagai Inspirasi
Reka Cipta Seni Rupa**

Editor

Luh Budiaprilliana

SURYA SEGARA RUPA

**ALAM DAN LAUT SEBAGAI
INSPIRASI REKA CIPTA SENI RUPA**

SURYA SEGARA RUPA : ALAM DAN LAUT SEBAGAI INSPIRASI REKA CIPTA SENI RUPA

Denpasar © 2025, Luh Budiaprilliana

Editor : Luh Budiaprilliana

Layout : Luh Budiaprilliana, Gede Eka Pramantha Putra

Desain Sampul : Luh Budiaprilliana

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik merekam lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2024 tentang Hak Cipta.

Diterbitkan pertama kali oleh :

Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Bali

Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235

Telp : 0361-227316/0361-236100

Email : lp2mpp@isi-dps.ac.id

Website : <http://www.isi-dps.ac.id>

ISBN : 978 – 623 – 5560 – 52 – 6 (PDF)

xii + 339 hlm. ; 14,8 x 21 cm

Cetakan I, Maret 2025

DAFTAR ISI

Kata Pengantar

..... iv

Anak Agung Gde Trisna Suryadinata T.Y. – Gerak Ikan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Seni Lukis Abstrak Ekspresionisme

..... 1

Gede Yosef Tjokropramono – Penjarahan Ikan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Karya Lukis Mix Media

..... 21

I Dewa Putu Gede Budiarta – Kekuatan Dewi Dalam Karya Seni Lukis

..... 29

I Gede Jaya Putra – Interpretasi Surya-Segara Dalam Metode Penciptaan Seni Rupa Berbasis Yadnya

..... 50

I Ketut Mustika – Implementasi Surya Segara Rupa Dalam Tridharmika Rupa

..... 65

I Made Hendra Mahajaya Pramayasa – Ragam Biota Laut Sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis Abstrak Ekspresionis

..... 83

**I Made Jodog – ‘Yuyu Bang’ Metafora Prilaku
Fragmatik Di Masa Transisi
..... 97**

**I Wayan Gulendra – “Manik Garbha Segara”
Kegelisahan Dalam Imajinasi Kreatif Tentang
Ekologi
..... 122**

**I Wayan Karja – Surya Sagara Rupa Imaji Matahari
dan Laut Pada Karya Seni Lukis
..... 141**

**I Wayan Mudana – Telur Segara (Bibit Kehidupan)
: Sebuah Konsep Penciptaan Pemuliaan Surya
Segara Rupa
..... 163**

**I Wayan Setem – Metode Cipta Karya Seni Lukis
..... 193**

**I Wayan Sujana – Metode Penciptaan Lukisan
Berjudul; ‘Ninth Dimension’, ‘North – South
Coast Silent Pattern’, Dan ‘Frequency’ 2023
..... 221**

**Luh Budiaprilliana – Terapi *Wounded Inner Child*
dengan Media Seni Rupa
..... 246**

**Ni Made Purnami Utami – Surya Segara Rupa
(Kajian Ide Dan Gagasan Kreatif)**

..... 274

**Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun – Dalem
Segara Hening Refleksi Penciptaan Karya Seni
Rupa Hitam Putih**

..... 293

**I Wayan Kondra – Melasti sebagai Sumber
Inspirasi dalam Karya Lukis**

..... 305

Biografi Penulis

..... 328

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, atas terselesaikannya buku berjudul Surya Sagara Rupa: Alam dan Laut sebagai Inspirasi Reka Cipta Seni Rupa. Buku ini hadir sebagai hasil dari diskusi, eksplorasi, dan pemaknaan terhadap hubungan antara seni rupa dengan alam dan laut sebagai sumber inspirasi verbal dan visual bagi para perupa dan dosen Program Studi Seni Murni Institut Seni Indonesia Denpasar. Melalui artikel singkat, masing-masing perupa dan pendidik ini berupaya menggali kekayaan makna visual yang ditawarkan oleh alam, khususnya matahari dan laut, sebagai elemen penting dalam pengembangan pengetahuan kajian dan cipta seni rupa. Cahaya surya, dalam pengetahuan modern adalah spektrum sinar matahari yang melewati prisma memencar menjadi berbagai warna, mencerminkan kekuatan energi cahaya warna yang menyinari kehidupan. Tradisi Hindu meyakini bahwa dewa adalah sinar, sedangkan warna hadir berkat adanya cahaya. Jadi cahaya adalah warna, warna-warna yang memancar ke segala arah, menjadi simbol energi Ilahi yang menyatukan dunia material dan spiritual. Sagara, dengan keindahan yang maha luas dan kedalamannya yang penuh misteri, menjadi objek visual yang kaya warna dan nilai-nilai filosofis dan spiritual. Sebagai ruang yang tidak terbatas, laut menyimpan inspirasi yang tanpa batas, “sagara tanpa tepi”.

Indonesia, negeri maritim tropis terbesar di dunia, memiliki 17.000 pulau, 70% luas wilayahnya terdiri dari laut yang menyimpan keanekaragaman hayati luar biasa, dengan garis pantai sepanjang 95.181 km, terletak di antara Samudera Pasifik dan Samudra Hindia. Hamparan laut yang luas menjadi saksi sejarah pelayaran nenek moyang sebagai pelaut ulung yang berlayar hingga Madagaskar. Hasil pahatan relief perahu cadik di Candi Borobudur merupakan gambaran kehidupan pada masa-masa tersebut. Laut Indonesia mendukung ekonomi, ekosistem, dan budaya maritim yang kaya. Laut ini juga menjadi habitat bagi terumbu karang dan spesies endemik yang sangat penting bagi keseimbangan ekosistem global. Keberadaan laut sering menghadapi cobaan dan tantangan-tantangan dalam proses kelestariannya, seperti pencemaran sampah, terutama plastik, yang merusak ekosistem laut, mencemari pantai, dan membahayakan kehidupan laut serta kesehatan manusia. Polusi, eksploitasi hasil laut, dan pencurian ikan juga memengaruhi ekosistem dan merusak terumbu karang mengancam kelestariannya, serta memerlukan upaya pelestarian yang serius. Penting untuk menjaga keberlanjutan laut Indonesia demi kesejahteraan generasi mendatang dan kelangsungan ekosistem global. Pengelolaan yang berkelanjutan dan kolaborasi antarnegara sangat diperlukan untuk melindungi sumber daya laut yang tidak ternilai ini. Laut

Indonesia adalah warisan dunia yang harus dijaga untuk masa depan planet bumi.

Sebagai permata tropis, 'Jamrud Khatulistiwa', Indonesia dianugerahi sinar surya sepanjang tahun, menjadikan matahari (surya) dan laut (sagara) elemen penting yang menciptakan harmoni alam tropis yang mempesona. Cahaya surya yang tidak pernah surut memelihara hutan yang rimbun. Energi surya merangsang tumbuhnya kehidupan biota laut, terumbu karang, sementara sagara yang luas membentang biru bersemayam kekayaan laut yang tak ternilai. Surya dan sagara menjadikan Indonesia permata hijau tropis yang bercahaya, tempat ekosistem darat dan laut berpadu dalam keindahan yang tiada duanya. Sinar surya yang stabil di garis khatulistiwa memberikan suhu hangat yang diperlukan untuk kehidupan laut, mendukung keberagaman terumbu karang dan spesies laut lainnya. Keberadaan sinar matahari juga mempengaruhi fotosintesis plankton, yang menjadi dasar dari rantai makanan laut, menjaga keseimbangan ekosistem laut. Warna biru laut yang jernih dan gradasi warna terumbu karang yang berkilauan menciptakan pemandangan memukau, seolah mencerminkan kedalaman kehidupan yang tersembunyi. Cahaya matahari yang menembus permukaan laut menciptakan permainan cahaya yang memperkaya ragam warna alam, memperlihatkan keindahan yang selalu berubah seiring waktu dan cuaca. Aneka ragam nuansa estetis ini dapat dijadikan sumber inspirasi pada

karya-karya artistik yang tidak terbatas sebagai media olahan para seniman.

Pemerintah Provinsi Bali menerapkan konsep pembangunan dengan mengusung tema Sad Kerthi, salah satunya adalah Sagara Kerthi. Tema ini menjadi fondasi, dasar, dan inspirasi para dosen Program Studi Seni Murni Institut Seni Indonesia Denpasar untuk menulis sebuah buku yang mengangkat tema matahari dan laut. Manusia, sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari alam, “manusia adalah alam”, memiliki hubungan yang erat dengan surya dan sagara. Asta Brata adalah ajaran kepemimpinan Hindu Bali yang mengajarkan delapan sifat pemimpin ideal, yakni adil, bijaksana, tegas, tenang, menyejukkan, tanggap, bersemangat, dan memberi kesejahteraan, terinspirasi dari elemen alam, seperti matahari (Surya Brata) memberi pencerahan dan inspirasi; laut (Varuna Brata) bijak dan tenang bagaikan laut yang luas. Pemujaan terhadap Dewa Surya sebagai sumber energi; Dewa Varuna sebagai sumber kehidupan, sebagai wujud olah batin mencerminkan harmoni ideal antara manusia dan lingkungannya. Hidup selaras dengan lingkungan menjadi cita-cita luhur kemanusiaan, sekaligus membangkitkan keyakinan mendalam masyarakat Bali dalam menjaga hubungan harmonis antara semua elemen kehidupan. Seni rupa, sebagai ekspresi batin dan budaya, terus dijaga dan dikembangkan, menjadi jembatan yang menghubungkan tradisi dengan dinamika zaman globalisasi, serta berperan dalam

menciptakan keseimbangan yang lebih baik antara manusia dan alam.

Buku ini memiliki dua sasaran utama yang ingin dicapai. Pertama, meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang laut sebagai sumber inspirasi yang kaya dalam seni rupa. Melalui pemahaman mendalam tentang ekosistem laut dan untuk menggugah kesadaran pembaca akan pentingnya laut bagi kehidupan manusia dan kaitannya yang erat dengan ekspresi artistik. Kedua, buku ini berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dalam praktik seni, dengan menyediakan metode dan teknik yang dapat langsung diterapkan oleh perupa dalam proses penciptaan karya. Sebagai tambahan pengetahuan seni rupa, buku ini menyajikan wawasan baru mengenai hubungan filosofis seni dan alam, serta metode reka cipta seni rupa yang terinspirasi oleh elemen matahari dan laut. Dengan menekankan teknik-teknik seni yang terinspirasi oleh alam dan laut, buku ini menjadi panduan praktis yang memperkaya keterampilan artistik pembaca, khususnya dalam bidang seni murni. Kedua sasaran di atas dirancang untuk membangun keseimbangan yang ideal antara pemahaman teoritis dan penguasaan teknik praktis, memungkinkan pembaca untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam karya-karya yang inovatif dan berlandaskan harmoni dengan alam. Melalui penggabungan pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis, buku ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan inovasi dalam

pengembangan seni rupa. Pendekatan interdisipliner yang ditawarkan diharapkan dapat memperluas wawasan pembaca, sekaligus memberikan referensi berharga untuk menciptakan karya seni yang berkelanjutan, bermakna, dan selaras dengan alam. Melalui kontribusi 15 penulis berupaya mengupas aspek-aspek: 1) ekspresionis-simbolis dan analogis-terapeutik; 2) nilai-nilai filosofis; 3) metode reka cipta rupa.

Ekspresionis-simbolis menekankan ekspresi emosi melalui simbol visual, sedangkan analogis-terapeutik menggunakan seni sebagai alat penyembuhan dengan simbol atau metafora. Tema ini ditulis oleh: Anak Agung Gde Trisna Suryadinata T.Y. menulis dinamika kehidupan dengan tulisan yang berjudul Gerak Ikan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Seni Lukis Abstrak Ekspresionisme. Gede Yosef Tjokropramono menulis tentang fenomena kehidupan yang saling berebutan dalam memperoleh sesuatu, analogi itu dijelaskan dalam sebuah artikel yang berjudul Penjarahan Ikan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Karya Lukis Mix Media. I Made Hendra Mahajaya Pramayasa dengan artikel berjudul Ragam Biota Laut Sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis Abstrak Ekspresionis. Ni Made Purnami Utami menulis artikel dengan judul, Surya Sagara Rupa (Kajian Ide Dan Gagasan Kreatif) Mengangkat konsep sinergi antara matahari (surya) dan laut (sagara). I Made Jodog dengan tulisan mengenai kepiting merah dijelaskan dalam artikel yang diberi tajuk, 'Yuyu Bang' Metafora

Prilaku Fragmatis Di Masa Transisi. Luh Budiaprilliana menulis artikel Terapi Wounded Inner Child dengan Media Seni Rupa. Tulisan ini mengungkapkan art therapy menyembuhkan trauma melalui pemahaman estetis dan penerimaan diri secara sadar dan alamiah.

Pandangan filosofis interpretatif adalah pendekatan yang memahami makna melalui interpretasi terhadap ide atau fenomena, dengan mempertimbangkan konteks dan pengalaman subjektif. Tema ini ditulis oleh: I Dewa Putu Gede Budiarta membangkitkan dunia mitologi, imajinasi, fantasi, dan sekaligus religius dengan mengangkat tulisan yang berjudul Kekuatan Dewi Dalam Seni Lukis. I Ketut Mustika memaparkan pandangan filosofis, dengan tulisan berjudul Implementasi Surya Sagara Rupa Dalam Tridharmika Rupa, mengintegrasikan simbolisme matahari dan lautan dalam tiga dimensi rupa, mencerminkan aspek spiritual, sosial, dan ekologis Bali. I Wayan Gulendra memberikan pandangan filosofis melalui tulisan yang berjudul, Manik Garbha Sagara: Kegelisahan Dalam Imajinasi Kreatif Tentang Ekologi. Tulisan ini menggambarkan kegelisahan kreatif tentang ekologi, dengan “Manik” sebagai simbol harapan dan “Garbha Sagara” sebagai rahim lautan yang rapuh. I Wayan Karja, dalam tulisan yang berjudul Surya Sagara Rupa: Imaji Matahari dan Laut Pada Karya Seni Lukis. Tulisan ini menggabungkan imaji matahari dan laut untuk memvisualisasikan riak gelombang ombak, menggambarkan dinamika dan

aksi-reaksi yang mencerminkan vibrasi energi semesta. I Wayan Mudana menulis artikel berjudul *Telur Sagara (Bibit Kehidupan): Sebuah Konsep Penciptaan Pemuliaan Surya Sagara Rupa*. “Telur Sagara” menggambarkan bibit kehidupan yang tumbuh dalam keharmonisan Surya dan Sagara. Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun menulis artikel yang berjudul, *Dalem Sagara Hening Refleksi Penciptaan Karya Seni Rupa Hitam Putih*. Tulisan ini menggambarkan ketenangan jiwa melalui kontras sederhana yang memfokuskan perhatian pada bentuk dan garis menciptakan ruang visual.

Metode reka cipta rupa adalah proses kreatif mengolah ide, bentuk, dan media untuk menghasilkan karya visual bermakna dan estetik. Tema ini ditulis oleh I Gede Jaya Putra yang menjelaskan sebuah metode cipta seni dengan judul artikel *Interpretasi Surya-Sagara Dalam Metode Penciptaan Seni Rupa Berbasis Yadnya*. Interpretasi surya-sagara dalam penciptaan seni rupa berbasis yadnya menggabungkan simbolisme matahari dan lautan. I Wayan Setem menulis artikel berjudul *Metode Cipta Karya Seni Lukis*. Metode cipta seni lukis meliputi riset, sketsa, pemilihan teknik dan media, serta eksekusi, dengan seniman bereksperimen untuk menyampaikan pesan dan emosi. I Wayan Sujana berbagi mengenai metode reka cipta lukisan berjudul; ‘*Ninth Dimension,*’ ‘*North – South Coast Silent Pattern,*’ dan ‘*Frequency*’ 2023. Metode penciptaan ini menggabungkan elemen intangible untuk menggambarkan ruang, alam, dan

energi, seperti dalam Ninth Dimension yang menciptakan kedalaman dengan lapisan warna, North – South Coast Silent Pattern yang menggambarkan pola garis pantai yang tenang, dan Frequency yang merepresentasikan gelombang energi melalui garis dan warna.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan buku ini, terutama para seniman, akademisi, dan komunitas seni yang turut serta dalam dialog kreatif. Semoga buku ini membuka ruang diskusi baru tentang pentingnya alam bahari dalam perkembangan seni rupa, khususnya seni kontemporer di Indonesia.

I Wayan Karja

BAB 1

Gerak Ikan sebagai Sumber Inspirasi dalam Seni Lukis Abstrak Ekspresionisme

Anak Agung Gde Trisna Suryadinata T.Y.

A.Pendahuluan

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa dalam wujud dwimatra atau diungkap pada sebuah bidang dengan memanfaatkan unsur-unsur seni rupa seperti: garis, bidang, warna, tekstur dan lain-lainnya. Kemudian ditata atau diorganisir sesuai dengan kreativitas senimannya untuk menciptakan keindahan. Daya kreativitas seorang seniman dalam proses penciptaan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti: bakat, lingkungan dan pendidikan. Faktor tersebut membentuk karakteristik atau ciri khas suatu lukisan yang di buat oleh seniman. Terkait dengan faktor lingkungan, maka seorang seniman sering mengangkat alam sekitarnya sebagai objek atau sebagai sumber inspirasi seperti bunga, gunung, laut, matahari, burung termasuk ikan. Prilaku ikan bila diamati secara mendalam dari sudut pandang estetika maka akan tampak ada sesuatu yang menarik, misalnya : bentuk yang unik, warna yang beraneka ragam serta gerak-geriknya yang lincah

dan atraktif. Demikian juga perilaku ikan ada yang buas, rakus, bahkan kanibal, dan kadang-kadang ada juga yang tampak lemah, jinak, dan tenang, menjadi mangsa ikan lainnya. Selain itu, bila diamati aktivitasnya tampak berbagai pola gerakan, ada yang dinamis dan statis, melompat, meliuk-liuk, bertarung pada habitatnya menjadi daya tarik tersendiri untuk diungkapkan atau diekspresikan sebagai karya seni lukis. Gerak ikan juga memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia dan berdampak positif, seperti misalnya dapat memberikan ketenangan, kesenangan dan sekaligus sebagai hiburan yang dapat memberi rangsangan dan renungan dalam berekspresi, sehingga timbul ide untuk mengungkapkan kembali nilai-nilai artistik gerak ikan sebagai tema dalam penciptaan seni lukis modern. Adapun bentuk dari lukisan yang ingin pencipta wujudkan adalah dalam bentuk abstrak ekspresionis: di mana dalam hal ini pencipta ingin mengutamakan kebebasan untuk menciptakan suatu emosi atau sensasi dari dalam jiwa, wujud penciptaan yang disajikan oleh penganut ekspresionisme, adalah suatu curahan dari dalam jiwanya (Darmawan, 1988 : 152). Sehubungan dengan hal tersebut visualisasi gerak ikan diungkapkan dalam karya lukis, ditampilkan secara tidak riil namun diabstraksikan sehingga dapat mencerminkan identitas karya seni lukis pencipta.

Gerak ikan adalah sumber ide yang sangat menarik, karena dapat diaktualisasikan sebagai

simbolisasi tentang dinamika kehidupan alam yang sekaligus dapat mendideksi kehidupan alam. Penampilan suatu gerak disesuaikan dengan masing-masing karakter ikan yang diolah melalui berbagai perubahan sesuai imajinasi pencipta.

Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh pencipta melalui karya-karyanya (Susanto, 2011 : 187). Ide yang ingin diwujudkan adalah tidak terlepas dari makna agar dapat menggugah hati apresian untuk ikut melestarikan dan menjaga eksistensinya dengan tidak merusak habitat ikan. Apalagi telah banyak terjadi pencemaran oleh ulah manusia yang melakukan eksploitasi dan pengeboman secara berlebihan sehingga ikan terancam punah. Proses penciptaan objek gerak ikan tidak diambil secara apa adanya melainkan melalui pengolahan berbagai macam teknik, alat dan bahan antara lain: media campur atau mixed media, misalnya cat minyak dengan cat air, teknik cipratan, teknik transparan dan menggunakan tekstur dengan cara tumpukan dan plototan warna serta elemen-elemen seni rupa yang ada seperti garis, warna, bentuk, bidang, tekstur, ruang dan elemen-elemen pendukung lainnya seperti: harmoni, proporsi, kontras, irama dan kesatuan. Sumber ide berupa gerak ikan tidak pencipta amati secara langsung dari laut namun pencipta amati dari data sekunder seperti video.

B. Karya Seni

Meskipun karya seni itu merupakan ungkapan batin seorang seniman, namun kadang-kadang ungkapan tersebut bukanlah suatu yang sebenarnya, sehingga tidak seorangpun akan dapat memahami kecuali lewat penciptaan (Kartika, 2004 : 10). Sehingga dengan hal tersebut, maka dalam penciptaan karya seni memiliki kemampuan, teknik, bakat dan pengalaman juga dibutuhkan sumber tertulis untuk mendukung tema yang pencipta angkat. Kajian sumber yang dimaksud meliputi sumber tertulis (literatur), internet, televisi, video dan sumber-sumber lain sebagai usaha memperdalam penciptaan karya seni sehingga menemukan suatu penciptaan yang baru. Para seniman sebenarnya banyak yang telah mengangkat tema ikan sebagai sumber inspirasi dalam berkarya yang didukung dengan elemen-elemen seni rupa seperti: warna, garis ruang, tekstur, bentuk, bidang dan juga unsur-unsur pendukung seperti komposisi, irama keharmonisan dan proporsi. Sedangkan karya lukis yang ingin pencipta wujudkan mengenai gerak ikan menggunakan berbagai macam teknik, alat dan bahan antara lain : media campur, mulai dari cat minyak dengan cat air, teknik cipratan, teknik transparan dan menggunakan tekstur dengan cara tumpukan dan plototan warna. pencipta wujudkan tersebut mempunyai makna agar dapat menggugah hati manusia untuk ikut

melestarikan dan eksistensinya dengan tidak merusak habitat ikan yang sudah tercemar dan terancam oleh ulah manusia yang melakukan eksploitasi dan pengeboman secara brutal yang berakibat fatal bagi kehidupan ikan. Keaslian penciptaan berbeda jika dilihat dari segi tema, latar belakang, media dan teknik yang dipergunakan dalam penciptaan karya-karya seni lukis yang di ciptakan.

C.Konsep

Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus-menerus. Kemampuan abstrak tersebut dinamakan pemikiran konseptual (Susanto, 2002 : 65). Adapun konsep-konsep pada deskripsi ini, akan dijelaskan sera rinci sebagai berikut :

D.Gerak

Gerak adalah perubahan posisi suatu benda terhadap titik acuan. Titik acuan sendiri didefinisikan sebagai titik awal atau titik tempat pengamatan. Gerak bersifat relatif artinya gerak suatu benda sangat bergantung pada titik acuannya. Benda yang bergerak dapat dikatakan tidak bergerak, secara sederhana, gerak bisa diartikan sebagai perpindahan posisi.

(Poerdarminta, 1996 : 316). Ethologi adalah Ilmu yang mempelajari gerak / tingkah laku hewan di lingkungan alami atau dimana hewan tersebut bisa hidup.

E.Ikan

Ikan adalah binatang bertulang belakang yang hidup di air, umumnya bernafas dengan insang (Poerwadarminta, 1984 : 370). Menurut Pasal 1 Undang-Undang Perikanan No.45 tahun 2009, ikan adalah segala jenis organisme yang seluruh atau sebagian dari siklus hidupnya berada di dalam lingkungan perairan. Menurut Hidayati dan Retnowati (2010 : 124) ikan hidup di air, bersisik, bersirip dan bernafas dengan insang. Banyak memiliki gelembung renang yang berguna untuk mengatur kadar gas disekitar. Bercekukan ke dalam rongga untuk memperluas permukaan dan memiliki saluran yang berhubungan dengan tekak dan bertindak sebagai paru – paru. Tidak beranggota. Digantikan oleh sirip punggung, sirip ekor, sirip dada dan sirip perut.

F.Seni Lukis

Seni lukis adalah suatu pengungkapan pengalaman estetik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso, 2000 : 10). Menurut Susanto (2002 : 71) mengatakan bahwa : lukisan adalah bahasa ungkap dari pengalaman *artistic* maupun *idiologis* yang menggunakan warna dan

garis guna mengungkap perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dan kondisi subjektif seseorang.

Dari pendapat – pendapat di atas, maka seni lukis merupakan ungkapan batin seorang seniman yang timbul dari penyusunan emosi dan pernyataan keindahan yang ditangkap dari suasana disekitarnya, yang dituangkan dengan berbagai gaya dan corak sesuai dengan karakter, kepribadian, serta kemampuan seseorang, yang melalui penyusunan elemen – elemen serta prinsip – prinsip seni rupa.

Jadi berdasarkan pengertian di atas konsep penciptaan karya seni yang pencipta buat mengacu pada sumber inspirasi yakni gerak ikan dan kerusakan habitat laut akibat ulah manusia yang melakukan eksploitasi secara berlebihan.

G.Sumber – Sumber Lain

Sumber-sumber lain yang dimaksud disini adalah sumber yang berkaitan dengan jenis - jenis bentuk ikan, macam – macam gerak ikan, dan fenomena – fenomena tentang ikan yang terjadi di masyarakat, yang bertujuan untuk memberi sebuah perubahan dalam menyikapi sebuah gerak ikan tersebut agar lebih komunikatif dalam mengkritisi fenomena yang terjadi serta sumber – sumber yang di ambil dari karya – karya seniman lukis yang terkait dengan penciptaan karya seni.

a. Sumber Karya Seni Visual

Sumber karya seni visual yang pencipta pilih sebagai sumber acuan adalah karya Widayat yang berjudul "*Ikan – Ikan*" seperti pada Gambar 1, menggunakan teknik kerok dan warna kusam yang bernuansa coklat serta memberi kesan magis. Pada lukisan tersebut pelukisnya lebih menonjolkan tekstur sebagai ciri khas dari lukisannya. Objek ikan disini dilukiskan tidak seperti bentuk aslinya tetapi lebih dideformasi dan diabstraksikan. Menurut pendapat Suwaji Widayat sebagai pelukis yang unik, kaya ide, kemampuan tekniknya tinggi, kreatifnya dalam mengolah material dan lagi imaginative serta kaya akan fantasi. (Suwaji, Widayat, 1988 : 30)



Gambar 1. Lukisan berjudul Ikan – Ikan

Karya H. Widayat

Oil on kanvas, 80 X 60 cm, Tahun 1988

Sumber Widayat : 1988

Selain Widayat, banyak pelukis lainnya yang mengangkat tema ikan sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis, misalnya karya A Mangu Putra, yang berjudul *Kediaman Biru* seperti pada gambar 2, menunjukkan kemampuan pelukis dalam menangkap alam riil. Objek ikan dilukiskan secara ekspresionis. Wujud karya lukisannya diekspresikan dengan garis dan warna menggunakan teknik kerok, cipratan warna, lelehan dan tekstur. A Mangu Putra mengangkat objek ikan dalam lukisannya, agar masyarakat peduli pada ekosistem ikan dan menyadari betapa pentingnya peranan ikan dalam kehidupan manusia.



Gambar 2. Lukisan berjudul Kediaman Biru

Karya A Mangu Putra

Oil on kanvas, 100 X 80 cm. Tahun 1998

Sumber dari *Tabloit Bali Lain*, Edisi No.03,
Denpasar 2001

Selain seniman – seniman tersebut, pencipta juga menggunakan data skunder berupa hasil pengamatan tentang gerak ikan melalui media internet, televisi, video seperti Gambar 3, seperti membentuk formasi yang dijadikan sumber inspirasi dan divisualisasikan kedalam karya pencipta.



Gambar 3. Gerak ikan

Sumber : [http: www.gerak ikan.com](http://www.gerakikan.com)

Selain mengamati gerak ikan, pencipta melihat sebuah fenomena-fenomena pada gambar 4, tentang eksploitasi dan pengeboman secara berlebihan yang berakibat fatal bagi keberadaan ikan dan lama-kelamaan menjadi punah.



Gambar 4. Fenomena eksploitasi tentang ikan

Sumber : fotofenomenaikan.com

Jadi berdasarkan sumber-sumber tersebut pencipta mencoba mengamati secara seksama, memilih kemudian mensinergikan dengan ide – ide pencipta, sehingga tercipta karya inovatif dalam frame abstrak ekspresionisme.

H.Proses Penciptaan

Penciptaan karya seni lukis ada kalanya dihasilkan dalam waktu yang amat singkat dengan proses yang tidak sulit tetapi ada juga melalui proses penciptaannya membutuhkan waktu yang lama dan melalui tahapan yang rumit. Hawkins dalam Hadi (2003 : 3) dijelaskan bahwa dalam proses penciptaan karya seni dapat dibagi menjadi tiga tahapan antara lain: Penjajagan (*Eksploration*), Percobaan (*Eksperiment*), dan Pembentukan atau *Forming*. Berdasarkan metode penciptaan ini,

maka proses penciptaan karya seni lukis yang pencipta buat dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **Penjajagan (*Eksploration*)**

Tahap awal proses penciptaan dalam karya seni lukis adalah eksplorasi, yaitu dengan melakukan pengamatan pada sumber-sumber yang akan menjadi inspirasi dan juga mengadakan studi kepustakaan.

Adapun tahap-tahap pada metode eksplorasi adalah:

a. Menentukan tema / topic ciptaan, judul cerita, ide dan konsep. Gerak, warna dan bentuk ikan yang bervariasi merupakan hal yang menarik perhatian pencipta untuk mengangkat sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis.

b. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan metode kepustakaan yaitu mencari literatur yang berhubungan dengan tema yang diangkat. Selain metode, pencipta menggunakan data primer berupa hasil observasi langsung berbagai jenis dan gerak ikan di kolam dan di aquarium. Selain itu juga menggunakan data sekunder dengan mengamati gerak ikan di lautan bebas melalui gambar, video internet dan televisi hasil observasi para peneliti lain.

c. Berfikir, berimajinasi, merasakan dan membedah tema yang di pilih. Setelah memahami ikan melalui metode kepustakaan, maka dapat di ungkap dalam sebuah karya seni lukis melalui elemen-elemen seni rupa, garis, warna, bentuk, bidang, dan tekstur. Dalam tahap ini pencipta bisa secara bebas mengungkap ide sesuai dengan tema yang di angkat.

2. **Percobaan (*Eksperimen*)**

Dalam tahap percobaan, pencipta memilih berbagai bahan serta alat yang cocok dan sesuai dengan tema dan gaya lukisan abstrak ekspresionisme, sehingga dicapai hasil yang optimal. Pencipta ingin memilih dan menentukan bahan secara bebas yang diterapkan dengan tepat dan sesuai ide pencipta. Dalam hal ini tentunya harus dilakukan berbagai eksperimen terhadap bahan yang digunakan agar menemukan teknik penerapan yang sesuai dengan sifat - sifat bahan serta kebutuhan pengekspresiaan gagasan. Adapun beberapa bahan dan alat yang dipakai adalah sebagai berikut :

3. **Pembentukan (*Forming*)**

Di dalam proses pembentukan, pencipta tidak terlalu terpaku pada hasil eksperimen. Segala hasil visual yang ditentukan pada tahap eksperimen akan mengalami berbagai proses pengembangan pada tahap pembentukan.

Pengembangan – pengembangan yang terjadi ada yang merupakan respon dari pencapaian artistik secara tidak sengaja pada tahapan sebelumnya akan menghasilkan bentuk – bentuk maupun efek – efek baru yang memiliki nilai artistik. Dalam proses pembentukan, dimulai dengan kanvas yang sudah dibentang pada spanram, diteruskan dengan mencampur warna acrylic dengan minyak goreng dan diterapkan pada kanvas, sehingga menghasilkan efek-efek warna, simbolis warna yang nantinya mewakili fenomena – fenomena tentang gerak ikan. Untuk memberi tekstur dilakukan dengan menggunakan rol untuk memberikan kesan ruang pada karya tersebut. Selain hal tersebut di beberapa bagian ditambahkan goresan - goresan secara spontan dan ekspresif untuk menghasilkan kesan gerak. Warna dasar yang digunakan adalah cat acrylic yang dikombinasikan dengan cat minyak untuk menghasilkan efek gelembung – gelembung yang memberi kesan gerak ikan dalam air. Pada tahap akhir pembentukan adalah menggunakan penekanan-penekanan warna kontras sebagai pusat perhatian atau *center point* pada karya seni lukis yang pencipta wujudkan.

Tahap finishing dilakukan untuk mengontrol, mengamati dan memutuskan untuk menambahkan atau mengurangi bagian - bagian tertentu sesuai dengan keinginan pencipta agar mendapatkan hasil sesuai judul masing – masing karya. Sebagai bukti karya lukis ciptaan individu

pencipta, maka pada bagian pojok dibubuhi tanda tangan. Setelah semuanya selesai barulah dilapisi dengan clear gloss dengan tujuan untuk melapisi permukaan lukisan agar terlindung dari debu, warna menjadi awet dan tidak cepat pudar. Penampilan karya dilakukan dengan memberi bingkai pada setiap karya.

I.WUJUD KARYA

Wujud karya merupakan visualisasi yang menyajikan hubungan antara ide penciptaan dengan unsur – unsur dalam seni lukis yang digubah melalui kreativitas. Dalam perwujudan karya yang berkualitas sangat ditentukan oleh ide dan gagasan, serta pengolahan teknik dalam karya lukis (Djelantik, 1990 : 60). Jadi wujud penciptaan karya merupakan hasil pengungkapan objek, tema, ide, konsep dan melalui beberapa proses percobaan yang nantinya mendapatkan hasil karya seni lukis yang orisinal. Pencipta terinspirasi dari bentuk ikan, warna, gerak-gerik yang dinamis dan statis, melompat – lompat, meliak – liuk, bertarung pada habitatnya. Disamping itu pencipta juga terkesan dengan perilaku ikan ada yang buas, rakus, bahkan kanibal, kadang-kadang ada juga yang tampak lemah, jinak, dan tenang. Hal tersebut sangat menggugah batin pencipta untuk mewujudkan dan mengekspresikan dalam bidang kanvas. Penampilan gerak ikan disesuaikan dengan masing-masing sifat dan karakter yang diolah

melalui deformasi bentuk ikan sesuai imajinasi. Visualisasi gerak ikan yang dituangkan dalam karya lukis, tidak secara nyata namun diabstraksikan sehingga dapat mencerminkan ciri khas karya pencipta. Perwujudan karya akan diuraikan menjadi dua aspek, yakni aspek *ideoplastis* yang menyangkut tentang ide, sedangkan aspek *fisikoplastis* menyangkut tentang fisik karya.

1. Aspek Ideoplastis

Aspek ideoplastis merupakan penggambaran tentang gagasan, ide atau dasar pemikiran yang melatar belakangi penciptaan suatu karya seni melalui sumber pengalaman – pengalaman estetis yang di alami, berdasarkan sebagaimana telah pencipta paparkan pada pendahuluan, bahwa sumber ide sebagai aspek ideoplastis adalah gerak ikan yang ditampilkan dengan gaya lukisan abstrak ekspresionis. Gagasan yang ingin diwujudkan adalah tidak terlepas dari pesan agar dapat menggugah hati apresian untuk ikut melestarikan dan menjaga eksistensinya dengan tidak merusak habitat ikan. Hal tersebut pencipta lakukan mengingat dewasa ini banyak terjadi pencemaran oleh ulah manusia, seperti melakukan eksploitasi dan pengeboman secara berlebihan sehingga ikan terancam punah, pembuangan limbah dan lain – lain.

2. **Aspek Fisioplastis**

Suharjono dalam Apresiasi Seni menjelaskan bahwa Aspek fisikoplastis penghampiran bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Darmawan. T. 1985 : 9). Secara fisik karya merupakan hasil penuangan dari aspek ideoplastis dan aspek fisikoplastis ke atas kanvas. Penyusunan atau penggabungan unsur – unsur seni rupa yang berupa garis, bentuk, ruang, warna, tekstur dan prinsip – prinsip dalam karya seni lukis yang terdiri dari komposisi, proporsi, kontras, irama, kesatuan dan harmoni.

J.Hasil Penciptaan Karya



Gambar 5. Karya berjudul Dinamika Gerak

Ukuran : 200 X 150 Cm

Bahan : Mixed Media di atas kanvas

Tahun : 2023

Dinamika adalah gerak dari dalam, tenaga penggerak, atau semangat. Dinamika sendiri dapat diartikan sebagai gerak atau kekuasaan yang dimiliki oleh sekelompok orang yang dilakukannya secara terus menerus sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan cara hidup Masyarakat yang bersangkutan. Istilah dinamika umumnya digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari bidang ekonomi hingga sosial. Dinamika juga memiliki sifat dinamis yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang tidak bisa diam dan akan selalu bergerak. Jika dalam konteks individu atau kelompok, dinamika dapat dimaknai sebagai sumber kekuatan agar dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

K. Penutup

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan tentang gerak ikan dalam seni lukis adalah sebagai berikut : Gerak ikan sebagai objek dalam penciptaan di visualisasikan secara bebas dari gerak ikan berkumpul yang membentuk formasi, melompat, meliuk melalui garis-garis spontan dan ekspresif. Dalam hal ini gerak ikan sebagai sumber inspirasi dalam seni lukis abstrak ekspresionisme yang diolah melalui elemen-elemen dan unsur-unsur pendukung dalam seni lukis. Dalam karya lukis ini menggunakan berbagai teknik dan bahan antara lain media

campuran, mulai dari campuran minyak dengan cat acrylic, dengan teknik cipratan, lelehan cat, teknik transparan, permainan rol, tekstur dengan tumpukan warna dan plototan cat. Pengaruh lingkungan alam laut khususnya gerak ikan sangat menarik perhatian dan memberi ide-ide dan gagasan dalam penciptaan karya seni yang nantinya dapat memberikan pesan pada masyarakat agar menjaga dan melestarikan ikan beserta habitatnya.

Referensi

Darmawan. T, Agus, Sumarji dan Sri Warso Wahono. 1985. *Apresiasi Seni*. Jakarta. Badan Pelaksana Pembangunan Proyek Ancol.

Dermawan, Budiman. 1988. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung. Ganesa Exact.

Djelantik, A.A. M. 1990. *Estetika Sebuah Pengantar*. Denpasar. STSI.

Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasa Sains.

Hidayati, S Nur dan Retnowati, ST Pd. 2010. Yogyakarta. Dwimedia Press.

Poerwadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.

_____. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.

Soedarso, S.P. 2000. *Sejarah Seni Perkembangan Modern*. Yogyakarta. CV.Studio Delapan Puluh dan ISI Yogyakarta.

Suwaji. Widayat. 1988. *Pendidik & Pelukis, Komentor Menandai Purna Bakti*, Yogyakarta. ISI Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta. Kanisius.

_____, Mikke, 2011. *Diksi Rupa. Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi)*. Yogyakarta. DictiArt Lab & Jagat Art House.

Tabloid Bali Lain, 2001. No.3 Edisi Mei, *Jazz Pameran Tunggal Mangu Putra*. Denpasar.

Widayat, 1988. *Pendidik & Pelukis, Educator & Painter*. Yogyakarta. ISI Yogyakarta.

http : www.gerakanikan.com, Senin, 24 Desember 2012, 23 : 45 pm

http : foto fenomena ikan.com, Senin, 23 Desember 2012, 10 : 15 pm

BAB 2

Penjarahan Ikan sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Lukis Mix Media

Gede Yosef Tjokropramono

A.Pendahuluan

Manusia dengan akal budinya menciptakan sesuatu yaitu sebagai ungkapan rasa estetisnya yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungan dimana ia berada. Sebagai seorang seniman yang berinteraksi dengan lingkungan alam sehari-hari, secara tidak langsung menimbulkan reaksi dalam dirinya yang berupa perasaan kagum, bahagia, sedih, marah, senang dan sebagainya yang berlanjut timbulnya inspirasi untuk dituangkan sebagai karya seni. Semakin peka mereka merespon lingkungan, semakin banyak mendapatkan pengalaman baru yang dapat diungkapkan. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Henry Matisse bahwa : Penciptaan dimulai dengan pengalaman. Peristiwa melihat itu sendiri merupakan penggalangan kreatif yang meminta banyak usaha.

Sebagai makhluk sosial yang beberapa kali berinteraksi dengan lingkungan di daerah pantai Kedonganan, saya mengamati aktivitas kehidupan masyarakat disana baik yang dilakukan oleh orang tua, kaum muda maupun anak-anak. Ada yang berjualan, menjadi nelayan, pegawai, pengusaha pariwisata dan sebagainya yang dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup keluarganya banyak yang berinteraksi dengan dunia kelautan. Di samping itu juga mereka tetap memiliki tugas yang berkaitan dengan adat dan agama yang tidak dapat ditinggalkan.

Dari berbagai aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat disana, yang sangat menarik perhatian saya yaitu adanya gotong royong dan rasa kebersamaan yang dilakukan dengan penuh suka cita dan tanpa pamrih dalam tetap menjaga kelestarian lingkungan pantai dan laut sebagai tempat mereka mencari makan. Adapun aktivitas kehidupan lokal tradisional yang masih dilakukan dalam kehidupan berkelautan sebagai nelayan, mereka masih menjaga keharmonisan dalam menjaga alam laut dengan memanen ikan dengan perahu-perahu tradisional yang berukuran kecil saat musim ikan dengan jumlah sewajarnya untuk tetap menjaga keharmonisan kehidupan laut yang ada. Namun dengan berjalannya waktu dan makin berkembangnya teknologi dan makin banyak pula gangguan yang bermunculan setelah masuknya invasi dari nelayan-nelayan daerah lain dari Jawa dan daerah lainya yang dimana mereka

menggunakan kapal-kapal yang lebih besar dan jaring-jaring yang lebih besar, menyebabkan keharmonisan mulai terganggu. Hal inilah yang membuat mereka para nelayan tradisional sedikit demi-sedikit secara tidak langsung mulai tersingkirkan kalah dengan nelayan-nelayan dengan modal besar dan perahu-perahu besar yang menggunakan jaring-jaring besar dengan istilah pukat harimau. Para nelayan tradisional pada akhirnya tidak bisa bersaing menyebabkan mereka secara perlahan mulai beralih pekerjaan. Karena hal inilah yang menimbulkan ide untuk membantu menyuarakan suara hati para nelayan tradisional lewat perwujudan karya seni lukis sehingga kiranya dapat menarik perhatian kesadaran masyarakat luas menjadi lebih sadar akan pentingnya menjaga lingkungan.

B. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, juga diperlukan suatu metode untuk menjelaskan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam membangun sebuah karya seni. Pendekatan–pendekatan yang di maksudkan supaya selama dalam proses pencipta dapat dijabarkan atau di jelaskan dan bisa di pertanggung jawabkan secara logis dan ilmiah. Adapun terapan–terapan yang maksud adalah :

Proses Penjajagan (Observasi)

Sebagai langkah awal dari suatu penciptaan suatu karya seni, tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan, merespon objek dan mengamati masalah yang akan diteliti dengan mencari informasi dari nara sumber yang dijadikan sumber sehingga data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggung jawabkan dengan terjun langsung ke lokasi.

Eksperimen dalam proses melukis merupakan upaya untuk menemukan hal-hal baru dan terkadang hasil dari eksperimen tersebut tidak terduga. Untuk mengungkapkan ide penciptaan yang telah ditetapkan, dikembangkan penggambaran akan hal-hal yang bersinggungan dengan dunia kehidupan masyarakat dan laut.

Melakukan eksperimentasi dengan mengeksplorasi membuat sketsa-sketsa pada kertas gambar terlebih dahulu menggunakan pensil agar pengalaman-pengalaman yang terekam dalam memori, terstimulasi untuk menggali potensi imajinasi yang ada. Sketsa-sketsa yang di buat dalam hal ini, tidak serta merta ditransfer langsung untuk mewujudkan ke dalam karya, melainkan dipertimbangkan dengan cermat menyangkut ide, estetika, dan artistic bahkan ada kalanya sketsa tidak terpakai sama sekali, karena dianggap belum representatif dengan gagasan yang diinginkan.

C.Wujud Karya

Wujud karya merupakan bentuk visual dari karya seni lukis mix media dengan mengangkat tema Penjarahan Ikan sebagai inspirasi dalam karya seni lukis. Ditingkatkan melalui kreatifitas pencipta dalam menanggapi suatu objek serta situasinya yang dipresentasikan melalui rasa estetis pencipta di atas bidang dua dimensional

Dalam penciptaan karya seni lukis terdapat dua aspek yang berperan penting di dalamnya, yaitu aspek ideoplastis dan aspek fisikoplastis. Aspek ideoplastis adalah hal-hal yang menyangkut tentang ide, gagasan, atau konsep pencipta yang menjadi isi dari perwujudan karya, sedangkan aspek fisikoplastis adalah hal-hal yang menyangkut tentang teknik penciptaan serta penerapan unsur-unsur seni rupa atau elemen-elemen visual seni lukis.

D.Aspek Ideoplastis

Aspek ideoplastis merupakan suatu gambaran tentang ide atau gagasan yang merupakan landasan sebagai dasar pemikiran yang merupakan ekspresi, dalam menuangkan ke media seni lukis. Pengekspresian dorongan bathin yang timbul dari pengalaman serta harapan yang telah mengalami suatu pengamatan serta perenungan. Perwujudan ekspresi yang memberikan nuansa dinamis yang memiliki rasa sehingga dapat mencapai sebuah karya seni lukis

tampak lebih berbobot dan berkarakter tanpa meninggalkan unsur keartistikan.

E.Aspek Fisioplastis

Aspek ini menguraikan tentang aspek pendukung dalam sebuah karya, berupa elemen-elemen dasar dan prinsip dalam seni lukis yang dapat mendukung sumber ide dalam mewujudkan karya seni.

F.Deskripsi karya

Pada bagian ini diurai tentang deskripsi karya dari aspek ideoplastis, aspek fisioplastis serta pemaknaan yang terkandung dalam karya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Judul Karya Penjarahan Ikan

100x100cm, Mix Media. 2023

Mengungkapkan bagaimana problema yang terjadi di dunia kehidupan masyarakat laut yang

sangat mempengaruhi kelangsungan hidup mereka yang mempunyai profesi pekerjaan sebagai nelayan tradisional. Dalam mereka bekerja yang menggunakan sarana perahu tradisional dengan alat jarring ikan yang sederhana juga sedikit demi sedikit mulai hilang terkikis oleh masuknya kapal-kapal besar pukat harimau yang mengambil ikan-ikan di perairan laut mereka dengan skala besar yang mengakibatkan ikan hasil laut di perairan mereka menjadi habis. Hal inilah yang membuat kehidupan mereka menjadi susah dan untuk itu kita harus ikut membantu menyuarakan jeritan suara hati mereka melalui media seni yang kita geluti yaitu melalui ekspresi karya seni lukis.

G.Penutup

Terciptanya sebuah karya seni disebabkan oleh adanya kebutuhan seniman untuk mengekspresikan pengalaman estetis, yang tidak terlepas dari pengaruh dalam dan luar diri di seniman, didukung oleh faktor-faktor antara lain, timbulnya ide atau gagasan, pengalaman, penguasaan, teknik, intelektual, dan penghayatan sebagai proses terwujudnya karya seni.

Dalam karya lukis mixmedia ini menampilkan problema kehidupan para nelayan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari dan untuk mewujudkan gagasan ini tentu disesuaikan dengan pemilihan media dan penguasaan teknik dan disini pilihan pencipta adalah melalui media

seni lukis. Teknik yang digunakan ialah mixmedia dengan sarana perpaduan teknik batik dengan lukis cat akrilik.

Bentuk yang pencipta tampilkan adalah suasana yang terjadi di tengah laut disaat ikan-ikan dijarah dihabiskan oleh kapal-kapal besar pukut harimau. Kemudian di eksplorasi dengan pendorminasian dan penyederhanaan bentuk sesuai dengan ungkapan perasaan bathin dan rasa estetis dengan tujuan memperoleh kebebasan dan keeluasaan membentuk dan menyusun obyeknya sehingga terbentuk satu karya seni lukis mix media yang inovatif.

Referensi

Faisal, Sanafiah. Format-format Penelitian Sosial. Jakarta: Rajawali Pers, 1995.

Bungin, Burhan. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.

BAB 3

Kekuatan Dewi dalam Karya Seni Lukis

I Dewa Putu Gede Budiarta

A.Pendahuluan

Umat Hindu di Bali tidak mempermasalahkan mana kebudayaan, mana agama, karena sadar atau tidak umat Hindu di Bali dalam melaksanakan ritual keseharian maupun ritual - ritual besar keagamaan yang disebut yajna, baik Dewa yajna, Rsi Yajna, manusa yajna, Pitra yajna, maupun Bhuta yajna, karena sebenarnya sudah melakukan kegiatan dengan kedua unsur peradaban manusia tersebut (agama dan budaya) secara bersamaan dalam satu kegiatan ritual. Zaman memang selalu berubah, tradisi pun secara perlahan mengalami perubahan, perubahan yang terjadi diseluruh dunia merupakan cermin dari perkembangan suatu peradaban manusia diseluruh permukaan bumi ini, sekalipun perubahan tersebut apabila ditinjau dari kualitas bahkan kuantitas, tidak sama perubahannya satu negara dengan negara lain. Wang Gungwu dalam *Tradition and Change* mengatakan dalam pengantar bukunya, bahwa semua kebudayaan bisa didapatkan, tetapi tidak

bisa didapat secara sama. lebih lanjut dikatakannya bahwa semua kebudayaan sekarang mempunyai kekayaan dalam satu bentuk atau lain bentuk, namun kebudayaan yang mendominasi akan tetap menjadi ada dimana-mana, karena kekuatan dan kekayaan yang dimilikinya menjadi kekuatan dalam kontrolnya (Caroline Turner, 1993: vi). Membicarakan keaslian kebudayaan memang sangat susah, karena kebudayaan manusia selalu mengalami “perkawinan” sekalipun dalam perkawinan tersebut tentu terdapat kebudayaan yang menjadi dominasi, namun tetap tidak nampak dengan dominan (akulturasi). Adanya perubahan dalam kebudayaan suatu negara sangat ditentukan oleh pemimpin negara atau wilayah dimana perubahan kebudayaan tersebut terjadi. Situasi kebudayaan di Indonesia ketika kepemimpinan Soekarno dan Soeharto, Bali menjadi satu wilayah yang mendapat perhatian besar oleh pemerintah, dalam Bali a Paradise Created dikemukakan bahwa Dibawah kepemimpinan dua Presiden di Indonesia, Soekarno dan Soeharto Bali telah memberikan sesuatu yang penting dalam perkembangan nasional. Ketika pemerintahan Soekarno telah membuat Bali sebagai *mother culture of Indonesia*, dan ketika pemerintahan Soeharto Bali menjadi *prominent in economic development planning*. Semua hal tersebut adalah antara lain karena pariwisata, yang ketika itu Bali merupakan tujuan utama pariwisata, keadaan demikian dimanfaatkan oleh para pelaku

bisnis pariwisata, mulai dari travel, *art shop*, sampai hiburan berupa atraksi-atraksi kesenian. Yang tidak kalah menarik bagi para wisatawan Manca Negara adalah karnaval-karnaval yang berkaitan dengan upacara piodalan di pura, karnaval atau festival yang berkaitan dengan hari raya (ogoh-ogoh misalnya) yang dikemas menjadi objek wisatawan yang berkunjung ke Bali. Lepas dari hal tersebut kegiatan keagamaan Hindu di Bali yang dilaksanakan dengan ritual sebagai kegiatan yajna (persembahan), selalu menggunakan media persembahan berupa seperangkat tetandingan banten, yang terdiri dari rangkaian janur (busung dan selepanahan) dan buah-buahan, jaja samuh, wewalungan (binatang persembahan). Semua rangkaian media upacara yang disebut upakara tersebut merupakan persembahan sarat dengan makna simbol.

B. Metode Penciptaan

Karya seni lukis yang berjudul “*Kekuatan Dewi*” , menyebutkan; penciptaan seni lukis yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan yang ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi). menterjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan *forming* (pembentukan). Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon

objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimentasi) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. *Forming* (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang telah ditemukan. Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan ilustrasi-ilustrasi yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasar atas pertimbangan kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), Kesungguhan (*intensity*), sebagai syarat dari karya seni yang disebut indah. Eksplorasi merupakan suatu

C.Konsep dan Hasil Karya

Ide atau gagasan tentang konsep perwujudan karya dan pengalaman estetis. Pengalaman estetis yang pernah penulis alami mengenai “kekuatan Dewi” dijadikan acuan penciptaan karya seni lukis, ide penciptaan karya ini didapat

dari hasil pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Konsep ini berawal dari sebuah ketertarikan penulis dengan memaknai keindahan dari bentuk bentuk jaje bebangkit tersebut yang sangat indah. Bentuk bentuk dari jaje bebangkit terutama pada bagian pola pola yang dibuat ada segi tiga segi empat dan linkaran memiliki suatu keindahan yang sangat menarik untuk di bahas dan dituangkan ke media kanvas, seperti contohnya ada jaje cakra ,jaje kotak dan ada yang berbentuk segi tiga .pengamatan yang mendalam terhadapjaje bebangkit. Penulis melakukan eksplorasi terhadap bentuk bentuk dalam jajan tersebut dengan cara melihat di sekeliling lingkungan, dengan berkunjung ke salah satu tempat yaitu dipura atau langsung ke pembuat jaje bebangkit di daerah Gianyar, penulis juga terjun langsung ke lokasi . Dan menimbulkan sebuah ide untuk mengangkat tentang bentuk bentuk jaja bebangkit sebagai dalam karya seni lukis. Dalam penciptaan karya seni lukis ini, penulis terlebih dahulu melakukan tahapan penjelajahan dengan cara observasi dengan mengamati secara langsung bagaimana cara membuat bentuk bentuk dari jajan bebangkit.

D. Yadnya

Tentang Yajna Umat Hindu di Bali mempunyai kesadaran yang sangat tinggi, tentang persembahan yang diwujudkan dalam bentuk

yajna. Persembahan dalam bentuk yajna tersebut berwujud upakara, yaitu serangkaian persembahan yang sarat dengan makna simbolik dan selalu dikemas dengan keindahan. Hal tersebut dapat diketahui dari setiap kegiatan ritual yaitu yajna, selalu dikumandangkan ucapan-ucapan suci yang indah dengan di"lagukan", persembahan boga juga dengan citra yang sangat indah dengan rangkaian janurnya, persembahan gandha yang sangat wangi dengan asepan menyany dan dupa. Persembahan demikian dilakukan untuk semua tingkatan pada setiap upacara yajna, baik persembahan untuk Tuhan Yang Maha Esa dengan seretetan Dewa Yajna, Persembahan Kepada Leluhur dengan rangkaian upakara Pitra Yajna, dengan manusia dengan manusia yajna, dan kepada unsur-unsur Panca Maha Bhuta dengan serangkaian Bhuta Yajna. Dalam buku Panca Yadnya dikemukakan bahwa : " Semua perbuatan tentu memiliki tujuan, tanpa tujuan, semua perbuatan ibarat perahu tanpa kendali sehingga terombang ambing tidak menentu. Begitu pula kita beryajna tentu kita memiliki tujuan yang pasti, yakni dalam rangka menuju hidup bahagia dan kelepasan. Didalam Manawa Dharmasastra VI, 35 disebutkan bahwa pikiran (manas) baru dapat ditujukan kepada kelepasan setelah tiga utang kita dibayar.Tiga utang yang dalam bahasa Sanskerta disebut Tri Rna itu adalah utang moral kepada Tuhan (Dewa Rna), utang kepada orang tua atau kepada leluhur (PitraRna) dan utang kepada para Rsi (Rsi

Rna) (Panca Yadnya, 2001: 11). Kalau dihayati tentang kehidupan kita ini, berdasarkan apa yang tertuang dalam ungkapan ungkapan para pemuka dan para pakar agama, baik dalam lontar maupun dalam buku-buku, sebenarnya kita mempunyai kewajiban yang sedapat mungkin harus dilakukan oleh setiap umat, kewajiban tersebut bahkan sebenarnya merupakan tugas kita, baik untuk diri sendiri yang disebut Bhuana Alit maupun alam semesta ini yang di sebut Bhuana Agung.

E.Upakara

Telah dikemukakan bahwa yajna yang dilakukan oleh umat hindu di Bali adalah berupa persembahan yang dikemas secara indah, persembahan tersebut disebut upakara. Pada hakekatnya upakara yang diwujudkan sebagai persembahan untuk ungkapan rasa terimakasih maupun rasa angayubagiya kita kepada Maha Pemberi, berdasarkan keikhlasan dengan rangkaian ciptaanNy, yaitu bunga, air dan api. Sehubungan dengan hal tersebut Tjokorda Rai Sudhartadan kawan-kawan sebagai Tim Penyusun buku-buku Agama Hindu, mengutip dari Bhuwanakosa, III.9 : Nihan Wibhaga Bhatara munggwing rikang tatwa kabeh, sarwajna ngaranira, yang umandel ing prthiwi, bhawa ngaranira, yan umandel ing toya, Pasupati ngaranira yang umendel ing Sanghyang Agni, Isana ngaranira yang umendel ing Bayu (Tim, 1991: 37) Sarana upacara yang pada dasarnya

terdiri dari bunga, daun, air, dan api, dipersembahkan dengan rangkaian yang indah dengan reringgitan daun kelapa muda yang disebut busung yang dibentuk dengan jahitan yang indah dan unik. Salah satu dari rangkaian yang paling dasar adalah porosan, yang terdiri dari: pinang, kapur yang dibungkus dengan sirih sebagai manifestasi: Dewa Brahma (pinang), Dewa Wisnu (sirih) dan Dewa Siwa dilambangkan dengan kapur (Tim, 1991: 6) Gambar 1. Porosan (Dokumen: I Dewa Gede Budiarta, 2020) Canang, persembahan yang terpenting yang terdiri dari ceper yang berbentuk segi empat, pelawa, porosan, tangkih (urasari), pandan harum. Canag dalam bahasa Jawa kuno artinya sirih, sirih pada zaman dulu (Zaman kerajaan) merupakan tradisi sebagai persembahan penghormatan kepada tamu, bahkan dalam kekawin Nitisastra disebutkan: Masepi tikang waktra tan amucang wang (sepi rasanya mulut itu tiada makan sirih) (Tim, 1991: 6)



Gambar 1 . *Canang*

Sumber : Dokumentasi I Dewa Gede Budiarta



Gambar 2. Bebataran dalam jaje bebangkit

Sumber : Dokumentasi I Dewa Gede Budiarta



Gambar 3. Pedati dalam jaje bebangkit

Sumber : Dokumentasi I Dewa Gede Budiarta



Gambar 4 jaje lelatih dan lemah peteng

Sumber : Dokumentasi I Dewa Gede Budiarta



Gambar 5 jaje papatran

Sumber : Dokumentasi I Dewa Gede Budiarta

F.Aspek Ideoplastis

Dalam buku *Apresiasi Seni*, Suwarjono menjelaskan bahwa aspek ideoplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) (Darmawan, 1985: 9). Aspek ideoplastis dalam

karya penulis mengacu pada karya seni lukis dengan kecenderungan pengembangan aliran impres, ide yang mempengaruhi terciptanya karya berasal dari wujud-wujud dari ilustrasi *bentuk jaje* yang memiliki makna yang sangat dalam pada symbol symbol dari jaje bebangkit. Penulis tertarik mengangkat pola pola jaje bebangkit dalam visualisasinya, pola pola tersebut akan dikembangkan dengan memodifikasi warna-warna yang lumrah seperti warna yang sudah ada sehingga dapat memberikan nilai estetika dsb. Sehingga mampu menyampaikan maksud yang diinginkan melalui karya yang diwujudkan.

G.Aspek Fisioplastis

Suwarjono dalam buku *Apresiasi Seni* menjelaskan bahwa aspek fisioplastis menghadirkan bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Darmawan, 1985: 9). Aspek fisioplastis pada karya penulis dapat dilihat dari penerapan unsur-unsur seni rupa atau seni lukis seperti misalnya garis, bidang, warna, bentuk, tekstur, komposisi, proporsi, keseimbangan dan juga hal lain yang mendukung perwujudan karya. Bentuk- bentuk yang ditampilkan dengan pengembangan modifikasi pada bentuk dan teknik yang mengacu pada pesan yang ingin disampaikan. Ruang dihadirkan untuk memberikan kesan luas, dan warna

diaplikasikan sesuai dengan makna yang ingin penulis sampaikan. Garis hanya sebagai kontur guna memperjelas setiap objek yang ada. Tekstur pada karya penulis menggunakan tekstur semu yang dihasilkan, sehingga menambah kesan indah pada karya yang penulis ciptakan.

H. Tahapan Penciptaan

Dalam seni lukis adalah meliputi hal-hal yang menyangkut masalah teknik, termasuk organisasi elemen-elemen visual seperti: garis, warna, bentuk, ruang dan tekstur dengan prinsip-prinsipnya. Dengan demikian faktor ini lebih bersifat fisik. Bentuk-bentuk yang dihadirkan pada karya penulis merupakan bentuk asli dari pola jaje bebangkit yang di ekspresikan ke dalam media kanvas. Penulis juga menuangkan bentuk-bentuk yang sesuai pemahaman penulis terhadap *jaje bebangkit* Dalam penciptaan karya seni, tentu melalui berbagai tahapan-tahapan. Tahapan tersebut harus sedapat mungkin menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan tersusun dengan baik. Dengan demikian diperlukan suatu acuan dan pencekatan-pendekatan yang mendukung suatu proses yang dilakukan. Adapun proses yang dilakukan adalah eksplorasi, percobaan, pembentukan, dan penyelesaian akhir.

I. Proses Eksplorasi

Eksplorasi merupakan proses pencarian sumber ide yang diperoleh dari suatu pengamatan dan pengalaman menarik sehingga dapat merangsang kreatifitas dalam menciptakan karya seni lukis. Dalam proses penjelajahan, segala faktor yang mencakup ide penciptaan karya dipikirkan dengan matang, Adapun proses eksplorasi yang dilakukan penulis sebagai berikut:

2. Pengamatan terhadap fenomena pribadi penulis, pada tahap ini penulis melakukan pengamatan terhadap pengalaman-pengalaman pribadi yang menurut penulis menarik untuk divisualisasikan menjadi karya seni lukis. Fenomena-fenomena yang akan penulis visualisasikan terjadi pada rentang pertengahan sampai akhir tahun 2021, yang dimana penulis akan mengambil beberapa fenomena yang menurut penulis sangat mengganggu dan membebani hati dan pikiran penulis untuk dijadikan sebagai inspirasi penciptaan.
- d. Pengamatan melalui karya seni, pada proses ini penulis melakukan pengamatan terhadap karya-karya lukis lain yang dibuat oleh seniman lainnya, yang dijumpai secara langsung dengan mengunjungi studio seniman, buku, katalog pameran,

dan juga internet guna memperkaya imajinasi, ide, serta teknik dalam berkarya,

J. Proses Improvisasi

Tahap percobaan merupakan pengembangan dari ide-ide yang diperoleh pada saat eksplorasi, dan memberikan peluang yang lebih besar terhadap cara penulis berimajinasi dalam berolah estetik. Pada proses percobaan, dilakukan dengan memilih bentuk jaje bebangkit kemudian diolah sedemikian rupa hingga mendapat visualisasi yang tepat sesuai dengan makna yang ingin disampaikan pada media kertas. Untuk mewujudkan *karya kekuatan dewi* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis, penulis memvisualisasi *kekuatan dewi* yang dipilih dengan mengubah pola pola jaje bangkit , menggabung- gabungkan yang satu dengan yang lain, dan sebagainya. Ilustrasi yang sudah diseleksi kemudian memperoleh gambaran yang tepat untuk mewujudkan sketsa. Menggunakan teknik impres, untuk membuat lukisan tampak menarik dan memiliki nilai penciptaan karya juga mempertimbangkan kesatuan antara bentuk satu dengan yang lainnya, komposisi, ruang, warna, tekstur dan pusat perhatian.

K. Proses Pembentukan

Dalam memulai proses pembentukan, penulis mulai dengan mengeblock latar pada bidang

kanvas, sehingga memudahkan saat mulai melukis dan memunculkan sebuah kesan gelap terang yang *random* untuk selanjutnya penulis respon dengan sketsa yang dirasa tepat untuk merespon bentuk yang tadi telah di sketch, dan tentu telah diseleksi pada tahap percobaan. Selanjutnya penulis mulai memindahkan objek berupa sketsa ke dalam bidang kanvas. Pemindahan objek dilakukan dengan menentukan perbandingan ukuran kanvas dengan sketsa yang akan diaplikasikan, dan juga merespon bentuk cipratan cat untuk menjadikan objek lebih terasa indah, sehingga dalam pengaplikasiannya dapat memberikan komposisi dan proporsi yang tepat sesuai dengan sketsa dan cipratan cat yang telah dibuat. Pena hitam digunakan dalam proses sketsa, karena jika dalam proses sketsa terjadi kesalahan, goresan dapat di respon menggunakan pena yang bersih.

dengan intensitas warna yang lebih terang. Pada proses sketsa di kanvas, kadang kala mengalami beberapa perubahan-perubahan, penambahan, ataupun pengurangan objek menyesuaikan dengan bidang kanvas yang dibuat namun tetap mengacu pada gagasan sketsa awal. Sketsa dibuat sesuai dengan objek yang ditentukan . Setelah sketsa jadi dan sesuai dengan bentuk yang diharapkan, kemudian melangkah pada tahap mewarnai pada objek dengan memberi aksent-aksent

warna. Sebelum proses blocking pada objek, penulis terlebih dahulu membersihkan kuas yang dimana ujungnya berbentuk pipih dan bentuk kuas yang runcing untuk memperjelas garis sketsa agar mudah untuk di warnai setelah itu penulis mulai menuangkan cat di atas palet yaitu warna primer yang dimana nantinya akan di campur untuk mencari warna tone yang berhubungan dengan warna yang di inginkan, tidak hanya menggunakan warna-warna primer saja melainkan menggunakan warna yang menurut penulis tepat yang nantinya digunakan pada saat mewarnai objek yang di inginkan penulis, warna tersebut cenderung berwarna biru muda, hijau muda, kuning, merah muda dll. blocking disesuaikan dengan wujud dari objek yang penulis visualkan, agar dapat memberikan kesan bervolume. Pada proses blocking penumpukan bisa berulang-ulang. Karena untuk mendapatkan kesan bervolume, diperlukan beberapa kali penumpukan agar warna yang dihasilkan dapat lebih pekat. Pada proses blocking kepekaan mata dan control emosi dilatih, karena penulis harus dapat peka dalam melihat objek mana yang volumenya masih kelihatan datar, selain itu juga proses blocking merupakan proses yang panjang dan memakan waktu yang lama. Berikutnya setelah karya selesai blocking menggunakan warna dasar, dilanjutkan dengan menumpukan kembali dengan warna yang menyerupai

dengan warna tone dari objek tersebut. Saat melukis warna menggunakan cat acrylic, dan tinta hitam . Dalam karya ini, penulis memberikan kesan warna-warna yang sedikit gelap pada bagian latar dan beberapa objek saja untuk dapat membantu menentukan fokus utama pada karya yang akan diciptakan. Setelah karya selesai di warnai dengan warna cat acrylic, dilanjutkan dengan mengabur pada bagian objek menggunakan kuas yang bersih. Menambahkan obyek wajah topeng dewi mengabur warna berfungsi untuk menyatukan warna yang terpisah.

L.Penyelesaian akhir

Proses berkarya yang mengalami proses dari eksplorasi sampai pembentukan, akan menghasilkan suatu karya yang menjadi identitas penulis. Karya lukis yang sudah selesai akan kurang lengkap jika tidak diisi bingkai (frame), karena sentuhan bingkai pada suatu lukisan akan memberi nilai tambah tersendiri sesuai dengan corak lukisan. Bingkai merupakan pelengkap lukisan yang tidak bisa dipisahkan, karena bingkai bisa dikatakan sebagai finishing dari suatu lukisan. Meskipun terkadang ada beberapa lukisan yang tidak harus menggunakan bingkai, akan tetapi kebanyakan dari karya seni lukis bingkai merupakan pelengkap dalam penyajiannya.



Gambar 6. Karya berjudul “kekuatan dewi”

Ukuran 90 x 120 mix media Tahun 2023

Dalam karya yang berjudul "kekuatan dewi" ini penulis ingin mendeskripsikan bahwa setiap seseorang ingin mempunyai kekuatan yang kuasa waktu untuk memberikan kehidupan didunia . Semua itu diambil dari tentang kisah hidup penulis yang dimana penulis merasa ingin memilikinya dari kekuatan tersebut kami gambarkan disini kekuatan dewi diambil dari symbol dari sumber kehidupan memberi penyemangat hidup dan sumber keindahan di muka bumi ini latar belakang dari karya ini memvisualisaikan dari bentuk dari jaje bebangkit dikembangkan ke dalam bentuk lukisan dengan berbagai motif jaje tersebut

M.Penutup

Lukisan yang mengambil tema *kekuatan dewi* Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis. Ketertarikan penulis terhadap visualisasi *pola pola jaje bebangkit* sejak penulis masih kanak-kanak, yang dimana pada saat setiap upacara *piodalan* atau pertunjukan seni yang berhubungan dengan sarana upacara, penulis selalu melihat dan merasa ingin lebih mendekati diri dengan mempelajari tentang *jaje bebangkit*. Sehingga membuat penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai

Referensi

Pendit S. Nyoman, Sri Chandraseharendra Saraswati, (1993), *Aspek-Aspek Agama Hindu*, Seputar Weda dan Kebijakan, PT Penebar Swadaya, Jakarta.

Tim, (1991), *Pedoman Sembahyang*, SK. Pimpinan Proyek Nomor: 14 Tahun 1991, Agama Hindu Pemerintah Daerah Tingkat I Bali

Arnheim, Rudolf, (1972), *Toward a Psychology of Art*, Collected essays, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.

Canaday, John, (1962), *Mainstreams of Modern Art*, Simon and Schuster, New York, United States of America, trade edition distributed by Simon and Schuster Inc.

Craven, Roy C., *Indian Art*, (1986), A Concise History, Thames and Hudson Inc. 500 fifth Avebue, New York, New York.

Dillistone, F.W., (2002), *The Power of Symbols*, Daya Kekuatan Simbol, Penerbit Kanisius Yogyakarta.

Feldman, Edmund Burke, 1967, *Art As Image And Idea*, Prentice – Hall, INC., Englewood Cliffs, New Jesrey.

Gault, Berys and Dominic Mclever Lopes, 2002, *The Routledge Companion to Aesthetics*, Routledge Taylor & Francis Group, New York.

Goldwater, Robert, 1979, *Symbolism*, Icon Editions, Harper & Row, Publishers, Inc., 10 East 53rd Street, New York, N.Y.

Kuhns,
Albert Hofstadter and Richard, 1976,

Philosophies of Art & Beauty,

Selected Reading in Aesthetics from Plato to Heigedger, The University of Chicago Press.

Munro, Thomas, 1967, *The Art and Their Interrelations*, the Press of Case Western Reserve University Cleveland and London.

Murkarovsky, Jan, 1977, translated and adited by John Burbank and Peter Steiner, *Structure, Sign, and Function*, New Haven and London Yale Universit Press.

Osborne, Harold, 1970, *Aesthetics and Art Theory*, An Historical Introduction, E. P. Dutton & Co., Inc. New York.

Peter, Fuller, 1983, *Art and Psychoanalysis*, Writers and Readers Publishing Cooperative Ltd., 144 Camden High Street, London, NW1 ONE.

Read, Herbert, 1972, *The Meaning of Art*, A true taste is never a half taste, Praeger Publishers, New York-Washington.

Sudi, Padma, 1983, *Aeathetic Theories of India*,

Bandharkar Oriental Research Institute.

Zimmer, Heinrich, 1955, *The Art of Indian Asia*, Bollingen Series XXXIX, Pantheon Books, Manufactured in U. S. A. by Kingsport Press, Inc., Kingsport, Tenness

BAB 4

Interpretasi Surya – Segara dalam Metode Penciptaan Seni Rupa Berbasis Yadnya

I Gede Jaya Putra

A.Pendahuluan

Segara secara sederhana dipahami sebagai air yang mampu memberikan sebuah berkah serta bencana, peran air dapat berubah sesuai dengan interpretasi dan pengetahuan masing-masing Individu. Ada yang memuliakan air, ada pula yang melihat air sebagai sesuatu yang sangat sepele. Gejolak tentang air sekiranya selalu memberikan berbagai macam tafsir serta tanda-tanda untuk menguraikannya. Hal yang paling sederhana namun begitu konkrit dapat dilihat dari air sebagai fenomena kehidupan, di mana membahas tentang hidup, kita berbicara tentang esensi, Berbicara tentang kemungkinan, berbicara tentang proyeksi dan bahkan berbicara tentang peristiwa. Persoalan hidup mengalir layaknya mengikuti arus air, namun untuk memahami esensi hidup, sekiranya harus berani melawan arus air. Perspektif dalam mengikuti arus ataupun melawan arus air, diinterpretasi di dalam ranah

kehidupan yang berkaitan dengan pariwisata. Istilah pariwisata berasal dari bahasa sansekerta yang terdiri dari dua suku kata yaitu “pari” dan “wisata”. Pari berarti berulang-ulang atau berkali-kali, sedangkan wisata berarti perjalanan atau bepergian. Jadi pariwisata berarti perjalanan yang dilakukan secara berulang-ulang atau berkali-kali (Sutrisnawati, 2020 : 42). Perjalanan dan kehidupan sekiranya menjadi satu rangkaian proses pendewasaan dan pertumbuhan dari setiap individu untuk memahami sebuah esensi tentang hidup. Namun demikian persoalan pariwisata menjadi begitu kompleks, ibarat air yang mengalir atau justru air yang terjun bebas.

Pariwisata pasti mengalami pasang-surut salah satunya terkait peristiwa covid 19, yang mana dialami oleh seluruh pariwisata dunia. Namun yang menarik justru berbagai strategi yang muncul pasca covid 19 menjadi sebuah kontestasi baru dari persaingan para agen. Kontestasi ini dilihat dari salah satu pariwisata terkemuka yakni Bali,

Indonesia. Sebagian besar dari kita akrab dengan bentuk industri pariwisata Bali. ‘Pariwisata budaya’ masih menjadi kebijakan dan pandangan dominan di kalangan orang Bali untuk mengelola intensitas pariwisata. Industri pariwisata harus dibangun kembali, dan berbagai strategi pun dicoba (Vickers, 2013 : 1). Ranah pergulatan intensitas pariwisata dan tekanan para agen

terlihat kuat di daerah Badung, sehingga dilakukan observasi yang difokuskan pada wilayah Canggu, Seminyak dan Kuta. Daerah tersebut menjadi primadona wisata di kabupaten Badung yang secara tidak langsung juga menjadi perhatian serius terkait pengelolaan lahan yang semakin menipis dan tergerus oleh arus komoditi. Berbagai macam struktur bangunan tumbuh, berkembang dengan pesat diantaranya Club, Hotel, Villa dan restaurant menjadikan situasi semakin tak terbelenggu, namun menguntungkan untuk para agen yang sedang berkontestasi.

Fenomena ini menjadi satu perhatian serius dan memunculkan rasa gelisah, sehingga menjadikannya pemicu dalam hal penciptaan karya seni dan mencoba menempatkan diri pada situasi tersebut, terkait kehadiran dan peran diri sebagai masyarakat badung khususnya Seminyak, dalam menyuarkan sebuah situasi kontestasi dari para agen yang tak terkendali. Peran diri diinterpretasi sebagai aspek surya yang memiliki spirit optimistis yang diterjemahkan ke dalam karya yang dihadirkan, diharapkan mampu menjadi refleksi kritis terhadap masyarakat untuk turut serta menjaga, menghimbau, melestarikan serta memperjuangkan nilai kelokalan yang menjadi citra identitas Bali.

B. Metode Penciptaan

Dalam memvisualkan karya seni rupa kontemporer, metode yang digunakan mendekati pemahaman Yajna sebagai proses penciptaanya. Yajna bukan sekedar ritual semata, tetapi lebih kepada tindakan simbolis yang mengarah pada pembukaan jalan sublimasi diri. Istilah Yajna berasal dari bahasa Sansekerta, "yaj" yang berarti memuja, memberi penghormatan, mempersembahkan, atau bertindak sebagai perantara. Secara linguistik, istilah terkait dengan Yajna termasuk "yaja" (kata-kata dalam pemujaan), "yajata" (layaknya memperoleh penghormatan), "yajus" (sakral, ritus, agama), dan "Yajna" (pemujaan, doa, persembahan). Yajna mencakup makna memuja, menghormati, berkorban, mengabdikan, berbuat kebajikan, memberi, dan penyerahan tulus ikhlas atas apa yang dimiliki demi kesejahteraan, kesempurnaan hidup bersama, dan kemahamuliaan Yang Widhi (PHDI. 2014 : 157). Dalam konteks penciptaan seni, pendekatan ini diharapkan menggambarkan proses yang menggabungkan elemenelemen seperti penghormatan terhadap subjek, pengorbanan waktu dan usaha, serta penyerahan tulus ikhlas untuk mencapai kesempurnaan artistik atau pemahaman yang lebih mendalam terkait ide/gagasan, konsep serta fenomena/peristiwa. Metode ini mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang konsep Yajna dan bagaimana

konsep tersebut mampu merepresentasikan femonema/peristiwa yang tercermin dalam karya seni. Adapun nilai-nilai yang mampu dijabarkan selaras dengan struktur penciptaan seni:

A. Rasa tulus ikhlas ; dijadikan model awal sebagai proses kesadaran, ketulusan dalam melakukan eksplorasi dengan menempatkan badung khususnya Canggus, Seminyak, Kuta sebagai ranah observasi. Rasa ikhlas dijadikan satu perwujudan dalam proses penjajagan yang selama melakukan observasi tidak hanya mengacu pada proses peninjauan dan kajian semata, melainkan juga turut berkontribusi dalam menjaga dan melestarikan budaya dan lingkungan setempat. Khususnya seminyak, sebagai salah satu warga adat melihat prosedur pertumbuhan dan pergeseran lahan menjadi hal yang sangat miris, dikarenakan banyak kepentingan yang saling bertumpang tindih. Hal tersebut menuntut peran untuk turut membantu memperkuat circle adat serta menertibkan pengunjung/wisatawan dengan peraturan-peraturan yang berlaku di Desa setempat.

Tindakan ini dijadikan acuan dalam ekspolarsi perasaan dengan mengumandangkan tulus-ikhlas sebagai langkah awal penciptaan seni. Dengan melakukan observasi serta Menempatkan diri sebagai tindak kesadaran, perumusan observasi mengacu pada peran diri dan masyarakat dalam menjaga dan

merumuskan kembali arus pariwisata demi menjaga citra identitas Bali.



Gambar 1. Observasi kontestasi pembangunan di wilayah Seminyak & Kuta pasca covid 19, 2022

B. Rasa bakti dan memuja Hyang Widhi, Dewa, Betara, Leluhur, Negara, Bangsa dan Kemanusiaan ; Rasa bakti menjadi tahapan kedua dalam proses penciptaan, di mana dalam tahapan ini dimungkinkan untuk melakukan sembah bakti terhadap tuhan, leluhur, bangsa dan negara serta kemanusiaan dengan menghaturkan bakti berupa persembahyangan, memohon restu dan kelancaran dalam proses penciptaan serta meminta bimbingan untuk melakukan proses penghayatan berupa pencarian bentukbentuk baru dengan melakukan percobaan-percobaan (sketsa) yang mendekati pemahaman akan tanda-tanda yang terdapat pada objek observasi (Canggu, Seminyak & Kuta). Dengan persembahan konsepsi, menafsir realitas

pariwisata pasca covid serta meninjau ulang peran diri ditengah gemburan kontestasi para agen. Proses ini menjadi salah satu bagian sensitif dikarenakan bersentuhan dengan fakta dan fiktif yang tidak semua masyarakat memahaminya. Diperlukan pemahaman serta kajian yang spesifik untuk menelaah simbol-simbol yang hadir melalui imajinasi dan realitas, dengan tetap berfokus pada kaidah rasa bakti.



Gambar 2. Sketsa Patung Bali sebagai inspirasi objek utama

C. Pelaksanaannya disesuaikan dengan kemampuan masing-masing menurut tempat, waktu, dan keadaan (desa kalapatra) ; Pada tahap ketiga yakni tahap pelaksanaan yaitu proses penciptaan karya yang disesuaikan dengan karakteristik pencapaian artistik masing-masing personal, dengan mempertimbangkan tempat, waktu dan keadaan dalam hal ini

penerapan teknik yang digunakan, serta mengacu pada aspek durasi pengerjaan karya dan sistematis penyajian karya saat dipresentasikan.

Dalam proses penciptaan karya dimulai dari menyakini rasa Bakti, yakni memastikan dokumentasi observasi dan sketsa yang ingin digunakan sebagai pemantik visualisasi kekaryaan, tahapan selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan yang menunjang kehadiran karya seperti charcoal, warna, kuas dan palet. Proses melukis dimulai dari menentukan komposisi terlebih dahulu dengan mereka-reka komposisi dan memainkan proporsi, beragam citra visual coba dipadu-padankan untuk menunjang ide dan penggalian tanda-tanda yang mampu menyiratkan makna baru. Setelah menemukan formulasi penyusunan gambar, goresan awal dimulai dengan menggunakan charcoal agar mudah dihapus saat akan diblok dengan menggunakan warna. Dalam penciptaan ini, karya cenderung mengacu pada skema monochrome untuk mengsinkronisasi aspek visual dan konsep serta gagasan mengenai situasi pariwisata pasca covid.



Gambar 3. Proses Penciptaan Karya Lukis

Karya juga mengimplemetasi bahan yang berbeda yakni dempul dengan kesan warna hijau yang sejuk dan mempesona juga mampu merepresentasikan sebuah kontestasi dari para agen yang berlomba memoles pariwisata Bali agar berkilau kembali. Selain karya lukis, penciptaan juga melibatkan medium tiga dimensi, yakni patung arca yang menyimbolkan citra identitas Bali. Dalam penciptaannya patung arca yang sudah dibeli, direpson menggunakan metode aditif ; membuat modelling kemudian dicetak kembali menggunakan teknik cor beton (Susanto, 2011 : 211) dibuat sebanyak 7 pieces dan kemudian dihancurkan kembali, lalu dikonstruksi ulang menggunakan bahan dempul dengan konsep yang sama seperti lukisan agar mampu terkait antara lukisan dan patung.



Gambar 4. Proses penciptaan karya patung

D. Sumber ilmu pengetahuan suci dan kebenaran ; Ditahapan akhir ini untuk menjabarkan sumber ilmu serta orientasi kebenaran yang tidak tunggal dari karya yang telah diciptakan, dibutuhkan kajian teoritis yang mampu menguraikan hal-hal spesifik terkait keilmuan yang terkandung di dalam karya, berupa simbol-simbol yang menghadirkan makna-makna serta merujuk pada esensi kebenaran yakni pencarian suatu kebenaran yang dipercaya dan terwariskan sebagai sosok penjaga yang meneduhkan dan melindungi. Sumber ilmu dan kebenaran ini akan diuraikan melalui kajian Dekonstruksi dan Semiotika, untuk mempermudah struktur pembacaannya, yang akan dijabarkan pada Deskripsi Karya.

C.Deskripsi Karya



Gambar 5. Berenang dalam Arus Deras, Lukisan, Patung & Light Box (Instalasi), ukuran menyesuaikan, 2022

Hanya ikan mati yang mengikuti arus sungai, bercermin pada quotes tersebut dan menelisik realitas kini tentang porsi kehadiran diri serta persoalan identitas sebagai salah satu warga yang berada dalam pusaran arus pariwisata dan kepuangan modernitas yakni Krama desa adat Seminyak. Persoalan pariwisata memang bukan persoalan yang baru, namun setelah Pariwisata dibuka pasca pandemi, yang menarik adalah saat melakukan observasi di wilayah Canggu, Seminyak, dan Kuta, adanya unsur kontestasi dalam memulai proses pembangunan kembali, setiap jalan dipenuhi oleh agen-agen yang siap untuk memoles pariwisata di Bali. Kondisi ini menjadi pembacaan atas fenomena yang mengalir karena pariwisata memang sudah menjadi nafas Bali, atau justru sesuatu yang cair yang tak terkendali dan tak terpahami sehingga terlihat sebagai sesuatu yang dibenarkan.

Dikaji melalui teori dekonstruksi, yang berarti membongkar mesin akan tetapi membongkar untuk dipasang kembali. karena itu dekonstruksi berarti positif Karena membongkar dan menjungkir balikkan makna teks tapi bukan dengan tujuan membongkar saja, akan tetapi membangun teks atau wacana baru dengan makna baru yang berbeda dengan teks yang didekonstruksi (Lubis, 2014 : 34). Karya terinspirasi dari wacana Bali Bangkit : Pemulihan Pariwisata Pasca Pandemi, yang mengedepankan persoalan

perombakan Bali era baru. Ide dari karya ini terdapat pada sosok patung penjaga di Bali (Togog) yang dipercaya menjadi salah satu unsur kekuatan menolak bala di Bali. Biasanya patung penjaga hadir didepan pintu masuk pura dan tempat sakral lainnya. Namun dalam karya ini Patung penjaga digambarkan berada pada salah satu pintu masuk didaerah pariwisata yaitu Desa Seminyak dengan niat untuk membangun wacana terkait kesadaran baru masyarakat untuk berjuang dengan spirit baru dalam upaya membentuk strategi pariwisata keberlanjutan agar tidak mudah dikuasai oleh agen-agen tertentu.

Merujuk pada unsur fisioplastis, karya divisualkan kedalam wujud 2 dimensi yakni lukisan dengan ukuran 100 x 80 cm (2 pieces) dengan medium cat minyak, enamel dan dempul pada canvas. Dikaji melalui teori semiotik menggunakan pendekatan oleh Roland Barthes yakni denotasi, konotasi dan mitos. Ketiga aspek itu sejalan akan pola masyarakat kekinian yang melihat persoalan gambar bukan hanya sebatas visual semata, melainkan jauh di dalamnya tersirat makna-makna yang mampu memberikan gambaran baik itu berupa penyadaran maupun sesuatu yang persuasif untuk masyarakat. Ketiga aspek tersebut dapat dipersoalkan lebih dari sekedar yang disadari oleh Barthes, tapi yang menjadi perhatian disini adalah kenyataan bahwa konotasi konotasi tanda-tanda maupun mitos-mitos kultural mungkin tidak sedemikian tersembunyi atau sulit

dicerna sebagaimana dikatakan oleh para sosiolog (Strinati, 2007 : 142). Pada akhirnya pemahaman teori ini menitik beratkan pada aspek interpretasi serta kesadaran terkait pengalaman dan pengetahuan. Secara denotasi karya menggambarkan sosok patung penjaga sebagai objek utama, namun digambarkan dengan meminjam potret diri yang direpresentasikan sebagai situasi Bali kini, secara konotasi potret diri (Pemuda Desa) dimaksudkan sebagai penjaga yang mampu menentukan arah keberlanjutan dari desa. Unsur mitos dalam karya digambarkan hitam putih yang diinterpretasikan sebagai situasi kini yang belum kondusif dan berada pada situasi yang penuh ketidak-pastian. Situasi jalan di Seminyak digambarkan masih sunyi karena masih dalam masa perbaikan serta didukung pemanfaatan dempul pada patung, seolah masih dalam rangka memoles kembali dan akan selesai saat diberikan warna yang baru. Objek 7 Patung di atas Light box merepresentasikan situasi perbaikan budaya Bali dengan berbagai macam kepentingan yang melandasi. Dalam rangka mempertahankan segala yang tak terpikirkan dan tak terbayangkan sebelumnya. makna dianggap tidak pernah stabil, final atau selesai, tetapi selalu dalam proses menjadi dalam konstelasi permainan penanda yang tanpa akhir (Piliang. 2018 : 258).

D.Penutup

Karya yang diciptakan melalui visual dua dan tiga dimensi menjadi satu landasan untuk merepresentasikan fenomena Pariwisata dan peran diri sebagai interpretasi atas Surya (Penjaga ; Peran diri) Segara (Air ; Arus Pariwisata) yang berkegiatan pada porsi kehidupan masyarakat Bali, khususnya daerah Canggu, Seminyak dan Kuta. Penciptaan karya menggunakan tafsir pendekatan atas konsep upaya dengan mengedepankan unsur tulus ikhlas dan bhakti dengan penggalian tanda-tanda yang bermakna pada makna baru dan memunculkan nilai-nilai yang representatif dimasyarakat. Eksplorasi medium menjadi satu pencapaian khusus dengan menggunakan dempul sebagai medium baru dalam berkarya yang menyiratkan tentang simbol perbaikan/pembenahan. Dengan kajian teori dekonstruksi dan semiotik diharapkan karya dapat menguraikan tentang persoalan kontestasi para agen yang mampu memporandakan citra identitas Bali. Karya ini diniatkan mampu menjadi penanda zaman dalam ranah arus dan gelombang pariwisata pasca covid dengan membawa spirit positif dan energi optimistik.

Referensi

Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. Postmodernisme ; Teori dan Metode. Jakarta ; Raja Grafindo Persada

PHDI. 2014. Swastikarana. Denpasar ; PT Mahabhakti

Piliang, Yasraf Amir. Jejen Jaeleni. 2018. Teori Budaya Kontemporer. Yogyakarta. Cantrik Pustaka

Strinati, Dominic. 2007. Popular Culture. Yogyakarta ; Jejak

Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta ; DictiArt Lab & Djagad Art House

Sutrisnawati, Ni Ketut. Budiasih, Ni Gusti Ayu Nyoman. Ardiasa, I Ketut. 2020. UPAYA

PEMULIHAN SEKTOR PARIWISATA DI TENGAH PANDEMI COVID 19. Jurnal Kajian dan Terapan Pariwisata ; Akademi Pariwisata Denpasar

Vickers, Adrian. 2013. Bali Membangun kembali Industri Pariwisata: 1950-an. JURNAL KAJIAN BALI Volume 03, Nomor 02 ; Universitas Udayana

BAB 5

Implementasi Surya Segara Rupa dalam Tridharmika Rupa

I Ketut Mustika

A.Pendahuluan

Surya segara rupa ditinjau secara mendalam merupakan wujud lain dalam berkehidupan. Surya adalah pemberi sinar terang tanpa pilih kasih, yang menerangi seisi jagat raya ini. Terbit di pagi hari bergerak secara simultan menjadi siang, dan tenggelam di malam hari. Segara dapat dimaknai sebagai nadi kehidupan yang tak pernah henti seperti deburan ombaknya yang bergerak dari dalam ke pesisir tak pernah henti, realitas pantai ibarat sebuah lingkaran entah dimana ujung pangkalnya. Demikianlah rupa atau wujud kehidupan, entah kapan lahir atau mulai dan kapan berakhir tidak dapat dipastikan. Dalam kosmologi Hindu disebutkan bahwa Tuhan yang diistilahkan dengan Brahman berada diluar kekuasaan manusia, dan tuhan merupakan penyebab segala kejadian dan keberadaan.

Dalam kaitannya dengan asal mula keberadaan alam semesta, dijelaskan bahwa; dewasa ini

kebanyakan ahli kosmologi dan ahli astronomi kembali ke teori bahwa telah terjadi penciptaan pada sekitar delapan belas miliar tahun yang lampau, Ketika jagat raya yang dapat dilihat secara fisik ini meledak menjadi eksistensi dalam sebuah letusan yang mengagumkan secara populer dikenal sebagai dentuman besar atau ledakan maha dahsyat. Teori-teori itu disusun berdasarkan hasil percobaan laboratorium dengan menggunakan bahan dan peristiwa yang dianggap analog dengan peristiwa atau kejadian terciptanya alam.

Bersangkut paut dengan penciptaan seni, banyak orang mengatakan bahwa pada tahap paling awal seni itu adalah satu dari berbagai cara untuk menggambarkan dan mengkomunikasikan sesuatu. Pada hakikatnya semua aktivitas adalah seni untuk dikomunikasikan atau salah satu sarana. Oleh karena itu sebagai hasil pengungkapan suatu nilai maupun hasil ekspresi perasaan manusia, ada dua faktor yang perlu diperhatikan, disatu pihak faktor si pencipta atau senimannya yang bersangkutan dengan masalah pengalaman, dorongan apa yang menyebabkan menciptakan karya seni. Hal tersebut terkait dengan masalah kejiwaan, apakah seni merupakan hanya untuk kepuasan batin, ataukah seni untuk pencitraan diri, dengan seni mengkomunikasikan sesuatu sebagai identitas diri. Sementara dipihak lain terdapat manusia yang merenungkan atau mengamati karya seni.

Dalam hal ini agar mereka dapat berkomunikasi atau menangkap karya seni, diperlukan pengalaman-pengalaman estetis, atau indrawi yang khas. Dua faktor manusiawi itu menegaskan bahwa keistimewaan seni sebagai ekspresi manusia akan memperluas dan memperhalus komunikasi menjadi persentuhan rasa yang mendalam karena terjadi proses komunikasi rasa. Seni baru bermakna atau dapat diresapkan apabila dalam dirinya masing-masing terkandung kekuatan pesan yang komunikatif. Seni berfungsi sebagai salah satu perangkul makna umum.

Dari sekian banyak hasil ciptaan karya seni, salah satunya yaitu bangunan *pelinggih* berbentuk Padmasana yang dikembangkan oleh Danghyang Nirartha. Berdasarkan wahyu yang beliau terima di pantai Purancak (Jembrana) ketika beliau pertama kali menginjakkan kaki di Bali setelah menyeberang dari Jawa Timur di abad ke-14, penduduk Bali perlu dianjurkan membangun *pelinggih* Padmasana. Struktur padmasana dimaksud terdiri dari tiga bagian yaitu bagian bawah, tengah, dan bagian atas. Dibagian bawahnya terdapat ornamen berbentuk naga dan kura-kura (Badawangnala).

Dalam perjalanan beliau di Bali mendirikan beberapa pura, yang sekarang dikenal dengan Pura Sad Khayangan, mulai dari bali barat yaitu Pura Purancak di kabupaten Negara, kemudian di Rambutsiwi yang masih merupakan wilayah

Negara, selanjutnya ke timur sampai di Kota Denpasar yaitu Pura Jagatnatha, selanjutnya perjalanan beliau ke timur sampai di Gianyar mendirikan Pura Tirta Empul Tampak Siring, kemudian beliau melanjutkan perjalanan menyusuri bali bagian Selatan sampai akhirnya di daerah Uluwatu. Dengan spiritual yang beliau miliki mampu berkomunikasi dengan maha kuasa, bahwa beliau sudah waktunya untuk kembali ke alam nirwana. Dengan demikian beliau memberitahukan kepada tiga orang putrinya supaya kembali ke asalnya yaitu India, karena beliau (Danghyang Nirartha) sudah waktunya untuk kembali ke asalnya dalam kehidupan yang abadi. Akan tetapi ke tiga putrinya menolak untuk Kembali ke India, karena kesetiaannya kepada orang tua, ketiga putrinya ingin tetap menetap di pulau Bali. Dengan demikian diberikan petunjuk supaya bertempat tinggal di Pulaki yang sekarang sebutan Pura Pulaki. Di samping itu pesan beliau juga untuk ke tiga putrinya ditugaskan untuk mengurus perekonomian di Bali. Hasil dari perjalanan beliau di Bali sekarang dikenal adanya Pura Sad Khayangan (Menurut Lontar Dwijendra Tattwa).

Di sebutkan pula sebelum kedatangan beliau, agama Hindu di Bali telah berkembang dengan baik di mana penduduk memuja Hyang Widhi terbatas dalam kedudukan-Nya secara horizontal. Ajaran itu diterima dari para Maha Rsi yang datang ke Bali sejak abad ke-8, seperti Rsi

Markandeya, Mpu Kuturan, Danghyang Siddimantra, Danghyang Manik Angkeran, Mpu Jiwaya, Mpu Gnijaya, Mpu Sumeru, Mpu Ghana, dan Mpu Bharadah. Bentuk-bentuk *pelinggih* sebagai simbol/*niyasa* ketika itu hanya: meru tumpang tiga, *Kemulan* (rong tiga), *bebaturan*, dan gedong.

Danghyang Nirartha menganjurkan penduduk Bali menambah bentuk *pelinggih* berupa Padmasana tujuannya untuk menyempurnakan simbol/*niyasa* yang mewujudkan Hyang Widhi secara lebih lengkap, baik ditinjau dari konsep horizontal maupun vertikal. Pemujaan Sanghyang Widhi Wasa sebagai Bhatara Siwa berkembang di Bali sejak abad ke-9. Simbol pemujaan yang digunakan adalah Lingga-Yoni. Keadaan ini berlanjut sampai abad ke-13 pada zaman Dinasti Warmadewa.

Sejak abad ke-14 pada rezim Dalem Waturenggong (Dinasti Kresna Kepakistan), penggunaan Lingga-Yoni tidak lagi populer, karena pengaruh ajaran Tantri, Bhairawa, dan Dewa-Raja. Lingga-Yoni diganti dengan patung Dewa yang dipuja sehingga cara ini disebut Murti-Puja. Ketika Danghyang Nirartha datang di Bali pada pertengahan abad ke-14 beliau melihat bahwa cara Murti-Puja diandaikan seperti bunga teratai (Padma) yang tanpa sari. Maksudnya *niyasa* pemujaan yang telah ada seperti Meru dan Gedong hanyalah untuk Dewa-Dewa sebagai

manifestasi Sanghyang Widhi namun belum ada sebuah *niyasa* untuk memuja Sanghyang Widhi sebagai Yang Maha Esa, yakni Siwa. Inilah yang digambarkan sebagai padma tanpa sari. Danghyang Niratha setelah menjadi Bhagawanta (Pendeta Kerajaan) mengajarkan kepada rakyat Bali untuk membangun Padmasana (sebagai sarinya) sebagai *niyasa* Siwa, di samping tetap mengadakan *niyasa* dengan sistem Murti-Puja. Sistem Seperti ini Donder menyebutkan dalam Teologi Hindu bahwa, Hindu mampu menampung konsep teologi yang sangat purba sampai yang supra modern. Dengan berdasarkan hal tersebut muncul ide untuk menciptakan karya seni dengan mengangkat dua karakter yakni Badawang Nala dan Naga, dalam karya seni Lukis.

B.Karya Seni Lukis

Karya seni lukis tergolong *practice-based research* yang hasilnya berupa karya seni, desain, film, maupun sastra yang dipublikasikan, jika hasilnya sebuah *artefakkreatif* adalah dasar dari kontribusi terhadap pengetahuan seni budaya. Eksplorasi bertujuan untuk menemukan konsep penciptaan yang bersifat verbal maupun dua dimensi sebagai dasar dalam melakukan rancangan visual. Proses eksplorasi dilakukan dengan menggali sumber-sumber ide melalui kajian pustaka, pengamatan di lapangan, dan analisis informasi yang terkait dengan tema penciptaan. Data yang diperoleh dari proses

eksplorasi dianalisis dan direnungkan secara imajinatif hingga ditemukan bentuk-bentuk yang representatif dengan media yang tepat untuk mewujudkannya.

Proses penciptaan karya seni lukis yang menampilkan bentuk mitologi, yang menjadi ornamen pada bangunan Padmasana di bagian bawah (*Bhur Loka*) yaitu wujud Naga Basuki, Naga Anantabhoga, dan Badawang Nala sebagai landasan konsep penciptaan karya seni seperti foto berikut ini.

Secara teoritis penerapan motif hias ukir-ukiran tradisional Bali pada Padmasana *stilisasi* dari bentuk - bentuk yang ada di alam seperti batu-batuan, awan, air, api, tumbuh-tumbuhan, binatang, manusia dan makhluk-makhluk mitologi lainnya. Penggunaan simbol naga (dalam stiti dharma khususnya dalam Padmasana) dimaksudkan diyakini sebagai menyelamatkan manusia, karena wujud Naga sebagai simbol kesuburan alam semesta.

Secara mitos ketiga wujud mitologi ini (Badawang Nala, Naga Basuki dan Anantabhoga) adalah Bedawang Nala adalah seekor kura-kura raksasa dalam kepercayaan masyarakat Bali. Pada saat tertentu, kura-kura besar itu akan bergerak dan mengakibatkan terjadinya gempa bumi. Dilansir dari sebuah studi berjudul Makna Filosofis Keberadaan Ornamen Bedawang Nala di Dasar Bangunan Meru oleh I Nyoman Widya

Paramadhyaksa, untuk mencegah agar kura-kura raksasa tidak bergerak dengan leluasa, maka ditugaskanlah dua ekor naga bernama Naga Basuki dan Naga Anantabhoga untuk membelit erat sang kura-kura raksasa. Kedua naga ini ditugaskan untuk selalu mengawasi dan mencegah setiap pergerakan kura-kura raksasa yang menyangga Pulau Bali.

Dalam kepercayaan masyarakat Hindu Bali, Naga Basuki dan juga Naga Anantabhoga adalah dua naga utama yang digambarkan hidup di alam bawah pada tingkatan sapta patala. Naga Basuki dimaknai sebagai simbol air yang terdapat di permukaan bumi sedangkan Naga Anantabhoga secara harfiah memiliki arti sebagai makanan yang tidak ada habis-habisnya dan dimaknai sebagai simbol tanah. Keduanya secara bersama-sama sebagai suatu kesatuan tanah dan air yang terdapat di bumi. Pandangan mata naga dan kura-kura digambarkan saling bertatapan tajam karena terkait dengan kepercayaan tentang tugas naga yang membelit erat dan siap mengantisipasi dan mencegah setiap pergerakan sang kura-kura raksasa yang bisa menimbulkan bencana (gempa bumi) di Pulau Bali.

Dalam konsep ornamen tradisional Bali, Bedawang Nala dinyatakan sebagai simbol magma di perut bumi yang aktivitas vulkanisnya bisa menimbulkan terjadinya gempa bumi.

Magma ini dibungkus oleh elemen tanah dan air yang ada di permukaan bumi yang disimbolkan dengan Naga Basuki dan Naga Anantabhoga.

Pada bangunan tradisional Bali, Bedawang Nala yang berwujud kura-kura raksasa berapi di bangunan bagian bawah merupakan simbol dari konsep neraka, yaitu sesuatu yang digambarkan sebagai tempat yang penuh dengan api siksaan dan akan dialami oleh jiwa manusia yang terjatuh dengan ikatan duniawi yang tidak sewajarnya di dalam hidupnya. Oleh karena itu, setiap manusia harus berusaha untuk menjauhi jeratan ikatan duniawi agar terhindar dari siksaan api neraka.

Kepercayaan masyarakat Hindu Bali mengenai Bedawang Nala, dengan melakukan pemujaan di hadapan padmasana, dapat dimaknai sebagai upaya penuh harap supaya terhindar dari gamparan pada masa lampau atas perilaku yang salah dalam menentramkan dan menghormati eksistensi alam huniannya sehingga terhindar dari masalah gempa bumi atau tsunami. Karena dalam realitas kenyataannya, Bali memang merupakan bagian dalam gugusan kepulauan Nusantara yang cukup sering mengalami fenomena vulkanis berupa gempa bumi atau fenomena alam lainnya.

Kalau dimaknai secara realistis dalam era berkehidupan sekarang ini, belitan dua ekor naga terhadap badawang nala ini, ibaratnya bagaimana

kita apabila kita mampu memenuhi kebutuhan kehidupan kita sehari-hari dengan tata cara yang baik dan benar maka api neraka badawang nala akan terasa sebagai sesuatu yang indah, tenteram, aman dan damai. Demikian sebaliknya apabila kebutuhan kehidupan kita tidak terpenuhi atau dipenuhi dengan tata cara yang tidak baik dan tidak benar, maka belitan naga dan api neraka badawang nala menjadi siksaan bahkan selama hidup. Dengan demikian ketiga wujud mitologi ini dapat diartikan sebagai simbol kehidupan semesta.

Surya Segara Rupa sebagai salah satu aktivitas berkesenian dalam rangka mendukung Tri Dharma Institut Seni Indonesia Denpasar, menggelar aktivitas budaya yang bertautan dengan surya dan laut yang harus dijaga kelestariannya, keindahannya, dan lingkungan yang sehat sehingga ekosistem berjalan lancar.

Dalam penciptaan karya ini didasarkan atas obsesi yang membangkitkan gairah imaji untuk mengekspresikan nilai-nilai keseimbangan, berdasar hasil pengamatan budaya spirit alam Bali, menstimulasi imajinasi tentang fenomena alam yang terjadi. Melalui kontemplasi serta penghayatan terhadap nilai-nilai budaya menyangkut pola pikir serta tindakan yang cenderung mengalami perubahan dari tatanan norma etika, telah memprovokasi pikiran akan lahirnya suatu gagasan kreativitas tentang esensi

dari tindakan *distorsif* ataupun *eksploitatif*, mengabaikan nilai-nilai yang bertumpu pada kebajikan maupun kebenaran. Soedarso dalam bukunya yang berjudul Trilogi Seni : Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni, mengatakan kelahiran seni didorong oleh kebutuhan praktis manusia untuk menunjang hidupnya sehari-hari, kebutuhan spiritual, untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Secara simbolik penciptaan karya seni sebagai salah satu usaha pelestarian budaya dalam bentuk karya seni menata kembali keutuhan alam maupun rangkaian kesatuan ekosistem yang telah terbentuk secara natural, dibutuhkan kesadaran terhadap kepedulian akan kebersihan serta penyelamatan lingkungan didasarkan atas pemikiran, pewacanaan maupun tindakan yang didasarkan atas cipta dan budi seperti yang tersirat dalam karya berikut ini.

C.Pembentukan

Dimulai dari penerapan sketsa pada kanvas sehingga jelas arah dan tujuan yang akan digambarkan. Di dalam karya menampilkan tiga wujud Binatang mitologi yaitu Bedawang Nala, Naga Basuki, dan Naga Ananta bhoga. Kemudian memberikan warna dasar pada bagian yang menjadi latar belakang, dengan memperhitungkan tekstur yang diinginkan. Dengan warna-warna yang ekspresif bersifat sebagai ornament pada masing-masing figure yang ditampilkan untuk menampilkan estetika

yang diinginkan. Ekspresi yang ditampilkan antara kedua Naga dan Bedawang nala saling bertatapan memberikan kesan saling berkomunikasi satu sama lain. Di atas Bedawang Nala terkesan ada semburan berwarna putih dimaksudkan sebagai wujud api suci kehidupan untuk menentramkan semesta, berkat kesejajaran antara Naga Basuki dengan Naga Anantabhoga, sehingga Bedawang Nala menjadi tenang memberikan kedamaian alam semesta, seperti karya seni Lukis berikut ini.

D.Eстетika Imaji

Tridharmika Rupa dimaksudkan *sabda*, *bhudi* dan *ahamkara* yang juga merupakan *tri gunadharmasattwam*, *rajah* dan *tamas*, ibarat laut yang tidak akan pernah bisa diketemukan dimana ujung dan pangkalnya. Demikian halnya dengan keberadaan sang atman yang tidak bisa diketahui kapan lahir dan matinya, ibarat deburan ombak laut belum pernah terjadi kapan berhentinya, yang selalu berulang dan berulang lagi dari dalam menuju pesisir. Dalam bahasa rupa saya mencoba menampilkan *tri guna dharma sattwarajah* dan *tamas* dengan wujud tiga figur sebagai simbolik penyebab dan pemberi kehidupan yang bermukim di *bhuwana alit* dan di *bhuwana agung*.

Sejalan dengan konsep keseimbangan dan keharmonisan dalam menjaga kelestarian alam, Mary Evelyn Tucker dkk. dalam bukunya Agama Filsafat dan Lingkungan Hidup terjemahan P.

Hardono Hadi menyebutkan bahwa; dengan munculnya ilmu ekologi dan ilmu-ilmu terkait, menjadi jelaslah sekarang bahwa tindakan-tindakan manusia yang mempunyai akibat yang secara langsung merusak lingkungan, seiring juga mempunyai akibat-akibat yang secara tidak langsung merusak manusia. Demikian juga sebaliknya, setiap orang yang menyelaraskan dunia, berarti ia berharmoni dengan sesama manusia dan berbahagia dengan alam.

Dari kedua pandangan tersebut di atas, baik dari sisi religius maupun ekologis, maka hukum kausalitas sebagai salah satu bagian yang kecil dari konsep keseimbangan hidup, memiliki peran yang sangat signifikan di dalam bersosialisasi secara interaktif untuk mencapai keharmonisan hidup mikrokosmos maupun makrokosmos menuju kehidupan yang *shanti* dan *jagaddhita*.

Menyadari betapa pentingnya nilai filosofis yang dimiliki menyangkut nilai-nilai spiritualitas yang memberikan pencerahan, dapat membangkitkan kesadaran jiwa, sebagai piranti dalam menyikapi problematik kehidupan masa kini yang penuh tantangan dan perjuangan, sehingga dapat terbebas dari kegelapan. Kesadaran mengenai manfaat serta makna nilai-nilai tersebut, dapat menstimulasi bangkitnya daya imajinasi seta obsesi pencipta, kemudian diekspresikan melalui karya lukis Tridharmika Rupa, dengan mengusung nilai kekinian yang bersumber dari

nilai kearifan lokal, baik pada tataran konsep estetis secara visual maupun konsep pemaknaan teoretis secara verbal. Selaras dengan hal tersebut diatas di Bali dikenal dengan konsep Tri Hitakarana.

E.Eстетika Warna

Morgan (1996: 19-20) menyatakan bahwa estetika adalah kreativitas seniman melakukan inovasi-inovasi bentuk dalam berkarya, merupakan karya nyata dari usaha-usaha yang dilakukan tanpa henti, penerapan sesuatu, tentang pencapaian hasil. Dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia diuraikan estetika adalah wujud nyata dari inovasi, perkembangan timbulnya unsur baru, atau pola baru yang berupa hasil karya budaya. Secara lebih mendasar lagi Djelantik dalam bukunya yang berjudul Estetika Sebuah Pengantar mengungkapkan bahwa terkait dengan keindahan, apabila di dalam jiwa dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman dan Bahagia dan apabila perasaan itu sangat kuat bisa menjadi terharu, terpesona, serta menimbulkan keinginan untuk mengulang Kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berkali-kali.

Warna yang ditampilkan dalam wujud Badawang Nala, Naga Basuki, dan naga Anantabhoga yang ada pada Padmasana sebagai representasi gambaran alam secara umum pada tempat suci umat Hindu di Bali, ini digunakan sebagai sarana

untuk pemujaan kepada Ida Sanghyang Widhi Wasa, dengan segala prabawanya seperti terdapat di merajan agung (dadia), pura kahyangan tiga, Sad Khayangan dan yang lainnya. Bertujuan untuk menyelaraskan alam buwana alit dan buwana agung. Warna merah pada Badawang Nala adalah representatif semangat yang membara sebagai sumber kehidupan api pikiran segala yang hidup pada semesta ini. Warna hijau pada salah satu naga adalah representasi dari air kehidupan yang memberikan jalan berprosesnya suatu kehidupan semesta. Sedangkan warna biru pada wujud naga yang satunya adalah representasi dari akasa (ruang) atau angin sebagai pemberi kekuatan tenaga yang membuat dinamika kehidupan semesta. Dengan dinamika muncul perbedaan, perubahan. Sanderson dalam bukunya yang berjudul Sosiologi Makro: Sebuah Pendekatan Terhadap Realita Sosial, mengemukakan perubahan adalah strategi teoretis maupun teknis yang berusaha memberikan penjelasan perubahan jangka panjang dengan arah tertentu. Lebih lanjut Abdulsyani dalam bukunya yang berjudul Sosiologi : Skematika Teori dan Terapan juga menegaskan perubahan sosial adalah perubahan kebudayaan dan perilaku manusia dalam masyarakat dari keadaan tertentu ke keadaan yang lain. Dengan adanya perbedaan dan perubahan terjadi keindahan semesta. Dengan menyinkronnya Badawang nala dengan Naga Basuki dan Anantabhoga diharapkan

semesta ini menjadi aman tenteram dan damai. Artinya Tri Hitakarana, (*parahyangan, pawongan, dan palemahan*) berjalan sebagaimana mestinya. Kalau ditinjau secara lebih mendalam unsur-unsur tri hitakarana itu meliputi; sanghyang jagat karena (tuhan yang maha esa), bhuwana (alam), dan manusia. Penerapannya adalah hubungan manusia dengan tuhannya, diwujudkan dengan dewa yadnya, hubungan manusia dengan alam lingkungan diwujudkan dengan bhuta yadnya, hubungan manusia dengan manusia diwujudkan dengan pitra, resi, manusa yadnya. Ditegaskan secara lebih rinci bahwa:

a. Parahyangan adalah; para dimaksudkan yang tertinggi dan Hyang adalah dimaksudkan beliau yang artinya Tuhan. Cara membayar hutang dengan mengaturkan srada bhakti yang setinggi-tinginya. Salah satu contohnya adalah beryadnya.

b. Pawongan adalah dari kata wong artinya orang, berkaitan dengan kehidupan, saling tolong menolong (*asah-asih-asuh*).

c. Palemahan dasar katanya lemah yang artinya tanah/bhuana atau alam, wilayah pemukiman tempat tinggal. Manusia harus memperhatikan situasi kondisi lingkungan supaya bersih dan indah kelestariannya. Manusia hidup di alam memerlukan keamanan ketenteraman lahir dan batin. Arah berkehidupan yang jelas dan pasti untuk menuju arah *Moksartam jagadhita ya ca iti*

dharma. Ketiganya ini tidak bisa terpisahkan satu dengan yang lainnya.

F. Penutup

Konsep diri merupakan bagian yang penting pada diri manusia. Hal ini akan membentuk suatu personal yang berkarakter dan memiliki peluang besar dalam mencapai tujuan hidup baik dalam interaksi sosial maupun dalam dunia karier secara jasmani maupun rohani. Melalui karya Tridharmika rupa menjadi ekspresi ide dan gagasan yang dituangkan melalui karya Lukis, sebagai proses memahami diri secara universal. Peran tiga figur atau karakter dan bentuk mitologi yang dihadirkan melalui karya ini memberikan kepuasan dan juga dorongan motivasi bagi penulis untuk terus berkarya ibarat debur ombak yang tanpa henti, sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan maupun pemikiran, menjadi awal yang berkelanjutan bagi penulis dalam membentuk konsep menciptakan karya Lukis dan tentu menjadi bagian spirit dari konsep berkehidupan.

Referensi

Djelantik, A.A.M. 2004. Estetika Sebuah Pengantar, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Morgan, M. 1996. Strategi Inovasi Sumber Daya Manusia, Jakarta: PT. Alex Media Koputindo.

Hendriyana, Husen. 2018. Metodologi Penelitian Penciptaan Karya, Bandung: Sunan Ambu Press.

Hadi, Sumandiyo Y, 2006. Seni Dalam Ritual Agama, Buku Pustaka, Yogyakarta.

Sanderson, Stepen K., 1995. Sosiologi Makro: Sebuah Pendekatan Terhadap Realita Sosial, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Tim Dosen, 2012. Pendidikan Agama Hindu di Perguruan Tinggi, Udayana University Press Denpasar.

Donder, Ketut., Wisarja, Ketut 2012. Teologi Sosial, Persoalan Agama dan Manusia, Paramita Surabaya.

SP, Soedarso, 2006. Tri logi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni, Penerbit ISI Yogyakarta.

Paramadhyaksa, I Nyoman Widya. (2010) Jurnal Filsafat, 20(1), 1-12.

<https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/3432/9396>

BAB 6

Ragam Biota Laut sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis Abstrak Ekspresionis

I Made Hendra Mahajaya Pramayasa

A.Pendahuluan

Laut sebagai tempat kehidupan bagi beragam jenis biota laut yang memiliki keindahan dan keanekaragaman yang artistik dan memukau. Laut menjadi tempat hunian berbagai biota laut yang beragam meliputi; tumbuh- tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme, hidup di perairan laut mulai bagian laut, pantai, sampai dasar laut yang terdalam. Biota yang terdapat di laut, terutama laut Indonesia sangat beragam serta perlu dijaga keindahan dan kelestariannya. Biota laut terdiri atas hewan dan tumbuhan. Keberadaan biota laut sangat menarik perhatian, karena keindahan dan kehidupannya penuh dengan rahasia. Di lautan banyak dihuni hewan laut dengan berbagai bentuk, jenis, karakteristik, dan keunikan yang berbeda-beda (Asih, 2019). Selain bentuknya, beragam biota laut memiliki warna-warni yang memukau dan menarik perhatian bagi yang melihatnya. Keindahan dari segi bentuk dan warna-warni ragam biota laut

tersebut menjadi inspirasi pencipta dalam menuangkannya ke dalam seni lukis abstrak ekspresionis.

Pencarian inspirasi untuk seni lukis abstrak ekspresionis sering kali melibatkan pengamatan terhadap keindahan dan kompleksitas alam. Dalam hal ini, ragam biota laut menjadi sumber yang menginspirasi karena keberagaman dan keunikan yang terdapat di dunia bawah laut. Lautan, sebagai ekosistem yang begitu luas dan mengandung kehidupan yang beragam, memberikan landasan yang kaya akan bentuk, warna, dan gerakan yang menjadi elemen kunci dalam seni lukis abstrak ekspresionis. Pengamatan mendalam terhadap biota laut, mulai dari flora hingga fauna, menciptakan peluang bagi seniman untuk menyampaikan emosi dan perasaan secara bebas melalui sapuan kuas dan permainan warna yang ekspresif.

Dalam seni lukis abstrak ekspresionis, elemen-elemen laut yang diabstraksi memungkinkan interpretasi yang subjektif, membebaskan kreativitas seniman untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk yang dapat merangsang perasaan dan imajinasi. Seiring dengan alur gerakan air, corak warna laut, dan siluet unik biota laut, seni lukis ini bertujuan untuk menyampaikan kekuatan dan keindahan alam dalam dimensi yang lebih emosional dan ekspresif. Dengan visual bentuk dan warna yang ditampilkan mengisyaratkan

bahwa biota laut merupakan keindahan yang patut dijaga eksistensinya agar ekosistem bawah laut tetap lestari.

B.Keindahan Ragam Biota Laut

Ragam biota laut di Indonesia mempesona dengan keindahan dan keunikannya yang luar biasa. Keberagaman hayati laut yang tinggi di perairan Indonesia menjadikannya salah satu tujuan utama bagi para penyelam, ilmuwan kelautan, dan pecinta alam. Indonesia terdiri dari banyak pulau, dan perairannya dipenuhi dengan berbagai ekosistem, mulai dari terumbu karang, hutan bakau, hingga lautan terbuka. Hal ini menciptakan kondisi yang mendukung keberagaman hayati laut yang sangat tinggi. Terumbu karang Indonesia terkenal karena kecantikannya. Dari Raja Ampat di Papua Barat hingga Kepulauan Seribu di utara Jakarta, terumbu karang Indonesia menawarkan panorama warna-warni yang luar biasa, dengan corak hidupan laut yang memukau.



Gambar 1. Terumbu Karang di Raja Ampat.

Sumber : “Wisata Raja Ampat di Mata Dunia”
(<https://www.reddoorz.com/id-id/blog/tourist-spot/wisata-raja-ampat-di-mata-dunia>)

Selain keunikan terumbu karang ragam biota laut Indonesia mencakup sejumlah spesies unik dan endemik yang memiliki corak warna-warni seperti ikan, rumput laut dan plankton yang menambah keindahan pesona bawah laut. Sebagai contohnya yaitu keindahan ragam biota bawah laut di Pantai Tulamben, Bali yang yang menjadi daya tarik wisatawan.



Gambar 2. Ragam Biota Bawah Laut Pantai Tulamben, Bali.

Sumber : “Tulamben, Keindahan Bawah Laut yang Menakjubkan”

(<https://www.kompasiana.com/image/liyabali/5af8fc42ab12ae09f64f7364/tulamben-keindahan-bawah-laut-yang-menakjubkan?page=1>)



Gambar 3. Plankton

Sumber : (Hanindita Basmatulhana, t.t.) (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6207204/apa-perbedaan-antara-fitoplankton-dan-zooplankton>)

Berbagai keindahan ragam biota laut memiliki bentuk dan warna-warni yang sangat menarik dan sangat penting untuk dijaga keberadaannya. tentunya keberadaan ragam biota laut ini sangat dipengaruhi oleh terumbu karang yang ada. Menurut Arianto (2017), terumbu karang mempunyai fungsi yang amat penting bagi kehidupan laut, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai Spawning Ground dan Nursery Ground. Secara alami, terumbu karang merupakan habitat bagi banyak spesies laut untuk melakukan pemijahan, peneluran, pembesaran anak, makan dan mencari makan feeding & foraging, terutama bagi sejumlah spesies yang memiliki nilai ekonomis.
2. Sebagai pelindung pantai, dan ekosistem pesisir lain padang lamun dan hutan mangrove dari terjangan arus kuat dan gelombang besar.

Keindahan bawah laut menandakan keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem laut. Ekosistem laut yang sehat memberikan layanan ekosistem seperti penyerapan karbon, penyediaan oksigen dan dukungan untuk siklus air. Semua ini penting untuk kelangsungan hidup manusia.

C.Abstraksi Bentuk

Dalam karya lukis ini berbagai ragam biota laut seperti terumbu karang, ikan, rumput laut, plankton dan juga gerak air divisualkan melalui bentuk-bentuk abstraksi. Abstrak adalah langkah untuk masuk kembali ke sisi personal, menggali makna melalui penyederhanaan bentuk, memunculkan sensasi mencipta untuk menghadirkan pengalaman baru dalam melihat karya oleh para pengamat seni. Dalam hal ini, abstraksi menjadi sarana dimana seniman dapat mengungkapkan makna batin dalam seni. Abstraksi merupakan mode penciptaan seni yang memiliki kekhasan estetika tersendiri. Mode ini memberi penekanan pada sensibilitas dan intuisi dari seniman dalam melihat fenomena, maupun dalam mengekspresikan pengalamannya (Gozali, 2019). Dalam karya seni lukis abstrak, abstraksi bentuk merujuk pada penghilangan atau penyederhanaan elemen-elemen bentuk objek yang mewakili dunia nyata. Artinya, seniman tidak berusaha menggambarkan objek atau subjek dengan detail dan representasi yang akurat, melainkan lebih fokus pada bentuk-bentuk dasar atau elemen-elemen visual yang lebih sederhana. Dalam abstraksi bentuk, objek nyata dapat direduksi menjadi bentuk-bentuk dasar, seperti garis, lingkaran, atau persegi panjang. Seniman menghilangkan detail-detail yang tidak perlu dan menyederhanakan elemen-elemen bentuk tersebut. Abstraksi bentuk memberikan

kebebasan kepada seniman untuk mengekspresikan gagasannya secara lebih bebas. Dengan menyederhanakan bentuk, seniman dapat menekankan gaya pribadi mereka dan menghadirkan interpretasi yang lebih subjektif terhadap realitas. Bentuk-bentuk yang disederhanakan dapat menjadi medium untuk menyampaikan pesan atau perasaan yang mendalam.

Mengabstraksi bentuk juga mengundang kreativitas dan imajinasi seniman. Dengan melepaskan diri dari keterikatan pada realitas, seniman dapat menciptakan dunia visual yang baru dan mengajak penonton untuk terlibat secara lebih aktif dalam interpretasi karya. Interpretasi makna dapat dirasakan melalui pengamatan terhadap bentuk dan juga warna yang divisualkan. Dengan abstraksi bentuk, seniman dan penonton dapat terlibat dalam dialog visual yang lebih eksperimental dan mendalam, menciptakan pengalaman estetis yang unik dan berbeda dari karya seni lukis yang bersifat representasional atau realis.

D.Psikologi Warna

Warna dalam lukisan memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan makna secara mendalam. Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna perlu

memperhatikan faktor-faktor psikologis. Berikut ini makna warna menurut Goethe dan Itten (Sasongko, 2020).

Tabel 1. Makna warna menurut Goethe dan Itten

Warna	Makna
Kuning	Memberi arti kehangatan dan rasa bahagia. Semangat dan ceria.
Orange	Memberi kesan hangat dan bersemangat. warna ini merupakan symbol dari petualangan, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi.
Merah Muda	Warna ini melambangkan keromantisan, kelembutan, kasih sayang, cinta dan feminim.
Biru	Diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.
Ungu	Kemewahan, spiritualitas, kekayaan, dan kecanggihan.
Merah	Simbol dari energi, emosi, tantangan, aktif, kekuatan dan kegembiraan.

Hijau	Mampu memberi suasana tenang dan santai. Keterbukaan dalam berkomunikasi
Coklat	Kuat dan dapat diandalkan. Kaku, malas, kolot, dan pesimis.
Putih	Keaslian, kemurnian, kesucian, sederhana, kepolosan, kedamaian, dan kebersihan.
Hitam.	Suram, penyendiri, gelap, tegas dan menakutkan namun juga elegan

Warna menjadi hal yang penting dari penciptaan karya lukis karena melalui kombinasi dan pilihan warna dapat menciptakan narasi visual yang mendalam. Pesan dan makna yang disampaikan melalui warna memberi dampak psikologis terhadap penonton dalam menginterpretasi karya lukis abstrak.

E.Wujud Karya

Karya seni lukis yang diwujudkan yaitu karya seni lukis abstrak ekspresionis yang menekankan ekspresi pribadi, kebebasan artistik dan penggunaan elemen-elemen visual untuk menyampaikan emosi dan perasaan. Menurut Gusti (2021), Ekspresionisme lebih

umum dikenal sebagai seni yang mengekspresikan emosi secara dalam kata “ekspresionisme” sendiri mengandung arti aliran seni yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yang muncul dari pengalaman – pengalaman yang tidak saja oleh panca indera, juga oleh jiwa seseorang. Berikut ini wujud karya yang diciptakan dengan judul “Ragam Biota Laut”.



Gambar 4. Wujud Karya “Ragam Biota Laut”

Sumber : Foto dokumen pribadi

Adapun penjelasan mengenai lukisan ini yaitu laut sebagai tempat kehidupan bagi beragam jenis biota laut yang memiliki keindahan dan keanekaragaman yang artistik dan memukau. Lukisan ini memvisualkan abstraksi keriuhan

dunia bawah laut yang dihuni berbagai jenis makhluk hidup seperti plankton, ikan-ikan berwarna-warni hingga terumbu karang. Melalui penggunaan warna-warna yang dinamis mengisyaratkan bahwa laut menyimpan keindahan yang patut kita jaga dan lestarikan agar sumber alam ini dapat terus terjaga untuk kelangsungan makhluk hidup di bumi.

Penggunaan warna kuning yang mendominasi memberikan pesan keceriaan dan kehangatan yang tercipta oleh keindahan bawah laut. Terumbu karang divisualkan dengan bentuk abstrak dengan warna kontras yaitu merah dan biru sebagai pusat perhatian. Warna merah dari abstraksi terumbu karang tersebut sebagai makna semangat, kekuatan dan energi yang memberikan tempat kehidupan bagi hewan-hewan yang ada di sekitarnya. Warna biru pada terumbu karang merupakan makna kepercayaan dalam menjaga kelangsungan hidup hewan disekitarnya. Bentuk abstraksi dan warna dari hewan plankton diwujudkan dengan warna putih dan hitam sebagai simbol keseimbangan. Sedangkan gerak air dibentuk dengan gerakan yang menyerupai riak dan gelembung sebagai tanda pergerakan dan energi kehidupan yang diakibatkan dari keriuhan ragam biota bawah laut.

F.Penutup

Laut memiliki berbagai ragam biota laut dengan keunikan dari segi bentuk dan warna yang dapat

menjadi inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis. Di dalam lautan terdapat terumbu karang, ikan, rumput laut dan plankton merupakan ekosistem dalam laut yang memiliki bentuk dan warna yang menarik. Keindahan bentuk dan warna dari ragam biota laut tersebut dapat diwujudkan dalam suatu bentuk karya seni lukis abstrak ekspresionis. Dalam karya seni lukis yang berjudul “Ragam Biota Laut”, bentuk yang dihadirkan merupakan bentuk abstraksi dari objek nyata menjadi bentuk-bentuk baru yang diperoleh melalui ekspresi goresan dan kombinasi warna. Melalui warna makna dan pesan disampaikan untuk menciptakan narasi visual yang mendalam untuk menghargai keindahan ragam biota bawah laut serta menjaga kelangsungan ekosistem kehidupannya.

Referensi

Arianto, H. (2017). Urgensi Perlindungan Ekosistem Laut Terhadap Bahaya Illegal Fishing. *Lex Journalica*, 14(3), 184–191.

Asih, R. W. N. (2019). Biota Laut Sebagai Tema Dalam Pembuatan Karya Seni Patung Konstruksi. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 8(1), 23–36. <https://doi.org/10.15294/eduart.v8i1.34991>

Gozali, A. (2019). Dimensi Spiritual Dalam Seni Lukis Abstrak Kontemporer Indonesia: Sejarah Dan Wacana. *Acintya Jurnal Penelitian Seni*

Budaya, 11(1), 1–15.
<https://doi.org/10.33153/acy.v11i1.2609>

Gusti, P. P. S. (2021). Karya Seni Lukis Abstrak Ekspresionisme Sebagai Daya Tarik Visual Coffeeshop “Budaya Kopi Mojokerto.” *Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 313–323.

Hanindita Basmatulhana. (t.t.). Apa Perbedaan Antara Fitoplankton dan Zooplankton? *Detikedu*. Diambil 30 Januari 2024, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6207204/apa-perbedaan-antara-fitoplankton-dan-zooplankton>

Sasongko, M. N. (2020). Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125–133.

Tulamben, Keindahan Bawah Laut yang Menakutkan. (t.t.). *Kompasiana*. Diambil 30 Januari 2024, dari <https://www.kompasiana.com/liyabali/5af8fc42ab12ae09f64f7364/tulamben-keindahan-bawah-laut-yang-menakutkan>

Wisata Raja Ampat di Mata Dunia. (t.t.). *RedDoorz*. Diambil 30 Januari 2024, dari <https://www.reddoorz.com/id-id/blog/tourist-spot/wisata-raja-ampat-di-mata-dunia>

BAB 7

'Yuyu Bang' Metafora Prilaku Pragmatis di Masa Transisi

I Made Jodog

A.Pendahuluan

Alam menyimpan rahasia yang utuh, namun belum diketahui secara utuh, sehingga selalu menumbuhkan rasa ingin tahu. Bagi perupa, rasa *curiosity* menjadikan alam sebagai objek menarik untuk dieksplorasi, berimajinasi dan tempat mewujudkan ciptaan. Interpretasi, imajinasi, dan inspirasi tentang alam sudah ada sejak awal peradaban seni, baik sebagai penggambaran spirit kepercayaan maupun dalam ruang keindahan fungsi sosial dan ruang eksplorasi. Sejak zaman prasejarah sampai masa kini alam menginspirasi penciptaan karya seni rupa. Perkembangannya mengikuti, bersama dan menciptakan karakteristik peradaban sesuai dengan bentuk dan bentukannya.

Tema penciptaan Surya Segara Rupa sebagai eksplorasi alam laut dalam energi kreativitas memasuki pencerahan jiwa, hati, mengasah sensitivitas rasa dalam interaksi, berimajinasi,

berkreativitas tentang kosmik, energi, alam laut dalam multidimensi. Salahsatunya adalah metafora realitas kehidupan masa kini dengan kehidupan alam pantai. Kehidupan kepiting merah (*yuyu bang*) menjadi ide penciptaan dalam mengungkap beberapa bentuk perilaku pragmatis yang berkembang pada masyarakat di masa transisi.

Perkembangan dunia masa kini diwarnai oleh kondisi yang kompleks dalam komplementasi, namun juga menjadi sumber konflik dalam arus global. Paham pragmatis ada di sisi lain dari idealisme yang tidak jarang dijadikan oposan dalam grand narasi kehidupan masyarakat. Dinamika dalam arus binar sebagai warna pokok dalam kompleksitas kehidupan masyarakat masa kini. Derasnya arus kapital global membalut faham pragmatis berkembang merasuki kehidupan masyarakat.

Pragmatisme dalam pendekatan metafisis adalah realitas yang tidak tetap, tetapi terus berubah, maka nilai-nilai yang mengikuti terus berubah. Konsep nilai adalah konsep yang situasional, tergantung situasi dan lingkungan (Anamofa, 2018: 1). Konsep perubahan yang situasional ini dapat juga sebagai roh dalam progresivitas yang sangat cepat dalam perkembangan. Namun ada sisi lain dari sifat dan perilaku pragmatis adalah cenderung berpikir praktis, sempit dan instan. Sifat pragmatis menginginkan segala sesuatu

yang dikerjakan atau diharapkan ingin segera tercapai tanpa mau berpikir panjang dan tanpa melalui proses dalam waktu yang lebih lama. Sikap pragmatis merasuki lini kehidupan baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, politik maupun sosial. Dunia usaha yang tidak dalam trak perencanaan jangka panjang, salah satu bentuk pragmatisme di bidang ekonomi seperti eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan sehingga tidak menyisakan potensi untuk masa depan.

Hangatnya hajatan Pemilu lima tahunan sebagai suasana atau kondisi transisi yang menarik perhatian, bahkan menjadi fokus perhatian masyarakat Indonesia saat ini. Peralihan kekuasaan termasuk masa transisi yang menelanjangi sikap pragmatis oknum tertentu. Sikap-sikap dan kepentingan sesaat mengemuka baik ditingkat elite maupun masyarakat biasa. Pernyataan kontradiktif dalam hitungan waktu dengan mudah terdeksi dalam jejak digital. Sikap saling serang dengan lawan politik adalah tontonan publik yang menarik. Pembagian sesuatu berupa barang sebagai alat peraga kampanye untuk kepentingann dukungan adalah suatu yang dijalankan. Bagi pencipta seni, tontonan oknum politisi yang kelihatannya hari ini kawan-besok adalah lawan sebagai pemantik munculnya inspirasi dalam mengungkap sikap pragmatis ditengah dinamika politik di masa transisi.

Prilaku pragmatis tersebut di atas memiliki kesamaan dengan sifat *Yuyu Bang*, sehingga dapat dijadikan alasan dalam memetaforakan realita tersebut dalam karya cipta berjudul *Yuyu Bang*. *Yuyu Bang* sebagai salah satu binatang pesisir dijadikan metafora dalam kehidupan sosial masyarakat di masa transisi. *Yuyu* adalah termasuk binatang yang hidup di darat; di permukaan tanah, di dalam tanah dan juga di air. Kehidupan sosial *yuyu* dalam kelompok dan individu terkesan harmonis, namun melalui pendalaman sehingga diketahui bahwa *yuyu* itu pemakan segala (omnivora) dan bahkan memakan teman sendiri. Jalannya *yuyu* yang kesamping mengungkap realitas bahwa tidak segalanya di dunia ini berjalan lurus ke depan, tetapi juga ada sejumlah binatang yang jalannya ke samping. Berbagai kesamaan, kemiripan, sifat, bentuk, warna dari *yuyu* dengan pelbagai realitas sosial dimetaforakan sebagai dimensi kehidupan oknum-oknum manusia masa kini yang mengedepankan sikap pragmatis. Bentuk dan warna *Yuyu Bang* yang indah tidak dapat menyelimuti bahwa *Yuyu* ini tidak segan-segan memakan temannya sendiri.

Kontemplasi adalah guide menuju arah yang tepat dalam eksplorasi, penelusuran jiwa dan aksi di masa transisi. Sebuah proses adalah sebagai spirit yang meningkatkan spiritualitas. Rudolf Steiner dalam kuliahnya di Berlin tanggal 8 Desember 1910, menyatakan wujud fisik ini

adalah sebagai spirit; Apa yang fisik adalah roh; kita hanya memiliki tugas untuk mengejar semangat selalu dengan cara yang benar. Hal ini mengguide perenungan dalam mencermati pelbagai perkembangan dan realitas sosial melalui praksis dalam kreativitas dan pendalaman nilai menyentuh ke yang esensial. Spirit dari Rudolf Steiner ini mengilhami dalam pelbagai kondisi dengan 'membangkitkan' hati dan logika dalam telaah berbagai kondisi di masa transisi. Melalui karya cipta *Yuyu Bang* ini dapat menumbuhkan kesadaran dan berpegang kepada tujuan, kemanfaatan hidup serta menjalankan dengan logika dan intuisi yang tajam ditengah derasnya perubahan zaman.

B.Pragmatis sebagai Bentuk “Idealisme”

Perubahan adalah yang abadi. Segala yang ada baik berupa benda, sikap, perilaku yang melekat dalam peristiwa kecil, besar ada dalam perubahan bersama waktu. Jika perubahan sebagai yang abadi, dapatkah perilaku pragmatis berkembang sebagai bentuk idealisme baru? Terkesan sebagai kontradiksi atas paparan di awal yang secara klasik menghadapkan tataran paham pragmatis dan idealisme sebagai oposan *binary*. Nuzulah, Firdausi, Moh. Unis Yadri K. A, Lailatul Fitria (2012) bahwa idealisme sebagai aliran filsafat yang mengagungkan jiwa. Pertemuan antara jiwa dan cinta melahirkan suatu angan-angan, yaitu dunia ide dengan pokok pemikiran

sebagai berikut; 1). Meyakini adanya Tuhan sebagai ide tertinggi, 2). Dunia adalah suatu totalitas, suatu kesatuan logis dan bersifat spiritual, 3). Kenyataan sejati bersifat spiritual, 4). Manusia menganggap roh atau sukma lebih berharga dan lebih tinggi dari materi bagi kehidupan manusia, 5). Pengetahuan adalah suatu yang muncul dan terlahir dari kejadian dalam jiwa manusia, 6). Tujuan pendidikan untuk menciptakan manusia yang memiliki taraf kehidupan rohani yang tinggi, ideal serta memiliki rasa tanggungjawab kepada masyarakat. Jika diteropong dari pandangan ini maka perilaku pragmatis tidak masuk dalam paham idealis.

Phenomena dalam dinamika pergeseran sikap masyarakat dalam menyikapi berbagai peristiwa terjadi di masyarakat. Hal ini menginspirasi penulis dan sekaligus pencipta karya seni yang berjudul *Yuyu Bang* mengetengahkan persoalan perilaku pragmatis berpotensi berkembang sebagai bentuk idealisme baru di tengah masyarakat masa kini. Seniman tidak harus memberikan jawaban akhir tentang permasalahan ini tetapi mengungkap dan mengajak pewacanaan tentang pergeseran nilai yang terjadi di masyarakat melalui penciptaan karya seni. Perilaku yang “mendewakan materi” terjadi pada sebagian oknum di masyarakat, tanggung jawab ideal kepada masyarakat tidak lagi sebagai pegangan hidup. Penulis menjadikan hal ini sebagai dasar pewacanaan perilaku

pragmatis berpotensi berkembang sebagai bentuk idealisme baru. Olehkarenanya pewacanaan perilaku pragmatis berkembang sebagai bentuk idealisme sebagai hal yang wajar dalam berkreaitivitas yang dikaitkan dengan imajinasi tentang perkembangan perilaku masyarakat masa kini.

Masih dalam Nuzulah, Firdausi, Moh. Unis Yadri K. A, Lailatul Fitria (2012), pragmatisme berasal dari bahasa Yunani kata 'pragma' yang artinya perbuatan atau tindakan sedangkan isme berarti ajaran, aliran, paham. Pragmatisme adalah ajaran yang menekankan pemikiran itu menurut tindakan. Perilaku pragmatis esensinya tidak dapat dilebeli negatif, walaupun ada sisi perilaku pragmatis yang tidak sesuai dengan norma atau etika yang berlaku. Prinsip penyesuaian dengan desa (tempat), kala (waktu) dan patra (kondisi) menjadi kearifan masyarakat Bali yang tetap dipegang dalam menyikapi berbagai hal. Perilaku-perilaku instan dan berpandangan sempit, seperti; pemanfaatan kesempatan dalam kekuasaan untuk kepentingan pribadi, kelompok dengan mengabaikan tanggungjawab kepada masyarakat, perilaku "mendewakan materi" dengan mengabaikan prinsip etika dan tanggungjawab moral kepada masyarakat adalah beberapa contoh perilaku pragmatis yang tidak sesuai dengan etika bermasyarakat.

Prilaku “pendewaan materi” yang dibalut kapitalisme modern mengarahkan pada perkembangan besar prilaku pragmatis. Sehingga dalam beberapa alasan dapat dikaji untuk pemenuhan hadirnya sebuah bentuk idealisme. Masalah pegangan berbangsa atau ideologi bangsa, kelestarian budaya, adat, etika masyarakat tidak menjadi acuan dasar dalam pola prilaku pragmatis. Kepraktisan, prilaku instan, ditumpangi kapitalisme berbenturan, berkompetisi, bersinergi, dengan idealisme berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat.

C. Yuyu Bang Dalam Kosmik Surya Segara Rupa

Jeung, Jang Shin dan Warih Wisatsana dalam Katalog Pameran Internasional Surya Segara Rupa tentang karya Jodog yang berjudul *Yuyu Bang*, menyebutkan;

Three crabs in red instant remain us of the transience of human beings in the midst of oceanic universe with its unpredictable dynamics. This work is also a metaphore of life where humans do not realize their limitations, but instead are carried away by their ambition by using all means to control everything.

Tiga ekor kepiting merah seketika mengingatkan kita akan kefanaan umat manusia di tengah jagad samudera dengan dinamikanya yang tak dapat ditebak. Karya ini juga merupakan metafora

kehidupan dimana manusia tidak menyadari keterbatasannya, namun malah terbawa oleh ambisinya dengan menggunakan segala cara untuk mengendalikan segalanya.

Pernyataan di atas menunjukkan sikap yang ambisius yang menggunakan segala cara dalam pencapaian tujuan. Pemanfaatan kesempatan sebagai pendorong perilaku pragmatis dalam mengejar pencapaian tujuan. Etika sebagai bentuk tanggungjawab moral kepada masyarakat terabaikan demi menguasai segalanya. Karya cipta ini sebagai pengingat tentang adanya kondisi, ambisi, upaya penguasaan segala sumber daya yang ada.

Karya seni lukis yang bertemakan *yuyu* ini juga menggambarkan suasana pantai yang panas dengan cerahnya cahaya matahari. Warna kemerahan menggambarkan suasana yang panas. Selain itu pantai sebagai penyatu antara daratan, laut dan luasnya samudra tanpa batas adalah imajinasi tentang lokus yang transisi dan berhadapan dengan realitas samudra yang luas dengan ketidakpastian. Samudra diibaratkan sebagai tempat tanpa kepastian; berpotensi terdapat predator, derasny arus, cuaca, suhu yang tidak menentu. Hal ini dimetaforakan dengan kondisi ketidakpastian dalam berbagai bidang kehidupan seperti perkembangan ekonomi, politik dan sosial masyarakat di masa transisi.



Gambar 1. Karya seniman: I Made Jodog

Foto 1.Kiri, karya lukis, judul *Yuyu Bang*, ukuran 90 x 120 cm, Media campur, 2023.

Foto 2.Kanan, karya patung instalasi, judul *Yuyu Bang*, dimensi variable, media campur, 2023.

Hasil kreativitas yang bertemakan *yuyu* dikaji dalam persepektif pemaknaan metafora. Metafora adalah sebagai pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan. Susanto (2011) metafora biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figurative. Mereka memiliki kemiripan atau analogi diantara kata yang harfiah. Susanto juga mengutip Paul Recour, metaphor adalah sebuah bentuk wacana ataupun proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk mendeskripsikan kenyataan;....metafora dapat berupa perlambang dan bahasa tanda yang dapat

mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya. Pemaknaan secara metafora karya seni *Yuyu Bang* dalam karya seni lukis maupun seni patung ini menggambarkan inspirasi terhadap realitas sosial masyarakat yang pragmatis, yang dalam hal ini berorientasi pada kepraktisan, sempit dan cara-cara yang instant yang terjadi dalam masyarakat kekinian. Historis, tanggungjawab sosial, dan bahkan kondisi ke masa depan tidak sebagai acuan dalam keputusan, sikap dan langkah-langkah yang dijalankan.

D. Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya seni yang berjudul *Yuyu Bang* ini searah dengan proses penciptaan yang sedang pencipta kembangkan dalam Disertasi Penciptaan yang berjudul Sandirupa Uma; Tani Padi dalam Karya Seni Rupa Lingkungan di Uma Pacekan, Ubud. Namun pola dalam penciptaan ini dikelompokkan menjadi tiga, baik dalam karya dua dimensi maupun tiga dimensi, yakni; sebelum proses penciptaan (*before*), selama proses penciptaan (*during*), setelah proses penciptaan (*after*), atau BDA Proses Penciptaan.

Before Creative Process, adalah langkah permulaan atau proses inisiasi berupa suasana batin, jiwa, hati, tekad menempatkan, mengupayakan kondisi dan memosisikan pentingnya langkah awal proses kreatif dengan

memohon restu kepada Pencipta (Spirit Kreatif) agar proses penciptaan berjalan dengan baik. Proses ini dilanjutkan dengan pengumpulan data atau informasi tentang *yuyu*. Data atau informasi yang didapatkan selanjutnya diidentifikasi dengan pendalaman-pendalaman data, serta internalisasi dengan merasuki sebagai keintiman emosi dan spiritual. Proses intimasi ini menyatukan informasi, pengalaman internal, Spirit Kreatif sehingga muncul gagasan dalam kondisi bahagia dengan ide-ide atau gagasan yang disebut dengan inspirasi penciptaan.

During Creative Process, Inspirasi penciptaan direkam dengan catatan berupa kata atau kalimat pendek serta sketsa cepat dalam bentuk 2 (dua) dimensi. Proses selanjutnya berupa pengembangan-pengembangan sketsa untuk menghasilkan rancangan penciptaan. Rancangan penciptaan ini sebagai acuan untuk diwujudkan menjadi karya seni. Sebagai tempat penciptaan dapat dilakukan di dalam studio maupun diluar studio. Selama proses penciptaan, inspirasi yang muncul setiap saat dikembangkan, dan berkelanjutan pada proses penciptaan sehingga internalisasi, intimasi yang membahagiakan berlangsung selama proses penciptaan.

After Creative Process, adalah berupa langkah lanjutan setelah terwujudnya karya seni dalam menyiapkan karya untuk tampil ke area publik melalui desiminasi ciptaan. Kegiatan ini berupa

finalisasi proses menampilan karya cipta untuk mendapatkan apresiasi baik dari masyarakat umum maupun ahli seni, pengamat seni dan kolektor seni. Proses ini juga sebagai apresiasi dan verifikasi dari ahli dan masyarakat tentang karya cipta yang dihasilkan.

E. Analisa Proses Penciptaan

Analisa proses penciptaan dilakukan dengan pembandingan tahapan penciptaan karya seni oleh Graham Wallas' *Art of Thought*' dalam Sadler (2015), model proses kreatif empat tahap yang terdiri dari; "*Preparation, Incubation, Illumination (and its accompaniments), and Verification*". (1) Persiapan, (*Preparation*): adalah sebagai tahapan yang masalahnya 'diselidiki ke segala arah. Persiapan adalah termasuk logika, matematika, eksperimental dan ilmu observasi. Proses percobaan-percobaan dan pengamatan secara seksama sebagai bagian dari tahapan persiapan penciptaan. (2) Inkubasi (*Incubation*): "tahap selama tidak secara sadar memikirkan masalahnya". Inkubasi, memiliki atribut positif dan negatif bahwa selama Inkubasi "kita tidak secara sukarela atau sadar memikirkan masalah tertentu. (3) Penerangan (*Illumination*): "munculnya 'gagasan bahagia' bersama dengan peristiwa psikologis yang terjadi segera mendahului dan mengiringi wujud ciptaan. (4) Verifikasi (*Verification*): berlangsung dalam lingkungan sosio-kultural yang ada di dalamnya.

Tahapan ini berupa tanggapan dari orang-orang ahli yang terlatih di bidangnya dan mewakili organisasi sosial. Empat tahapan penciptaan seni oleh Graham Wallas ini dijadikan bedah banding analisis proses kreatif karya seni yang berjudul *Yuyu Bang*.

Preparation atau persiapan ke segala arah dalam tahapan Graham Wallas berpotensi menyentuh aspek spiritual, namun secara mengkhusus tidak membahas masalah ini, utama yang disampaikan terkait dengan logika, bahkan matematis dan observasi pendalaman reset dan eksperimen sebagai tahapan persiapan penciptaan. Inisiasi sebagai langkah awal penciptaan karya seni yang berjudul *Yuyu Bang* ini bersifat mendasar dalam penyiapan mental, spiritual dan restu dari Spirit Kreatif. Proses ini adalah sisi penciptaan yang bersifat mengakar dari budaya timur, khususnya budaya Bali. Penyiapan mental dan spiritual melekat dalam proses penciptaan dengan restu Tuhan berupa Spirit Kreatif.

Pengumpulan informasi atau data termasuk media, medium dan alat penciptaan sebagai persiapan ke segala arah termasuk logika matematik ada dalam tahapan persiapan material. Penciptaan karya yang berjudul *Yuyu Bang* ini tidak memasukan unsur penghitungan matematis namun menekankan pada kesiapan rasa dan jiwa dengan menguatkan hubungan dengan Spirit Kreatif. Hal ini menjadi istimewa untuk tidak

dihadapkan pada kondisi kalkulatif matematis selama proses penciptaan berlangsung. Pendalaman data melalui riset dan eksperimen tetap menjadi bagian dari proses penguatan penciptaan berbasis riset dan memenuhi syarat akademik. Riset merupakan pendalaman atas objek penelitian yang menguatkan hasil ciptaan.

Inkubasi (*Incubation*) dalam Wallas sebagai tahap selama tidak secara sadar memikirkan masalahnya. Bahwa selama Inkubasi “kita tidak secara sukarela atau sadar memikirkan masalah tertentu tidak menjadi perhatian dalam penciptaan ini. Penulis menyadari, ruang ketidaksadaran disadari sebagai ruang yang terisi dengan identitas kreatif walaupun terdapat waktu dan kondisi sunyi menuju intimasi antara data, pengalaman, dan Spirit Kreatif dalam momen kebahagiaan kreativitas. Kondisi sunyi adalah momen yang solid menuju intimasi dalam proses penciptaan. Kondisi ini sangat meminimalkan ketidakpastian dalam tahapan intimasi maupun proses sebelumnya. Sehingga masa inkubasi tidak secara spesifik sebagai tahapan dalam penciptaan karya *Yuyu Bang*.

Proses intimasi dalam penciptaan adalah sebagai proses pertemuan antara informasi atau data eksternal dengan pengalaman pencipta dan restu Roh Kreatif sehingga menghasilkan momen yang membahagiakan dalam proses intimasi penciptaan. Momen ini berlangsung selama

proses penciptaan sehingga penciptaan karya seni adalah proses membahagiakan dan bersifat pemuliaan terhadap kondisi yang ada. Proses ini selaras dengan tahapan *illuminasi* dalam pandangan Wallas yang pada intinya menyangkut “munculnya 'gagasan bahagia' bersama dengan peristiwa psikologis yang terjadi segera mendahului dan mengiringi kemunculan inspirasi dalam proses penciptaan

Implementasi adalah mengeksekusi, suatu tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya dengan matang. Proses implementasi tidak berarti membatasi adanya intimasi penciptaan, berkembangnya inspirasi serta improvisasi tetap berlangsung sampai akhir proses penciptaan. Improvisasi terjadi baik dalam menghasilkan rancangan karya maupun ketika proses perwujudan berlangsung dan berkelanjutan sampai akhir proses penciptaan. Pengembangan-pengembangan dapat mengakibatkan hasil karya cipta yang tidak sepenuhnya sama dengan rancangan penciptaan.

Ajang apresiasi melalui Pameran Internasional Surya Segara Rupa dan publikasi *book chapter* adalah proses pengenalan garapan kepada masyarakat luas untuk apresiasi dan verifikasi publik. Pengamat seni, pecinta seni, lembaga seni yang memiliki keahlian dibidang seni diajak berkolaborasi dalam proses pengenalan hasil

ciptaan kepada masyarakat luas. Proses apresiasi ini adalah sebagai bagian dari verifikasi penerimaan masyarakat terhadap hasil ciptaan. Wallas dalam tahapan ke-4 (empat) menempatkan pentingnya verifikasi dalam penciptaan. Verifikasi berlangsung dalam lingkungan sosio-kultural yang ada di dalamnya. Bidang ini terdiri dari orang-orang ahli yang berlatih di domain dan mewakili organisasi sosial memberikan verifikasi terhadap ciptaan. Proses akhir dapat dilanjutkan dengan pendokumentasian hasil ciptaan, penghargaan, serta menguatkan klaim penciptaan dengan hak legal (*legal rights*), Kekayaan Intelektual (KI).

Analisa penciptaan setiap karya menjadi istimewa untuk diungkap dalam kajian proses penciptaan. Hasil dan proses penciptaan menjadikan setiap karya seni adalah unik dan membedakan dengan hasil karya yang lainnya. Sehingga paparan dan analisa khusus setiap karya cipta memiliki nilai yang istimewa bagi setiap karya seni. Untuk itu dibawah ini dilakukan paparan dan analisa proses dan hasil ciptaan.

F.Penciptaan Karya Dua Dimensi (Lukis)

Karya dua dimensi (lukis) divisualisasikan dengan melukis langsung di pantai Shindu, Sanur, Denpasar Timur. Untuk karya ini baik dalam *before* dan *during creative process* berlangsung di pantai Sanur, serta proses finishing berlangsung di studio pencipta. Karya ini sebagai hasil

penciptaan dalam Program Melukis Bersama Dosen Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar di pantai Shindu Sanur, Bali. Adapun prosesnya sebagai berikut;

Proses inisiasi dilakukan dengan doa sebelum proses penciptaan, memohon restu dari Dewa Pantai agar proses kreatif berjalan dengan baik. Selanjutnya warna dasar dan sketsa diaplikasikan di atas kanvas sesuai dengan inspirasi yang muncul setelah melewati pencerapan informasi, internalisi dan intimasi jiwa yang melahirkan inspirasi. Pencipta membuat tekstur dengan menggores, memukulkan sapu lidi yang sudah diisi warna “sapu lidi sebagai kuas”. Sapu lidi adalah alat yang biasanya dipakai membersihkan di halaman rumah, halaman tempat ibadah (*sangah*) dan tempat lainnya. Sapu lidi adalah objek sederhana tidak pernah terbayangkan sebagai benda istimewa. Namun fungsi sapu lidi sebagai alat pembersih halaman adalah istimewa sebagai penjaga Pertiwi (*Mother Nature*). Sehingga secara spiritual memiliki anugrah dari Pertiwi. Sapu lidi memiliki tuah atau kekuatan dalam melebur berbagai hal termasuk yang bersifat magis dan negatif. Oleh karenanya penggunaan sapu lidi dalam melukis adalah sebagai kuas bertuah. Selain itu sapu lidi dipakai dalam melukis menghasilkan tekstur yang unik bersamaan dengan pelekatan spirit restu bumi pada karya ciptaan.

G.Penciptaan Karya Tiga Dimensi Patung Instalasi

Penciptaan karya tiga dimensi berupa patung instalatif ini dilakukan dengan prinsip yang sama dengan penciptaan karya dua dimensi. Proses inisiasi sampai dengan terwujudnya karya patung yang berjudul *Yuyu Bang* menganut langkah-langkah seperti; inisiasi, mendapatkan informasi, identifikasi, internalisasi, intimasi, inspirasi, dan implementasi. Hal yang khusus dari karya ini adalah gagasan tentang *gerak yuyu* yang serentak mau mencapit sebagai kondisi yang serakah walau resiko beratpun ditanggung termasuk berkelahi dengan sesama. Perwujudan dilakukan dengan menciptakan repetisi yang menekankan urgensi atas kondisi yang ada terutama terkait dengan sikap serakah baik dibidang ekonomi dan kekuasaan.

H.Repetisi, Kontemplasi dan Penysadaran

Pengulangan bentuk baik dalam karya seni lukis maupun karya seni patung instalasi *Yuyu Bang* sebagai bagian dari pembentuk komposisi. Repetisi dalam Susanto (2011) adalah pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek dalam karya seni. Repetisi dapat dilakukan dengan pengulangan garis, pengulangan bentuk objek tertentu dalam membentuk komposisi penciptaan. Karya seni baik patung maupun lukis dengan bentuk sama antara tunggal dan jamak mengandung proses pengalaman penciptaan

yang berbeda, keindahan yang diciptakan juga berbeda. Repetisi memberikan pengalaman proses penciptaan menyentuh pada sensitivitas rasa dalam proses penciptaan bentuk atau garis yang berulang-ulang. Hasil karya yang diciptakan dapat memberi efek penguasaan ruang yang solid, membangun interaksi antara bentuk dalam keindahan ruang. Hal ini menjadikan repetisi sebagai salah satu cara dalam penguatan hasil karya cipta yang berjudul *Yuyu Bang*.

Proses penciptaan dengan pengulangan bentuk memberi pengalaman meditatif dengan konsentrasi pada garis-garis yang diciptakan. Proses ini adalah juga sebagai konsentrasi pada napas melalui proses visualisasi. Pengalaman dapat dirasakan dalam penciptaan karya dua dimensi. Sedangkan untuk karya seni patung instalasi, proses konsentrasi pada garis disertai penguasaan tenaga dalam membentuk garis-garis dengan media besi. Proses penciptaan pada kedua karya, baik karya lukis maupun patung membutuhkan konsentrasi pada garis.

Repetisi bentuk dalam wujud karya seni baik dalam karya dua maupun tiga dimensi membangun “dialog” antara satu bentuk dengan bentuk yang lainnya dalam komposisi ruang. Satu bentuk adalah bagian dari bentuk yang lainnya. Hubungan antara satu bentuk dengan bentuk yang lainnya membangun komposisi yang konstruktif sebagai kesatuan sebuah karya cipta.

Antara satu bentuk dengan bentuk yang lainnya membentuk bentuk baru dengan pemanfaatan ruang negatif penciptaan. Keindahan yang dihasilkan melalui repetisi bentuk ini tidak saja memberikan pengalaman meditatif dalam proses tetapi bentuk-bentuk dalam wujud karya memberikan soliditas dalam penguasaan ruang dan keindahan komposisi melalui interaksi satu bentuk atau objek dengan bentuk atau objek lainnya.

Untuk estetika penyadaran, dalam bahasan ini berangkat dari pandangan Lyotard yang perhatiannya pada menghormati perbedaan dalam mengatasi tidak ada dialog yang mungkin antara keduanya, kecuali sebagai sengketa. Lyotard memperluas kesimpulannya dalam karya lanjutan tentang estetika, Pelajaran Analisa Tentang Yang Maha Agung (Leçon sur L Analytique du Sublime). Pengalaman akan sengketa mengemuka secara estetis sebagai pengalaman yang sublime (Suryajaya, 2016: 768-769). Dualitas yang dikelola dengan baik dapat membawa pada pengalaman keluhuran.

Pengendalian diri menjadi hal yang penting dalam menumbuhkan, membangun kesadaran dan untuk menghindari terjadinya konflik di masa transisi, terlebih lagi dengan peralihan kekuasaan. Dampak dari tidak adanya pengendalian diri dapat berakibat buruk terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan

bernegara. Pengendalin diri tetap diperlukan, walau terasa mengekang diri dalam berekspresi dan terasa menyakitkan. Hal ini searah dengan “Gerakan” dalam perasaan luhur Lyotard dari yang sakit ke kesenangan dengan menggugah cara berpikir kritis. Proyek Lyotard menunjukkan pengintaian wilayah yang benar, adil dan indah. Perasaan luhur dianalisis sebagai pembangkangan ganda serta imajinasi pada batasnya dapat dihadapkannya merupakan kekerasan terhadap dirinya sendiri. Pengendalian diri adalah sifat manusiawi yang perlu disadari semua manusia yang berkepentingan dan menggugah kesadaran pada pihak lain sebagai pencapaian keluhuran di masa transisi.

I.Penutup

Berdasarkan sejumlah kesamaan antara sifat-sifat *yuyu* dengan realitas perilaku pragmatis, seperti perilaku tidak segan menjadikan teman sebagai lawan demi kepentingan ekonomi, kekuasaan maka perilaku tersebut dapat dimetaforakan dengan *yuyu* yang tidak segan memakan temannya sendiri. *Yuyu* yang menunjukkan capitiknya dalam posisi siap siaga adalah sebagai sikap yang serakah dan selalu “lapar” dan siap berkelahi demi pencapaian tujuannya.

Metode penciptaan karya yang berjudul *Yuyu Bang* ini menganut proses inisiasi sebagai tahap awal memohon restu dalam penciptaan,

pengumpulan data atau informasi, identifikasi data, dan proses internalisasi sebagai informasi yang dipadukan dengan pengalaman-pengalaman pencipta sebelumnya dengan keintiman yang membahagiakan. Kehadiran inspirasi masih dapat dikembangkan setiap saat dengan improvisasi dan intimasi selama proses penciptaan. Desiminasi dengan menjadi bagian dari Pameran Internasional Surya Segara Rupa oleh Prodi Seni Murni, ISI Denpasar adalah sebagai post penciptaan dan dilanjutkan dengan penulisan *book chapter* ini.

Repetisi atau pengulangan bentuk, garis yang dilakukan dalam karya dua maupun tiga dimensi adalah sebagai proses untuk mengajak penikmat ciptaan untuk berenung, berkontemplasi tentang prilaku pragmatis yang terjadi masa kini terutama dimasa transisi. Pengendalian diri adalah sebagai prilaku yang tersublimasikan dalam menghindari terjadinya konflik. Penulis berharap yang terbaik terjadi untuk masyarakat, bangsa dan negara.

Referensi

Amir Piliang, Yasraf, Jejen Jaelani. 2019. *Teori Budaya Kontemporer; Penjelajahan Tanda &Makna*. Yogyakarta: Aurora.

Anamofa, Jusuf Nicolas. 2018. Pragmatisme Pendidikan:Belajar dari John Dewey,
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=KEgbbhUAAAAJ&citation

[for_view=KEgbbhUAAAAJ:W7OEmFMMy1HYC](#)
diakses tgl 14 Pebruari 2024 jam 04:59 WITA.

Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.

Iwan Saidi, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISAC Book art and Culture.

Jeung, Jang Shin, Warih Wisatsana. 2023. Katalog International Art Exhibition Surya Segara Rupa, *Fine Art Study Program, Indonesian Institute of the Arts Denpasar*, Santrian Art Gallery.

Murray, Chris (Editor). 2003. *Key Writers on Art: The Twentieth Century*. London and New York: Routledge Taylor & Franch Group.

Nuzulah, Firdausi, Moh. Unis Yadri K. A, Lailatul Fitria. *Aksiologi Pendidikan Menurut Macam-Macam Filsafat Dunia (Idealisme, Realisme, Pragmatisme, Eksistensialisme)*, <http://eprints.umsida.ac.id/573/1/aksiologi%20pendidikan.pdf> diakses tanggal 11 Pebruari 2024 jam 17:08 WITA.

Sadler-Smith, Eugene. 2015. “*Walles’Four Stage Model of Creative Process: More Than Meets the Eye?*”. Survey Bussiness School, University of Survey, UK.

Stainer, Rudolf. 1983. *The Boundaries of Natural Science; Eight Lectures Given in Dornach, Switzerland September 27-October 3, 1920*. Spring Valley New York: Anthroposophic Press.

Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika*. Yogyakarta: Indie Book Corner.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Djagad Art House.

BAB 8

“Manik Garbha Segara” Kegelisahan dalam Imajinasi Kreatif tentang Ekologi

I Wayan Gulendra

A.Pendahuluan

Seni merupakan ungkapan dari kristalisasi pengalaman melalui kepekaan rasa, pemikiran, pengamatan dan perenungan atas kegelisahan terhadap fenomena yang terjadi dalam ekologi interaksi sosial kehidupan bermasyarakat. Pengalaman indrawi terhadap sentuhan-sentuhan realita kehidupan masa kini yang dihadapkan pada persoalan-persoalan yang penuh persaingan dan kepentingan, yang cenderung terjebak oleh kelemahan sikap mental dan kemampuan intelektual sumber daya manusia yang belum mampu memenuhi tuntutan untuk menjaga ekologi sebagai satu kesatuan harmoni keseimbangan hidup yang menimbulkan kegelisahan jiwa.

Tema “Surya Segara Rupa” merupakan tema yang memiliki makna filosofis yang amat dalam dan cakupan pengetahuan tentang alam yang begitu luas. Dalam hal ini ada dua kutub yang tak

terpisahkan yaitu antara Surya (cahaya) dan Segara (air) sebagai suatu jalinan yang selalu tarik menarik sebagai dinamika proses pergerakan energy untuk menjaga keseimbangan alam dan kehidupan. Pertemuan antara cahaya dan air merupakan suatu proses penguapan air yang mengantarkan unsur oksigen yang sangat dibutuhkan bagi segala aspek kehidupan, sehingga usaha pelestarian dan menjaga kebersihan lingkungan menjadi amat penting dilakukan. Pencemaran dan polusi akibat industri dan perilaku manusia mengeksploitasi dengan semena-mena dan abai atas kelestarian lingkungan alam menimbulkan dampak negatif, seperti kerusakan lingkungan maupun berbagai bencana bagi kehidupan.

Fenomena tersebut telah menghadirkan suatu kegelisahan jiwa dan mendorong untuk melakukan suatu perenungan menggali makna dibalik realita tersebut yang kemudian dapat dibahasakan secara imajinatif dan kreatif. Dalam hal ini sangat dibutuhkan perilaku kreatif untuk mengurai makna dibalik realita secara artistik dan kritis dalam bentuk bahasa rupa yang kreatif.

Memaknai cahaya dan air dapat diinterpretasikan ke dalam berbagai ungkapan artistik, tentu saja membutuhkan tindakan-tindakan yang menggiring perasaan dan imajinasi kita kepada pilihan gagasan, cara ungkap dan teknis serta medium yang dibutuhkan dalam

eksekusinya. Berkaitan dengan persoalan tersebut ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu pengamatan dengan melakukan interaksi secara intens terhadap berbagai fenomena untuk menelusuri dan menggali berbagai makna yang dapat mendorong hadirnya aksi rasa dan kepekaan imajinatif secara kreatif.

Dalam proses ini sesungguhnya telah terjadi proses perenungan dan penghayatan akan penting tidaknya suatu nilai untuk diwujudkan sebagai roh dalam penciptaan karya seni. Dalam visualisasi suatu karya seni hasil perenungan dan penghayatan tersebut merupakan isi pesan dari suatu karya yang dikomunikasikan melalui ungkapan-ungkapan simbolik secara artistik. Dalam penciptaan perenungan dan penghayatan terhadap pentingnya cahaya dan air bagi sebuah proses kehidupan dari lahir, tumbuh dan berkembang dalam suatu ekologi yang dinamis dengan segala aspek tantangan dan perubahan yang terjadi. Kemudian dalam persoalan imajinasi mungkin setiap orang memiliki kemampuan untuk berimajinasi, tetapi belum tentu dapat mengeksekusinya menjadi suatu ungkapan visual, maka dalam hal ini dibutuhkan suatu ketrampilan teknis dan pemahaman medium, karena dalam visualisasi konsep membutuhkan tindakan teknis yang trampil, pemahaman dan penguasaan sifat dan karakter medium yang akan digunakan. Dalam perwujudan karya seni lukis dari tataran konsep dan cara ungkapannya

merupakan hasil perenungan dan penghayatan melalui metode pengamatan untuk melakukan interaksi menggali nilai-nilai di balik realita yang diamati. Kemudian dari proses perenungan dan penghayatan tersebut menghadirkan imagi-imagi yang diujicobakan ke dalam berbagai motif dan pola dalam sketsa-sketsa ke dalam bidang kanvas sebagai langkah pemaknaan secara visual. Dalam target capaian visual lebih ditekankan pada proses yang lebih bersifat improvisatif membangun imaji-imaji untuk merespon berbagai kemungkinan dalam proses perwujudan karya seni lukis.

B.Imajinasi dalam Seni Lukis

Pemaparan tentang imajinasi dalam konteks penciptaan seni lukis penting dipahami terlebih dahulu dari makna istilahnya sebagaimana dikatakan oleh Tedjoworo, bahwa imajinasi merupakan daya untuk membentuk gambaran atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan). Dalam hal ini imajinasi berkaitan langsung dengan manusia yang memiliki daya, yang diintegrasikan dengan kemampuan kognitif dan kreativitas, untuk membayangkan (dalam angan-angan) yaitu menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman.

Imajinasi berkaitan erat dengan proses kreatif, yang berfungsi menggabungkan bagian-bagian dari berbagai informasi pengalaman indrawi

menjadi suatu gambaran utuh dalam aktivitas mental (batiniah), sehingga imajinasi dapat dipahami sebagai daya untuk menghasilkan gambaran makna objektif /logis. Pemahaman realitas hanya dapat dilakukan melalui pengintegrasian berbagai paradigma yang ada untuk mendekati makna dan esensi realitas untuk mendekati kebenaran itu sendiri.

Pengalaman indrawi merupakan suatu bentuk interaksi terhadap lingkungan sekitarnya baik terhadap hubungan sosial sebagai warga masyarakat maupun lingkungan alam dengan berbagai fenomena perubahan dan keunikannya. Interaksi selalu memberikan sentuhan-sentuhan imajinatif memprovokasi mentalitas yang menghadirkan aksi untuk mengabadikan fenomena artistik tersebut. Pengalaman tersebut hanya dapat terwadahi melalui kepekaan rasa, pikiran dan tindakan kreatif sebagai suatu petualangan jiwa yang tak pernah berhenti untuk menelusuri makna dan esensi realitas dari setiap fenomena artistik tersebut. Pengalaman artistik sebagai esensi realita dari setiap pengamatan merupakan pengalaman imajinatif sebagai daya sensitivitas untuk berkontemplasi terhadap suatu fenomena di lingkungan masyarakat yang kemudian melahirkan getaran-getaran intuitif yang menstimulasi emosi untuk diekspresikan melalui bahasa rupa yang kita sebut seni. Dalam kaitannya dengan aktivitas kreatif yang menghasilkan karya seni, Somardjo

mengatakan bahwa: setiap karya seni, sedikit-banyak mencerminkan setting masyarakat tempat seni itu diciptakan. Kehidupan dalam masyarakat merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreativitas keseniannya. Kemudian lebih lanjut ditegaskan, "Seorang seniman sebagai bagian dari suatu komunitas masyarakat, berusaha belajar tentang kehidupan dari masyarakat, dididik oleh tata nilai masyarakatnya, dan mengkondisikan dirinya dengan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Karena pada dasarnya seorang seniman bekerja berdasarkan pengaruh teks dan pemahaman karya seni yang terdapat dalam tradisi masyarakatnya (Sumardjo, 2000: 234).

Interaksi sosial kehidupan di lingkungan masyarakat merupakan arena pergolakan yang menggairahkan emosi secara batiniah untuk selalu menggali berbagai pengalaman estetik secara simultan. Pengalaman estetik timbul dari reaksi positif terhadap pemaknaan nilai-nilai dari suatu fenomena yang terjadi di sekitar kita, seperti yang dikatakan Hartoko (1984: 12), bahwa:

Dalam kesenian dan pengalaman estetik 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 syarat-syarat yang melambungkan emosi dan pengalaman manusia.

Kehidupan manusia pada hakekatnya sebagai makhluk individu yang mempunyai kemampuan mengendalikan cipta, rasa dan karsanya untuk memenuhi setiap kebutuhan hidupnya baik jasmaniah maupun batiniah. Namun manusia juga sebagai makhluk sosial dengan segala keterbatasannya, sehingga manusia juga terikat oleh hal-hal yang bersifat normatif untuk menjaga kelangsungan hidupnya melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam interaksi tersebutlah manusia menghadapi persoalan-persoalan makna dari kehidupan yang tidak terlepas dari ikatan binar setiap aktivitas yang dilakukan.

Pengamatan terhadap fenomena kehidupan sehari-hari, barang kali dianggap sebagai suatu hal yang biasa dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun dalam hal ini fenomena disharmoni antara kehidupan dengan

lingkungannya secara psikologis telah memberikan getaran intuitif membangkitkan memori tentang nilai-nilai kehidupan sebagai suatu potensi dorongan internal maupun eksternal yang diwujudkan secara kreatif. Sebagaimana telah diungkapkan oleh Marianto (2002: 111), bahwa: “Dari sesuatu yang biasa, yang dianggap tak bermakna, atau yang sering dicap populer dapat diutak-atik dapat diberi nuansa nilainya, lalu darinya bisa dikedepankan lapisan-lapisan menarik untuk ditransformasi menjadi karya yang berkualitas”. Kesenian yang melibatkan rasa akan melahirkan keindahan, hal tersebut menurut Dewantara (dalam Soedarso Sp., 1990: 2), “seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”.

Melalui penciptaan karya seni lukis, fenomena kehidupan yang menimbulkan kegelisahan jiwa diwujudkan dengan sebuah pemaknaan terhadap fenomena kerusakan lingkungan air yang merupakan unsur ekologi kehidupan. Esensi dari pengalaman indrawi yang terinkubasi dalam batin, kemudian diekspresikan secara kreatif yang melibatkan kemampuan teknis dengan pertimbangan unsur-unsur estetikanya. Hanya dengan tindakan kreatif, penghargaan terhadap sebuah nilai dapat diwujudkan ke dalam tataran visualisasi konsep dari pengalaman imajinatif estetik yang diaktualisasikan ke dalam bahasa

rupa. “Nilai adalah, sesuatu yang dipandang berharga oleh orang atau kelompok orang serta dijadikan acuan tindakan maupun pengarti arah hidup. Nilai tersebut ditumbuhkan dan dibatinkan dalam kebudayaan orang itu, yang dihayati sebagai jagat makna hidup dan diwacanakan serta dihayati dalam bahasa jagat simbol” (Sutrisno, 2004: 107).

Maka dalam mentransformasikan pengalaman batin ke dalam bentuk karya visual, merupakan suatu pencitraan terhadap nilai-nilai kehidupan yang dipandang sebagai jagat makna yang diaktualisasikan ke dalam karya-karya yang bernuansa simbolik sebagai suatu cara ungkap dari ide-ide yang bersifat personal. Ide terbentuk dari impresi-impresi berita-berita keindraan organ-organ penangkap khusus dan pengalaman-pengalaman rasa batin. Karena pengalaman-pengalaman yang “tercatat” mempunyai kecenderungan untuk menampakkan diri dalam suatu tindakan, layaklah suatu fungsi khas manusiawi membutuhkan suatu bentuk kegiatan lahiriah khas manusiawi.

Hal itulah yang kita lihat dalam ekspresi murni ide-ide. Pada fase ini diperlukan prinsip yang lebih kuat yang bisa mengkobinasikan pembentukan ide. Dalam prinsip simbolisasi bahan yang diberikan oleh indra senantiasa ditempa menjadi simbol-simbol yang merupakan ide-ide elementer manusia (Triguna, 2000: 19-20).

Kenyataan dalam kehidupan sehari-hari, tidak semua pengalaman dari pikiran dan perasaan manusia dapat diinformasikan ke dalam bentuk ucapan atau kata-kata, maka atas dasar aktivitas kreatif manusia menghadirkan isi pikiran dan perasaannya dengan menggunakan alat (*tool animal*) dan simbol (*symbolicum animal*). Hal ini menunjukkan adanya suatu dorongan kejiwaan terutama dalam berkesenian, rasa estetik memiliki peranan penting lahirnya karya seni.

Kemudian di dalam bahasa Sanskerta kata simbol adalah “pratika” yang mengandung arti yang datang ke depan, yang mendekat. Dengan demikian kata ini mengandung makna menunjukkan, menampilkan atau menarik kembali sesuatu dengan analogi kualitas kepemilikan atau dengan mengasosiasikan ke dalam fakta atau pikiran. Kecerdasan umat manusia mulai dengan konsepsi, puncak aktivitas mental, proses konsepsi berakhir pada ekspresi simbolis. Konsepsi menjadi pasti atau terjadi hanya ketika berwujud dalam simbol (Titib, 2001: 63).

Maka dalam penciptaan ini intuisi mempunyai peran yang sangat penting menghadirkan pola-pola spontanitas sebagai ranah ekspresi dari fakta-fakta spiritual merupakan suatu kekuatan berimajinasi yang interpretative terhadap suatu problem-problem aktual dari objek penciptaan.

Manik Garbha Segara, sebuah pilihan judul karya seni lukis yang bermakna simbolik tentang unsur inti rekahan awal hadirnya kehidupan dalam Rahim (Ruang/Garbha) yang dilindungi oleh air bagian dari unsur alam yang disebut dengan Panca Maha Bhuta. Disini dapat direnungi dan dipahami betapa unsur air menjadi amat penting dalam kehidupan, mulai dari dalam Rahim merupakan hakekat semudra yang melindungi si Jabang Bayi sebagaimana halnya dengan bumi kita yang dilindungi oleh samudra (air) yang amat luas. Air dalam tubuh manusia selalu bergerak dengan suhu tertentu sebagai interaksi unsur teja/cahaya dengan air yang mengantarkan oksigen ke seluruh organ untuk menjaga keseimbangan energy yang dibutuhkan. Fenomena tersebut menjadi tonggak yang memberikan sentuhan-sentuhan imajinatif tentang bayangan-bayangan bentuk sebagai representasi dari sebuah pengamatan, perenungan dan penghayatan terhadap berbagai fenomena yang terjadi terhadap lingkungan alam disekitar kita yang berdampak terhadap ekologi kehidupan.

Dari uraian tersebut dalam penciptaan ini dapat dikatakan, bahwa dalam proses pematangan gagasan dan imajinasi melalui beberapa langkah seperti, pengamatan, penghayatan, interpretasi, dan improvisasi, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengamatan

Berpegang pada tema tentang Surya Segara Rupa, pencipta mengamati berbagai fenomena tentang air, dengan melihat dan merasakan ada apa dengan air di lingkungan kita. Air menjadi bahan pergunjungan bagi pencinta lingkungan, tentang keadaan lingkungan kita berkaitan dengan kelestarian dan kebersihan yang bersinggungan dengan air dan kehidupan dari ulu hingga ke hilir. Kehidupan masyarakat dengan berbagai kemajuan dibidang ekonomi dan industry tidak selalu berdampak positif bagi kehidupan. Dampak negative dari kemajuan tersebut diluar kesadaran kita telah pula mencemari dan merusak ekologi di lingkungan kita. Sampah industry, polusi, telah membuka pintu bencana bagi segala aspek kehidupan kita. Kalau masih kita memandang air sebagai sumber kehidupan semestinya kita sadar menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan air. Fenomena itu telah membangkitkan suatu kegelisahan jiwa pencipta untuk dapat diekspresikan ke dalam suatu karya seni lukis. Dalam pengamatan ini merupakan suatu langkah untuk melakukan penelusuran terhadap nilai-nilai yang dapat dijadikan topik sebagai sumber gagasan dalam penciptaan karya seni lukis.

2. Penghayatan dan Interpretasi

Penghayatan merupakan suatu langkah perenungan terhadap fenomena yang telah pencipta amati menyangkut keadaan lingkungan alam kita yang tereksplorasi secara berlebihan tanpa mempertimbangkan aspek keseimbangan untuk kepentingan menjaga ekologi kehidupan. Dari penghayatan ini dapat menghadirkan imagi-imagi tentang makna-makna/nilai-nilai tentang pentingnya air bagi kehidupan. Nilai-nilai tersebut akan menjadi gagasan-gagasan yang dapat ditafsirkan ke dalam wujud pola/motif sebagai pilihan bahasa rupa dalam karya seni lukis. Dalam hal ini penghayatan dan interpretasi merupakan tindakan pemaknaan terhadap material objek penciptaan dalam karya seni lukis.

3. Improvisasi

Improvisasi merupakan suatu tindakan yang lebih bersifat intuitif, dimana aktivitas pengalaman batin yang selalu bergerak secara dinamis mengikuti situasi ruang dan waktu, dimana akan terjalin endapan pengalaman masa lalu yang telah

teringkubasi dengan pengalaman-pengalaman baru. Suasana ini merupakan gejala batin dan gerakan spontanitas ketika mendapat sentuhan-sentuhan internal maupun eksternal. Kemudian dalam tindakan improvisasi imaji-imaji hadir dalam berbagai bahasa rupa sebagai visualisasi konseptual dari objek renungan suatu fenomena estetik.



Gambar 1. Karya berjudul : Manik Garbha Segara

Bahan : Cat Minyak

Ukuran: 120 X 100 Cm

Tahun : 2023

. Adapun aktivitas kreatif yang bersifat intuitif menurut Sternberg dan Lubart, dalam buku karangan Myers (2004: 102-103) ada lima komponen yang mendukung kreativitas antara lain:

- Keahlian

Semakin banyak gagasan dan citra yang kita peroleh melalui pembelajaran yang terakumulasi, maka semakin banyak kesempatan yang kita miliki untuk mengkombinasikan blok-blok bangunan dengan cara-cara kreatif.

- Keterampilan-ketrampilan berpikir imajinatif

Dalam momen-momen kreativitas, kita melihat segala hal dengan cara-cara baru, mengenali pelbagai pola dan menciptakan pelbagai hubungan. Setelah menguasai anasir-anasir mendasar dari sebuah persoalan, kita mendefinisikan ulang atau mengeksplorasinya dengan cara baru.

- Kepribadian yang senang bertualang

Pribadi yang kreatif mampu menanggung ketaksamaan (ambiguity) dan resiko, gigih dalam mengatasi pelbagai rintangan, dan berusaha mencari pengalaman-pengalaman baru.

- Motivasi intrinsik

Masyarakat akan menjadi lebih kreatif ketika mereka merasa termotivasi terutama oleh kepentingan, kesenangan, kepuasan, dan tantangan dari kerja itu sendiri alih-alih oleh pelbagai tekanan dari luar.

- Lingkungan yang kreatif

Gagasan-gagasan yang baru dan bernilai seringkali dicetuskan, didukung, dan disaring oleh banyaknya hubungan. Banyak orang yang memiliki kecerdasan emosional membutuhkan hubungan yang efektif dengan teman-teman sebayanya.

Dalam hal ini pencipta merasakan, bahwa aktivitas kreatif muncul ketika ada rangsangan secara eksternal yang lebih bersifat indrawi, kemudian secara intuitif ada dorongan dari dalam (internal), di mana imajinasi memberikan imaji-imaji tertentu menyangkut tentang problematika yang dihadapi untuk diekspresikan ke dalam karya seni lukis. Maka dalam hal ini peranan ketrampilan dan kepekaan artistik terhadap

fenomeena tersebut sangat penting untuk membangun dan membangkitkan kembali pengalaman-pengalaman estetik yang dapat memprovokasi imajinasi tentang air sebagai lalu lintas ekologi kehidupan untuk menjaga keharmonisan alam. Dalam hal ini seni mempunyai peran sebagai media komunikasi batin tentang kegelisahan yang kita hadapi menyangkut air dan lingkungan alam akhir-akhir ini.

C.Penutup

Dari aktivitas penciptaan seni yang telah dilakukan, dapat disimpulkan menyangkut fenomena yang dihadapi di sekitar lingkungan kita yang mengakibatkan hadirnya kegelihan jiwa atas fenomena yang terjadi terhadap air. Air dengan segala aspek tantangan dan ancaman ekologi bagi kehidupan akibat dari perilaku manusia mengeksploitasi lingkungan dan sumber daya alam untuk kepentingan industry dan pertumbuhan ekonomi secara berlebihan. Pencemaran dan polusi telah menjadi perhatian dunia akibat industry yang mengabaikan etika alam serta berdampak timbulnya berbagai bencana bagi kehidupan. Air sebagai sumber kehidupan untuk dikonsumsi maupun kepentingan yang lain patut dijaga dan dilestarikan kebersihannya dijauhkan dari sampah dan pencemaran limbah industry. Dari hulu sampai hilir melalui sungai-sungai disekitar

kita kondisinya sangat menyedihkan, tampak kotor dengan sampah plastik dan warna-warna pencemaran bahan kimia dari industri. Betapa “*Tri Hita Karana*” yang menjadi konsep hidup masyarakat Bali dengan berbagai kegiatan ritual melalui “*Sad Kertih*” belum teraplikasi dalam tindakan sehari-hari. Melalui pengamatan, penghayatan, interpretasi dan improvisasi dapat menghadirkan imaji-imaji tentang kegelisahan melalui garis dan warna sebagai ungkapan bahasa visual. Betapa air telah mengantarkan dan memberi kehidupan bagi manusia sejak dari janin dalam kandungan sampai akhir hayatnya. Dapat dipastikan bahwa, air yang dikonsumsi apa bila tercemar akan mempengaruhi kesehatan manusia. Tindakan improvisasi secara spontan nilai-nilai di balik realita tersebut, dapat merangsang secara intuitif berbagai imaji-imaji artistik dan kritis. Seni lukis dalam hal ini merupakan ungkapan-ungkapan kegelisahan tersebut dapat terurai sebagai suatu tataran konsep komunikasi batin yang kritis dan artistik tentang ekologi kehidupan.

Referensi

Fowler, FG., (1969), *The Pocket Oxford Dictionary*, Oxford At The Clarendon Press.

Hartoko, Dick, (1984), *Manusia dan Seni*, Kanisius Yogyakarta.

Marianto, M. Dwi. (2002), *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Myers, David G. (2002), *Intuisi: Fungsi Insting dan Naluri untuk Meraih Kesuksesan*, CV. Qalam, Yogyakarta.

Soedarso, SP. (1990) *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi seni*, Saku Dayar Sana Yogyakarta, Yogyakarta.

Sutrisno, Mudji, (2004) *Ide-Ide Pencerahan*, Obor, (Anggota IKAPI), Yogyakarta.

Sumarjo, Yakob. (2002), *Arceologi Budaya Indonesia, Pelacakan Hermeneutis-Historis terhadap Artefak-Artefak Kebudayaan Indonesia*, CV Qalam, Yogyakarta.

Tedjoworo. (2001), *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Kanisius, Yogyakarta.

Titib, I Made. (2001), *Teologi & Simbol-Simbol Hindu dalam Agama Hindu*, Badan Litbang Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat, PARAMITA Surabaya, Surabaya.

Yudha Triguna, Ida Bagus, (2000) *Teori Tentang Simbol*, Universitas Hindu Indonesia, widya Dharma Denpasar, Denpasar.

BAB 9

Surya Sagara Rupa: Imaji Matahari dan Laut Pada Karya Seni Lukis

I Wayan Karja

A.Pendahuluan

Kata "Surya" dalam bahasa Sanskerta untuk menyebut matahari (Kramrisch, 2019). Berbagai budaya di dunia menempatkan matahari sebagai simbol kehidupan, kehangatan, dan sumber energi. Matahari memiliki peran penting dalam mitologi, religius, ikonografi, dan kepercayaan banyak masyarakat etnis di dunia. Kata "Sagara" dalam bahasa Indonesia adalah padanan dari kata "laut" atau "samudera" dalam bahasa Inggris sea atau ocean. Laut atau samudera seringkali dikaitkan dengan keberlanjutan, keberlimpahan, serta kemisteriusan, keindahan alam yang tidak terbatas. Sagara tanpa tepi merupakan ungkapan lokal Bali untuk menyatakan luas tidak terbatas. Kata "Rupa" dapat diterjemahkan sebagai "bentuk" atau "wujud," merujuk pada tampilan atau ekspresi visual dari suatu objek atau gagasan visual. Jadi, Surya Sagara Rupa adalah terfokus pada konsep yang terkait dengan

visualisasi imaji matahari dan laut pada karya seni lukis.

Matahari merupakan sumber dari energi cahaya memberi kehidupan di muka bumi ini disebut juga Raditya atau Aditya. Istilah surya sebagai pusat pencerahan dalam pengetahuan kehidupan dan spiritual juga melekat pada para kaum brahmana sebagai bagian dari status sosial masyarakat Bali. Di bagian dunia yang lain para penguasa/raja, juga menggunakan nama surya, misalnya Raja Suryawarman yang mendirikan Ankor Watt di Kamboja. Surya juga dikaitkan dengan nama tempat suci Pura Agung Surya Bhuvana di Jayapura (Sunartha, dkk, 2020). Surya dianggap sebagai Dewa Matahari yang memiliki kekuatan dan keberkahan yang melimpah. Surya, dalam mitologi Hindu sering digambarkan mengendarai kereta yang ditarik oleh tujuh kuda, yang melambangkan tujuh pusat warna spektrum cahaya matahari. Surya dihormati melalui berbagai ritual dan doa-doa, terutama dalam praktik agama (Zoetmulder, 1968), kajian ini menjelaskan bahwa Surya-Sevana, cara menuju Tuhan bagi seorang pendeta Siwa Bali (Hooykaas).

Sagara sebagai tempat melukat, melasti, dan nganyut dalam tradisi Hindu Dharma di Bali diupayakan untuk terus dihormati dan dijaga kelestariannya melalui kesadaran samudera kertih (Dharmika, 2019). Berdasarkan lintas sejarah,

penghormatan sagara telah dilakukan sejak zaman nenek moyang, sebagai bangsa pelaut yang ulung, menyeberangi Samudera Hindia hingga ke Madagaskar (Sumolang, Sampe, & Kumayas, 2023). Fenomena kehidupan dalam dunia kelautan Indonesia memiliki beragam problematika, mulai dari pencemaran lingkungan, pencurian ikan, dan kerusakan terumbu karang yang perlu terus diatasi dengan maksimal. Tema surya sagara rupa dalam lukisan ini mengacu kepada aspek-aspek visual, estetis, dan makna, yang dibahas berdasarkan konsep kritis dari Edmund Burke Feldman yaitu, deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan penilaian. Tujuan penciptaan adalah untuk menghormati matahari dan laut dengan cara membangun kesadaran ekologis, utamanya mengurangi polusi lingkungan dalam arti luas. Melalui penciptaan imaji karya seni lukis, diharapkan apresiasi seni dan lingkungan dapat menyentuh perasaan terdalam untuk memacu kesadaran humanitis, ekologis, dan spiritualitas.

Penciptaan karya lukis surya sagara rupa menggunakan metode art-based research (Leavy, 2020) bahwa karya seni dapat dijadikan sumber data untuk penelitian. Tahapan melukis dilakukan dengan metode play-flow-freedom (Parta, Dwitanaya, Purwita, 2022), yaitu sebuah metode penciptaan seni yang dirangkai sesuai tahapan yang dilakukan untuk pembebasan diri. Dilanjutkan dengan proses kreatif, proses

perwujudan yang dilakukan dengan relaksasi, eksplorasi penghayatan cahaya dan ruang, dan bermain dengan warna dan cahaya (play); eksekusi dilakukan dengan penggunaan cat dan air yang dominan sehingga proses mengalir cair (flow); dan selanjutnya dilakukan sistem eliminasi atau edit imaji secara bebas (freedom), kebebasan editing, menambah dan mengurangi, atau istilah Hans Hofmann, push and pull (Wight, 2023). Hasilnya berupa sebuah lukisan dengan menggunakan bahan cat akrilik di atas kanvas dengan judul Surya Sagara Rupa yang didominasi warna monokromatis biru muda, putih, dan emas. Dilanjutkan dengan aesthetic respond, renungan-renungan, dan feedback mengenai karya lukisan.

B.Aspek Pokok dalam Karya Seni

Edmund Burke Feldman (1967) dalam bukunya yang berjudul *Arts as Image and Idea*, menyatakan bahwa, "Seni tidak hanya sekedar menemukan dan membentuk garis, warna, bentuk, dan volume sehingga terlihat memiliki arti yang signifikan bagi sang seniman". Namun penting dikaji pokok bahasan (subject matter) atau makna dari karya seni. Feldman membagi pembahasan menjadi empat tahapan, yaitu deskripsi, analisis formalistik, interpretasi, dan penilaian. Keempat teori ini berkaitan antara yang satu dengan tahapan yang lain. Pembahasan karya yang berjudul *Surya Sagara Rupa*, dibahas berdasarkan pandangan dari empat aspek pokok

di atas, yaitu: 1) deskripsi, untuk menjelaskan karya secara umum utamanya aspek tematik; 2) Analisis formal, untuk memberikan penjelasan mengenai aspek-aspek visual; 3) interpretasi, untuk memberikan kajian mengenai elemen-elemen visual terkait; 4) penilaian, memberikan pandangan secara personal mengenai kajian karya surya sagara rupa.

C.Deskripsi

Lukisan surya sagara rupa diciptakan berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman estetis ketika penulis duduk di tepi pantai merenungkan horizon di kejauhan dan matahari pagi bersinar cerah. Lukisan Surya Sagara Rupa (Gambar 1) terinspirasi dari cahaya matahari pagi yang terpantul pada riak gelombang air laut. Dinamika gerak air dan kejernihan cahaya matahari pagi memberikan harapan energi kehidupan. Lukisan ini mencerminkan sebuah ide yang menggabungkan aspek-aspek alam, budaya, dan lingkungan dalam karya seni lukis. Ide utamanya adalah menjelajahi vibrasi cahaya sang surya dengan keyakinan seni dan budaya Bali yang erat kaitannya dengan matahari dan laut, serta mengeksplorasi hubungan yang dalam antara manusia dan alam. Matahari adalah sumber energi yang tidak terbatas, demikian juga dengan laut atau samudera mempunyai daya imaginasi yang mahalua dan mendalam.

Esensi laut atau "sagara" dalam seni lukis mengacu pada lebih dari sekadar representasi fisik dari laut dan samudera. Istilah lokal Bali, sagara tanpa tepi yang digunakan dalam konteks seni lukis mengandung makna filosofis dan spiritual. Esensinya merujuk pada representasi dari rasa dan emosi manusia yang mendalam, yang sering kali sulit diungkapkan secara verbal. Pandangan mengenai surya sagara rupa bagi I Wayan Suka Yasa, seorang Guru Besar dari Universitas Hindu Indonesia Denpasar menjelaskan, "Surya-sagara adalah representasi daya spiritual dari akasa (ruang), bayu (udara), dan agni (api), karena aliran energinya ke atas. Sebaliknya, sagara adalah representasi daya magis apah (cair) dan prethiwi (padat), karena alirannya ke bawah. Surya, Bapa Kosmos, dapat memutar balik aliran energi sagara, Ibu kosmos, ke atas dan mengembalikannya ke bawah sebagai amerta sejagat. Sebaliknya, Surya pun tak hentihentinya melimpahkan energinya ke bawah sebagai urip sebumi. Itulah siklus daya kosmos yang disebut cakra yajna: dari kerja kreatif-Nya lahir yajna, dari yajna muncullah hujan, dari hujan muncullah makanan, dari makanan makhluk hidup pun menjelma. Makhluk hidup tak mungkin dapat hidup tanpa kreatif bekerja" (Yasa, 2023).



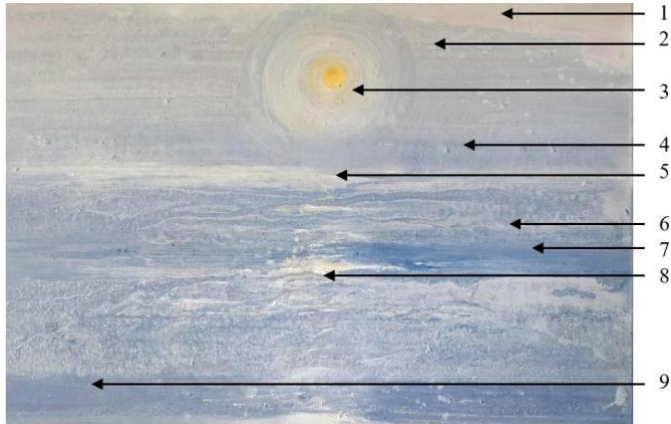
Gambar 1. Karya Surya Sagara Rupa. 2023. Akrilik di atas Kanvas, 50 x 74 cm. (foto dok. Karja, 2023).

D. Analisis Formalistik

Komposisi dan keseimbangan menjadi pertimbangan utama dari lukisan surya segara rupa. Komposisi adalah tata susun atau tata letak dari penggunaan garis, bentuk, warna, dan tekstur untuk mencapai kesatuan yang harmonis, komposisi menjadi bagian yang sangat menarik (Dow, 2023). Keseimbangan adalah kesan kestabilan atau efek elemen-elemen seni rupa menimbulkan daya tarik yang serupa di setiap bagian lukisan. Ilusi dan realitas bagian yang tidak terpisahkan karena secara visual lukisan ini memperlihatkan ilusi laut yang luas dan aura seputar titik warna emas matahari. Realitasnya memberikan gambaran ilusi dari fakta objektif yang ada. Untuk memahami lebih mendalam memerlukan pengalaman estetis pada level

tertentu. Faktor bentuk juga memperlihatkan bentuk-bentuk organik yang dibuat dengan efek play-flow-freedom. Demikian juga kehadiran garis merupakan efek dari eksperimentasi, emosi, dan ungkapan yang ekspresif. Focal point juga menjadi fokus utama dari karya ini, mengingat surya yang berada dibagian tengah atas lukisan berwarna emas sebagai pusat perhatian dan membikin kesan lukisan tenang dan statis.

Selain itu, hal yang amat penting adalah kesan suasana yang ditimbulkan oleh karya tersebut. Lukisan adalah tempat permainan warna di atas kanvas (Elkins, 2019). Perwujudan dinamika bentuk tercipta selain sebagai peniruan dari objek yang ada, namun secara prinsip lebih banyak ditentukan oleh faktor subjektif. Olah batin pelukis sangat menjadi prioritas utama dalam penciptaan walaupun secara kasat mata lukisan tersebut merupakan karya representational dengan objek surya dan sagara. Warna secara umum terkesan warna pastel, lembut, sejuk, dan dingin. Lukisan surya sagara rupa menampilkan aspek visual yang lembut, monokromatis dan cahaya putih (Rucker, 2019). Penggunaan garis tidak nampak menonjol sebagai upaya kontur, namun garis muncul akibat hasil pertemuan warna yang satu dengan yang lain. Garis hadir sebagai bagian dari dinamika estetis yang mewujudkan riak gelombang air agar nampak lebih dinamis. Warna monokromatik dominan untuk memberikan kesan luas, lembut, dan meditatif.



Gambar 2. Petunjuk tone warna (foto dok. Karja, 2023).

Keterangan petunjuk pada gambar:

1. Nuansa merah yang terlihat agak ungu muda.
2. Percampuran antara putih, biru, dan merah adalah warna alam dataran tinggi di kejauhan yang sedikit lebih tua dari warna langit.
3. Warna emas sebagai pusat perhatian mewakili surya, lingkaran kecil memberikan kekuatan yang paling dominan.
4. Warna indigo muda sebagai representasi alam dikejauhan.

5. Horizon, cakrawala untuk mengesankan areal yang luas, warna putih pada horizon memberikan gambaran yang mahaluaas dengan kesan garis membelah kanvas antara imaji air dan langit.
6. Permainan dinamika riak gelombang air, warna biru muda-putih sebagai warna air dengan tekstur ringan hasil efek eksperimen play-flow-freedom.
7. Biru laut yang mengesankan kedalaman.
8. Pantulan cahaya matahari di air, menunjukkan kritisasi dan kebeningan air.
9. Warna laut dangkal dengan nuansa biru-ungu.

Penggunaan warna pada lukisan surya sagara rupa adalah putih, biru, merah, dan emas. Warna-warna ini mengingatkan penulis pada pendekatan warna Bali, yaitu tridatu, biru mewakili warna gelap, emas berdekatan dengan kuning, dan merah yang muncul berupa nuansa samar. Apabila dilakukan analisis pada pendekatan warna primer, maka biru, merah, dan kuning menjadi arah dari penggunaan warna ini. Walaupun secara kasat mata tidak terlihat sangat jelas dan menonjol, namun untuk menjelaskan objek lukisan yang terkesan luas dan meditatif

diperlukan monokromatis dan kelembutan warna pastel dijadikan fokus. Apalagi kedua objek, baik matahari maupun laut diarahkan kepada sesuatu yang luas, suci, dan healing. Diperlukan kekuatan warna tertentu untuk membentuk suasana batin dari situasi tersebut.

Elemen yang muncul akibat eksperimentasi dari teknik play-flow-freedom yang dikombinasikan dengan permainan push and pull (Wight, 2023). Warna bukan hanya sekedar sebuah elemen visual, tetapi jembatan spiritualitas menghubungkan dunia sakala, terlihat dan niskala, tidak terlihat.

E. Interpretasi

Surya memiliki makna simbolis, keagamaan, dan praktis dalam berbagai aspek kehidupan dan budaya. Sedangkan sagara, waruna atau baruna, yang lebih luas disebut samudera merupakan sumber dari kehidupan dan memiliki makna yang tidak terbatas. Luas lautan atau samudera jauh lebih besar dari daratan, sekitar tujuh bebanding tiga. Menurut kearifan rwa-bhineda, energi spiritual dan energi magis itu adalah dua entitas purba semesta raya yang berkarakter paradoks tak terpisahkan. Sinergi dinamisnya menimbulkan cita-rasa yang kemudian manifestasi secara evolutif, mematerialisasi menjadi alam semesta beserta aneka ragam isinya. Wujud halusnya adalah suara, sentuhan, rupa-warna, rasa, dan aroma. Itu semua adalah pengejawantahan dari

tiga daya guna Ibu Kosmos (Yasa, 2023). Karya surya sagara menyampaikan pesan-pesan penting nyegjegang Sang Hyang Samudera (Dharmika, 2023) tentang pelestarian sumber daya alam dan penghormatan kepada matahari dan laut terkait kesadaran ekosistem, ritual, dan spiritualitas.

Pemahaman lokal mengenai sagara muncul ungkapan sagara tanpa tepi, sumber inspirasi yang tidak terbatas bagi penciptaan karya seni lukis. Tema ini membuka ruang abstraksi ketidakterbatasan tersebut. Sagara sering dianggap sebagai simbol kesucian dan pembersihan. Air laut diyakini memiliki kekuatan untuk membersihkan diri dari dosa atau kekotoran spiritual. Beberapa upacara keagamaan Bali melibatkan mandi di laut sebagai tindakan pembersihan. Melasti adalah upacara besar yang dilakukan menjelang perayaan Nyepi, tahun baru Saka (kalender Bali). Upacara umat Hindu Bali membawa berbagai barang suci dan dewa-dewa ke laut untuk membersihkannya. Melasti melibatkan prosesi ke pantai atau sagara sebagai bentuk penghormatan kepada dewadewa dan membersihkan diri secara spiritual. Banyak pura di Bali terletak di pesisir atau dekat laut, menandakan hubungan erat antara kehidupan spiritual dan lautan sebagai proteksi pulau Bali. Sagara dianggap sebagai lambang keabadian dan ketenangan, mencerminkan hakikat rohaniah yang melampaui batasan-batasan dunia material.

Konsep Nyegara Gunung perjalanan suci dari gunung ke laut (Sari, 2019). Dalam kepercayaan Bali, laut dianggap sebagai tempat tinggal bagi roh leluhur, sementara gunung dianggap sebagai tempat tinggal bagi dewa.

Era Globalisasi merupakan dunia kesejagatan yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan teknologi informasi dan perluasan peluang ekonomi dunia. Globalisasi juga memberikan dampak ketertinggalan yang berakibat depresi karena tidak mampu mengikuti perkembangannya. Demikian juga media sosial sebagai salah satu media yang hampir dimiliki oleh setiap orang dapat membantu memudahkan mendapatkan informasi yang cepat, namun juga berdampak depresi bagi yang tidak mampu mengikutinya. Apalagi penderitaan sepanjang pandemi yang sangat terasa memberikan tekanan-tekanan batin dan ekonomi yang menyengsarakan banyak orang. Beban psikologis semakin banyak dirasakan, oleh karena itu diperlukan cara-cara untuk meringankan beban tersebut.

Aktivitas kreatif-positif dengan menggunakan warna sangat diperlukan dalam pengembangan seni lukis. Praktik melukis dengan menggunakan warna yang dikaitkan dengan terapi telah lama dilakukan baik oleh para psikolog maupun seniman seni lukis. Dasar-dasar dari praktik kreatif ini adalah untuk membangkitkan jiwa yang

tertekan dengan meningkatkan daya kreativitas melukis. Lukisan surya sagara rupa dapat diinterpretasikan melalui imaji-imaji yang tersirat didalamnya. Makna warna baik lokal maupun global, memiliki peran penting yang harus dikaji untuk tujuan psikologis. Dengan demikian, terapi warna bukan hanya sekedar penggunaan warna, tetapi juga merupakan alat untuk merenungi makna dalam kehidupan manusia, menciptakan kesadaran yang lebih dalam, dan memelihara keseimbangan lahir dan batin. Melalui praktik melukis, penghayatan imaji surya dan sagara yang mahabesar dan luas dapat membangkitkan rasa sujud bakti. Praktik bersujud, dikenal dengan istilah namaskara berpengaruh terhadap kesehatan mental, kontrol diri, dan kesadaran diri (Parajuli, Shindhe, & Pradhan, 2023).

F.Penilaian

Memberikan pandangan terhadap lukisan surya segara rupa merupakan suatu penilaian yang bersifat kosmologis, khususnya dari sudut seni dan budaya Bali. Tradisi Bali menempatkan surya sebagai sumber pencerahan dan sumber energi yang memberikan kehidupan di bumi. Sebagai pulau kecil, Bali dikelilingi oleh segara yang menjadi bagian penting dari siklus kehidupan. Surya pembangkit segala warna, warna sebagai cahaya memberikan manifestasi dari berbagai karakter dan mujizat yang ada. Cahaya itu adalah dewa, warna adalah jembatan antara yang

fisik dengan yang non fisik, sakala dan niskala. Demikian esensialnya dari warna/cahaya surya dengan berbagai manifestasi sehingga tampak terlihat wujudnya.

Pandangan penulis terhadap surya sagara rupa bahwa warna bukan sekadar elemen estetis, melainkan bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Dinamika budaya warna di pulau ini sejak berabad-abad telah bertahan hingga saat ini, mengalami perubahan bentuk tetapi tidak pernah kehilangan esensinya. Dalam konteks terapi warna, pemahaman tentang makna warna bukanlah suatu hal yang sepele, melainkan sebuah konsep yang berpotensi mengubah pandangan hidup dan kesejahteraan manusia. Pemahaman ragam warna, pertemuan air dan cahaya memunculkan warna pelangi. Makna warna (Karja, 2021) bisa dikelompokkan menjadi tiga aspek yang saling terkait. Pertama, makna referensi, yang mengacu pada penggunaan referensi sebagai panduan untuk mengartikan warna. Kedua, makna psikologis, yang meresap dalam perkembangan pemikiran, emosi, dan perasaan manusia melalui seni dan refleksi tentang warna. Makna sosial, yang berkaitan dengan kesadaran manusia terhadap alam semesta dan keseimbangan fisik serta batin. Warna bukan hanya menyentuh tampilan visual, tetapi juga meresap ke dalam ruang pemikiran dan perasaan.

Aspek filosofis dalam lukisan ini merefleksikan tentang siklus kehidupan, ketergantungan manusia pada alam, atau simbolis matahari dan laut dalam kehidupan. Lukisan ini memberikan peran penting dalam menjaga alam dan keberlanjutan lingkungan untuk generasi mendatang. Sebagai pusat tata surya, matahari memiliki peran dalam berbagai sistem astrologi. Surya pada saat kelahiran seseorang dianggap memiliki pengaruh signifikan terhadap kepribadian dan nasib seseorang. Surya sebagai sumber daya energi dari matahari juga dimanfaatkan dalam teknologi sel surya untuk menghasilkan listrik secara langsung dari sinar matahari. Pemanfaatan energi matahari untuk pembangkit listrik dan penggunaan energi terbaru lainnya adalah contoh nyata dari peran penting matahari sebagai pusat energi kehidupan dalam kehidupan modern.

Proses ini memberikan kesadaran universal, sebagai pelukis yang sempat berkunjung ke beberapa di negara di dunia memberikan cakrawala yang luas ketika menghayati keberadaan surya dan sagara. Penilaian spiritualitas yang transendental, lain dapat dilihat sebagai analogi dengan pencarian spiritual dan hubungan dengan yang transendental. Seperti aliran sungai yang bersumber di daerah pegunungan mengalir menuju laut. Sebuah analogi, ketika manusia diundang untuk mengalir dalam pencarian batiniah dan menghubungkan

dengan dimensi spiritual yang lebih luas. Secara keseluruhan, lukisan surya segara rupa menghadirkan pengalaman visual yang melampaui representasi fisik semata. Ini merangkul dimensi spiritual, emosional, dan filosofis yang mendalam, mengajak penikmat seni untuk merenungkan tentang eksistensi, hubungan dengan alam, dan pencarian makna dalam kehidupan

Aspek terapi dalam konteks terapi warna, warna bukan hanya sebuah elemen visual, melainkan juga sebuah sarana untuk membangkitkan semangat kehidupan dan menciptakan keseimbangan serta estetika dalam makrokosmos dan mikrokosmos manusia (Karja, 2003). Terapi warna bukan hanya praktik, tetapi juga sebuah perjalanan ke dalam diri, menuju pemahaman yang lebih dalam tentang diri dan semesta. Pemahaman yang mendalam tentang makna warna, kita dapat memahami bagaimana warna dapat menjadi terapeutik, meresap ke dalam lapisan-lapisan internal manusia, dan memberikan harmoni yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan yang penuh dinamika. Oleh karena itu, kajian tentang makna warna dalam konteks terapi warna memiliki arti yang sangat penting dan relevan dalam dunia yang terus berubah.

Air merupakan sumber kehidupan, tidak ada air, tidak ada kehidupan, demikian pentingnya air

dalam kehidupan manusia sehingga air dapat dikatakan sebagai hidup itu sendiri. Tradisi Hindu di Bali setiap acara yang dilakukan selalu diselesaikan dengan percikan air yang disucikan. Air diyakini bagian dari seluruh jagat dan isinya, baik keberadaannya secara kasat mata, maupun yang tidak kelihatan, misalnya ada di dalam tanaman, di dalam benda-benda alam (awan, mendung, embun), tumbuh-tumbuhan, binatang, dan tubuh manusia. Tubuh manusia diyakini 70 % terdiri air. Demikian keberadaan air, sehingga bicara mengenai air tidak akan pernah habis dan tidak akan pernah selesai karena mengalir seperti sifat air itu sendiri. Banyak penelitian juga mengenai air dengan berbagai bidang ilmu, tetapi belum memberikan jawaban secara komprehensif karena kompleksnya keberadaan air tersebut.

Dampak dari penciptaan karya lukis ini secara estetis langsung memberikan pemandangan mengenai cahaya matahari dan laut yang bermanfaat bagi hidup manusia. Lukisan menjadi media untuk memberikan rasa nyaman, segar, dan pandangan yang luas mengenai kehidupan, utamanya bagi mereka yang mampu menghayati secara emosional, intuitif, dan psikologis.

G. Penutup

Kekuatan cahaya semesta yang dilukiskan dalam imaji surya dan luasnya kehidupan yang diilustrasikan dengan imaji sagara merupakan bagian penting dari lukisan ini. Bahasa visual

mampu merangkum kemahaluasan dan sesuatu yang nonobjektif diwujudkan dalam satu karya rupa yang disebut lukisan. Karya dua dimensional ini menjelaskan sesuatu yang tidak terbatas tergantung kekuatan seniman dalam membangun imajinasi dan kekuatan pengamat yang dapat merasakan emosi dan rasa serupa. Tantangan seniman adalah untuk mengasah imajinasi, karena hanya imajinasi yang terbatas, membatasi kemampuan kita untuk melukiskannya. Imaji surya sagara rupa merupakan cerminan cahaya Ilahi sebagai sumber dari segala warna dan imaji sebagai pencipta seni. Seniman diajak sekaligus ditantang untuk melukiskan sesuatu yang tidak nampak menjadi nampak. Ada proses perjuangan visualisasi dalam membayangkan matahari dan samudera, yaitu imajinasi. Oleh karena itu, pembahasan mengenai surya tidak lepas juga dengan pemahaman mengenai warna, energi, dan sumber kehidupan, karena semuanya bersifat tidak terbatas, yang tidak tervisualisasikan jauh lebih banyak daripada yang kita visualisasikan. Seniman sebagai orang yang beruntung memiliki daya rekacipta untuk mewujudkan dan mengembangkan imajinasi. Lukisan surya-sagara memiliki makna pengembangan kontemplasi dan imaji, menyadari hubungan diri dan semesta, dari renungan ini nampak jelas bahwa besar-kecilnya dunia ditentukan oleh kekuatan dan daya imajinasi kita.

Referensi

Birren, F. (2016). Color psychology and color therapy; a factual study of the influence of color on human life. Pickle Partners Publishing.

Carney, J. D. (1994). A historical theory of art criticism. *Journal of Aesthetic Education*, 28(1), 13-29.

Dharmika, I. B. (2019). Samudra Kertih. *Wartam/edisi 53/2019/63*.

Dow, A. W. (2023). *Composition: A series of exercises in art structure for the use of students and teachers*. Univ of California Press.

Elkins, J. (2019). *What painting is*. Routledge.

Feldman, E. B. (1967). Art as image and idea (pp. 120-123). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Golomb, C. (2002). Child art in context: A cultural and comparative perspective. *American Psychological Association*.
<https://doi.org/10.1037/10452000>.

Karja, I. W. (2023). Abstraksi Laut Dan Samudera Pada Karya Seni Lukis. *Prosiding*

Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara, 3(1), 79–

89. Retrieved from
<https://eproceeding.isidps.ac.id/index.php/bdw/article/view/415>

Karja, I. W. (2021, November). Makna warna. In *Prosiding Seminar Bali-Dwipantara Waskita* (Vol. 1, No. 1).

Karja, I.W. (2022). Color Healing the Balinese Mandala Color in Painting Practice. *International Journal of Social Science And Human Research*.

Kramrisch, S. (2019). *Surya, the Sun God*. Alampur, Museum. c. 8th cent.

Leavy, P. (2020). *Method meets art: Arts-based research practice*. Guilford publications.

Parajuli, N., Shindhe, M., & Pradhan, B. (2023). Effect of Surya Namaskara (Sun Salutation) on mental health, self-control and mindfulness of adolescent school children. *Complementary Therapies in Clinical Practice*, 50, 101691.

Parta, I W S, Dwitanaya, I M S, Purwita, W G. (2022). *Wayan Karja: Bernalar dalam Warna Melukis dengan Rasa*. Denpasar: Pustaka Larasan.

Rucker, F. (2019). Monochromatic and white light and the regulation of eye growth. *Experimental eye research*, 184, 172-182.

Sari, I. A. P. W. I. (2019). A brief concept of Nyegara Gunung: an intertwine of sacred mountain and mystical sea. *Bali Tourism Journal*, 3(1), 19-21.

Schaverien, J. (2021). *The revealing image: Analytical art psychotherapy in theory and practice*. Jessica Kingsley Publishers.

Sumolang, S., Sampe, S., & Kumayas, N. (2023). Ruang Laut Masyarakat Kepulauan Sangihe-Talud Di Perbatasan Indonesia-Pilipina “Jalur Rempah, Budaya Bahari, hingga Tata Kelola Sumber Daya Laut”.

Sunartha, I. G. M., Purnamaningsih, I. A. M., Ruastiti, N. M., & Wafom, Y. (2020). The meaning of Pura Agung Surya Bhuvana on the religious lives in Jayapura in the global era. *Humaniora*, 11(1), 59-69.

Wight, F. S. (2023). *Hans Hofmann*. Univ of California Press.

Yasa, I Wayan Suka (2023) dalam makalah seminar yang berjudul Rasa: Surya-sagara Rupa Surya.

Zoetmulder, P. (1968). [Review of *Surya-Sevana, the way to God of a Balinese Siva priest*, by C. Hooykaas]. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 124(3), 415–417. <http://www.jstor.org/stable/27860972>

BAB 10

Telur Segara (Bibit Kehidupan): Sebuah Konsep Penciptaan Pemuliaan Surya Segara Rupa

I Wayan Mudana

A.Pendahuluan

Konsep *Telur Segara* (Bibit Kehidupan) berangkat dari penghayatan terhadap realita kehidupan di alam beserta isinya, tidak terlepas dari peranan Surya dan Segara dengan berbagai dinamika dalam kurun waktu 24 jam sehari tanpa henti. Surya (Matahari) dan Segara (Lautan) dalam konteks kehidupan sehari-hari secara sadar dimakna secara simbolik memiliki peranan sangat penting, hampir semua aspek kehidupan sangat bergantung padanya. Tumbuh-tumbuhan, binatang, hewan, manusia dan makhluk lainnya baik di darat, di laut, maupun di udara sangat memerlukan surya dan segara. Dengan energi yang tidak terbatas surya mampu menerangi bumi dan memancarkan energi secara adil dan merata, tidak membedakan sesama makhluk ciptaannya. Secara simbolik, surya disimbolkan sebagai *purusa* (+) yang artinya mampu memberi perlindungan, dan tanggung jawab. Sedangkan

segara, secara simbolik disimbolkan *predana* (-) yang dimaknai sebagai kesuburan, cinta kasih, dan keseimbangan. Perlindungan, tanggung jawab dan keadilan yang disimbolkan sebagai *purusa* menjadi bermakna ketika bermanfaat bagi kehidupan manusia yang mencita-citakan tentang kesuburan, cinta kasih, dan keseimbangan. Tetapi apabila tidak ada kesadaran dari setiap insan masyarakat, individu, atau kelompok tentang arti pentingnya keseimbangan alam dan mengendalikan egoisme individu atau kelompok maka dikawatirkan muncul bencana alam yang tidak bisa dikendalikan oleh manusia biasa, sehingga muncul penyesalan dikemudian hari. Untuk mengungkap Telur Segara (bibit kehidupan) dalam penciptaan karya seni maka digunakan beberapa pendekatan tentang teori ungkapan.

Teori ungkapan atau ekspresi menurut Gie (1976) bertumpu pada dalil bahwa seni adalah ungkapan perasaan manusia (*art is expression of human feeling*). Leo Tolstoy (1826-1910; novelis dan filosof kelahiran Rusia) melihat seni sebagai *transmission of feeling* (penyaluran perasaan). Teori ini dianut juga oleh filosof Italia Benedetto Croce (1866-1952). Ia beranggapan bahwa seni itu adalah ungkapan kesan-kesan (*art is expression of impressions*) (baca *beauty is adequate expression*). Mudana (2015) dalam Disertasinya “*Transformasi Seni Lukis Wayang Kamasan pada era Postmodern*” mengatakan; transformasi terjadi karena kesalahan persepsi (*miss perception*) dan

kesalahan informasi (*miss information*) padahal sesungguhnya obyek yang diekplorasi menjadi karya seni sesungguhnya tidak berubah, yang berubah adalah persepsi manusia cara pandang berupa keinginan-keinginan pribadi (subyektif). Sedangkan obyek sesungguhnya tidak berubah tetapi mengalami *metamorphosis* berupa seni kreatif. Edward Said (1991) dalam bukunya "*Orientalis*" memandang persepsi masing-masing individu mendorong terjadi perubahan yang subyektif, sangat tergantung dari sudut mana individu memandangnya. Teori ini bertumpu pada pendapat Plato tentang realita ilahi sebagai realita idil yang paling sempurna dan abadi. Seni menjadi imitasi atau realita tiruan dari yang ilahi itu. Penganutnya antara lain Arthur Schopenhauer (1778-1860; filsuf Jerman). Ia berpendapat bahwa dunia *reality* adalah dunia kehendak (*wile*) dan idea (*Vorstellung*).

Metafora Surya Segara rupa merupakan ungkapan untaian pernyataan batin tentang peranan surya dan segara sebagai tempat berkembangnya bibit-bibit kehidupan yang tidak lekang oleh waktu dan zaman dalam berbagai tantangan. Metafora, simbol-simbol alam seperti surya divisualkan dengan bulatan telur, sebagai petanda ungkapan subyektif dari realitas manusia. Bulatnya telur tidak persis seperti layaknya telur-telur yang sering dijumpai di darat maupun dilaut. Telur bisa berkembang menjadi bibit kehidupan yang berkembang penuh dengan dinamika, liku-liku dan

gelombang. Sedangkan Segara dimetaforakan sebagai tempat yang subur untuk mengembangkan hal-hal yang baik untuk menetralsir hal yang buruk. Bibit yang baik kalau dipupuk ditempat yang baik menghasilkan kebaikan. Meskipun demikian *segara* merupakan salah satu tempat menetralsir dari berbagai keburukan menjadi kebaikan. Hakikat telur, sebagai sumber kehidupan dimaknai sebagai sebuah proses dan harapan terhadap hasil yang dapat bermanfaat bagi kehidupan dan pelestarian terhadap alam. Kesadaran terhadap begitu pentingnya alam sebagai sumber kehidupan sehingga perlu dijaga dan dilestarikan sehingga terhindar dari kehancuran. Metafora hakikat kehidupan subyektif tentang pentingnya arti pentingnya arti pelestarian terhadap alam harus dilestarikan sesuai dengan ketentuan, dan taat aturan. Sebagaimana metafora surya segara rupa yang divisualkan dalam karya lukisan yang berjudul “Telur Segara (bibit kehidupan)”.

Surya Segara Rupa merupakan tema untuk melestarikan alam dari ancaman kerusakan oleh perilaku manusia yang tidak bertanggung jawab. Sedangkan Telur Segara (bibit kehidupan) merupakan metafora dari pandangan subyektif dari sebuah konsep pelestarian. Visualisasi konsep lukisan merupakan sesuatu yang agung terhadap pemuliaan terhadap alam yang belakangan semakin menurun kapasitasnya dari waktu ke waktu. Kekawatirkan semakin terkikisnya idealism menjaga alam serta semakin

semaraknya terjadi perusakan alam yang berimplikasi terjadi pergeseran ekosistem yang berdampak timbul bencana alam. Beranjak dari kekeawatiran tersebut terdorong niat melakukan visualisasi penciptaan lukisan dengan tema; Rasa: “Surya Segara Rupa” sebagai bentuk pemuliaan alam. “*Telur Segara* (bibit kehidupan) “merupakan metafora untuk menyatakan perasaan atau pemuliaan terhadap surya dan segara sebagai sumber kehidupan dan tempat berkembangnya ekosistem kehidupan. Pemuliaan alam melalui penciptaan lukisan ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat, generasi muda dan para pemangku kepentingan dari pihak swasta maupun pemerintah, bahwa kerusakan alam bisa mengancam semua makhluk hidup. Penciptaan ini juga bertujuan untuk mengidukasi semua lapisan masyarakat, khususnya dilingkungan masyarakat pencinta seni tumbuh kesadaran untuk terlibat dan aktif memuliakan alam secara bersama-sama, berkelompok, maupun secara individu sehingga alam yang lestari dapat diwariskan oleh anak cucu kita secara terus menerus dan berkelanjutan.



Gambar 1. Telur Segara (Bibit Kehidupan)

Judul Lukisan: Telur Segara (Bibit Kehidupan)

Pelukis (Tahun): I Wayan Mudana, (2024)

Bahan: *Acrelyc on canvas*

Ukuran, Tahun: 120 x 140 Cm

B. Visualisasi Konsep Pemuliaan Alam

Visualisasi konsep pemuliaan alam; Rasa: Surya Segara Rupa dengan judul lukisan “Telur Segara (bibit kehidupan)” membahas tentang ide, proses penciptaan, dan estetika.

1. Ide

Dunia ide merupakan dunia pemikiran yang terus menerus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Setiap zaman memiliki pengikut serta memiliki ide-ide berbeda, demikian sebaliknya setiap pemilik ide ada zamannya, yang terus menerus bergulir tanpa dibatasi oleh sekat-sekat ruang dan waktu. Wacana tentang kekhawatiran terhadap pencemaran lingkungan, kerusakan alam yang berimplikasi timbulnya bencana dan berbagai penyakit berkembang sangat pesat di Bali dan diberbagai Negara berkembang dan maju. Wacana pemuliaan alam sangat menarik diangkat sebagai ide penciptaan seni bertemakan; Rasa: Surya Segara Rupa". Sebagai sebuah pemikiran, ide sangat diperlukan sebagai pemicu terciptanya karya-karya kreatif dengan menampilkan inovasi-inovasi baru dan terbaru. Dunia ide sarat dengan tantangan dalam melahirkan karya-karya baru ditengah-tengah masyarakat homogen atau pengusung tradisi lama. Setiap perlawanan dalam dunia ide merupakan salah satu pemantik kreativitas untuk menciptakan karya-karya kreatif yang membutuhkan keberanian (*koriosity*), dan keterbukaan (*open Mind*). Keberanian untuk mencoba, melakukan inovasi baru, dan membuka diri, sensitive terhadap terjadinya perubahan merupakan cerminan dari kreatifitas. Setiap perubahan terjadi terhadap surya dan segara secara kreatif dirasakan untuk melakukan inovasi baru untuk menghasilkan karya-karya baru yang

bermanfaat bagi kehidupan manusia dan pelestarian terhadap alam.

Harapan dunia ide, mampu memberikan suasana kebaruan dalam berolah rasa untuk melahirkan karya seni yang kreatif dan inovatif dan kesejahteraan bagi seorang seniman. Secara subyektif kepekaan terhadap pengendapan rasa terhadap fenomena alam yang terus berubah sehingga muncul ide. Kematangan ide dapat dibaca dari adanya keberanian dan keterbukaan seniman atau creator menerima masukan, kritik serta saran. Seniman harus memiliki keberanian, peka terhadap gejala atau kejadian atas dirinya sendiri, di dalam atau di luar lingkungan. Sebagai wujud kepekaan itulah seorang seniman melahirkan sebuah ide yang dapat menghayati, kemudian mengkomunikasikan secara visual dunia batin (perasaan), dunia realitas (kenyataan) dengan dunia simbolik atau karya seni.

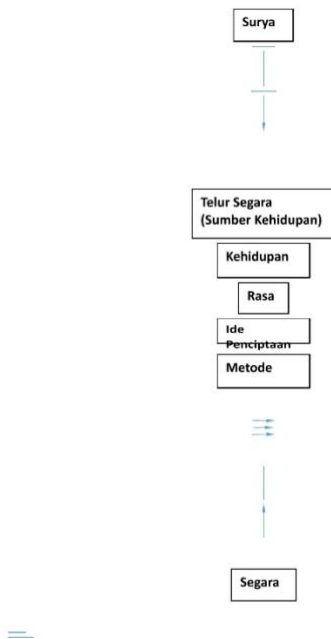


Diagram: Ide penciptaan Telur Segara (sumber kehidupan)(Mudana, 2024)

Penjelasan Bagan:

a. *Surya*:

Semenjak *surya* terbit di pagi hari dari Timur, siang hingga sore hari terbendam di Barat terus memancarkan sinar untuk menerangi dunia beserta makhluk hidup lainnya. Sinar yang terpancar dari surya dari pagi sangat lembut, menjelang siang menjadi suasana terik atau memanas, dan ketika menjelang sore hari trik panas menurun hingga

surya terbenam. Selain menerangi dunia, Sinar *surya* sangat dibutuhkan untuk kesehatan dan pertumbuhan oleh makhluk hidup, tidak ada makhluk bisa hidup tanpa ada sinar *surya*. Sebagai sumber kehidupan *surya* merupakan pemasok energi tidak terbatas. Secara simbolik *surya* dikatakan *purusa* yang berfungsi untuk memberi perlindungan terhadap makhluk hidup.

b. *Segara*:

Air yang terbungkus dari berbagai saluran di pegunungan, darat muaranya ke *segara*. Air bersih, kotor, semuanya bermuara ke *segara*, sehingga disebut sebagai tempat untuk menetralkan dari berbagai jenis kotoran, seperti; benda, fisik, maupun pikiran. *Segara* sebagai simbolik dari *predana* yang berfungsi mengayomi, cintakasih, sehingga disebut sebagai tempat kesuburan tempat untuk memohon keselamatan dan rejeki. 2/3 dari luas dunia berupa *segara* sebagai sumber kehidupan.

c. Kehidupan

Sebagai sumber kehidupan *surya segara* merupakan suatu rangkaian hubungan simbolik yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lain. Meskipun tampaknya memiliki sifat-sifat yang berbeda tetapi ada dalam satu kesatuan. *Purusa* dan *predana* memiliki sifat saling membutuhkan untuk kehidupan di dunia.

d. Rupa

Merupakan wujud visual yang memiliki unsur dan struktur, disusun dengan menampilkan simbol-simbol dengan permainan estetika yang indah dan menyenangkan.

e. Rasa

Sedangkan rasa bersifat sangat subyektif, setiap orang memiliki perasaan/subyektif yang berbeda terhadap obyek yang diperbincangkan. Perasaan subyektif merupakan dunia persepsi yang dilahirkan dari pengalaman estetis. Seorang pencipta seni ketika melakukan pengamatan terhadap fenomena alam yang setiap saat berubah ditafsirkan secara subyektif sesuai dengan pengalaman estetisnya. Implikasi dari penapsiran yang dilandasi dari perasaan setetis lahirlah ide berupa penciptaan lukisan Telur Segara (Bibit Kehidupan). Ungkapan perasaan ini dimaknai sebagai inovasi dan kreativitas rasa subyektif untuk mendapatkan ruang dan waktu penciptaan karya seni lukis.

C. Proses penciptaan

Penciptaan merupakan proses, yang bergulir terus menerus sesuai dengan hukum sebab dan akibat,

tidak ada yang tercipta dari ruang hampa, semuanya melalui proses. Hasil tidak pernah membohongi proses, demikian sebaliknya. Dalam penciptaan lukisan Telur Segara (bibit kehidupan), prosesnya dikelompokkan menjadi 3 tahap dan 6 langkah. Tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: (1) eksplorasi, (2) improvisasi, (3) perwujudan.



Diagram: Penciptaan Seni Lukisan (Mudana, 2024)

Penjelasan Diagram:

1. Eklorasi

Eklorasi merupakan langkah awal sebagai persiapan dalam penelusuran untuk penentuan penetapan ide. Dunia ide adalah dunia tanpa ruang batas, yang terus menerus mengalir berdasarkan atas dorongan-dorongan perasaan kreatif untuk menerobos sekat-sekat hingga terlahir inovasi baru. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah, seperti: (1) observasi, berupa pengamatan secara langsung terhadap obyek dalam hal ini adalah surya dan segara. Pengamatan di pagi hari, berbeda dengan siang hari demikian juga di sore hari. Pengamatan di pagi hari di pantai sanur terkesan ada sinar yang muncul dicelah-celah samudra (*sunrice*). Ketika dilakukan pengamatan sore hari di pantai Kuta, tampak seperti matahari berendam dalam air (*sunset*) yang menimbulkan efek yang sangat indah. (2) Melakukan wawancara langsung, terhadap orang-orang yang sering berinteraksi dengan surya dan segara. Orang-orang ini sangat paham terhadap cuaca didarat dengan di laut sehingga terjadi angin darat dan angin laut, gelombang pasang dan surut. (3) Kepustakaan, untuk mengetahui secara akademis tentang hakekat dari surya segara rupa.

2. Percobaan

Percobaan merupakan proses yang sangat menentukan terwujudnya suatu bentuk lukisan

yang dapat mempresentasikan keotentikan sebuah karya lukisan. Percobaan berkaitan dengan media dan medium, alat, dan teknik.

1. Media dan Medium; merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam melakukan percobaan. Ide dan gagasan ketika melakukan percobaan tampak nyata ketika dituangkan dalam suatu media. Sebelum dituangkan pada media kanvas, ide hanyalah sebuah konsep yang ada dikepala berupa bayangan. Rangkain proses hingga tertuangnya ide menjadi nyata dalam media disebut medium. Media dan medium merupakan rangkaian proses yang menyatu menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga pembahasannya tidak dapat dipisah-pisahkan. Media bersifat nyata sebagai tempat untuk mewadahi penuangan ide hingga dapat dinyatakan melalui tanda atau simbol-simbol yang dimetamorkan sebagai wujud. Sebagai sebuah proses medium bersifat abstrak, tidak nyata, masih ada dalam tahapan-tahapan pikiran serta pertimbangan-pertimbangan. Sebagaimana layaknya memediasi ide yang masih memutar-mutar dikepala, hendak keluar menemui jalan buntu, sehingga dibutuhkan media dan medium. Media yang digunakan dalam perwujudan lukisan berupa kanvas dan warna acrilik, dengan

memperhatikan sifat dan karakternya. Sifat-sifat kanvas, seperti; kanvas dengan serat, bertekture, lembut, kasar, licin, dan dop. Efek-efek estetis yang dihasilkan dari penggunaan kanvas ini ketika diaplikasikan dengan penerapan warna muncul efek-efek setetis seperti gradasi warna, dari gelap ke terang atau dari terang ke gelap. Warna putih menjadi sangat penting dalam perwujudan bentuk sehingga dibutuhkan teknik yang sesuai dengan kebutuhan dalam melukis.



Gambar 2. Percobaan media dan medium warna di atas kanvas, Dokumen mudana 2024

2. Alat; Merupakan suatu hal sangat penting untuk memvisualkan ide atau pemikiran untuk dipindahkan kedalam media yang sudah ditentukan. Alat merupakan sarana penghubung untuk mempertemukan ide dengan media sehingga terjadi pembauran estetis. Alat memiliki peranan sangat penting dalam proses perwujudan. Perbedaan alat menghasilkan perwujudan karya

yang berbeda pula, sehingga dapat dikatakan wujud karya yang di visualkan sebangun dengan kesediaan alat dengan berbagai versinya. Penggunaan alat yang dalam percobaan menciptakan karya lukisan telur segara berupa kuas dan alat penunjang lainnya.

3. Teknik; didalam *Encyclopedia Britannica* (1950:440-441, Jilid 2) dalam Humar Sahman (1993), kita jumpai keterangan sebagai berikut:

The meaning, in its widest sense, of the greek techne, the latin ars, the German Kunst (derived from konnon), implied skill and ability, acquired through patient practice and directed toward a definite end , whether this end be aesthetical, the term applies only to those human activities which tends towards an aestheticism ... the fine arts Architecture, sculpture, and painting ... Beauty, although the aim of art, has thus to be eliminated from any plausible and receptable definition of art

Dari kutipan diatas kita dapat melihat hal-hal sebagai berikut: (1) Seni padanan kata asingnya adalah *techne* (Yunani), *ars* (Latin), *kunst* (German), di samping *art* (Ingris). (2) Kesemuanya dipandang mengandung pengertian skill ketrampilan dan *ability* (kemampuan). Ketrampilan dan kemampuan ini dimanfaatkan guna pencapaian tujuan tertentu, mungkin yang estetis, etis, ataupun praktis. Pendapat modern lebih cenderung mengutamakan tujuan yang

estetis diatas yang lainnya, cq yang non-estetis (yang etis, praktis, dll). (3) Orang Yunani tidak mengenal kata seni atau seniman. Seni disebut mereka teknik, dan seniman mereka sebut artisan (bukan artis), tukang atau pengrajin. Seniman ulung sekalipun (seperti pemahat Phidias) hanya disebut tukang. (4) Perumusan tentang seni yang rasional dan operasional seyogyanya tidak mengandung kata keindahan. *Pertama*, karena ini hanya sekedar menjadi pengganti kata lain yang kurang bisa diterima lagi pula tidak jarang perumusan untuk kata keindahan sukar dipahami maknanya. (5) Estetisme terfokus pada apa yang disebut the *fine arts* (seni indah), yang mencakup seni bangunan, seni patung, dan seni lukis. Menurut R Mayer (1969: 145), yang disebut *fine art* adalah *art created primarily as an aesthetic expression, to be contemplated or enjoyed for its own sake Include painting, drawing, sculpture, print making, and architecture*. Oleh R Mayer cakupan *fine art* diperluas kepada seni gambar dan seni cetak (seni grafik).

Teknik, menggambarkan keindahan dari karya yang divisualkan, oleh sebab itu lukisan sering disebut teknik. Percobaan teknik yang dilakukan untuk menghasilkan lukisan yang harmonis, dan otentik melalui permainan warna dengan teknik *dusel*. Warna putih sebagai media dasar hal yang utama dalam melukis menggunakan teknik *dusel*. Sebelum proses melukis atau penterapan teknik kanvas pada bagian permukaan dilapisi dengan

warna putih permanen. Efek-efek warna putih ketika didusel mengkontruksi wujud yang dilukiskan. Untuk mendapatkan efek maksimal warna dasar atau warna putih maka lapisan permukaan kanvas harus dibuat semaksimal mungkin, karena keharmonisan warna sangat ditentukan oleh warna putih. Dengan menggunakan teknik dusel warna yang dituang diatas canvas dikontruksi sesuai dengan ide perwujudan. Teknik dusel adalah teknik melukis dengan cara menggosok secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesan gradasi warna. Teknik dusel juga mengkontruksi wujud untuk mendapatkan bentuk-bentuk estetis.



Gambar 3. Teknik Melukis di atas kanvas, Dokumen mudana 2024

3.Perwujudan

Setiap karya seni menjadi pangkal eksperimen baru yang menyebabkan ungkapan seni dari kehidupan ke taraf semakin tinggi. Jelas bahwa

suatu konsep yang lengkap tentang kesenian harus meliputi keawetan dan komunikasi ungkapan. Secara tersirat kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetis, terutama yang terkandung dalam karya seni (parker dalam Irawan, 2016:4-5). DeWitt H. Parker merangkum ciri umum dari bentuk estetis ke dalam enam asas, yaitu asas kesatuan utuh, asas tema, asas variasi menurut tema, asas keseimbangan, asas perkembangan dan asas tata jenjang (Surajiyo, 2015:163 dalam Gie 1976).

a. Asas Kesatuan Utuh

Setiap unsur dalam suatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya tersebut. Nilai dari suatu karya sebagai keseluruhan tergantung pada hubungan timbal balik dari setiap unsur, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi dan menuntut setiap unsur lainnya (Surajiyo, 2015:163). Untuk dapat mengidentifikasi bentuk apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan dibutuhkan evaluasi terlebih dahulu terhadap hubungan timbal balik setiap unsur seni rupa yang ada di dalamnya.

b. Asas Tema

Sebuah karya seni mengandung satu atau beberapa tema induk yang menjadi titik pusat dari keseluruhan penilaian terhadap karya tersebut (Bahari, 2008:96). Kajian terhadap bentuk apropriasi dalam seni lukis Keliki Kawan juga dilihat dari aspek tema induk untuk dapat

menemukan ide yang disampaikan pelukis Keliki Kawan, sehingga dapat digali adanya penerapan apropriasi dalam menentukan aspek tema induk.

c.Asas Variasi Menurut Tema

Tema dari suatu karya seni harus disempurnakan dan diperbaiki dengan terus mewacanakannya supaya tidak membosankan, pengungkapan tema harus dilakukan dengan pelbagai variasi (Bahari, 2008:97). Variasi dalam pewacanaan tema sebuah lukisan Keliki Kawan dapat digali untuk mengetahui indikasi penerapan apropriasi dalam proses pengembangan sebuah tema lukisan.

d.Asas Keseimbangan

Kesamaan dari unsur yang berlawanan atau bertentangan yang sesungguhnya saling memerlukan untuk membentuk satu kebulatan. Kesamaan yang dimaksud adalah nilai dari unsur yang saling bertentangan yang dapat mewujudkan keseimbangan estetis (Bahari, 2008:97). Sebagai salah satu ciri bentuk estetis, asas keseimbangan dapat menjadi acuan untuk menemukan indikasi apropriasi pada seni lukis Keliki Kawan terhadap seni lukis Bali gaya lokal lainnya.

e.Asas Perkembangan

Bagian awal yang menentukan bagian selanjutnya, hubungan sebab dan akibat atau

hubungan bermata rantai yang mengarah pada pertumbuhan makna secara keseluruhan (Bahari, 2008:97). Asas perkembangan merupakan bagian yang identik dengan seni lukis Bali gaya lokal secara umum, karena lukisan yang diciptakan dominan bersifat naratif sehingga dibuat seperti memiliki alur cerita.

f. Asas Tata Jenjang

Asas ini merupakan penyusunan khusus dari unsur dalam lima asas sebelumnya. Terkadang dalam satu karya yang rumit terdapat satu unsur yang memegang kedudukan yang terpenting dan memiliki kepentingan yang lebih besar dari unsur lainnya (The Liang Gie dalam Surajiyo, 2015:163). Melalui asas tata jenjang maka dapat diketahui unsur dominan dalam seni lukis Keliki Kawan maupun seni lukis Bali gaya lokal Bali lainnya, sehingga dapat diidentifikasi persamaan dan perbedaan antara gaya tersebut.

Wujud bentuk lukisan “Telur Segara (Bibit Kehidupan) bersifat simbolik, yang memiliki tanda dan makna. Tanda bulatan sebagai sentra dimaknai sebagai telur yang didalamnya terkandung bibit kehidupan yang dinamis, sangat bergejolak, yang diyakini masih natural belum dikotori. Sedangkan warna kuning dan sebarannya mempertegas makna bahwa kesucian itu ada disetiap mahluk hidup. Lingkaran kehidupan tidak berada di ruang hampa, ketika merujuk pada kehidupan di Segara, maka dinamika, liku-liku, dan

gelombang kehidupan ditanda dengan warna biru yang dimaknai sebagai tempat yang bisa menetralisasi hal-hal yang tidak baik menjadi baik. Meskipun kehidupan ini sangat berliku, penuh dengan gelombang dan dinamika,

D.Eстетika

Estetika menurut AA Djelantik (1999) dalam "*Estetika Suatu Pengantar*" menyatakan suatu ilmu mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, dan mempelajari semua aspek keindahan. Lebih lanjut De Witt H Parker dalam bukunya *The Analysis Of Art* dalam *The Principles Of Aesthetics*, th 1920, menyatakan ciri-ciri dan bentuk estetika karya seni diuraikan menjadi 6 azas, yaitu: (1) kesatuan utuh, (2) tema, (3) variasi menurut tema, (4) keseimbangan, (5) perkembangan, dan (6) tata jenjang. Monroe Beardsley, dalam *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*, yang menjelaskan 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik/ indah, yaitu; (1) kesatuan, (2) kerumitan, dan (3) kesungguhan. Johannes Volkelt tentang tanda pengenal dari karya seni terdapat 4 (empat) ukuran yang dianggap memuaskan secara estetis, yaitu; (1) *satisfying work art*, (2) *exhibits a plenitude of human significance*, (3) *inducts us into an ideal world of imagination*, (4) *present s an organic whole* (The Leang Gie, (1976) dalam "*Garis Besar Estetika*").

Sesuai dengan pandangan Djelantik, estetika dari penciptaan seni yang mengusung konsep, Rasa: Surya Segara Rupa dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Wujud

Didalam wujud lukisan terdapat bentuk dan struktur yang dapat menggambarkan kesatuan secara utuh, harmonis, menampilkan kerumitan dan kesungguhan. (1) Bentuk lukisan telur segara (bibit kehidupan) bersifat simbolik. Surya dan segara dimetaforkan dengan simbol-simbol berupa bulatan telur, disertai dengan permainan warna yang dinamis. Permainan variasi gradasi warna menampilkan dinamika yang harmonis untuk memvisualkan narasi surya dan segara sebagai bentuk pemulyaan terhadap alam dan lingkungan. Permainan garis terkontrol sangat eksklusip sehingga efek estetik dari ruang dan bidang dapat terbaca sebagai bentuk ajakan untuk menggugah hati masyarakat untuk melestarikan alam dari keterpurukan, kehancuran, pencemaran.(2)

Struktur lukisan; sebagai gambaran tentang penyusunan ide, yang disusun berdasarkan konsep diawali dari pertimbangan, komposisi yang dibuat simetris memusat, sedangkan obyek dan latar belakang dibuat menjadi satu kesatuan mencerminkan simbolik dari *purusa* dan *predana*. Warna biru yang dinamis dikomposisikan dengan permainan garis, ruang dan bidang untuk memberikan kesan *segara* sebagai *predana* dapat

memberi perlindungan dan pengayoman terhadap masyarakat dan lingkungan. Untuk memberikan kesan simbolik yang harmonis dilakukan dengan permainan struktur warna kuning emas dikombinasi dengan varian warna penunjang sehingga secara simbolik warna tersebut dapat dihayati sebagai *purusa* yang dimaknai sebagai bentuk perlindungan yang adil dan hamonis.

b. bobot:

Bobot merupakan bagian dari percaturan kualitas, nilai dan juga makna suatu benda estetik. Bobot dapat dinilai sebagai kualitas kerja, kesempurnaan wujud, kecanggihan teknologi, fungsi yang efektif, tampilan yang komunikatif dan memiliki nilai ekonomi yang wajar. Era keterbukaan dan keseduniaan, menyebabkan arus barang yang masuk ketanah air telah menjadi bagian politik budaya dunia, terutama Negara-negara adidaya dalam bidang ekonomi. Demikian pula keterikatan pemerintah dan pelaku bisnis dengan member pinjaman dana, kesepakatan internasional, dan gaya hidup masyarakat, menjadikan produk komoditas telah menjadi bagian dari system universal. Keterikatan dengan IMF (International Moneter Fund), WTO (World Trade Organization), dan pelbagai standar internasional (ISO 9000), telah menjadi bagian dari tuntutan kualitas yangharus terpenuhi. Demikian pula dengan berlakunya Undang-Undang HaKI, Undang-Undang Perlindungan Konsumen tahun 1999,

Undang-Undang Anti Monopoli, dan lain sebagainya, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tatanan yang terbentuk akibat proses keterbukaan.

Selain itu, pengaruh yang kuat dari kebudayaan modern dunia, terdapat dinamika nilai estetik yang terbentuk karena terjadinya persilangan budaya. Namun demikian, dalam proses Internasionalisasi produk tersebut terdapat dua fenomena nilai yang berlangsung, yaitu untuk (1) produk-produk komoditas pabrikan, seperti alat elektronik, prabotan rumah tangga, komponen permesinan, produk mebel dan produk tekstil, memiliki kecenderungan kearah nilai-nilai estetik universal yang telah menyatu dengan produk sejenis dipelbagai belahan dunia; (2) dalam produk-produk kerajinan dan karya seni, nilai-nilai estetik local tetap memiliki daya saing yang tinggi karena keunikan dan kekhasannya. Hal itu ditandai dengan semakin besarnya minat pengusaha asing menanamkan modalnya didalam negeri. Bobot suatu karya estetik, juga dapat dinilai dari makna dan misinya secara makro, atau posisinya dalam proses pembangunan masyarakat. Dalam karya desain, bobot umumnya dinilai oleh produk-produk yang memiliki muatan sebagai berikut:

- (1) Suasana, mampu menggambarkan secara visual tentang kondisi, keadaan dan lingkungan dari obyek sehingga menarik diangkat sebagai ide penciptaan

karya seni. Dari ketertarikan tersebut serta didukung oleh pengetahuan bahan, dan teknik sehingga muncul gagasan menjadikan surya segara rupa sebagai tema untuk memuliakan alam.

- (2) Gagasan, mencerminkan kreatifitas dalam menumpahkan ide atau pikiran yang diwujudkan melalui tanda dan petanda kemudian dikomunikasikan secara timbal balik sehingga konsep penciptaan rasa; segara rupa dapat terwujud menjadi karya lukisan .
- (3) Pesan, melalui tanda dan petanda dari perwujudan lukisan terdapat pesan berupa keinginan-keinginan untuk mengetuk hati masyarakat peduli terhadap alam dan lingkungan yang dimetamorkan sebagai telur segara (sumber kehidupan)

c. Penampilan

Menurut Denis Huisman, dalam bukunya berjudul *Esthethica* (1964: 5-6) dalam , berbicara tentang penampilan seni dapat dilakukan secara filosofis, psikologi, dan sosiologi. Yang *pertama*, bersasaran perangai dasar, tolak ukur, dan nilai seni (yang dimaksud seni disini adalah karya seni). Yang *kedua*, mengambil sasaran aktivitas menghayati dan mencipta, dan telaah seni. Yang *ketiga*, berkaitan dengan masalah publik, peran

sosial seni, dan lingkungan sekitar. Dari kutipan tersebut kita dapat melihat bahwa seni sekurang-kurangnya dapat dipadankan dengan kegiatan seni (kegiatan mencipta dalam arti luas). Di dalam buku yang sama kita jumpai tambahan keterangan yang menjelaskan bahwa seni itu dapat dikonsepsi antara lain sebagai kegiatan meniru alam, kegiatan bermain-main dengan bentuk seni, disamping sebagai kegiatan atau pembuatan, maka seni juga dipadankan dengan cara kerja atau metode, dan teknik ketukangan. Penampilan menurut Djelantik (1999) berhubungan dengan; (1) Bakat, (2) Ketrampilan, dan (3) Media.

Secara filosofis, bakat, ketrampilan dan media dalam penamilan karya lukisan memiliki hakikat mendasar untuk memberi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan lukisan yang bertemakan Telur Segara (Bibit Kehidupan). Secara psikologis, simbol-simbol yang dimetaforakan selain sebagai ungkapan perasaan juga merupakan sarana untuk berkomunikasi (tanda dan petanda). Setiap tanda yang diolah secara estetik memiliki makna yang sangat luas, selain berkaitan dengan keindahan juga berkaitan dengan aktifitas social. Secara psikologi pencipta seni memiliki peranan sangat besar dalam menciptakan karya-karya yang dapat mengkomunikasikan antara pencipta dengan penikmat. Secara sosiologis, aktifitas pencipta merupakan media yang sangat baik untuk menyampaikan pesan-pesan pemuliaan alam,

pelestarian lingkungan, dan kritik terhadap kerusakan alam.

E.Penutup

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penciptaan karya seni lukis Telur Segara (Bibit Kehidupan) merupakan proses dari metafora pemuliaan alam dan lingkungan yang belakangan ini mulai terkikis oleh tangan-tangan manusia yang tidak bertanggung jawab. Kekawatiran ini divisualkan melalui karya lukisan untuk mengajak masyarakat peduli terhadap alam sehingga bisa diwariskan kepada anak cucu kita.

Proses penciptaan lukisan berangkat dari pengamatan terhadap alam yang mulai tergerus dan terjadi perusakan lingkungan. Eksplorasi alam yang berlebihan mengakibatkan iklim dirasakan sudah berubah, dan pencemaran laut ada dimana-mana. Bumi yang awalnya bulat berubah menjadi bulat telur dan terus berubah. Dari pengamatan tersebut muncul ide untuk menciptakan sebuah lukisan untuk menyatakan bahwa surya dan segara ini sebagai sumber kehidupan, secara bersama-sama harus dijaga untuk anak cucu kita.

Setelah melakukan pengendapan terhadap hasil pengamatan muncul ide untuk menghasilkan karya cipta yang menarik mengandung nilai-nilai estetika, dan memiliki identitas. Berangkat dari pendalaman ide sebagai konsep pemikiran maka dilakukan percobaan-percobaan tentang bahan dan teknik

sebagai unsur utama dalam penciptaan sebuah karya lukisan. Percobaan tentang media dan medium dilakukan untuk memastikan seperti apa wujud lukisan ketika divisualkan di atas kanvas. Sedangkan percobaan tentang teknik menggunakan teknik *dusel*, berkaitan dengan pencapaian estetika dan identitas lukisan. Hasil dari percobaan selanjutnya diaplikasikan dalam lukisan berjudul "Telur Segara (Bibit Kehidupan)"

Referensi

Djelantik.A.A.1999. *Estetika Suatu Pengantar*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar

Gie The Leang.1976. *Garis Besar Estetika*. Universitas Gajah mada Yogyakarta

Muelder, Eaton Marcia. 2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika.

Jaques Maquet. 1979. *Introoduction to Aesthetic Anthropology* (Second Edition). Malibu: Udena Publications.

Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik, dan Estetika*. Semarang.IKIP.

Sumardjo Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung Penerbit ITB

Sachari, Agus. 2002. *Estetika. Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB.

Read, Herbert. 1964. *A Concise History of Modern Sculture*. New York: Oxford Unversity Press.

Tabrani, Primadi. 2006. *Kreativitas & Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Prikehidupan Manusia*. Bandung & Yogyakarta: Jalasutra.

BAB 11

Metode Cipta Karya Seni Lukis

I Wayan Setem

A.Pendahuluan

Proses kreatif mencipta karya seni lukis tentu tidak hanya mengandalkan keteknisan belaka, maka diperlukan berbagai metode dengan alternatif-alternatif berbagai pendekatan yang mampu memicu meningkatnya daya kreatif.

Penggalian kembali pengalaman-pengalaman pribadi dalam kehidupannya merupakan sebuah pendekatan kosmologi yang menjadi sumber ide. Yang dimaksud dengan kehidupan dalam tulisan ini ialah realitas, baik fisik maupun mental, yaitu yang dapat menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran. Kehidupan sebagai kumpulan realitas terdiri dari dari realitas-realitas dalam jumlah tidak terbatas. Sebagaimana atau salah satu daripadanya dapat bersinggungan dengan kesadaran. Terjadilah gerakan-gerakan dalam kesadaran itu, baik gerakan-gerakan pikiran, perasaan dan khayal. Gerakan-gerakan itu dapat bersifat tetap dan kemudian menghilang setelah rangsangan berhenti. Namun gerakan-gerakan itu

menuju bentuk tertentu atau meninggalkan kesan yang tetap melekat pada kesadaran, yaitu dalam bentuk entitas pikir rasa dan khayal, dan inilah yang di maksud dengan pengalaman.

Pengalaman dalam kesadaran (jiwa) yang dirangsang melalui pergaulan atau bahkan pergulatan dengan realitas atau sejumlah realitas tertentu. Sebagai sumber rangsangan dan pembentuk pengalaman melalui realitas-realitasnya itulah kehidupan menjadi penting sebagai bagian dari sebuah pendekatan kosmologi penciptaan seni lukis.

Kosmologi berasal dari bahasa Yunani "*kosmos*" yang berarti susunan, atau ketersusunan yang baik. Kosmologi dalam perkembangan definisi berarti ilmu pengetahuan tentang alam atau dunia. Istilah "dunia", merupakan kata umum yang dapat diartikan berbagai macam, baik dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam ilmu pengetahuan (Bakker, 1995: 27). Kosmologi menyajikan bermacam-macam medan atau wilayah alam/dunia tidak terhingga, yang dapat dimasuki oleh setiap pelukis. Setiap pelukis yang sedang memasuki kosmologinya dapat dipastikan akan mendapatkan pengalaman pribadinya secara sadar ataupun tidak disadari, dan sering tidak sama dengan pengalaman individu lainnya.

Kosmologi memiliki arti penting sebagai peran yang menghubungkan dua kosmos yaitu alam itu sendiri dan karya seni sebagai kosmos yang

merepresentasikan alam yang didapat dari sebuah pengalaman. Dengan demikian maka proses penggalan ide dalam penciptaan seni lukis, dipandang relevan meminjam pendekatan kosmologi yang dicetuskan oleh Mamannoor. Pendekatan kosmologi dalam konteks penciptaan seni lukis meliputi semua entitas, yang mengarah pada pemahaman terhadap alam sebagai sumber, semesta diri, semesta proses kreasi, semesta karya, dan semesta apresiator. Lebih jauh Mamannoor (2002: 164-165) menjelaskan bahwa kehidupan manusia adalah hidup yang bersendikan pada intelektual, yaitu adanya daya tahu yang dimiliki manusia. Kemampuan raga, intelektual, dan jiwa pada diri seniman melakukan penyerapan terhadap rangsangan dan menuangkannya kembali. Pelukis sebagai manusia adalah mikrokosmos (*jagat alit*) dengan melalui segenap kemampuannya dapat menyerap kosmos sebagai nara sumber dan diutarakannya kembali sebagai suatu kenyataan kosmos berikutnya.

Pelukis sebagai aktor utama di dalam proses proses penciptaan memiliki dua kecenderungan yang kuat. Pertama, adalah ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan. Kedua, hasratnya untuk mengkomonikasikan pengalaman. Ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan membuka peluang untuk bersinggungan berdialog dengan realitas secara menukik dan mentubi (intese). Hasilnya ialah

pengalaman yang kental dan berwarna karena upaya perenungan yang dilakukannya terhadap realitas itu.

Secara umum, pada awal proses penciptaan karya seni lukis bersentuhan dengan rangsangan atau impuls yang sengaja ditentukan maupun tak sengaja disentuhnya (mempersepsi). Dalam proses persentuhan tersebut terjadi suatu gambaran atau suatu bentuk pemahaman dalam pikiran. Gambaran ataupun bentuk pemahaman itu yang biasanya disebut dengan 'ide' atau 'konsep' dan selanjutnya cakupan ide yang dipakai di sini juga meliputi sensasi dan semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berfikir pun mencakup segala aktivitas yang dapat melibatkan setiap mekanisme penghayatan sehingga menghasilkan ide/gagasan/ konsep/pemikiran dalam pengertiannya yang lebih luas. yang selanjutnya direalisasikan dalam laku/cara/tahapan (proses) karya seni lukis yang diciptakan.

B.Praktik Penciptaan

1). Penemuan sumber inspirasi.

Titik tolak penciptaan karya seni lukis adalah penemuan gagasan, di mana pelukis harus memiliki gagasan yang jelas dalam mengekspresikan pengalaman artistiknya. Penemuan sumber inspirasi bisa didapat dari berbagai sumber yakni:

a. berasal dari realitas internal, perambahan kehidupan spiritual (psikologis). Misalnya harapan, cita-cita, emosi, nalar, intuisi, gairah, kepribadian dan pengalaman-pengalaman kejiwaan lain yang kadangkala belum teridentifikasi dengan bahasa. Dengan kata lain, gagasan seni timbul dari kebutuhan kita sebagai manusia untuk berekspresi; dan

b. berasal dari realitas eksternal, yaitu hubungan pribadi kita dengan alam (tema: laut) dan lain sebagainya.

2). Penetapan minat seni.

Dalam aktivitas penciptaan seni lukis, pelukis harus dapat menentukan ketertarikan seninya sendiri, sehingga dapat berkreasi secara optimal. Pada dasarnya terdapat tiga interes seni:

a. interes pragmatis, menempatkan seni lukis sebagai instrument pencapaian tujuan tertentu. Misalnya tujuan nasional, moral, politik, dan lain-lain;

b. interes reflektif, menempatkan seni lukis sebagai pencerminan realitas aktual (fakta dan kenyataan kehidupan) dan realitas khayali (realitas yang seorang pelukis bayangkan sebagai sesuatu yang ideal); dan

c. interes estetis, berupaya melepaskan seni lukis yang ingin diciptakan dari nilai-nilai

pragmatis dan instrumentalis. Jadi interes estetis mengeksplorasi nilai-nilai estetis secara mandiri (seni untuk seni). Dengan menetapkan interes seni, kita akan lebih memahami tujuan kita menciptakan karya seni lukis.

Sebagai contoh penciptaan dalam suatu konsep karya seni lukis tidak hanya menampilkan keunikan anatomi burung, namun juga mencoba mengeksplorasi baik dari segi media maupun teknik. Karena dibalik itu terdapat sejumlah bahan perenungan yang terkait dengan ekosistem kehidupan manusia.

3). Penetapan interes bentuk.

Untuk mengekspresikan penghayatan nilai-nilai internal atau eksternal dengan tuntas, pelukis perlu mempertimbangkan kecenderungan umum minat dan selera seninya sendiri. Misalnya pelukis dapat mencermati karya-karya yang telah dibuatnya selama studi.

Kecenderungan yang dapat pelukis pilih adalah (a) bentuk figuratif, yakni karya seni rupa yang menggambarkan figur yang kenal sebagai objek-objek alami, manusia, hewan, tumbuhan, gunung, laut dan lain-lain yang digambarkan dengan cara meniru rupa dan warna benda-benda tersebut. (b) bentuk semi figuratif, yakni karya seni lukis yang “setengah figuratif”, masih menggambarkan figur atau kenyataan alamiah, tetapi bentuk dan warnanya telah mengalami distorsi, deformasi,

stilasi, oleh pelukisnya. Jadi bentuk tidak meniru rupa sesungguhnya, tetapi dirubah untuk kepentingan pemaknaan, misalnya, bentuk tubuh manusia diperpanjang, atau patung dewa yang bertangan banyak, bentuk gunung atau arsitektur yang disederhanakan atau digayakan untuk mencapai efek estetis dan artistik. (c) bentuk nonfiguratif, adalah karya-karya seni lukis yang sama sekali tidak menggambarkan bentuk-bentuk alamiah, jadi tanpa figur atau tanpa objek (karenanya disebut pula seni lukis non objektif). Karya-karya seni lukis non figuratif, jadinya merupakan susunan unsur-unsur visual yang ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan satu karya yang indah. Istilah lain menyebut karya seni lukis non figuratif adalah karya seni abstrak. Pada umumnya karya abstrak yang berhasil adalah karya yang memiliki “bentuk bermakna”. Artinya sebuah karya seni yang memiliki kapasitas membangkitkan pengalaman estetis bagi orang yang mengamatinya.

4). Penetapan prinsip estetik.

Pada umumnya karya seni rupa lukis menganut prinsip estetika tertentu. Pelukis harus dapat mengidentifikasi cita rasa keindahan yang melekat pada karya-karya yang pernah diciptakan. Pada tahap ini, perlu menetapkan prinsip estetika yang paling sesuai untuk mengungkapkan pengalamannya.

Alternatif prinsip estetika yang dapat dipilih ialah: (a) pramodern, prinsip estetika yang memandang seni sebagai aktivitas merepresentasi bentuk-bentuk alam, atau aktivitas pelestarian kaidah estetika tradisional; (b) modern, prinsip estetika yang memandang seni sebagai aktivitas kreatif, yang mengutamakan aspek penemuan, orisinalitas, dan gaya pribadi atau personality; (c) posmodern, prinsip estetika yang memandang seni sebagai aktivitas permainan tanda yang hiperril dan ironik, sifatnya eklektik (meminjam dan memadu gaya seni lama) dan menyajikannya sebagai pencerminan budaya konsumerisme masa kini.

C. Metode Penciptaan

1). Tahap persiapan,

Tahap persiapan berkarya seni lukis berkenaan dengan pengadaan dan pengolahan bahan utama, bahan pendukung, dan pengadaan peralatan.

Penciptaan seni lukis diperuntukkan sebagai media komunikasi menghubungkan kehidupan, pelukis, karya, publik dan kritik seni. Pelukis sebagai aktor utama memiliki dua kecenderungan yang kuat yakni pertama, ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan dan kedua, hasratnya untuk mengkomunikasikan pengalaman dengan penciptaan seni. Dengan demikian menurut Purwasito (2003) penciptaan

seni sebagai sebuah perjalanan saintifikasi artwork (karya seni) sarat dengan konsep-konsep, teori-teori, metodologi, hitoris, lokalgeni.

Setelah memperoleh kelayakan kondisi untuk berkarya, pelukis dapat melangsungkan kegiatan berkarya. Khusus dalam langkah mewujudkan karya, terdapat tiga aspek utama yang dilakukan oleh pencipta yaitu langkah eksplorasi, eksperimen, dan forming. Ketiga langkah tersebut merujuk pada gagasan Alma Hawkins (Hadi, 2003: 24). Secara umum langkah-langkah tersebut dipraktekkan oleh pencipta namun dengan urutan yang tidak ketat. Aspek eksplorasi, eksperimen, dan forming terjadi saling susul-menyusul.

Selain tiga aspek utama yang digagas Alma Hawkins, pelukis bisa juga merujuk pada gagasan proses kreasi yang ditawarkan oleh Primadi Tabrani dan SP. Gustami. Gagasan tersebut digunakan sebagai referensi proses berkarya secara lebih spesifik untuk melengkapi tiga langkah utama metode Alma Hawkins.

Proses berkarya adalah aktifitas yang melibatkan daya kreativitas. Seperti yang diungkapkan oleh Tabrani, proses kreasi merupakan integrasi dari kemampuan rasio, fisik, dan kreatif (Tabrani, 2006: 279). Ketiga kemampuan manusia tersebut berperan dalam proses perwujudan karya dari tahap ide sampai tahap pelaksanaan. Dalam tahap ide sampai pelaksanaan terjadi ciri-ciri

tingkatan yang dinamis seperti yang diuraikan Tabrani secara lebih spesifik sebagai berikut:

“ ... seluruh tingkat-tingkat proses kreasi, baik tingkat-tingkat dalam tahap ide, maupun tingkat-tingkat dalam tahap pelaksanaan diberi nomor urut dari I sampai dengan VII, dengan catatan bahwa tingkat-tingkat tersebut tidak selalu berurutan terlaksananya, dapat meloncat-loncat, berubah urutannya, saling overlapping, berintegrasi, dan sebagainya (Tabrani, 2006: 280).

Tingkat I sampai VII yang dimaksud Tabrani yakni

- a) Persiapan (tingkat I) merupakan masa persiapan psikologis yang dibutuhkan untuk suasana yang favorable bagi proses kreasi,
- b) Pengumpulan bahan (tingkat II), bahan yang dimaksud merupakan dinamika materi di dalam pikiran yang diperoleh dari kemampuan rasio dan imajinasi yang dipengaruhi oleh keadaan internal dan eksternal,
- c) Empati menuju pra-ide (tingkat III) merupakan tingkat di mana ilham tercetus,
- d) Pengeraman pra-ide (tingkat IV) masa inkubasi ilham yang juga telah disertai dengan tindakan-tindakan eksperimen,
- e) Penetasan ide (tingkat V) masa di mana ilham-ilham yang muncul dari tingkat III dan pengetahuan-pengetahuan yang berkembang dari hasil eksperimen pada tahap IV saling membaaur untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan baru atau kesimpulan-kesimpulan yang matang dari tingkat

II sampai IV, f) Aspek luar pelaksanaan (tingkat VI) merupakan verifikasi pertama berupa perwujudan kesimpulan atau testing, evaluating, revision, dan sebagainya dari apa yang diperoleh pada tingkat-tingkat sebelumnya, e) Aspek integral pelaksanaan (tingkat VII) merupakan tahap eksekusi yang melibatkan hasil yang diperoleh dari tahap VI di mana kualitas forming telah dibekali oleh pengalaman yang diperoleh dari tingkat-tingkat sebelumnya (Tabrani, 2006: 279-287).

Dari tingkatan proses kreasi tersebut terdapat keselarasan dengan gagasan metode penciptaan yang dikemukakan oleh Alma Hawkins. Tingkat I-III bersesuaian dengan tahap eksplorasi, tingkat IV-VII bersesuaian dengan tahap eksperimen dan forming namun tidak dengan pemisahan yang tegas. Bila merujuk pada proses kreasi maka tahap eksplorasi, eksperimen dan forming dapat terjadi secara dinamis seperti yang diungkapkan Tabrani di mana tahapan dapat meloncat-loncat, berubah urutannya, saling overlapping, berintegrasi dalam proses merealisasikan gagasan. Dalam proses berkarya yang dilakukan oleh pencipta, gagasan Alma Hawkins digunakan untuk menjadi koridor berkarya secara umum yang merujuk pada rentang waktu akademik yang digunakan di dalam menyelesaikan studi. Rujukan proses kreasi dari Tabrani digunakan untuk memperoleh acuan guna mencapai mutu kualitas ide sampai perwujudan karya.

Keterbukaan dinamika antar tingkatan dalam proses kreasi dapat lebih mengakomodasi kemungkinan-kemungkinan baru yang dapat diselaraskan dengan gagasan utama. Evaluasi dari tiap karya dapat menjadi pertimbangan untuk membuka peluang improvisasi yang mendukung penguatan gagasan dan kualitas karya.

Selain itu metode penciptaan juga mengacu pada teori SP. Gustami dalam buku yang berjudul *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia* (2007: 329-332). Disadari bahwa metode ini diterapkan pada seni kriya, tetapi bisa dan diadopsi dalam penciptaan seni lukis, yaitu mengacu pada teori "Tiga Tahap Eman Langkah". Prosesnya terdiri dari: pertama tahap ekspolrasi, kedua perancangan dan ketiga tahap perwujudan. Analisis dalam tiga tahap penciptaan dapat diurai menjadi enam langkah yaitu: eksplorasi, penggalian landasan teori, perancangan, visualisasi gagasan, perwujudan, mengadakan penilaian atau evaluasi.

2). Tahap observasi/eksplorasi

Observasi merupakan tindakan pengamatan yang dilakukan secara cermat dan mendalam terhadap suatu objek atau permasalahan. Observasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris "observation" yang memiliki arti pengamatan, peninjauan secara cermat (Badudu, 1996: 41), sedangkan kata kerjanya adalah

mengamati (*to observe*) memiliki arti mengawasi dengan teliti, mengobservasi. Dengan demikian observasi adalah pengamatan secara mendalam, detil dan terperinci terhadap suatu objek sehingga mendapatkan insight. Insight yaitu pemahaman baru yang lebih mendasar/mendalam dari objek atau permasalahan yang diamati.

Sebagai seorang pelukis ada beberapa syarat agar mampu berkarya yakni pertama, upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*) atau mencari sumber gagasan, inspirasi atau ilham yang merupakan dorongan kuat untuk mencipta karya seni lukis. Pada tahap ini seorang pelukis dihadapkan pada berbagai macam pilihan ide, tetapi pasti ada sesuatu yang paling menyentuh yang menggerakkan hati untuk dijadikan objek kajian untuk diciptakan dalam karya seni lukis. Ide/inspirasi bisa datang darimana saja termasuk dari dunia kehidupan subjek pelukisnya, seperti ide bersumber dari alam spiritul yang alami.

Kedua menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal. Menyempurnakan, artinya mengembangkannya menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud kongkrit-lahiriah. Pada tahap ini ini dilakukan ekspolarasi (penjelajahan, pencarian, penemuan), yang menjadi objek kajian atau ciptaan. Eksplorasi dibagi dalam dua bagian, yakni eksplorasi untuk merumuskan konsep penciptaan dan eksplorasi untuk pembentukan.

Eksplorasi diperlukan guna mengumpulkan objek kajian dan ciptaan. Dalam perumusan objek kajian pengalaman empiris dipadukan dengan dokumen terkait yang terdapat dalam buku, majalah, jurnal dan sumber dari internet.

Eksplorasi dalam seni lukis seringkali digunakan dengan tujuan mematangkan, permasalahan dan ide penciptaan serta pengalaman empiris yang intens lewat komunikasi dengan data-data visual (artefak) pada karya-karya selektif dan pustaka terkait. Mematangkan berarti, mengumpulkan modal kreatif, inovatif melalui proses berfikir kreatif sehingga seorang pencipta atau seniman memiliki sesuatu yang siap dieksekusi. Metode eksplorasi ini dapat dilakukan di studio, ataupun lapangan yang dipilih lapangan bisa saja pasar, candi, desa, dsb. Dalam hal ini sumber kreatif itu adalah pengalaman empirik, lapangan dipilih dengan asumsi bahwa sumber kreatif tidak bisa didapat dari karya-karya orang lain, melainkan pengalaman empirik di lapangan.

Proses ini dapat menggunakan dasar pemikiran penelitian tindakan (action research) sebagai metode dan alat penelitian yang potensial. Pokok dari kerja praktik yang dihasilkan melalui proses eksperimental telah memberikan bukti, yang sejalan dengan tujuan utama penyelidikan untuk untuk mengetahui segala kemungkinan. Observasi digunakan untuk mendapat gambaran

nyata melalui kegiatan pengamatan langsung mengenai kondisi subject matter.

Pada tahap eksplorasi, langkah ini dimulai dengan melakukan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, mengadakan pengamatan dan pencermatan pada sumber penciptaan, yang nantinya juga akan menjadi sumber ide, dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Penelusuran, pengumpulan data referensi, dan perenungan jiwa terhadap topik yang akan digarap. Pada dasarnya kemunculan konsepsi berakar dari serangkaian pengamatan yang mendalam, menelaah, menjelajahi objek.

Kemudian untuk melengkapi data-data berkaitan dengan penciptaan seni lukis, diadakan penelusuran tentang esensi subject matter dalam berbagai aspek ruang dan waktu melalui kajian pustaka (buku referensi, koleksi pribadi, perpustakaan dan internet), mengunjungi situs sehingga melahirkan interpretasi intersubjektif. Kemudian, data-data tersebut dikumpulkan, direnungkan dan dianalisis, untuk dapat memecahkan masalah secara teoritis, maupun menemukan insight terhadap subject matter.

Melaksanakan observasi jangan hanya terpaku pada penampakan luarnya saja, tetapi harus berusaha bersungguh-sungguh menelisik lebih dalam apa saja yang terkandung pada objek atau permasalahan yang diobservasi. Maka perlahan-lahan akan muncul berbagai pertanyaan yang

menjadi piranti dasar untuk kreatif yaitu 5 W + 1 H (*Who, What, Where, When, Why + How*), siapa, apa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana. Pengamatan objek secara mendalam tanpa disadari akan memunculkan ide-ide baru yang tidak pernah terduga sebelumnya. Insight yang didapat akan membuka berbagai peluang yang bisa digunakan sebagai ide sumber inspirasi penciptaan karya seni.

Observasi merupakan suatu keahlian yang harus terus dilatih. Pengamatan tidak harus formal dengan alat bantu observasi yang lengkap dan canggih, namun setiap individu dapat belajar untuk menjadi pengamat yang baik dengan memperhatikan lingkungannya dengan lebih seksama. Pengamatan menghasilkan pengetahuan baru, banyak hal yang tadinya tidak ada, tidak terpikirkan setelah melakukan pengamatan mendalam menjadi ada. Melalui pengamatan berbagai macam pemaknaan dan peluang akan terbuka dan mengemuka.

Dari melakukan observasi secara intens terhadap fenomena yang terjadi pada subject matter yang menggugah emosi/perasaan dan memiliki daya tarik besar bagi berbagai unsur dari totalitas pengalamannya, maka pengkarya mewujudkan 'bangunan ide-ide' sebagai respon atasnya. Dari eksplorasi konsepsi diperoleh intisari dari berbagai gagasan yang merupakan kekuatan dan substansi yang akan dipresentasikan. Di samping

ekspolasi konsepsi juga perlu dilakukan berbagai eksplorasi visual dan penerapan teknik pencapaian artistik. Bentuk visual secara objektif bukan sekedar lahir karena kepentingan artistik semata, tetapi merupakan manifestasi konsepsi yang membentuk gugus struktur estetis dengan kesadaran akan isi dan substansi yang menjadi kesadaran mendalam.

Eksplorasi estetik merupakan hirarki dari sebuah karya seni lukis menjadi representasi emosi, perasaan, dan intelektual pelukisnya. Eksplorasi ini bisa berlangsung jauh sebelum sebuah gagasan diwujudkan dalam bentuk karya maupun bisa terjadi di tengah-tengah proses kreatif sedang berlangsung, sehingga citra-citra visual yang masih virtual pun dapat tergali maksimal dengan kapasitas estetik tertentu. Improvisasinya dengan penajaman estetika dan kemampuan teknis, analitis dan intuitif. Pencitraannya dengan berbagai kemungkinan digali untuk menciptakan gagasan imajinasi, bersifat juxtaposis akan melahirkan sesuatu yang unik, berbeda dan personal.

3). Tahap percobaan

Konsep penciptaan yang telah dirumuskan kemudian diterjemahkan dalam bentuk percobaan-percobaan berupa sket, dalam berbagai variasi sesuai dengan konsep yang akan diwujudkan. Berbagai kemungkinan sket dibuat, diulang, dipilah, dan dipilih yang paling menarik

dan sesuai dengan konsep yang ingin diciptakan. Pada tahap improvisasi ini objek yang telah ditentukan untuk diwujudkan diatur dan dikomposisikan agar menghasilkan karya yang harmonis.

Eksperimentasi dalam proses penciptaan seni lukis perlu dimatangkan dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya.

Tahap ini mencakup pula berbagai upaya dari berbagai sudut pandang, cara penggarapan serta bentuk-bentuk yang mau dibangaun. Dengan demikian berusaha mencari tahu data, fakta, atau realitas 'tersembunyi' dari subjek yang mau dieksplorasi. Disinilah pengkarya mencari berbagai kebolehhadian dalam konsep, bentuk dan presentasinya.

Bentuk adalah nilai dalam representasi seni, namun bentuk harus kita artikan lebih dimaknai sebagai "bentuk hidup": berkenan dengan kualitas daya ungkap dari susunan-susunan material tertentu yang dipunggut, dipilih dan digunakan pengkarya melalui intuisi untuk kebutuhan ekspresi. Jadi 'bentuk' dalam karya seni adalah sesuatu yang dengan sendirinya "mengada" untuk mengakomodasi implus-implus perasaan setelah menelaah, memikirkan, merasakan realitas/fakta-fakta lapangan. Dalam eksplorasi

desain karya terjadi juga improvisasi. Pada tahap ini pengkarya mencoba-coba mencari berbagai kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah dinyatakan dalam tahap eksplorasi (pengamatan lapangan). Berbagai bentuk yang bersifat *trial* dan *error* dilakukan. Tahap ini penting sekali dilalui kembali demi penyegaran dan aktualisasi kerja kreativitas.

Dalam tahap percobaan pelukis bisa berpikir secara *lateral* dan *divergen* (perhatian menyebar keberbagai arah yang mungkin dilakukan), sebaiknya dalam tahap pembentukan kita wajib berpikir konvergen memusat, dan menuju kesatu tujuan yaitu mewujudkan konsep menjadi karya sesuai rencana.

Berpikir *lateral* yang bersifat *divergen* menekankan berbagai pendekatan dan cara pandang berbeda, yang fungsinya melengkapi berpikir vertikal yang konvergen. Dengan berpikir “vertikal” kita mengambil suatu posisi sebagai basis. Langkah selanjutnya tergantung pada di mana kita berada pada moment ini, dan secara logis harus berkaitan dengan dan berasal dari basis kita. Ini menyiratkan pembuatan sesuatu dari suatu basis, dan “menggali lubang” lebih dalam pada basis yang sama itu.

Dengan berpikir *lateral* pengkarya bergerak ‘ke samping’, mencari persepsi-persepsi berbeda, menyusun konsep-konsep berbeda, dan memperoleh titik-titik masuk yang berbeda pula.

Pelukis dapat menggunakan berbagai cara, termasuk permainan, guna mengeluarkan diri dari alur berpikir biasa yang sudah melazim, yang tanpa terasa telah menjadi klise.

Fungsi berpikir *lateral* berkaitan dengan dengan upaya meninjau kembali pola pandang dalam mengorganisasi informasi. Berpikir lateral adalah upaya mengubah persepsi terhadap suatu objek atau permasalahan. Semua cara pandang itu benar dan dapat didampingkan. Setiap cara pandang yang ada itu tidak bermula dari cara pandang lain yang lebih dulu ada, tetapi dapat dihasilkan secara sendiri-sendiri. Dalam pemahaman pelukis berpikir lateral harus berhubungan dengan eksplorasi sebagai mana persepsi harus berhubungan dengan karya seni lukis. Sama halnya ketika berjalan mengelilingi sebuah bangunan dan memotretnya dari berbagai sudut pandang. Semua sudut pandang ini setara dan mengandung potensi sendiri.

Logika vertikal berkaitan dengan 'kebenaran' dan 'apa-nya'. Sedangkan ber-pikir lateral seperti halnya persepsi, berhubungan erat dengan berbagai kemungkinan atau kebolehjadian dari 'apa-nya' itu. Pelukis membuat lapisan-lapisan dari apa yang mungkin dan yang pada akhirnya sampai pada suatu gambaran yang berguna.

Berpikir lateral secara langsung berhubungan dengan perubahan atau pencarian konsep-konsep dan persepsi-persepsi yang beragam.

Pengubahan persepsi dan konsep adalah basis dari kreativitas yang melibatkan ide-ide baru. Secara fungsional berfikir lateral adalah proses berfikir untuk selalu mengubah-ubah konsep dan persepsi.

Berfikir lateral dalam eksplorasi bentuk patut diaplikasikan untuk mengatasi kebekuan pola pandang, guna membongkar pemahaman yang statis, dan mendekonstruksi habitat lama yang acap kali tidak lagi relevan. Dengan memahami fungsi dan cara kerja berfikir lateral akan dikondisikan untuk membangkitkan persepsi-persepsi alternatif, konsep-konsep lain dan sudut-sudut pandang beragam dibanding pola pandang lama yang sering kali sudah beku tanpa terasa. Pengkarya melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan persepsi secara dinamis. Kedinamisan itu seperti air yang terus bergerak mengikuti wadag dan lingkungan di mana ia berada, guna menangkap gambaran-gambaran yang tadinya samar-samar untuk dipetik guna diwujudkan jadi karya.

Selanjutnya setelah konsep dinyatakan dalam suatu bentuk tertentu, bentuk ini harus dipresentasikan. Di sinilah pelukis melihat secara kritis kekurangannya dan kelebihanannya, dan menguji apakah ide, konsep dan bahasa aktualnya sudah sinkron atau belum. Secara kritis bisa mempertanyakan apakah sudah ada hubungan yang saling melengkapi antara

gelombang (ide + konsep) dan partikelnya (wujud fisiknya). Yang terpenting juga adalah memahami bahwa seni itu adalah bentuk dan isi (wujud dan makna yang meleka). Ketika pengkarya ingin memberikan bobot filsafati pada karyanya, maka pelukis memasuki dua ruang penjelajahan estetika, yaitu konsep estetik dan eksplorasi artistik. Dengan kata lain, pelukis memasuki dua ruang abstraksi, yaitu "struktur estetik" dan "struktur bentuk". "Struktur bentuk" menunjukkan "wajah" suatu karya seni dengan pengolahan material, sedangkan "struktur estetik" meletakkan segala hal yang "estetik" sebagai suatu entitas yang ditangkap dalam keterpaduan antara kualitas persepsi dengan pengolahan akal budi yang tidak hanya berada dalam dimensi psikologik. Tetapi juga bisa ditarik ke dalam dimensi-dimensi metafisik, etik, aksiologik, dan epistemologik (filsafati).

Tahap perancangan, berdasarkan perolehan dari eksplorasi, kemudian dirumuskan dan dilanjutkan dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa. Langkah berikutnya yang akan dilakukan adalah dengan mengadakan percobaan-percobaan yang menyangkut bahan dan teknik yang akan digunakan dalam perwujudan karya seni lukis.

Percobaan dalam proses penciptaan seni lukis, adalah dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui

penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya. Dengan melakukan percobaan diharapkan akan mendapatkan berbagai kemungkinan bentuk-bentuk yang dikehendaki.

Percobaan bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai proses perlakuan terhadap media dengan berbagai pendekatan teknik konvensional dan non-konvensional. Pemilihan bahan dan media dengan mencoba menggali berbagai kemungkinan kebolehhadiah media kanvas dengan pen, tinta, akrilik, pensil, dan cat minyak.

4). Pewujudan

Tahap pembentukan merupakan pewujudan dan penggalian berbagai aspek visual artistik dan penajaman estetika dengan kemampuan teknis maupun analisis intuitif. Dalam proses perwujudan karya, peluksi bisa menggali/memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya.

Tahap perwujudan merupakan proses pemindahan sketsa-sketsa yang terpilih ke dalam media dan kanvas ditempel pada sesuai dengan kebutuhan. Dalam pembentukan diperlukan sarana untuk mewujudkan gagasan dan ide agar terealisasi, untuk perwujudan lukisan dengan media kanvas, digunakan cat akrilik, tinta, ballpoint, drawing pen, pensil, dan kuas, pisau palet sebagai alat melukis.

Proses pewarnaan pada karya diawali dengan memberi warna-warna dasar pada bagian objek maupun latar belakangnya. Warna dasar dibuat agak cair dengan lebih mengencerkan campuran cat air, akrilik maupun tinta cina. Langkah selanjutnya adalah menunggu hingga warna dasar tersebut kering, kemudian setelah warna dasar kering atau setengah kering ditumpangi dengan warna-warna yang senada, dari proses pewarnaan yang kedua ini biasanya muncul nilai keruangan dari pengolahan gelap terang pada bentuk-bentuk tertentu. Hal tersebut dilakukan untuk dapat melihat kesan ruang dan bentuknya, di samping itu juga pada kenyatannya saat melihat nilai ruang yang terbangun dapat merangsang untuk lebih menguatkan emosi dalam melakukan kerja kreatif. Sambil menunggu warna pada bagian tertentu mengering, proses selanjutnya dapat berlangsung untuk membuat efek-efek pada bagian objek dengan cara menggunakan berbagai teknik yang disesuaikan dengan karakter ataupun efek yang diinginkan. Pada proses ini juga dilakukan dekonstruksi bentuk objek.

Proses berikutnya adalah memberi penekana pada bentuk-bentuk tertentu yang harus ditonjolkan. Kemudian memberi aksentuasi pada unsur bentuk bagian objek dengan memberi penekanan warna yang lebih kontras, dan langkah akhir adalah mencermati ulang warna-warna pada objek serta warna latar belakang,

karena tidak menutup kemungkinan ada bagian tertentu yang harus diselaraskan dengan unsur-unsur yang lainnya.

Karena dalam proses kreatif yang melibatkan imajinasi, maka dalam proses kerja akan terjadi improvisasi-improvisasi dalam bentuk, komposisi dan pewarnaan sesuai suasana batin saat itu. Dalam pembentukan, memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek dan yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya serta representasi konsep estetikanya.

5). Presentasi dan sosialisasi

Pameran sebagai ruang besar dalam mengetengahkan gagasan, dan merepresentasikan karya. Sesuai dengan visi dalam berkarya maka dalam hal ini memakai tipe pameran apresiasi berdasarkan tujuan lebih pada persoalan dan kepentingan edukasi publik.

Pameran seni lukis merupakan pertunjukan karya yang ditujukan kepada publik agar dapat dinikmati, diamati, dan diapresiasi. Karya seni lukis berasal dari olah ide atau gagasan seniman yang wujudnya memiliki karakteristik dapat ditangkap oleh mata dan dirasakan melalui rabaan.

Pameran juga dapat dikatakan sebagai media komunikasi dan informasi antara seniman dengan khalayak umum sebagai apresiator seni.

Sehingga, melalui pameran seni lukis, terjadi proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan atau nilai. Adapun pameran seni lukis dari masa ke masa mengalami berbagai perkembangan sehingga memiliki beragam jenis dan fungsi berbeda.

D.Penutup

Penciptaan seni lukis bukan saja bagaimana bisa melukis dengan baik dan mampu secara teknis dan gagasan, tetapi juga dari pengetahuan seni. Karya seni lahir bukan saja dari kemampuan teknik membuat karya, tapi juga mempunyai pengetahuan seni, yang menjadi karya itu disebut dengan seni.

Strategi berkarya seni lukis mempunyai tahapan sebagai landasan berkesenian bagi seorang pelukis. Dengan demikian berkarya bukan pada membuat karya seni lukis semata tetapi gagasan, kreativitas, tahapan implementasi menjadi kesatuan yang padu. Kemampuan konsep teknik, menjadi kesadaran bahwa berkarya itu merupakan pengetahuan seni, sehingga bisa mengevaluasi diri sebagai bentuk formatif, di dalam berkarya.

Berkarya seni lukis adalah melahirkan kembali ide gagasan yang didukung oleh unsur konsep, unsur rupa, unsur pertalian, dan unsur peranan. Untuk mencapai gagasan baru sedapat mungkin data-data informasi (lama) disusun kembali guna

mencapai gagasan yang baru. Seperti halnya dalam proses visualisasi karya seni rupa, yaitu membangun kembali data-data informasi yang ada, kemudian proses demi proses dilalui untuk mencapai sasaran.

Referensi

Badudu, J. S., dan Sutan Muhammad Zain, 1996, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Bakker, Anton, 1995, *Kosmologi dan Ekologi: Filsafat Tentang Kosmos sebagai Rumahtangga Manusia*, Yogyakarta: Kanisius.

Hadi, Y. Sumandiyo, 2003, *Mencipta Lewat Tari*, Yogyakarta: Mantili.

Gustami, SP., 2007, *Butir-Butir Mutiara estetika Timur, Ide dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista

Mamannoor. (2002), *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*, Nuansa, Bandung

Purwasito, Andrik, 2003, *Massage Studies: Pesan Penggerak Kebudayaan*, Yogyakarta: Ndalem Purwahadiningratan Press.

Tabrani, Primadi, 2006, *Kreativitas & Humanitas, Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia*, Yogyakarta: Jalasutra.

BAB 12

Metode Penciptaan Lukisan Berjudul; ‘Ninth Dimension’, ‘North-South Coast Silent Pattern’, Dan ‘Frequency’ 2023

I Wayan Sujana

A.Pendahuluan

Penciptaan seorang perupa menggunakan tahapan-tahapan tertentu, selanjutnya disebut sebagai metode. Metode diawali dengan membangun metodologi sebagai kanon menyusun metode. Penulis menemukan gagasan, menuangkan ke bentuk visual kemudian merancang konsep penyajian, juga menggunakan metode yang penulis sebut *tahapan MAL*. Karya berjudul ‘Ninth Dimension dan Frequency’ 2023 merupakan 2 karya hasil terapan menggunakan metode MAL.

Secara umum perupa yang ideal adalah perupa yang kreatif, eksplorasi terus menerus, hasil karyanya menjadi pengetahuan dan menjadi triger dalam kehidupan seni dan kebudayaan. Perupa yang punya jam terbang panjang, melintasi bermacam perkembangan wacana seni rupa, biasanya memiliki berbagai model metode.

Terus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Tiga puluh tahun perjalanan sebagai perupa akhirnya penulis menemukan rumusan metode untuk memayungi semua jenis proses seni. Penulis menggunakan metode penciptaan sesuai dengan konsep, medium, alat/bahan dan presentasi. Metode tersebut memuat tiga hal: Pertama memikirkan topik sampai menjadi konsep, luarannya berupa mind mapping, concept list, dan keyword; Kedua perwujudan melalui tahapan penggalian visual, penggalian konsep visual, dan formating-narasi; Ketiga presentasi berupa penyajian keruang publik menggunakan titik-titik mistik site spesifik.

MAL yang dimaksud yakni; ***Making blueprint of contemporary performance art based on community*** (membuat cetak biru seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat), ***Accomplish singularity contemporary performance art based on community with deep spirituality*** (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer unik berbasis masyarakat melalui spiritualitas yang dalam), dan ***Longitude and latitude make transfer point of deep feeling throughout presentation*** (garis bujur/horisontal dan garis lintang/vertikal membuat titik transfer rasa terdalam melalui presentasi). Metode ini dapat diterapkan pada

seni rupa, seni musik, seni pertunjukan dan verbal.

Metode MAL (Sujana: 2021) paralel dengan teori seni John J. Honigmann yang menekankan pada *ideas*, yaitu: bagaimana memantik kekompleksan ide-ide, gagasan-gagasan, selanjutnya *activities* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas kompleks serta tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian. *Artifact* dapat diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh masyarakat (Honigmann: 1959) Cakupan ide, gagasan, dan hasil dipilih menjadi model pendekatan, selanjutnya implementasinya sangat tergantung pada lingkungan seniman dan asas konsep, medium, dan alat. Maka dalam hal ini penulis memandang perlu menggunakan pendekatan sekala-niskala atau realitas yang berlapis yang diyakini masyarakat Bali. Relevan dengan teorinya Bhaskar yakni realisme transedental yang menyatakan bahwa realisme itu berlapis-lapis, ada bagian transedental dan ada bagian non-transedental mempengaruhi fisik dan mental manusia dalam menjalankan kehidupan. Transedental masyarakat bali menyebutnya niskala sedangkan non-transedental disebut dengan sekala. Menggunakan formalisme visual sebagai basis dalam menata ekspresi di atas dwimatra.

B.Konsep MAL

Aspek-aspek seni seperti konsep, medium, dan alat/bahan menjadi bagian penting dalam penciptaan, tiga hal tersebut harus disiapkan dengan matang oleh perupa. Entitas konsep menjadi triger/arrah dalam menciptakan karya seni, entitas medium layaknya sebuah kendaraan, sedangkan media dan alat sebagai kunci untuk menghidupkan kendaraan. Satu entitas saja mengalami gangguan maka sistem penciptaan tidak berjalan dengan baik. Medium dan alat sudah siap tetapi tidak ada ide/gagasan maka proses penciptaan tidak terjadi. Begitu sebaliknya.

Gagasan tema merupakan bagian dari tahapan menggagas/mengkosepkan dan atau cetak biru seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat (M). Tahapan M adalah tahapan riset topik yang diangkat (surya segara rupa) untuk menemukan *mind mapping* dan *keyword*. Dilanjutkan ke tahap A *Accomplish singularity contemporary performance art based on community with deep spirituality* (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer unik berbasis masyarakat melalui spiritualitas yang dalam) proses pembentukan/formatting dan narasi, dengan diawali penentuan media dan teknik yang digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan *Longitude and latitude make transfer point of deep feeling throughout*

presentation (garis bujur/horisontal dan garis lintang/vertikal membuat titik transfer rasa terdalam melalui presentasi). Tahapan *presenting* (penyajian), mengacu pada konsep tertentu yang sudah ditetapkan.

Pada penelitian ini penulis mengalami proses melukis dua ruang yang berbeda yakni, sebagian *on the spot* dan sebagian lagi di studio. Kesempatan ini serupa digunakan sebagai ruang pemaparan dua model proses tersebut. Masing-masing ruang mempunyai alur berbeda dan menghasilkan karakter berbeda pula.

M	A	L
<p><i>Making Blueprint contemporary performance art based on society</i></p> <p>(membuat cetak biru karya seni rupa pertunjukan kontemporer)</p>	<p><i>Accomplish singularity contemporary performance art based on community with deep spirituality</i></p> <p>(menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer unik berbasis)</p>	<p><i>Longitude and latitude make transfer point of deep feeling throughout presentation</i></p> <p>(garis bujur/horisontal dan garis lintang/vertikal membuat titik transfer rasa terdalam)</p>

berbasis masyarakat)	masyarakat melalui spiritualitas yang dalam)	melalui presentasi)
<ul style="list-style-type: none"> -Mind Mapping -concept List -Keyword 	<ul style="list-style-type: none"> -menggali Visual -Menggali Konsep Visual -Formating dan Narasi 	<ul style="list-style-type: none"> -titik mitis -ruang, site specific -waktu

Bagan 2. Luaran setiap tahapan MAL (dokumentasi penulis 2024)

ikonografi, dan kepercayaan banyak masyarakat etnis di dunia. Dunia materi yang kasat mata mahluk hidup di dunia berhutang pada matahari. Mata menyaksikan dunia, kehidupan, dan warna-warna karena hadirnya cahaya matahari.

Kata "Segara" dalam bahasa Indonesia adalah padanan dari kata "laut" atau "samudra" dalam bahasa Inggris *sea* atau *ocean*. Laut atau samudra seringkali dikaitkan dengan keberlanjutan, keberlimpahan, serta kemisteriusan, dan keindahan alam yang tidak terbatas. Budaya bahari lahir dari keberadaan laut. Di Bali dikenal dengan istilah segara tanpa tepi. Pemandangan garis horizon melintang luas, samudra dan langit terlihat seolah-olah bertemu. Termenung duduk di pesisir pantai kita menyadari samudra, langit, dan bumi yang kita pijak. Pulau menjulang dengan kokoh, vertikal tampak di kejauhan. Struktur vertikal-horizontal dengan jelas bisa penulis nikmati. Dibalik landscape yang terlihat, dirasakan pula yang niskala/tidaknampak merasa terhubung dengan pengalaman dan ingatan-ingatan yang menandainya, merasa menjadi bagiannya.

Kata "Rupa" dapat diterjemahkan sebagai "bentuk" atau "wujud." Dalam konteks pameran Seni Murni ini, "rupa" bisa merujuk pada tampilan atau ekspresi visual dari suatu objek atau gagasan visual. Sebelum itu 'rupa' adalah materi yang dapat kita lihat dan raba, merupakan realitas

transitif/sekala. Sekala diyakini sebagai keberadaan dari niskala/intransitif kalau dilihat dari pendekatan realisme transidental (Bhaskar: 2008). 'Rupa' bagi manusia mendatangkan kesenangan, kesedihan, kegamangan, meditatif, serta memantik memori-memori yang tersimpan rapat di bawah sadar. Memantik ituisi untuk menjelajahi hal-hal yang absolut yang bersifat ekspresif, kontemplatif, simbolik. Begitulah nampak rupa memberi inspirasi empirik dan non-tampakan menggugah hal-hal simbolik-kontemplatif.

"Surya Segara Rupa" adalah tema yang berfokus pada penggabungan konsep-konsep terkait matahari, laut/samudra, dan rupa. Kemudian direduksi dalam elan penciptaan, melalui telisik di luar pengetahuan seni. Mapping model tersebut mengantarkan penulis menemukan konsep list dan keyword, sangat berguna untuk tahapan selanjutnya.



Foto 2. Jukung di pantai Sanur (dokumentasi penulis 2023)

D.Keyword

Mind mapping 'surya segara rupa' jalan menemukan conceptlist seperti; horizontal-vertikal, ekspresif, simbolik, natural-metaforik, *colourfull*, bahari, Bali, mitologi, dan wujud. Sembilan kata dari conceptlist dipilih lima digunakan keyword tahapan penciptaan yakni horizontal-vertikal, ekspresif, simbolik, natural-metaforik, *colourfull*.

E.Accomplish singularity contemporary performance art based on community with deep spirituality

Menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer unik berbasis masyarakat melalui spiritualitas yang dalam, menggunakan keyword yang sudah ditentukan (horizontal-vertikal, ekspresif, simbolik, natural-metaforik, *colourfull*). Penggalia rupa dan formating pada tahapan ini adalah penggalian visual (*Visual Excavation*), penggalian konsep visual (*Exploration of Visual concepts*), dan *formating* (pembentukan dan narasi).

Penulis memaparkan di atas bahwa proses melukis menggunakan dua model yang berbeda, sebagian berkarya *on the spot* dan sebagian lagi berkarya di studio. Kedua proses tersebut mempunyai keunikan, model penggalian juga berbeda. Di bawah ini penulis jabarkan model penggalian tersebut.

On the spot, membuat lukisan langsung di *site* yakni di pantai Segara Ayu Sanur. Metode penggalian visual dan penggalian konsep visual dilakukan melalui pengamatan langsung seperti layaknya fotografer, penulis menemukan dan memilih objek yang paling menarik untuk dilukis. Penulis menggunakan tata cara impresif pada proses *formating*. Kesadaran adanya realitas intransitif-transitif atau realitas sekala-niskala sangat penting bagaimana persepsi bekerja. Entitas maji, intuisi, dan asosiasi-asosiasi membantu tangan bekerja pada saat menerapkan warna di atas canvas. Cara penulis memberikan

peluang sebesar-besarnya hal-hal realitas intransitif mempengaruhi tindakan ekspresi transitif. Dapat dikatakan proses melukis dengan cara melarutkan diri, energi intransitif ditangkap dan diberi peluang ikut menggerakkan. Suatu kearipan yang datang dari peleburan pengetahuan dengan pengalaman. Semacam prajna-paramitha, suatu kebijaksanaan yang diperoleh dari intransitif. Pencapaian Gnosis yakni jenis pengetahuan yang bersifat esoterik.

Media canvas, alat warna acylic dan pisau palet dipakai melukis dalam upaya mencari goresan impresif seperti yang dikendaki. Pisau palet digunakan secara automatic, menekankan kelugasan brushstruck untuk mencapai efek-efek kebetulan yang artistik. Menggunakan teknik *scumbling* yakni efek artistik dicapai dengan mengorek-orek warna dengan pisau palet, sehingga bagian latar belakang terlihat.



Surya Segara Rupa_233



Surya Segara Rupa_234

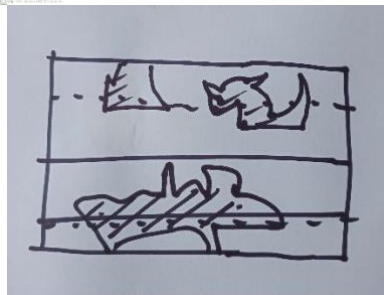
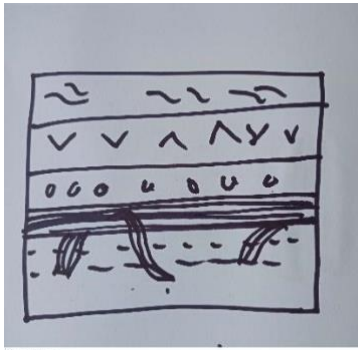
Foto 2. Enam lukisan penciptaan dikerjakan *on site*, dokumentasi penulis (2023)

Penulis tertarik memasukkan icon laut, pesisir, langit, dan jukung/perahu sebagai konsep visual. Melalui penggambaran jukung-jukung yang dikoyak hempasan laut, segera tergusur dengan alat transportasi perahu plastik. Pesisir-laut-langit menunjukkan kuasa semesta kepada mahluk kecil, dan perahu-perahu sebagai individu yang ringkih di hadapan alam. Manusia hanya punya ego menguasai alam, namun sesungguhnya usaha yang sia-sia.

Melukis di studio, terbuka dengan berbagai metode-metode penggalian visual, sangat berbeda dengan melukis *on the spot*. Tema dapat dilihat dari berbagai *view* dan sudut pandang. Membaca buku yang berkaitan dengan matahari, samudra, dan rupa. bisa juga diawali dengan membuat catatan-catatan dan berbagai desain. Cukup waktu untuk menggali kemungkinan-kemungkinan yang paling luas. Tidak merasa takut matahari keburu tenggelam di ufuk barat. Renungan dari ujung kontemplasi bermuara pada bagaimana menggali simbol vertikal-horizontal. Apa yang dapat dikembangkan dari sisi filsafat menuju metafor yang bermakna dan bernilai simbolik. Melalui konsep visual.

Pengalaman dan pengetahuan melukis *on the spot* menyumbangkan visual dan konsep visual seperti; laut, langit, ekspresi goresan, dan

suasana. Hal tersebut menjadi materi pada mencipta seni di studio, melalui pembuatan delapan desain *breif formating* sekaligus penggalian bentuk-bentuk sosok absurd.



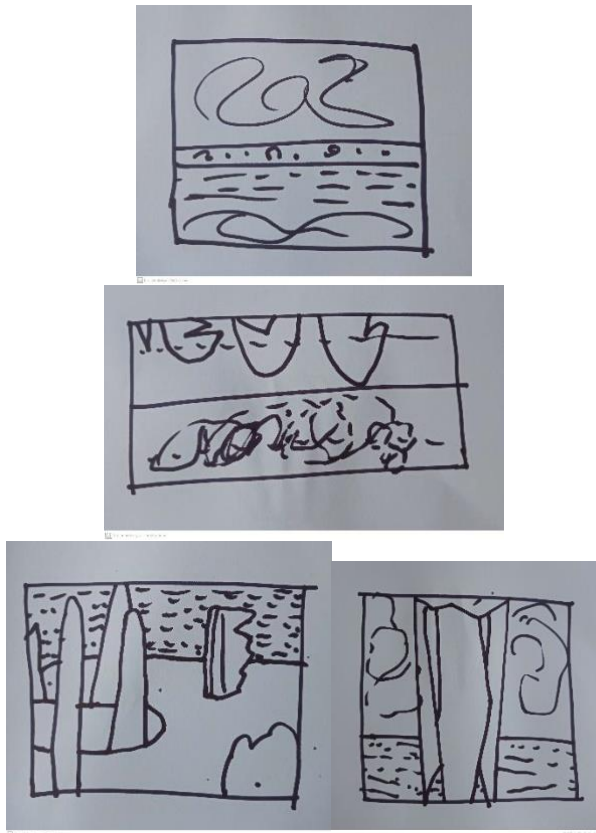
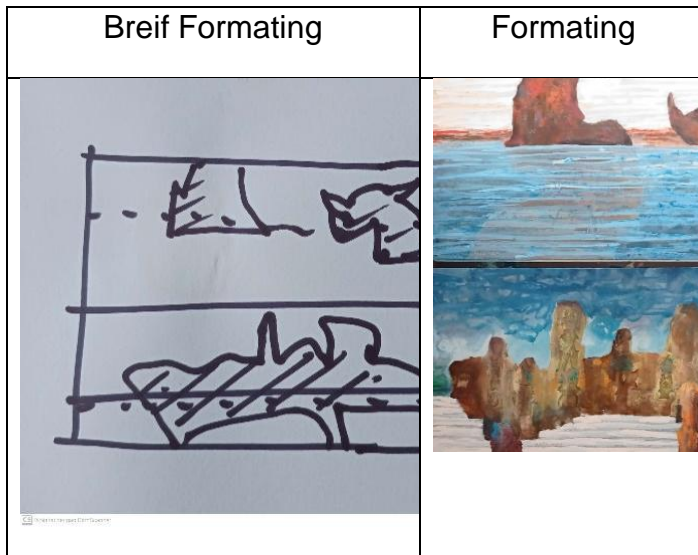


Foto 4. Beberapa desain breif formatting komposisi objek (dokumentsi penulis 2023)

Brief formatting adalah komposisi menyeluruh visual, baik obyek utama maupun pendukung. Tumpahan visual berdasarkan breif formatting yang sudah dipilih/ditentukan, dengan kata lain breif formatting merupakan karya sudah jadi, berupa klesse. Dicanggihkan melalui ungkapan

warna, sapuan kuas/palet, tekstur dan lain-lain sesuai dengan artistik yang dikonsepskan.

Keyword vetikal-horizontal diterapkan secara konsisten pada tata letak dan komposisi. Variasi-varian pendukung memperkuat konsep narasi seperti laut, bukit, langit, bentuk-bentuk simbolik dan lain-lain. Pertemuan langit dan samudra menimbulkan kesan garis horizontal, sedangkan bukit-bukit tinggi mengesankan garis vertikal. Tehnik terapan warna menggunakan valet serta variasi glasir mampu memberi tampilan kontemplatif hening seperti yang diharapkan penulis.







Tabel 3. Desain breif dan dormating melukis di studio (dokumentasi penulis 2023)



Foto 4. "North-South Coast Silent Pattern" 2023

North-South Coast Silent Pattern, karya dua riftik komposisi atas-bawah menunjukkan selatan-utara. Garis horizontal pertemuan langit dan samudra bervibrasi imajinatif-simbolik. Pengalaman faktual ketika di pesisir pantai, diwujudkan berupa kesunyian pola samudra selatan dan samudra utara. Bentangan samudra-langit diantaranya berdiri gagah bukit-bukit vertikal. Tata bentuk warna dengan komposisi realis-imajinatif, sebagai upaya tawaran visual multi tafsir. Falsafah longitude-latitude.

“North-South Coast Silent Pattern” 2023 dipresenting pada pameran FESTIVAL KESENIAN INDONESIA XII 2023, Samudra-Rakta-Samasta, Bahari Daya Cipta Seni Kini, di N-CAS ISI Denpasar-Bali.

“NINTH DIMENSION DAN FREQUENCY’ 2023



Foto 3. “NINTH DIMENSION DAN FREQUENCY”
2023 lukisan yang dipamerkan di Griya Santrian
Gallery (sumber: penulis 2023)

Lukisan ‘Dinth Dimension’ menampilkan tanda/penanda langit dan samudra bertemu membentuk garis horizontal, tanah, dan bentuk-bentuk absurd/gold melintang di tengah-tengah. Suasana hening dengan bentuk-bentuk aneh tak terduga, dimaksudkan merenungi alam semesta yang maha luas mengepung kehidupan manusia. Judul Dimensi Sembilan/Dinth Dimension sebagai penegas tentang dimensi lain niskala/kosong, seolah tidak ada justru mempengaruhi kehidupan manusia.

Lukisan ‘Frequency’ menampilkan abstraksi dualisme sosok berada di ruang antara langit dan bumi. Sosok dualisme nungkalik, satu berdiri dan satunya kepala di bawah, berwarna merah dan satunya beragam warna. Latar belakang ruang terbagi dua pemandangan langit dan landscape daratan membentuk garis horizontal. Enigma metaforik.

F.Penutup

Penyusunan metode penciptaan ini menuliskan rangkaian tahapan-tahapan penciptaan dari mendapatkan konsep gagasan, tahapan penciptaan, sampai pada konsep *presenting*.

Berdasarkan topik 'Surya Segara Rupa' diperoleh *keyword* yaitu; horizontal-vertikal, ekspresif, simbolik, natural-metaforik, dan *colourfull*. *Keyword* tersebut dijadikan panduan berikutnya yakni tahapan penciptaan yang terdiri dari; penggalian visual, penggalian konsep visual, dan formating-narasi. Tahapan presenting pada pameran dilakukan oleh tim artistik gallery.

Projek 'Surya Segara Rupa' mengasilkan sembilan lukisan, delapan breif formating, dan beberapa catatan dan sketsa. 'Surya SegaraRupa' art project akan terus dikembangkan terutama pada ranah medium dan cara unkap.

Saran yang dapat menulis sampaikan adalah pengkarya seni harus menyiapkan metode penciptaan seni, yang dapat mengakomodasi berbagai hal unik dalam penciptaan seni. Konsep presenting penting, bahkan sedari awal ketika gagasan konsep dibuat.

Referensi

Honigmann, John J. *The Man Of Man*. Haper & Row; Underlining edition 1959.

Bhaskar, Roy. *A Realist Theory of Science*. London And New York: Rouledge. 2008

Sujana, I Wayan. *Mobile Art Laboratiry, Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis*

Masyarakat. Disertasi Paskasarjana Institut Seni
Indonesia Denpasar 2021.

BAB 13

Terapi *Wounded Inner Child* dengan Media Seni Rupa

Luh Budiaprilliana

A. Pendahuluan

Inner Child merupakan sebuah istilah yang kerap digunakan oleh berbagai pihak terkait dengan dunia psikologis. Pada masa kini istilah *inner child* sangat lumrah didengar di berbagai percakapan sehari – hari. Baik itu percakapan langsung maupun percakapan melalui *platform* media sosial. Sesungguhnya *inner child* adalah bagian dari dalam diri kita yang dihasilkan dari pengalaman masa kecil yang berdampak pada kehidupan kita sekarang. Menurut John Bradshaw (1992), *inner child* merupakan hasil dari pengalaman atau kejadian di masa lalu yang belum terselesaikan dengan baik (Mufidah & Isya, 2020).

Inner Child merupakan himpunan peristiwa yang terjadi baik peristiwa buruk maupun peristiwa baik yang dialami anak dan akan membentuk kepribadian anak hingga dewasa (Diamond dalam Laela & Rohmah, 2022). Semua ini bergantung pada pengalaman yang didapat oleh seseorang pada masa kecilnya. Jika orang tersebut mendapatkan pengalaman yang baik dan menyenangkan maka hal ini akan menjadi dampak positif atau *inner child* yang positif sehingga mampu menjadi kekuatan bagi kehidupannya di masa dewasa. Orang – orang dengan *inner child* yang positif cenderung memiliki mental yang baik biasanya memiliki manajemen diri dan kepemimpinan yang baik. Hal tersebut berlaku sebaliknya, jika seseorang mendapatkan pengalaman yang buruk pada masa kecilnya maka hal tersebut akan menjadi luka batin. Luka batin yang belum diselesaikan dari masa kecilnya itulah yang secara tidak sadar (*unconscious*) muncul di dirinya dan membawa dampak negatif pada kehidupannya di masa dewasa.

John Bradshaw mendeskripsikan *wounded inner child* menjadi sebuah akronim dalam bahasa Inggris yaitu *CONTAMINATE*. *Each letter stands for a significant way in which the inner child*

sabotages adult life. **C** for **Co-Dependences**, **O** for **Offender**, **B** for **Behaviors**, **N** for **Narcissistic Disorder**, **T** for **Trust Issues**, **A** for **Acting Out / Acting In Behaviors**, **M** for **Magical Beliefs**, **I** for **Intimacy Dysfunctions**, **N** for **Nondisciplined Behaviors**, **A** for **Addictive / Compulsive Behaviors**, **T** for **Thought Distortions**, **E** for **Emptiness (Apathy, Depression)** (Bradshaw, 2013, hlm. 25).

*Children, naturally filled with wonder, are spontaneous and live in the now. In a sense, they are exiled in the now. Using the word wonderful, I'll give you a profile of the wonder child. Each letter stands for one of the natural traits. **W** for **Wonder**, **O** for **Optimism**, **N** for **Naïveté**, **D** for **Dependence**, **E** for **Emotions**, **R** for **Resilience**, **F** for **Free Play**, **U** for **Uniqueness**, **L** for **Love** (Bradshaw, 2013, hlm. 48). Beberapa atau mungkin keseluruhan di antara sembilan hal tersebutlah yang terluka pada masa kecil sehingga menyebabkan timbulnya kontaminasi *wounded inner child* dalam kehidupan seseorang ketika ia hidup dalam masa dewasanya. Setiap orang memiliki *inner child*, yang berbeda ialah cara kemunculannya pada diri masing – masing orang. Inner Child dapat terluka dan terbuka kembali apabila tidak diatasi sesegera mungkin*

akan menyebabkan atau menimbulkan masalah pada kemudian hari (Persada dalam Laela & Rohmah, 2022). Oleh sebab itulah maka penyembuhan luka *inner child / wounded inner child* ini perlu ditanggulangi sesegera mungkin untuk menyembuhkan pun sekaligus menghindari masalah – masalah yang akan saling berkelindan di masa mendatang dalam lingkungan sekitarnya. Satu orang yang sakit mental dapat melahirkan lagi lingkungan ataupun generasi yang diwarisi dengan trauma dan penyakit mental tersebut.

Cara yang paling disarankan untuk mengobati *wounded inner child* adalah dengan terapi. Selain terapi hal paling mendasar yang perlu kita lakukan adalah mengakui keberadaan luka atau trauma tersebut bukan dengan penolakan tapi dengan merangkulnya. *Reclaiming your wounded inner child is a Zenlike experience. Children are natural Zen masters; their world is brand-new in each and every moment. For the unwounded child, wonder is natural. Reclaiming your inner child involves going back through your developmental stages and finishing your unfinished business* (Bradshaw, 2013, hlm. 74).

Dalam seni hal yang dapat ditawarkan adalah terapi melalui media seni salah satunya yaitu seni

rupa. Terapi seni secara harfiah dapat diartikan sebagai penggabungan dua buah disiplin ilmu, yaitu antara ilmu seni dan psikologi. Dengan demikian, istilah terapi seni, yang secara verbal terdiri dari kata Terapi dan Seni, secara nyata menggabungkan dua jenis disiplin ilmu, yaitu Seni (Art) dan Psikologi (Rahma Anoviyanti, 2008). Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan oleh John Bradshaw maka pada tulisan ini, pencipta menawarkan salah satu metode penciptaan yang sekaligus dapat menjadi terapi untuk *Reclaiming Wounded Inner Child* dan mengobati *wounded inner child* tersebut.

B. *Wounded Inner Child* dan Terapi Seni

Masa kanak – kanak merupakan masa yang dianggap sangat menyenangkan. Pada masa ini proses perkembangan dan pertumbuhan seorang manusia dimulai terutama pada saat usia kanak – kanak awal pada usia 2 hingga 4 tahun pada usia ini proses perkembangan anak terbilang pesat (Hurlock dalam Andini & Purwanto, 2021). Cenderung masa kanak – kanak sebagai masa tumbuh kembang justru menjadi pembentuk karakter kita di masa berikutnya. Hal – hal baru akan banyak kita eksplorasikan pada masa kanak – kanak yang tanpa beban. Tentu saja dalam

prosesnya kita juga akan menghadapi banyak hal. Kondisi anak – anak yang belum mandiri dan masih bergantung pada orang tua atau wali membuat kita juga terbentuk oleh lingkungan di sekitar kita termasuk kondisi orang tua yang mengasuh kita.

Di masa kecil, kita pernah mengalami masa-masa yang sulit sebagai anak dan sebagian banyak dari kita pernah mengalami trauma. Hal tersebut membuat anak kecil yang di dalam diri kita menjadi terluka dan menderita. Untuk menghindari rasa sakit dari luka tersebut, kita seringkali menghindar, mengabaikan, dan menekannya. Kita menekannya ke alam bawah sadar, atau mengabaikannya dengan harapan penderitaan tersebut akan hilang. Tetapi *inner child* yang terluka itu tidak akan hilang, selama ia belum disembuhkan. *Inner child* akan selalu ada di dalam diri kita, dan mencoba untuk menarik perhatian kita dengan berkata "Saya disini. Anda tidak dapat menghindari saya." Kami (*inner child*) ingin mengakhiri penderitaan kami. Tapi tidak dengan menghindari atau mengabaikan *inner child*. Karena dengan mengabaikan *inner child*, kita justru akan memperpanjangnya. *Inner Child* yang terluka adalah kenyataan, tetapi kita tidak bisa melihatnya. Ketidakmampuan untuk

melihatnya adalah sejenis ketidakpedulian kita terhadap *inner child*. *Inner child* yang terluka parah benar-benar membutuhkan kita untuk kembali. Tapi sebaliknya, kita sering melakukan hal-hal yang membuat kita lebih menderita dan melukai *inner child* yang sudah terluka dalam diri kita (Mufidah & Isya, 2020). Pengabaian terhadap *wounded inner child* seringkali membawa kita pada kondisi kesehatan mental yang buruk bahkan hingga depresi.

Istilah luka batin sebenarnya menjadi salah satu istilah populer yang memayungi banyak hal. Dalam dunia psikologi, ada beberapa istilah yang dekat dengan luka batin seperti: trauma, *primal wound*, *unfinished business*, dan lainnya. Jadi *Inner Child* merupakan kumpulan peristiwa yang terjadi di masa kecil, baik itu peristiwa baik maupun buruk yang berdampak pada kepribadian anak sehingga menyebabkan luka yang banyak tidak disadari oleh masing-masing jiwa (Laela & Rohmah, 2022). Luka batin seperti *wounded inner child* akan lebih baik jika disembuhkan dengan berbagai cara seperti terapi misalnya. Kondisi mental seseorang sangat berbeda – beda, hal yang sepele bagi seseorang belum tentu sepele bagi orang lain. Luka – luka batin seperti *wounded inner child* yang dibiarkan begitu saja suatu saat

akan meledak dan membuka sendiri membawa kita pada kondisi mental yang mungkin saja sakit. Selain itu juga akan membentuk kita menjadi personal dengan karakter yang tidak dewasa. Ketidakdewasaan tersebut bisa terjadi karena masa kanak – kanak yang belum selesai dengan baik entah bagaimana.

Inner child adalah bagian dari dalam diri kita yang dihasilkan dari pengalaman masa kecil yang berdampak pada kehidupan kita sekarang. Menurut John Bradshaw (1992), *inner child* merupakan hasil dari pengalaman atau kejadian di masa lalu yang belum terselesaikan dengan baik. Bagaimana anak mendapatkan pengalaman-pengalaman di masa kecilnya. Pengalaman yang baik akan membawa dampak yang positif bagi kehidupan dewasanya, dan pengalaman yang buruk akan memberikan luka pada batin anak tersebut. Tanpa disadari bahwa, *inner child* dapat terwujud atau muncul pada diri individu yang sudah dewasa dalam bentuk tingkah laku atau kondisi emosional yang tidak disadari (*unconscious*) (Mufidah & Isya, 2020). Munculnya *wounded inner child* ini pada tubuh orang dewasa yang kemudian harus kita tanggulangi dengan tepat.

Hal paling utama yang dapat dilakukan untuk menyembuhkan *wounded inner child* tersebut adalah dengan melakukan terapi. Salah satunya adalah dengan melakukan terapi seni. Terapi seni secara harfiah dapat diartikan sebagai penggabungan dua buah disiplin ilmu, yaitu antara ilmu seni dan psikologi. Dengan demikian, istilah terapi seni, yang secara verbal terdiri dari kata Terapi dan Seni, secara nyata menggabungkan dua jenis disiplin ilmu, yaitu Seni (Art) dan Psikologi (Rahma Anoviyanti, 2008). Biasanya seni musik digunakan sebagai media relaksasi dalam psikologis untuk mengurangi *anxiety* dan depresi. Selain musik, seni rupa juga bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa dikembangkan menjadi psikoterapi pada orang dengan trauma atau *wounded inner child*. Pada awalnya, seni dan psikologi dipandang sebagai dua hal berbeda yang tidak terdapat sangkut pautnya satu sama lain. Meskipun demikian, dalam perkembangannya, para ilmuwan mulai menemukan keterkaitan yang ada, antara seni dan psikologi (Rahma Anoviyanti, 2008). Psikoterapi lewat seni rupa ini bisa menjadi metode healing yang justru selain kreatif juga bisa bersifat produktif karena setelah terapi akan lahir karya hasil proses penyembuhan oleh penderita trauma. Dalam mengerjakan karya yang

melibatkan kreativitas, semua emosi dan pikiran yang mengendap akan „tereksternalisasi“ atau tersalurkan, sehingga semua emosi dan pikiran tersebut pada akhirnya akan menjadi jelas akar permasalahannya karena terbacanya simbol-simbol dari bentuk yang ada pada karya tersebut, kadangkala dibentuk, baik secara sadar maupun tidak sadar memiliki makna yang berhubungan secara langsung dengan akar permasalahan yang sedang dihadapi oleh pasien tersebut (Rahma Anoviyanti, 2008). Maka dari itu psikoterapi dengan media seni rupa dapat menjadi alternatif yang sangat potensial dalam pneyembuhan orang dengan *wounded inner child*.

Pendekatan yang dapat ditawarkan dalam terapi seni ini adalah dengan Pendekatan Analisis Transaksional. Pendekatan analisis transaksional (AT) dikembangkan oleh Eric Berne pada tahun 50-an. Pendekatan ini menyajikan analisis terhadap tiga kedudukan ego yang terpisah, yaitu: 1) ego orang tua merupakan bagian dari kepribadian yang berperan sebagai orang tua. Ketika ego orang tua berperan, maka seseorang akan bertingkah laku, dan berperasaan terhadap orang lain sama dengan saat orang tua kita melakukan hal tersebut pada kita. Ego orang tua

berisikan beberapa perintah “harus, semestinya, jangan, awas, dan sebagainya”. Ego orang tua dalam diri kita bisa berperan sebagai “orang tua pemelihara” atau “orang tua pengritik”. 2) ego orang dewasa adalah bagian kepribadian seseorang yang mengetahui apa yang sedang terjadi. Ego orang dewasa bertindak dengan pikiran yang logis, rasional, objektif, bertanggung jawab, tidak emosional dan tidak menghakimi. Ego dewasa menjadi salah satu ego yang baik jika dimiliki oleh individu ketika menjalani kehidupan sehari-harinya. 3) ego anak adalah bagian kepribadian seseorang yang bertindak seperti anak. Ego anak didasarkan oleh perasaan, dorongan, dan tindakan spontan. Eric Berne mengamati kehidupan individu sering kali muncul ketiga status ego (orang tua, dewasa, dan anak) tersebut berperan, dan saling berinteraksi dengan kehidupan saat ini. Hubungan transaksional antara ketiga status ego dapat mendorong pertumbuhan diri seseorang, tetapi juga dapat menjadi penghambat pertumbuhan diri seseorang (Mufidah & Isya, 2020). Pada pendekatan ini yang akan kita tonjolkan untuk ditelusuri dalam proses penciptaan adalah menelusuri ego anak dalam diri kita.

Media seni rupa berupa gambar dipilih sebab dirasa paling efektif dan justru meningkatkan kreativitas dan produktivitas dari seseorang yang memiliki *wounded inner child*. Seni juga memiliki kemampuan untuk mencatat dan menyampaikan berbagai tingkatan emosi, dari rasa nyaman hingga kesedihan yang terdalam, dari kejayaan hingga trauma. Dari uraian ini dapat kita ambil kesimpulan bahwa, jika dilihat dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi, seni telah menyediakan jalan bagi pemahaman, membuat suatu pengertian dan menjelaskan pengalaman batin (*inner experiences*) tanpa harus menjelaskan pengalaman tersebut dengan menggunakan kata-kata. Selain itu kemampuan menggambar pada dasarnya lebih kepada kemampuan yang bersifat naluriah dan intuitif (Rahma Anoviyanti, 2008).

Seni rupa sebagai media terapi akan menjadi wadah pencurahan dan pengekspresian perasaan. Selain itu melalui seni rupa dengan berbagai kreasi teknik akan menguatkan sifat ke-aku-an yang mungkin hilang dalam diri seseorang tersebut. Sifat untuk dapat merasa berharga seperti yang diutarakan oleh Bradshaw. *I believe that all the ways in which the wonder child is wounded can be summed up as the loss of I*

AMness. Every child needs desperately to know that (a) his parents are healthy and able to take care of him, and (b) that he matters to his parents. Mattering means that the child's specialness is reflected in the eyes of his parents or other significant caretakers. Mattering is also indicated by the amount of time they spend with him. Children know intuitively that people give time to what they love. Parents shame their children by not having time for them (Bradshaw, 2013, hlm. 58).

Whenever a shame-based person feels his real feeling, he feels ashamed. So, to avoid that pain he numbs out. Numbing out our pain is achieved through various ego defenses we use when reality becomes intolerable. Some of the most common defenses are: denial ("it's not really happening"); repression ("it never happened"); dissociation ("I don't remember what happened"); projection ("it's happening to you, not to me"); conversion ("I eat or have sex when I feel it happening"); and minimizing ("it happened, but it's no big deal"). Basically our ego defenses are ways to distract us from the pain we are feeling (Bradshaw, 2013, hlm. 85). Hal yang perlu diperhatikan dalam proses terapi adalah kemungkinan terkuaknya perasaan atau pengalamana yang kurang

menyenangkan dan traumatik ke permukaan. Saat trauma ataupun hal kurang baik muncul, hal tersebut harus tetap diakui bukan ditolak dengan *ego defense*.

Maka dari itu selain berdamai dengan keadaan kita perlu memberi ruang pada duka tersebut. Ruang untuk berduka atas trauma masa kecil akan menuntun kita pada penyembuhan. *The good news is that original pain work involves nature's own healing process. Grief is the healing feeling. We will heal naturally if we are just allowed to grieve. Grief involves the whole range of human emotions. The original pain is an accumulation of unresolved conflicts whose energy has snowballed over time. The wounded inner child is frozen because there is no way he could do his grief work* (Bradshaw, 2013, hlm. 94). Proses terapi pada metode terapi yang pencipta tawarkan ini akan menuntun kita untuk lepas dan kembali ke masa kanak – kanak membiarkan keberanian dan kreativitas menuntun kita untuk berkarya dan menyembuhkan diri.

C. Metode Penciptaan dalam Proses Terapi *Wounded Inner Child*

Berdasarkan semua luka *inner child* tersebut seringkali berujung pada depresi. Sebab depresi

memiliki gejala yang sangat terlihat dan terasa oleh orang tersebut juga dapat dirasakan gejalanya oleh orang – orang terdekatnya. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menelusuri kembali hal – hal di masa kanak – kanak yang bersifat menyenangkan yang mungkin masih tersisa dalam bentuk memori indah. Pada tulisan ini penulis mencoba untuk menelusuri kembali masa kanak – kanak yang menyenangkan lewat metode penciptaan karya dengan menghadirkan elemen – elemen nyata berupa visual – visual yang bersifat naif. Menyadari luka inner child kita, sesungguhnya bukan membongkar luka namun lebih kepada mengakui dan menjadi jujur kepada diri sendiri tentang keberadaan luka tersebut sehingga berhenti melakukan *ego defense* yang nantinya akan berujung pada *mental illness*. Metode penciptaan karya yang pencipta tawarkan pada tulisan ini terdiri dari beberapa tahapan untuk menelusuri dan memberikan terapi pada luka inner child tersebut.

Tahapan – tahapan tersebut diantaranya :

1. **Napak Tilas** : Hal yang dimaksud dengan napak tilas pada tahapan penciptaan ini adalah mencari kembali jejak masa kecil lewat benda – benda yang memiliki nilai memori baik itu buruk ataupun

menyenangkan. Tahapan ini paling pertama dilakukan sebab untuk memulai terapi penyembuhan *wounded inner child* kita harus mengenali dan melakukan reclaiming terhadap *wounded inner child* kita terlebih dahulu. Berbagai benda yang konkrit dan dekat dengan masa kecil kita baik itu mainan, buku, atau pakaian dapat menjadi stimulus awal penelusuran kembali jejak masa kecil kita.



Gambar 1. Berbagai Mainan Masa Kecil
(sumber : google images)

2. **Nostalgia** : Tahapan berikutnya setelah Napak Tilas adalah melakukan kontemplasi pada benda – benda yang telah kita temukan dari proses Napak Tilas

sebelumnya. Benda – bendanya tidak harus benda yang memang kita pernah miliki, namun bisa membeli atau mencari yang baru dengan bentuk atau fungsi yang persis dengan benda yang kita inginkan. Tahapan Nostalgia juga dapat dilakukan dengan menyentuh dan menggunakan benda – benda hasil Napak Tilas tersebut untuk membangkitkan memori. Misalnya pada penciptaan ini pencipta menggunakan mainan dan gambar – gambar yang ditempel dipintu kamar sebagai benda yang membawa memori masa kecil, maka mainan – mainan ataupun stiker – stiker untuk anak – anak tersebut kita gunakan ataupun mainkan sehingga memori bangkit, ketika luka – luka ataupun trauma tertentu teringat dan muncul ke permukaan dalam pikiran kita, maka biarkanlah secara natural. Nostalgia ini membantu kita untuk menemukan jalan pulang dan mengobati luka masa kecil kita. *The most important first step is to help your wounded child grieve its unmet developmental dependency needs. Most of the contaminations I described in the first part of this book result from unmet needs that are unresolved because they have never been grieved. The emotions that*

needed to be expressed were never expressed (Bradshaw, 2013, hlm. 74)



Gambar 2. Nostalgia dengan Mainan Masa Kecil
(sumber : dokumentasi Luh Budiaprilliana)

3. **Eksplorasi** : Eksplorasi pada tahapan ini merupakan tahap untuk mengeksplor bentuk – bentuk yang kita ingat dari masa kecil kita. Bentuk – bentuk tersebut adalah bentuk – bentuk yang paling mendasar dan paling menggugah perasaan serta memori kita akan masa kecil kita. Kita juga bisa menentukan media dan medium yang akan kita gunakan dalam membuat karya seni. Misalnya dalam penciptaan ini pencipta merasa pintu kamar dapat merepresentasikan memori masa kecil dan menggali hal – hal baik dari masa kecil pun

menelusuri segala luka dan trauma yang ada. Berbagai imajinasi yang muncul bisa kita eksplor di tahapan eksplorasi ini. Tahap ini benar – benar membutuhkan kebebasan kita dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang dituntun oleh perasaan masa kecil kita. Bentuk – bentuk yang muncul bisa saja sangat berbeda dari ekspektasi atau bayangan kita. Bisa abstrak maupun imajinatif, rasanya akan masuk ke masa *Scribble Stage* atau *Preschematic Stage* dalam tumbuh kembang daya cipta manusia.



Gambar 3. Pintu Kamar dengan Tempelan Gambar dan Stiker
(sumber : google images)



Gambar 4. Eksplorasi Bentuk Imajinatif
(sumber : dokumentasi Luh Budiaprilliana)

4. **Perwujudan Karya dan Healing:** setelah menemukan medium dan media yang akan digunakan dalam berkarya sesuai hasil eksplorasi. Maka segala bentuk eksplorasi lainnya seperti eksperimen berupa objek, warna, maupun tekstur kita tuangkan ke dalam media berkarya. Perwujudan karya ini sekaligus merupakan fase healing dalam metode penciptaan ini. Kita akan membebaskan diri sebebaskan – bebaskan lewat menggambar, melukis, membentuk, ataupun menempel. Segala bentuk aktivitas dalam berkarya yang mampu membawa kembali memori dan menyelesaikannya lewat ekspresi yang dituangkan pada karya. Misalnya pada proses penciptaan ini contohnya, pencipta menempelkan hasil lukisan seperti membuat kolase di media pintu bekas. Penempatannya pun tidak perlu terlalu mempertimbangkan komposisi. Pada tahapan ini biarkan perasaan *inner child* kita mengalir dan menguasai kreativitas kita. Selain gambar atau lukisan kertas yang telah dibuat kita juga bisa menambahkan kolase atau tempelan dari

hal lain misalnya seperti origami. Pada proses penciptaan ini karena tema yang diusung adalah laut / *segara* maka pencipta menggunakan origami berbentuk perahu kertas. Selain itu bentuk perahu kertas juga merupakan bentuk origami yang paling mudah dan paling pertama dikuasai oleh pencipta sebelum dulu mampu membuat bentuk pesawat kertas. Hal lain yang juga dapat dipasang sebagai bagian dari healing melalui kolase karya di pintu bekas adalah dengan menempelkan beberapa stiker di deretan komposisi karya yang telah ditempel di pintu.

D. Analisis Karya Hasil Terapi

Karya ini merupakan salah satu hasil terapi yang dilakukan sendiri oleh pencipta sebagai bagian dari terapi *wounded inner child* yang dimiliki. Melalui berbagai tahapan pada proses penciptaan karya. Karya ini berjudul *A Door into Inner Child Ocean*, merupakan sebuah karya kolase gambar di atas pintu bekas yang bentuknya agak kuno. Media berupa pintu, gambaran dari kertas, dan beberapa stiker dianggap dapat merepresentasikan masa kecil yang ingin ditelusuri pencipta dalam terapi ini.



Gambar 5. Karya berjudul *A Door into Inner Child Ocean*

(sumber : dokumentasi Luh Budiaprilliana)



Gambar 6. Bentuk Imajinatif dengan Tema Laut

(sumber : dokumentasi Luh Budiaprilliana)

Bentuk – bentuk imajinatif dari hasil eksplorasi dituangkan dalam karya. Bentuk – bentuk ini muncul karena pencipta memang semasa kecil tinggal dekat dengan pantai. Hari – hari libur akan diisi dengan berenang bersama orang tua di pantai. Bentuk – bentuk ini sesungguhnya bentuk – bentuk yang selalu dilihat pencipta semasa kecil dalam ruang imajinasinya. Warna – warna yang digunakan adalah warna – warna yang paling disukai pencipta berasal dari palet warna dalam film kartun Barbie yang sangat atraktif bagi pencipta.



Gambar 7. Kombinasi Gambar, Coretan, dan Stiker

(sumber : dokumentasi Luh Budiaprilliana)

Pada Gambar 7 terdapat tempelan kombinasi gambar imajinatif, stiker dan coretan pada gambar yang langsung di atas media pintu bekas. Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa dalam tahap eksplorasi hingga perwujudan karya dan healing maka kita sebagai pencipta akan merasa dibawa ke masa – masa *Scribbling Stage* dan *Preschematic Stage*. Kedua *stage* itu adalah masa – masa awal perkembangan kreativitas kita. Dalam kebebasan dari berbagai prinsip seni terapi ini dapat memunculkan semua keinginan yang dulu tidak dapat terekspresikan dengan baik saat masa kecil, misalnya keinginan untuk mencoret pintu dan tembok rumah.



Gambar 8. Tempelan Origami dan *Highlight* Nama

(sumber : dokumentasi Luh Budiaprilliana)

Tempelan Origami yang diikutsertakan dalam karya ini adalah bagian eksploratif oleh pencipta. Origami berupa perahu kertas merupakan bagian dari perjalanan masa kecil pencipta. Sehingga dengan menambahkan origami berupa perahu kertas, pencipta merasa sangat dekat dengan masa kecilnya. Selain itu terdapat *highlight* nama yang menjadi hal wajib yang harus diingat saat masa kecil. Selain itu nama adalah representasi kebanggaan terhadap diri sendiri bagi pencipta semasa kecil. Hal ini akan membawa kenangan yang manis untuk healing bagi pencipta.

Keseluruhan rangkaian metode penciptaan menjadi terapi yang menenangkan bagi pencipta.

Mulai dari tahapan Napak Tilas, Nostalgia, Eksplorasi, hingga Perwujudan Karya dan *Healing* menjadi satu kesatuan yang utuh dan membawa pencipta kembali ke masa kecil bagai kapsul waktu. Melepaskan segala penat dalam kehidupan dengan bebas lepas dari prinsip dasar seni rupa dalam menjalani terapi.

E.Penutup

Inner Child adalah bagian dari diri setiap orang. Beberapa orang mungkin memiliki *wounded inner child* yang perlu disembuhkan agar bisa hidup di masa dewasa yang baik. Cenderung *wounded inner child* yang penuh trauma namun tidak disembuhkan akan membawa kita pada kondisi kesehatan mental dan karakter yang kurang baik / kurang dewasa. Cara penyembuhan terhadap *wounded inner child* adalah dengan terapi. Pada tulisan ini penulis menawarkan salah satu terapi terhadap *wounded inner child* dengan menggunakan media seni rupa. Metode tersebut melalui beberapa tahapan yaitu Napak Tilas, Nostalgia, Eksplorasi, serta Perwujudan Karya dan Healing. Keseluruhan tahapan ini saling terkait satu sama lain. Memberi kita keberanian untuk melakukan reclaiming terhadap *wounded inner child* yang dimiliki. Selain itu pada tahapan –

tahapan tersebut juga memberi ruang bagi kita untuk mengakui luka dan trauma *inner child* dan kesempatan untuk berduka terhadap luka yang kita rasakan. Eksplorasi hingga *healing* akan pelan – pelan menjadi kesempatan untuk menyembuhkan luka dengan mengekspresikannya lewat kreativitas seni dengan sebebas – bebasnya. Penulis harap metode terapi ini dapat menjadi potensi alternatif dalam terapi seni mengobati *wounded inner child*.

Referensi

Andini, W. H., & Purwanto, P. (2021). IMPIAN KECILKU DALAM LUKISAN. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 10(1), Art. 1.

Bradshaw, J. (2013). *Homecoming: Reclaiming and Healing Your Inner Child*. Random House Publishing Group.

Laela, M., & Rohmah, U. (2022). Keterkaitan Pola Asuh dan Inner Child pada Tumbuh Kembang Anak. *Prosiding Lokakarya Pendidikan Islam Anak Usia*, 1, 40–50.

Mufidah, E. F., & Isya, R. S. W. (2020). INNER CHILD: DALAM PANDANGAN KONSELING ANALISIS TRANSAKSIONAL. *PD ABKIN JATIM*

Open Journal System, 1(2), Art. 2.
<https://doi.org/10.1234/pdabkin.v1i2.87>

Rahma Anoviyanti, S. (2008). Terapi Seni Melalui Melukis pada Pasien Skizofrenia dan Ketergantungan Narkoba. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 2(1), 72–84.
<https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2008.2.1.5>

BAB 14

Surya Segara Rupa (*Kajian Ide Dan Gagasan Kreatif*)

Ni Made Purnami Utami

A.Pendahuluan

Seni sebagai ungkapan kreativitas manusia akan tumbuh dan hidup apabila masyarakat masih memelihara dan mengembangkannya sampai lahirnya budaya baru dari seni tersebut. Seni sebagai produk budaya yang selalu berhadapan dengan masyarakat, karena seni selalu memberikan pesan atau amanat tentang kehidupan. Sehingga karya seni yang diciptakan mampu berkomunikasi dengan penikmatnya. Suatu karya seni memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan kehidupan, yang biasa tersimpan di balik wujud fisiknya. Dikemukakan bahwa, karya seni yang hidup adalah karya seni yang memiliki kekuatan berdialog dengan penikmatnya, bisa membangkitkan komunikasi, bisa mendendangkan cerita visi dan misi yang diembannya, sesungguhnya dialog itu adalah komunikasi antara seniman dengan penikmatnya (Gustami, 2004).

Proses karya seni selalu berhubungan dengan aktifitas manusia yang disadari atau disengaja. Kesengajaan orang mencipta seni mungkin melalui persiapan yang lama dengan perhitungan-perhitungan yang matang dan proses penggarapannya pun mungkin memakan waktu yang cukup lama pula. Hasil seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan teknis biasanya bersifat rasional. Hasil karya seni yang dicapai melalui proses penciptaan yang melalui perhitungan rasional akan mengandung estetika intelektual. Sementara itu hasil karya seni yang diciptakan berdasarkan perasaan biasanya bersifat emosional. Estetika yang ada pada hasil seni yang diperoleh dari aktifitas perasaan dikatakan estetika emosional (Bastomi 1990).

Berdasarkan kondisi itulah seniman Perupa yang kreatif akan selalu gelisah dengan keadaan, tidak nyaman dan tidak senang apa yang sudah ada. Seniman kreatif akan selalu berusaha mencari kesesuaian dan ketenangan berdasarkan kepuasan batinnya. Apabila kepuasan batin itu tidak tercapai, maka seniman kreatif akan terus mencari-cari ide terbaru. Kemampuan obsensi muncul dalam diri individu seniman tanpa di sadari. Seniman yang kreatif akan selalu berusaha melahirkan ide yang konsepnya baru, sikapnya baru, pandangannya baru, dan tidak pernah puas dengan yang ada.

Penjelasan di atas merupakan dorongan kenapa seniman Perupa dituntut untuk berkeaktivitas. Selain itu, faktor tradisi dan lingkungan juga memberikan motivasi kepada seniman untuk kreatif dalam segala bidang. Tradisi dan lingkungan selalu ada pada diri seniman, terkadang orang tidak menyadari lingkungan di sekeliling adalah ide yang bagus dalam pengangkatan karya, tergantung bagaimana proses perwujudannya. Seandainya Seniman Perupa akedemis sebagai seniman yang terdidik dan professional mampu membaca realita dan peka terhadap lingkungan, maka karya yang diwujudkan akan mudah diterima oleh masyarakat.

Artikel ini ingin mengungkapkan posisi dan peran masyarakat khususnya Seniman Perupa akedemisi mampu berinteraksi kepada lingkungan (kearifan ekologis) sebagai ide / gagasan yang bersifat terbuka dan multi dimensional yang dituangkan dan diwujudkan dalam tema “Surya Segara Rupa”. Kearifan ekologis yang dimaksud ialah persoalan berkaitan dengan *Kerusakan Lingkungan, Pelestarian dan Pemulian Segara / Laut di Kawasan Samudra Bali*. Sesuai dengan tema yang diangkat maka hasil karya akan menceritakan berbagai macam persoalan mengenai kerusakan lingkungan hidup pesisir seperti abrasi pantai, pencemaran, eksploitasi alam dan rusaknya habitat termasuk pelestarian dan pemuliaan Segara. Dalam

mewujudkannya, karya lukisan dikemas dengan memadukan unsur tradisional dan modern sehingga hasil dari penciptaan karya lukis diharapkan menjadi sesuatu hal yang unik bagi para penikmat seni dan sebagai media edukasi bagi masyarakat pada umumnya.



Gambar 1. Melestarikan dan memelihara Pesisir Tanah Lot



Gambar 2. Mengelola Kawasan Hutan mangrove

B. Proses Kreatifitas Seniman dalam Karya Seni

Proses kreatif seniman Perupa merupakan proses melahirkan ide-ide baru dalam karya seni. Ungkapan kreativitas seniman yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan budaya. Budaya merupakan salah satu ide kreativitas dalam proses penciptakan karya seni. Proses kreatif dimulai dari dalam diri manusia berupa pikiran, perasaan atau imajinasi kreatif manusia kemudian dituangkan menggunakan media dan teknik tertentu, sehingga melahirkan karya-karya kreatif. Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki gambaran suatu sikap baru, pandangan baru, konsep baru, sesuatu yang sifatnya esensial.



Gambar 3 [Keindahan Pesisir Pantai Bali Yang Memukau Mata](#)

Sumber: [instagram.com/astylusila88](https://www.instagram.com/astylusila88)

Artikel Endah (2017) menyatakan bahwa kreativitas adalah ciri yang paling khas dan mewakili manusia dalam menciptakan karya. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan karya yang baru dan disesuaikan dengan ide dalam intuisi dan imajinasi seniman (Stemberg & Lubart dalam Botella, 2013). Dari penjelasan dapat diketahui bahwa kreativitas dapat tertuang dalam ekspresi jiwa manusia dalam bentuk karya yang dapat dinikmati dan memiliki nilai estetis. Proses Kreativitas seniman muncul karena adanya obsensi dari seniman yang kreatif. Kemampuan obsensi tersebut muncul dalam diri individu seniman tanpa di sadari. Seniman yang kreatif akan selalu berusaha melahirkan ide yang sikapnya baru, pandangannya baru, konsepnya baru, dan tidak pernah puas dengan yang ada.

Karya seni berasal dari jiwa seorang seniman, dengan berbagai pengelolaan medium yang akan menghasilkan produk atau hasil dari kreativitas seniman atau pencipta karya seni dimana seniman mengalami proses kreativitas atau proses imajinasi yaitu proses antara persepsi memori dan persepsi luar sehingga menghasilkan karya yang imajinatif (Syair, 2011:). Konteks ekspresi seniman adalah gaya karya pribadinya yang dituangkan dalam karya seni. Seni sangat erat hubungannya dengan kreatifitas karena untuk menghasilkan karya yang berkualitas maka karya seni harus inovatif, baru dan original.

Kreativitas seniman dalam karya seni rupa adalah kemampuan daya cipta mewujudkan karya seni yang belum pernah ada atau karya seni yang sudah ada dengan kreasi baru. Utami Munandar menyatakan bahwa secara luas kreativitas bisa berarti sebagai potensi kreatif, proses kreatif dan produk kreatif. Proses kreativitas melalui kegiatan seni adalah jalan sebaik-baiknya yang dapat dilakukan sebab melakukan kegiatan seni berarti terjadi suatu proses kreatif (Eny Kusumastut, 1990).

Berdasarkan pendapat di atas menurut Herman Von Helmholtz (dalam Winardi dalam Bastomi 1990) proses kreasi melalui tiga tahapan, yaitu :

Pertama, tahap *saturation* yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sansasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan

landasan untuk melahirkan ide-ide baru. Hal ini, semakin banyak pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seniman mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan dirinya dalam proses menciptakan karya seni.

Kedua, tahap *incubation* yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, di sinilah seniman berima jinasi tinggi untuk mendapatkan karya yang baru.

Ketiga, tahap *illumination*, merupakan tahap terakhir dalam kreasi, apabila informasi dan pengalaman sudah lengkap, penyusunan sempurna. Maka tahap ini mengekspresikan wujud karya seni yang diinginkan.

Jadi proses kreatifitas dalam melahirkan karya seni tidak selamanya harus melahirkan sesuatu yang belum ada. Akan tetapi kreatifitas menuntut seniman menciptakan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Pada dasarnya karya seni berangkat dari realitas sosial. Begitu juga dengan kreatifitas seniman dalam berkarya, mewujudkan karya berangkat dari realita, lingkungan, budaya yang telah dialami akan tetapi dalam kreasi yang baru. Kreasi yang baru merupakan proses kreatif seniman dalam mencari ide dan mewujudkan karya seni. Menciptakan karya seni dalam

konteks kreasi baru tidak selalu adanya perubahan sedemikian radikal. Perubahan itu harus merupakan suatu perubahan yang mendasar, yang prinsipil. Perubahan itu bisa berupa perubahan komposisi, bentuk, penampilan, konsep atau tujuan karya (A.A. M Djelantik, 1999).

Berdasarkan kondisi itulah seorang seniman yang kreatif akan selalu berusaha mencari kesesuaian dan ketenangan berdasarkan kepuasan batinnya. Apabila kepuasan batin itu tidak tercapai, maka seniman kreatif akan terus mencari-cari ide terbaru. Secara psikologis pendorong kreatifitas seniman dalam menciptakan karya seni adalah sebagai berikut :

1. Bakat: merupakan kemampuan individu melakukan tugas atas dorongan dirinya. Orang yang berbakat akan lebih mudah mendapat ide untuk melahirkan suatu karya.
2. Naluri: merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu. Seniman dalam dirinya melahirkan kreasi-kreasi baru merupakan salah satu dari dorongan nalurinya.
3. Kecerdasan: merupakan kemampuan untuk mengolah pikiran, emosional dan kecakapan. Seniman yang cerdas akan

berusaha melahirkan ide-ide yang lebih baik dan dapat diterima oleh orang lain.

4. Ego: yaitu suatu usaha untuk melakukan suatu kegiatan sebab adanya dorongan dari naluri. Berusaha dengan sekuat tenaga seorang seniman untuk mewujudkan karya yang sesuai dengan konsep yang diinginkan merupakan bagian dari dorongan ego terhadap diri individu.
5. Penguatan: yaitu suatu pengokohan berupa dorongan yang kuat baik datangnya dari luar maupun dari diri sendiri. Ketika seorang seniman berkarya, kemudian karyanya mendapat pujian atau pemberian hadiah. Pujian dan hadiah tersebut akan memotivasi seniman untuk mengulangi kegiatan itu lagi. Itulah yang dikatkan sebagai penguat berdasarkan kebaikan. Begitu juga sebaliknya, apabila mendapat kritikan terhadap karya. Seniman akan berusaha untuk untuk lebih baik lagi dalam berkarya.
6. Berpikir tidak biasa: merupakan suatu pola pikir di luar kebiasaan. Cara berpikir tidak biasa memiliki tiga karakteristik, yaitu : *Fluency* (Kelancaran mencari ide) *Flexibility* (Kelenturan dalam proses) *Originality* (menampilkan keaslian karya)

7. Penemuan masalah: merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam segala kesulitan. Kesulitan yang biasanya dihadapi seniman adalah dalam proses perwujudan karya, seniman yang kreatif tidak pernah buntu dengan ide-ide.
8. Proses berpikir kreatif: merupakan suatu usaha seniman untuk menciptakan suatu ide dan karya yang baru dan belum pernah ada yang serupa dengannya.

Proses kreatif tidak cukup dengan berfikir saja, akan tetapi harus diimbangi dengan perasaan atau imajinasi. Karya seni lahir sebagian besar karena imajinasi yang tinggi, prosesnya berupa perenungan dan menghayalkan sesuatu yang belum pernah terlihat. Sehingga sering orang mengatakan kreatifitas seniman itu mendekati orang gila, Karena karya yang diwujudkan, sikap yang ditampilkan dan teori yang diungkapkan di luar kebiasaan orang banyak. Seniman akedimisi sebagai seniman yang terdidik dan professional mampu membaca realita dan kreatif serta imajinatif, sehingga karya yang diwujudkan akan menggambarkan pengetahuan pengkaryanya. Dengan demikian karya seni akan mampu menembus pasar global dan dunia industri kreatif.



Gambar 4. [Penanganan Abrasi Pantai Bali Yang Menjadi Perhatian Khusus](#)

Sumber: [instagram.com/astylusila88](https://www.instagram.com/astylusila88)

C.Surya Segara Rupa Ide Kreatif

Penciptaan karya seni adalah proses pemunculan kreativitas yang memberikan kebebasan untuk mewujudkan ide-ide ke dalam sebuah karya. Karya seni pada hakikatnya merupakan perwujudan dari gagasan melalui media, bahan, dan teknik yang sesuai. Dalam penciptaan karya seni pasti ada maksud dan tujuan, yaitu menciptakan sebuah karya dengan menggunakan media seni lukis dengan tema yang sudah di pilih untuk merepresentasikan respon terhadap persoalan yang sedang terjadi. Ide dan gagasan yang diangkat dalam suatu tema merupakan inspirasi dari fenomena mengenai kerusakan lingkungan hidup

di kawasan pesisir / segara yang saat ini terus mengalami penurunan kualitasnya.

Pencemaran pantai sudah terjadi hampir di seluruh pantai yang menjadi objek wisata. Diantara ciri- ciri pencemaran pantai dan pesisir yang bisa kita lihat langsung adalah banyaknya sampah yang berserakan di sepanjang pesisir dan pantai. Ciri lain dari pantai yang tercemar adalah adanya tumpahan minyak dan terganggunya keseimbangan ekosistem.

Kondisi lingkungan yang tercipta karena adanya aktivitas manusia baik di sengaja maupun tidak disengaja sehingga menimbulkan gangguan fungsi dari lingkungan tersebut.



Gambar 5. Kerusakan Lingkungan Pesisir Pantai di Bali

acrylic on canvas, ukuran 100x100 cm

Upaya pelestarian Segara dan kawasan pesisir memerlukan tindakan nyata. Tidak cukup hanya dengan melaksanakan upacara ritual saja. Dengan begitu, kelestarian laut akan benar-benar terjaga dan menjadi sumber kehidupan bagi masyarakat. “Di Bali, upacara sudah banyak dilakukan, mulai dari mapekelem, ngepah hayu di segara, dan upacara lainnya. Doa dalam tindakan kita yang kurang, bagaimana merawat segara dari sampah, pencemaran, dan sebagainya,”. Masyarakat Bali untuk melestarikan laut (Segara) sebagai awal dan akhir dari kehidupan sesuai dengan visi Nangun Sat Kerti Loka Bali melalui Pola Pembangunan Semesta Berencana menuju Bali Era Baru, yang mengandung makna menjaga kesucian dan keharmonisan alam Bali beserta isinya, untuk mewujudkan kehidupan krama Bali yang sejahtera dan bahagia, *niskala-sakala*



Gambar 6. Upaya Pelestarian Pesisir Pantai di Bali

Lukisan diatas kanvas ukuran 85cm x 135cm,

(Sumber : **BUDI DEWI painting**)

Segara Kerthi: Prabhaneka Sandhi (Samudra Cipta Peradaban) dimaknai sebagai upaya pemuliaan laut sebagai sumber kesejahteraan semesta yang menjadi asal mula lahirnya suatu peradaban. Samudra melambangkan keluasan ilmu pengetahuan, kedalaman nilai-nilai luhur sekaligus muara berpadunya berbagai cipta, rasa dan karsa umat manusia yang melahirkan kebudayaan yang adiluhung yang merepresentasikan peradaban Krama Bali yang luhur, unggul, dan kawista. Samudra juga melambangkan peradaban Bali yang terbuka dengan berbagai kebudayaan masyarakat dari berbagai penjuru dunia serta berpadu secara harmonis dalam memberi warna pusparagam seni budaya Bali dan mengukuhkan Bali sebagai Pusat Peradaban Dunia (Bali Padma Bhuana).

Dalam tata ruang kosmik Hindu, *Segara Kerthi* adalah laut atau samudera sebagai sumber alam tempat leburnya semua kekeruhan, yang harus dilestarikan dengan tidak melakukan pencemaran dan pengrusakan lingkungan pesisir dan laut serta menjaga nilai-nilai kesucian dan keasriannya. Secara *sekala* Segara Kerthi kita laksanakan dengan menjaga kebersihan-kelestarian pantai dan laut, serta berbagai sumber-sumber alam yang ada didalamnya. Karena lautan memegang peranan yang penting pada kehidupan di bumi ini.

Secara *niskala* Segara Kerthi kita laksanakan dengan melaksanakan berbagai upacara yang terkait dengan pembersihan-penyucian lautan secara niskala, serta melestarikan pura-pura segara. Tujuannya adalah menjaga vibrasi energi positif pada samudera.



Gambar 7. Upaya Pelmuliaan Pesisir Pantai di Bali

Melasti, acrylic on canvas, ukuran 50x50 cm

pemanfaatan karya arie smith (Air Laut Surut, 1988)

D. Penutup

Artikel dengan tema Surya Segara Rupa adalah merupakan kepedulian seniman perupa akademisi terhadap penomena kerusakan lingkungan pantai / segara serta upaya pelestarian dan pemuliaan laut sebagai sumber kesejahteraan semesta. Mengelola kawasan

yakni melestarikan, memelihara dan memanfaatkan secara bijak. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan membangun suatu konsep pengelolaan yang berbasis berkelanjutan, memiliki visi ke depan, terintegrasinya kepentingan ekonomi dan ekologi, serta pelibatan masyarakat.

Seni sebagai ungkapan batin manusia, tidak pernah lepas dari kreatifitas. Kreatifitas sebagai proses mencari ide seniman untuk menciptakan karya. Sedangkan laut/segara sama halnya dengan perasaan manusia, keadaannya berwatak cair, saling terhubung, mengalir, tenang, tapi juga menghanyutkan dan tak bisa diduga, laut dan perasaan manusia juga bisa ganas, dalam, luas dan tak bertepi.

Proses kreatifitas berkarya adalah menyusuri luasnya lautan perasaan yang tidak bertepi mencari ide baru dan menghasilkan karya yang baru akan melahirkan kebudayaan baru juga. Karya penciptaan adalah pembuatan karya seni, mulai dari langkah pematangan ide hingga dilakukannya proses finishing karya hingga layak untuk dipamerkan. Ide dan gagasan yang diangkat yaitu kerusakan lingkungan pesisir/segara, pelestarian dan pemuliaan laut menjadi perhatian penting untuk dicermati serta diungkapkan dalam penciptaan seni lukis saat ini.

Kerusakan lingkungan pesisir, pelestarian segara dan pemuliaan laut akan berdampak luas karena akan memengaruhi kehidupan lainnya, terutama yang langsung berhubungan dengan laut / segara sebagai landasan ide seniman dalam berkreativitas akan memudahkan seniman berkomunikasi dengan penikmatnya. Sehingga ungkapan batin sipengkarya dapat dipahami oleh masyarakat umum. Karya seni yang berhasil adalah karya seni yang mampu berkomunikasi dengan penikmatnya.

Referensi

Bastomi, Suwaji. 1990, *Wawasan Seni Semarang*, IKIP Semarang Press: Semarang.

Djelantik, A.A.M. 1999, *Estetika sebuah pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Bandung.

Eny Kusumastuti, 2009, Proses Penciptaan dan Kreativitas dalam Seni dalam *jurnal humaniora proses penciptaan dan kreativitas dalam*.

Hardjasoemantri, Koesnadi, Menunjang sepuluh tahun undang-undang lingkungan hidup, pidato akhir jabatan guru besar tetapi Fakultas Hukum University Gajah Mada 17 Desember 1991, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 1992.

Sumardjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*, penerbit ITB: Bandung.

Poerwanto, Hari. 2000. *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*, Pustaka Pelajar anggota IKAPI: Yogyakarta.

Tylor, E.B. 1871. Antropolog, Definisi kebudayaan.

Tim Redaksi.1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka: Jakarta

Yandri. 2009. *Pengaruh Budaya Global dalam Lokalitas Budaya Tradisi*. Sebuah makalah

M. Setia, Eilly dkk 2008, *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

BAB 15

Dalem Segara Hening Refleksi Penciptaan Karya Seni Rupa Hitam Putih

Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun

A.Pendahuluan

Tulisan ini mengambil judul DALEM SEGARA HENING REFLEKSI PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA HITAM PUTIH Tulisan ini menjelaskan dan menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan sebuah refleksi dalam penciptaan karya seni rupa hitam putih dengan judul yang dituankan yaitu :Dalem Segara Hening”. Kata dalem segara hening yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah kata dalem yang berarti bagian yang dalam dalam suatu pemahaman tentang segara yakni di dalam suatu lautan. Selanjutnya kata segara yang penulis maksudkan adalah istilah untuk menyebutkan suatu keluasan laut yang sebuah renungan dalam memunculkan suatu ide daya cipta. Ide daya cipta yang dimaksud adalah karya seni rupa dengan

merefleksikan warna hitam dan putih dengan kekuatan goresan tangan pencipta. Hal-hal yang menjadi pokok dalam bahasan tulisan untuk melengkapi pembahasan yang lebih kusus yaitu. (1) Pengertian Dalem Segara Hening, (2) Repleksi Penciptaan Karya Seni Rupa, dan (3) Hitam dan Putih dalam kekuatan penguasaan warna dan ekspresi pencipta. Tujuan tulisan ini adalah untuk dapat memberikan penjelasan dan pemahaman terkait dengan karya yang diciptakan.

B. Pengertian Dalem Segara Hening,

Dalam sub pembahasan ini focus pada pengertian "Dalem Segara Hening". Pengertian ini menjadi awal ketika penulis memulai membahas terkait suatu istilah. Kata dalem segara hening yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah kata dalem yang berarti bagian yang dalem dalam suatu pemahaman tentang segara yakni di dalam suatu lautan. Lautan adalah hamparan air yang luas. Semua manusia dan makhluk lainnya sangat menghormati lautan. Dalam kebudayaan Bali lautan adalah suatu tempat untuk melakukan ritual-ritual terkait suatu proses penyucian. Lautan dalam hal-hal tertentu menjadi sesuatu yang menakutkan ketika menyimak lebih mendalam

pada kedalaman lautan tersebut. Hal ini yang menjadi keterterikan penulis menuangkan suatu pemiiian terkait dalamnya lautan untuk diekspresikan pada sebuah wujud karya seni rupa.

Selanjutnya kata segara hening yang penulis maksudkan adalah istilah untuk menyebutkan suatu keluasan laut, diekspresikan dalam perwujudan rupa ekspresi karya seni bentuk lukisan ukuran 1 meter x 2 meter bahan kanvas dan bertinta hitam. Hal tersebut merupakan daya cipta dan daya kreatif yang penulis ciptakan. Selain itu dalam segara hening juga dimaksudkan sebuah renungan dalam memunculkan suatu ide daya cipta. Bagaimana menghasilkan daya cipta dari topic besar terkait segara rupa. Hal ini yang penulis ingin sampaikan kepada pembaca tulisan ini agar dapat memahami apa yang terbersit dalam pikiran pencipta yang tertuang sebagai ekspresi dalam hening tersebut. Ada hal yang dalam tulisan ini penulis tambahkan untuk dapat menjadi focus yaitu Ide daya cipta yang dimaksud adalah karya seni rupa dengan merepleksikan warna hitam dan putih dengan kekuatan goresan tangan pencipta. Terkait hal ini yakni untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Definisi paling sederhana seni adalah segala macam

keindahan yang diciptakan oleh manusia. Everyman Encyclopedia menjelaskan bahwa seni adalah segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukannya semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual (dalam Soedarso Sp, 1990: 2)

C.Refleksi Penciptaan Karya Seni Rupa,

Dalam pembahasan mengenai refleksi penciptaan karya seni rupa ada tiga hal yang menjadi focus pembicaraan dalam tulisan ini. Ketiga bahasan tersebut yakni (a) bagaimana menggali ide-ide berkaitan tentang dalem segara untuk penciptaan, (b) bagaimana memahami dalem segara untuk dimunculkan daya cipta seni, dan (c) bagaimana mengekspresikan hingga terwujud karya seni.

Mengenai bagaimana menggali ide-ide berkaitan tentang dalem segara untuk penciptaan. Refleksi penciptaan karya seni rupa sangat penting mengandeng filsafat ilmu pengetahuan postmodern berkembang luas menjelang akhir abad 20. Hal tersebut didasari pada "Pembahasan tentang pemikiran posmodernis itu

dirasakan perlu untuk memahami berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan budaya yang tidak lagi memadai untuk dianalisis berdasarkan paradigma ilmiah modern yang lebih menekankan kesatuan, homogenitas, obyektivitas dan universalitas. Ilmu pengetahuan dalam pandangan posmodernis lebih menekankan, pluralitas, perbedaan, heterogenitas, budaya local/etnis dan pengalaman hidup sehari-hari.” (Yusuf,2004:vii). Terkait hal ini refleksi penulis dalam hal ini sebagai penciptaan karya memiliki suatu kebebasan dalam menggali ide-ide tentang dalem segara sebagai arya cipta.

Selanjutnya berkaitan dengan bagaimana memahami dalem segara untuk dimunculkan daya cipta seni, dalam tulisan ini meminjam pandangan postmoderen. Ada empat pemikir besar yang disebut sebagai tokoh postmodern terkemuka yang dibahas dalam buku ini, yaitu Francois Lyotard, Jacques Derrida, Michel Foucault dan Richard Rorty. Yusuf,2004: menyatakan bahwa “Pemikiran kaum postmodern berkembang di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa, berkembang disaat kedewasaan ilmiah menunjukkan bahwa beberapa teori atau hukum-

hukum yang semula dianggap sebagai kebenaran absolute yang sudah begitu lama diterima ilmuwan, ternyata tiada lain dari tempat bergantung yang menyenangkan, dimana para ilmuwan menggantungkan gagasan-gagasannya. (Yusuf,2004:viii).

Selanjutnya berkait bagaimana mengekspresikan hingga terwujud karya seni. Mengenai hal ini penulis berpatokan pada pendapat Ilmu pengetahuan sekarang ini telah kehilangan kepercayaan terhadap penggunaan akal budi (rasio) tradisional, seperti logika Aristoteles yang menjadi fundasi utama pemikiran Barat, yang terbukti menjadi kesenangan belaka dan bukan sebuah kebutuhan pemikiran. Asumsi bahwa rasio sebagai satu-satunya dasar untuk memperoleh kebenaran memahami realitas kini dipertanyakan, selama ini rasio telah dijadikan sebagai dasar untuk menolak/menentukan hal yang irasional, sementara itu inkonsistensi logis dianggap suatu yang haram dalam logika sistematis. Logika sistematis ini ternyata paling berguna dalam meneliti fenomena alam yang mekanistik dan bukan pada fenomena manusia.

Definisi konseptual yang menyebut 'manusia' adalah makhluk rasional' sesungguhnya

merupakan abstraksi, penyederhanaan dan membatasi. Setiap sistem pemikiran menciptakan batas-batas konseptualnya sendiri. Konsep-konsep yang dibentuk dalam system tertentu mampu mencapai batas luar system, akan tetapi tidak mampu menerobos/melampauinya, karena konsep-konsep itu adalah bagian dari system itu sendiri. Karena itulah elemen-elemen realitas yang diabaikan dalam fisika tidak pernah muncul mengganggu fisika, karena istilahnya-istilahnya didefinisikan saling berkaitan satu dengan yang lainnya. (Yusuf,2004:x).

Pandangan tersebut di atas memberikan gambaran tentang suatu kebebasan dalam penciptaan karya seni rupa untuk menghasilkan produk-produk rupa seni beragam bentuk dan ekspresinya.

D.Hitam dan Putih dalam Kekuatan Penuangan Warna dan Ekspresi Pencipta.

Secara sederhana dalam bagian ini penulis dapat jelaskan dua hal. Dua tersebut yaitu (a) mengenai hitam dan putih dalam kekuatan penuangan warna dan (b) tentang ekspresi pencipta.

Bagian sub ini penulis menjelaskan tentang mengenai hitam dan putih dalam kekuatan penuangan warna merupakan hal yang sangat penting dan inilah yang menjadi kekuatan yang masih berpegang pada spirit Bali. Hasibuat pernah menyatakan “Kepercayaan manusia Indonesia pada takhayul bukanlah hal yang baru di tanah air ini. Sampai sekarang masih ada sebagian masyarakat yang menganggap pembakaran kemenyan dalam upacara-upacara adapt merupakan hal yang sakral atau suci.”(Hasibuan, 2002:31). Selanjutnya di jelaskan pula dengan mengatakan, kebudayaan asli Indonesia sebagian besar manusia Indonesia masih menekankan kekuatan gaib dari benda-benda tertentu. Selanjutnya ditekankan, mungkin telaah ini dapat menyakinkan mengapa hal demikian terjadi. Hasibuan (2002: 33). Apa yang diuraikan tersebut, terkait dalam karya pencipta, pencipta ada keinginan untuk menyampaikan hal-hal yang terkait dengan kebudayaan bali khususnya penerrapan warna mistik hitam dan putih dalam suatu karya cipta seni rupa yaitu lukisan hitam putih.

(b) tentang ekspresi pencipta. (lihat gambar berikut: judul karya “Dalem Segara Hening” bahan kanvas warna hitam dan putih, ukuran 1 meter x 2

meter). Tulisan ini mengungkap ekspresi mistik pencipta yang ingin dimunculkan sebagai wacana dalam penciptaan. Sudah jarang dan masih sedikit yang menampilkan kekuatan ekspresi warna hitam putih dalam suatu penciptaan seni rupa. Harapan tulisan ini pembaca mampu memahami keinginan pencipta untuk bersama melestarikan kekuatan daya mistik hitam putih di Bali sebagai karakter dalam penciptaan karya seni. Terkait hal ini, Manusia Indonesia yang berkedudukan tinggi bahkan petinggi negara pun tidak kalah pula keyakinannya pada hal-hal yang gaib yang dapat dikerjakan oleh sang dukun, hal ini menurut Hasibuan, 2002:34, selanjutnya dikatakan juga “Manusia Indonesia itu masih percaya pada takhyul dan kehidupannya sehari-hari masih dapat dikatakan didominasi oleh unsur-unsur takhyul.”

Terkait pandangan tersebut di atas, jika dipadankan dengan suatu ungkapan ekspresi, pandangan Sumardjo mengatakan bahwa Ekspresi seolah identik dengan seni. Ekspresi adalah sesuatu yang dikeluarkan, seperti cairan gula yang dikeluarkan manakala tebu diperas. Seperti tindakan mengamuk yang dikeluarkan manusia saat ia ditekan perasaan marah. Seperti derasnya arus perasaan cinta yang dikeluarkan

orang saat ia memeluk dan membelai seseorang yang dicintai. (Sumardjo, 2000: 73), selanjutnya terkait kreativitas dijelaskan (Sumardjo, 2000: 84) bahwa Kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Setiap seniman menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari bahan yang telah tercipta sebelumnya, inilah yang bias disebut tradisi.

Seni menurut Susanne K Langer dalam Sumardjo (2000: 66) bahwa karya seni adalah bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi kita lewat indera dan pencitraan, dan yang diekspresikan adalah perasaan manusia. Pengertian perasaan di sini dalam lingkup yang luas, yakni sesuatu yang dapat dirasakan, sensasi fisik, penderitaan dan kegembiraan, gairah dan ketenangan, tekanan pikiran, emosi yang kompleks yang berkaitan dengan kehidupan manusia.



Gambar 1. foto karya seni lukis Tjokorda Udiana Nindhia
Pemayun Tahun 2023

(sumber : dokumentasi pribadi)

E.Penutup

Berdasar pada uraian penjasar di atas, dalam tulisan ini penulis tutup dengan stemen bahwa dalam penciptaan seni rupa ide-ide yang akan menjadi ekspresi penuangan karyaseni sangat beragam dan luas untuk dieksplor menjadi karya seni. Sedangkan dalam mengekspresikan dalam wujud yang nyatabisa bermacam media salah satunya jika dikembangkan dan dikhususkan bahwa warna hitam dan putih akan menghasilkan karya yang memiliki kualitas dan nilai kekhususan. Hal ini yang menjadi penyampaian secara tertulis semoga pembaca tulisan ini tergugah dan dapat

mengaplikasikan dan juga dapat mengekspresikan karya yang dihasilkan memunculkan kekuatan warna hitam dan putih dalam suatu karya seni rupa.

Referensi

Yusuf Lubis, Akhyar. 2004. *Masih Adakah Tempat Berpijak Bagi Ilmuwan*. Bogor : Akademia.

Soedarso Sp. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Suku Dayarsana.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB. (p.73)

Hasibuan, Sofia Rangkuti. 2002. *Manusia Indonesia dan Kebudayaan di Indonesia, Teori dan Konsep*. Jakarta: Dian Rakyat.

BAB 16

Melasti sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Lukis

I Wayan Kondra

A.Pendahuluan

Bali merupakan salah satu Provinsi yang ada di Indonesia, di mana di Pulau Bali terdapat banyak tempat suci Pura sehingga Bali dijuluki sebagai Pulau Seribu Pura. Selain terdapat banyak tempat suci Pura, Pulau Bali juga banyak memiliki jenis kesenian, tradisi dan kebudayaan, yang dilakoni dalam keseharian oleh masyarakat Hindu yang ada di Bali. Pulau Bali hampir di setiap tempat dan waktu ada kesenian, tradisi dan kebudayaan yang dilakoni, baik dari latihan-latihan di sanggar, latihan gamelan di *balai banjar*, latihan wayang, latihan *kidung* (seni suara), adanya upacara yadnya di tempat suci Pura maupun tempat suci yang ada di masing-masing rumah masyarakat.

Setiap menjelang hari raya Nyepi, ada salah satu upacara yang wajib dilakukan oleh masyarakat Hindu di Bali, yakni upacara Melasti. Melasti

merupakan salah satu prosesi upacara Hindu di Bali. Melasti diikuti dari berbagai kalangan di masyarakat, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, orang tua, dan juga para Pemangku (Pendeta). Melasti bertujuan untuk mensucikan Pratima yang diyakini Umat Hindu di Bali sebagai simbolisasi kekuatan Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Melasti juga biasa dilakukan menjelang adanya upacara piodalan di Pura atau menjelang Hari Raya Nyepi. Tempat Melasti pada garis besarnya ada dua, yakni di Segara dan di sumber mata air pegunungan atau di wilayah tempat upacara dilangsungkan.

Kegiatan Melasti yang diikuti seluruh kalangan masyarakat dalam pelaksanaannya berjalan beriringan dengan keanekaragaman busana dan atribut-atribut upacara yang diusung menjadikan suasana sangat menarik untuk diungkapkan ke dalam karya lukis. Di antara sarana yang diusung dalam upacara Melasti, yakni Pratima yang merupakan simbolisasi kekuatan Tuhan. Tujuan dari prosesi Melasti adalah mensucikan Pratima di Segara (Laut) atau sumber mata air yang suci seperti Tirta Empul. Pratima akan diusung oleh masyarakat yang dilakukan secara silih berganti oleh masyarakat yang ingin Ngayah Memundut.

Dalam kegiatan Melasti juga dihadiri oleh Pemangku atau Pendeta. Pemangku atau Pendeta adalah orang yang disucikan dalam

masyarakat Hindu di Bali. Pemangku atau Pendeta berperan penting dalam proses Melasti, di mana Pemangku atau Pendeta berperan sebagai pengantar jalannya upacara Melasti, karena Pemangku dan Pendeta yang mengetahui rentetan dan jalannya upacara. Untuk memeriahkan upacara Melasti, masyarakat juga turut membawa dan memainkan Gambelan Gong sebagai kelengkapan upacara Melasti. Upacara dan Pratima hendak dibawa beriringan, berangkat dari tempat suci Pura menuju Segara (Laut) maupun sumber mata air.

Melasti dapat dilangsungkan pada dua tempat meliputi daerah pantai dan daerah sumber mata air. Dalam penciptaan kali ini, upacara Melasti yang pencipta jadikan objek penciptaan adalah upacara Melasti di *Segara*, tepatnya *Segara Masceti* yang terletak di daerah Kabupaten Gianyar.

Upacara Melasti menurut Ida Pedanda Gede Mandara Putra yang mengacu pada Purana India, Melasti berasal dari upacara penyucian umat yang diprakarsai oleh Raja Saka di India Selatan yang berlangsung pada tahun 79 SM. Kegiatan penyucian tersebut yang dilakukan oleh Raja Saka beserta para Pandita, bertujuan untuk mempersatukan sekta-sekta yang ribut terus saling bertentangan. Upacara penyucian tersebut dilakukan pada posisi Matahari tepat berada di garis katulistiwa (*Surya Grehe*) menjadi satu titik

dengan Bumi, titik oksinasi yang diyakini memiliki pengaruh buruk terhadap Bumi, termasuk manusia. Pada saat *pangelong 12 kresna paksa / tilem kesanga* semua sekta dikumpulkan, diberikan penjelasan pengaruh buruk planet.

Upacara penyucian tersebut di atas diadopsi di Bali oleh Mpu Kuturan yang selanjutnya disebut dengan upacara Melasti. Dalam Lontar Sundari Gama, Sinar Agama disebutkan *dudonan* tentang Melasti.

Pada pertengahan abad ke-14 maksud menyucikan masyarakat Bali tidak mendapat respon. Mengatasi hal tersebut, oleh Mpu Kuturan dibuatlah Pratima sebagai Pralingga Tuhan. Dengan dibuatnya Pratima atau simbol Ida Bhatara atau Tuhan menurut kepercayaan masyarakat Bali, maka upacara Melasti mendapat respon positif dan masyarakat Bali bersedia melakukannya dan berlangsung sampai saat ini.

Dari latar belakang di atas, pencipta akan menciptakan karya seni lukis yang bertemakan Melasti. Dalam penciptaannya akan memasukan berbagai jenis elemen serta unsur suasana Melasti dalam visualisasi karya.

B. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya, diawali dengan melakukan penciptaan terhadap tema sentral

yang akan dijadikan tema karya. Dalam penciptaan awal, diperlukan pengumpulan data.

Sebuah penciptaan pada hakekatnya bertumpu pada minat untuk mengetahui masalah atau fenomena yang timbul dari berbagai rangsangan, sehingga pencipta mendapatkan jawaban dari permasalahan atau fenomena yang dihadapi. Besarnya minat untuk mengetahui masalah serta jawabannya, akan mendorong pencipta menggali dengan seksama, teliti, dan sistematis. Hal ini tentunya bukan kerja yang mudah, untuk mencapai keberhasilan reliabilitas dan validitas hasil penciptaan diperlukan elemen atau faktor pendukung yakni metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang pencipta lakukan adalah berikut ini.

Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan mempergunakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti [1]. Metode ini digunakan untuk membuktikan keabsahan data yang diperoleh dari informan atau nara sumber, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan validitasnya. Untuk itu pencipta harus melakukan observasi langsung ke lapangan. Adapun tempat yang pencipta observasi adalah suasana melasti di Desa Adat

Tegallalang, yang pelaksanaan upacara Melasti diselenggarakan di *Segara Masceti*.

Wawancara

Heru Irianto dan Burhan Bungin [2] menyebutkan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan dan sebagainya, yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan yang diwawancarai (interviewee). Wawancara atau interview digunakan bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang topik penciptaan. Wawancara diikuti dengan pengamatan tentang suasana Melasti di *Segara Masceti*.

Dokumentasi

Dokumentasi pencipta lakukan dengan mencatat dan mengambil gambar terkait data yang ditemukan secara sistematis dan terfokus (selektif). Penciptaan penting dilengkapi dengan analisis dokumen seperti memoar, catatan harian, berita media, artikel majalah, brosur, dan foto-foto.

Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan karya lukis. Metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis ini adalah metode penciptaan seni impresionis. Karya seni lukis yang dihadirkan merupakan sumber imajinatif lukisan yang menekankan pencahayaan yang dihasilkan dari eksplorasi yang dikombinasikan dengan imajinasi atau khayalan seni yang kemudian diterapkan pencipta dalam mencari esensi bentuk dan karakter upacara Melasti.

Impresionisme adalah salah satu aliran yang ada di dalam seni lukis yang cenderung berupaya untuk menonjolkan kekuatan pencahayaan dengan cara memainkan warna-warnanya. Selain itu, impresionisme juga lebih fokus pada pencahayaan yang terang, misalnya saja digambarkan suasana di pagi hari atau siang hari. Aliran Impresionisme tidak menampilkan objek secara detail. Objek ditampilkan dengan mengambil kesan, karakter, melalui pencahayaan. Walaupun demikian, aliran impresionisme tetap bisa menarik penikmat seni dengan kekuatan pencahayaan dan juga sapuan warna yang ditampilkan.

Metode pencipta yang digunakan adalah sebagai berikut:

Eksplorasi. Eksplorasi adalah tahapan awal dalam penciptaan karya lukis melalui pengamatan yang detail dan seksama terhadap tema yang akan di garap dan diungkapkan dalam karya. Dalam eksplorasi diperlukan kejelian, sensitifitas pengamatan, sehingga dapat ditemukan hal-hal yang unik dan menarik yang mungkin tidak dilihat oleh masyarakat pada umumnya. Kecermatan pengamatan terhadap hal-hal yang unik dapat melahirkan karya yang unik pula.

Improvisasi/eksperimen. Dalam tahapan ini pencipta melakukan improvisasi dan percobaan-percobaan tehnik, pengembangan ide-ide, mengkolaborasikan antara gagasan dan keterampilan untuk dapat memberi tampilan serta visualisasi yang baru dalam penciptaan. Untuk mencapai hal yang diinginkan, tidak semata-mata menemukannya dengan mudah, butuh ketelitian, perasaan, mengkaitkan dengan keselarasan dan keharmonisan visual dan ide.

Pembentukan. Tahap ini merupakan langkah penentu untuk mendapatkan hasil yang maksimal, dengan menerapkan tehnik-tehnik yang sesuai dan yang telah dikuasai dari proses-proses sebelumnya. Tehnik yang diterapkan pada hakekatnya merupakan suatu proses pengungkapan yang menjadi satu kesatuan antara gagasan dan spirit olah rasa tangan. Tehnik tersebut yang pada akhirnya menjadi ciri dan karakter pribadi bagi seorang pencipta. Hal

tersebut diantaranya yang membedakan karya pencipta satu dengan pencipta lainnya.

C.Hasil Penciptaan

Hasil dan pembahasan dari penelaitan dan penciptaan seni lukis yang menggambarkan prosesi upacara Melasti ini, pencipta menampilkan 7 buah karya lukis yang mengungkapkan suasana mulai dari awal persiapan melasti hingga selesai, yakni *melinggihnya pralingga* dan *Pratima* di pura. 7 karya lukis ini memiliki penggambaran upacara Melasti yang berbeda-beda. Berbagai lokasi yang sering dijumpai ketika dilaksanakannya upacara Melasti seperti suasana di pura, di perjalanan, di *segara*/laut dan juga suasana dari seluruh kalangan masyarakat yang antusias turut serta menyukseskan upacara.

Dimulai dari pagi subuh, persiapan sudah dilakukan sejak dini hari oleh berbagai kalangan masyarakat, baik dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Seluruh pengurus desa dan banjar, orang suci (*pemangku* dan *pedanda*), serta petugas keamanan desa (*pecalang*) dan juga petugas keamanan dari pemerintahan (Polisi) juga turut serta berpartisipasi untuk mengiringi dan menjaga keberlangsungan upacara Melasti. Karya lukis ini menggambarkan iring-iringan *Pratima* dan *pralingga ida bhatara* (simbol

Tuhan), yang dimulai dari prosesi *nedunang*/menurunkan *sesuhunan*, dilanjutkan dengan perjalanan melasti, persembahyangan di *segara*, sampai upacara persembahyangan di pura setibanya *pralingga Pratima*. Dalam upacara melasti, juga memiliki makna kesetaraan, keselarasan, sama rata dari kalangan masyarakat. Baik masyarakat yang memiliki pangkat tinggi, menjadi pejabat, orang kaya, orang kurang mampu, orang suci dan masyarakat lainnya yang bekerja untuk pemerintahan yakni aparat kepolisian, memiliki tingkatan yang sama dan kesetaraan, berbaur dan sama-sama memusatkan pikiran, bersukacita dan ikhlas untuk dapat menyukseskan upacara Melasti.

7 karya ini pencipta tampilkan dan jelaskan, ulas lebih mendalam terkait visualisasi dan penggambaran salah satu upacara yang rutin dilaksanakan oleh masyarakat Hindu Bali menjelang Hari Raya Nyepi, guna sebagai simbol penyucian dan peleburan hal-hal negatif. Berikut ini merupakan penggambaran dan pemaparan 7 karya lukis dengan tema upacara Melasti.

Karya 1



Gambar 1. Jagi Melasti

100cm x 120cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Karya yang berjudul “*Jagi Melasti*” ini mengungkapkan awal perjalanan masyarakat Hindu Bali menjelang dilaksanakannya upacara Melasti. Seluruh masyarakat, anggota keamanan, para orang suci dan juga pengurus maupun perangkat desa, sudah mempersiapkan diri mereka masing-masing sejak dini hari, untuk bisa bersiap dan hadir di pura. Mereka sudah mempersiapkan diri untuk dapat *nedunang* (mengeluarkan dan menurunkan) *Pralingga Ida Sesusunan* untuk dapat dilaksanakannya upacara Melasti. *Pralingga* tersebut akan ditempatkan di *jempana* dan disertai dengan sesajen/persembahan. Demikian juga sarana upacara lainnya yang menjadi kelengkapan melasti di usung oleh krama masyarakat.

Adapun busana atau pakaian yang dikenakan oleh masyarakat ketika melaksanakan upacara Melasti adalah busana putih dan kuning. Hal ini diyakini oleh masyarakat Hindu Bali sebagai wujud dan harapan akan kesucian, kebersihan jiwa dan raga.

Suasana awal melasti di pagi dini hari itulah yang pencipta ungkapkan dalam karya.

Karya 2



Gambar 2. Memargi Melasti

115cm x 90cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Karya ke dua ini pencipta terinspirasi dari iringan-iringan masyarakat yang turut serta dalam upacara Melasti. Adapun judul dari karya yang ke dua ini adalah “*Memargi Melasti*”. *Memargi* (Bahasa Bali halus) dalam Bahasa Indonesia adalah berjalan. Dalam perjalanan melasti menuju *segara* (laut) masyarakat beriring-iringan

mengusung sesajen yang pada umumnya dikerjakan oleh para wanita. Sedangkan para pria mengusung jempana, kober, tedung, dan perlengkapan lainnya. Ada juga masyarakat mengikuti iring-iringan melasti menunggu giliran untuk dapat ngayah mengusung secara bergantian.

Suasana hikhmat, hati yang sejuk nan tulus, pencipta ungkapkan dengan warna biru, hijau, yang mendominasi. Hal tersebut mampu mencerminkan psikologi warna yang sejuk, dan menenangkan, sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai ketika melaksanakan upacara Melasti.

Karya 3



Gambar 3. Menuju Genah Melasti

140cm x 90cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Karya yang ketiga ini berjudul “*Menuju Genah Melasti*”. Pada karya ini pencipta mengungkapkan perjalanan masyarakat di pantai yang sedang menuju tempat melasti. Iring-iringan yang tercermin dari upacara Melasti, diawali dengan masyarakat yang membawa prasarana dan perlengkapan upacara seperti seseorang yang sedang mengusung *umbul-umbul*, *lelontek*, *payung pagut* dan *kober*, diikuti oleh masyarakat yang mengusung sarana upacara lainnya seperti bunga, dupa dan *canang rebong*. Demikian juga *jempana* tempat bersatana *Pralingga* atau *Pratima* dalam perjalanan Melasti menjadi ciri dalam upacara Melasti.

Pencipta juga memvisualisasikan kegiatan serta aktifitas yang sering dijumpai pada saat berlangsungnya upacara yakni Tari Baris Tombak yang ditarikan oleh kalangan pria. Tarian Baris Tombak adalah tarian sakral yang dipersembahkan pada saat prosesi upacara melasti. Para penari pencipta tampilkan di posisi depan, dengan tujuan untuk menampilkan dinamika perspektif dalam karya.

Karya 4



Gambar 4. Spirit Melasti

85cm x 130cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Dalam pelaksanaan upacara melasti biasanya sampai menjelang siang. Hal ini diakibatkan perlunya waktu dalam perjalanan menuju segara, serta banyaknya masyarakat dari berbagai desa, bersamaan sampai di segara. Suasana siang dengan sorot sinar matahari di segara dan banyaknya para pengiring, menjadikan nuansa panas. Walaupun demikian, tidak menyurutkan semangat masyarakat dalam pelaksanaan upacara melasti. Semangat masyarakat dalam nuansa panas itulah yang menginspirasi pencipta untuk mengungkapkannya ke dalam karya.

Karya 5



Gambar 5. Menjelang Sembahyang Saat Melasti

135cm x 85cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Tampilan sarana upacara, jempana, belum pencipta tampilkan dalam karya. Namun suasana higmat masyarakat menjelang persembahyangan sudah pencipta tampilkan. Dalam suasana tersebut pencipta menampilkan ketertiban Masyarakat, rasa kebersamaan, tenggang rasa, memposisikan diri sebagai abdi dan bakti kehadiran Tuhan Yang Maha Esa.

Warna biru dan kuning di langit pencipta maksudkan sebagai anugerah kesejukan dan kecerahan dari Sang Pencipta. Nuansa putih dalam busana Masyarakat pencipta maksudkan kesucian dan ketulusan dari Masyarakat.

Karya 6



Gambar 6. Melinggih lan Katuran setelah Melasti

130cm x 85cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Pada karya ini pencipta mengungkapkan aktifitas di pura setelah usai upacara Melasti. Setelah Melasti Pralingga, Pratima, ditanakan di pura selama tiga hari atau sesuai kebiasaan masyarakat setempat.

Selama Pralingga, Pratima, ditanakan, masyarakat setiap hari mempersembahkan banten sesuai kemampuan, disamping upacara utama yang dipersiapkan krama desa.

Masyarakat saat maturan tidaklah harus bersamaan, bisa tergantung pada waktu luang, sehingga menjadikan suasana yang sangat dinamis di pura. Ada yang sedang sembahyang, ada yang sudah usai sembahyang, ada juga yang baru datang. Suasana dinamis itu pencipta ungkapkan, dengan tetap menampilkan ciri dan karakter upacara di pura.

Karya 7



Gambar 7. Spirit Ngiring Melasti

200cm x 120cm, Mixed Media

[Sumber: Tim Pencipta 2023]

Karya ini memvisualkan spirit melasti baik secara spiritual, fisik dan sekala, karya yang memvisualkan berbagai jenis objek seperti berbagai jenis barang, masyarakat dan *pemangku*.

Visual kerumunan masyarakat yang berjalan beriringan menunjukkan suasana semangat masyarakat dalam melangsungkan upacara melasti secara fisik maupun spiritual. Secara fisik masyarakat bersedia berjalan dengan sabar,

menempuh jarak tertentu dan secara spiritual berjalan beriringan mampu memperkuat ketenangan jiwa karena mampu bersabar.

Dari segi goresan dan pewarnaan, goresan yang ditampilkan terlihat begitu bervariasi guna menunjang konsep spirit melasti pada karya. Serta untuk pewarnaan menampilkan warna yang meriah dan menarik.

D. Penutup

Dari paparan awal yang pencipta ungkapkan pada latar belakang, tujuan, proses penciptaan, pembahasan, dan tampilan dari ke-7 buah karya tersebut di atas, dapat pencipta simpulkan sebagai berikut;

Pencipta terinspirasi untuk mengungkapkan atau menampilkan upacara Melasti ke dalam karya lukis di latar belakang pengalaman religius dan estetis sejak masa kanak-kanak hingga sekarang ini, berkaitan dengan upacara melasti. Keberlangsungan dan kejayaan upacara Melasti, khususnya menjelang Hari Raya Nyepi, menjadi spirit dalam diri pencipta untuk memaknai nilai religius dan memaknai rasa kesetaraan, kebersamaan secara lahiriah dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

Dalam karya yang tercipta, bentuk-bentuk, karakter, suasana upacara Melasti merupakan pengungkapan hasil pengamatan di lapangan serta mengungkapkan pengalaman spiritual yang tersirat dalam jiwa pencipta. Sebagai pengalaman estetis dalam upacara Melasti, memberi rangsangan dan dorongan yang amat kuat untuk mengungkapkannya ke dalam karya lukis melalui elemen-elemen seni rupa. Penciptaan tetap memperhatikan prinsip-prinsip estetika penyusunan, walaupun terkadang di dalam pengungkapannya muncul dan pencipta tampilkan secara spontanitas. Pemilihan objek dan suasana melasti, pencipta lakukan secara selektif dan instingtif.

Pengungkapan bentuk, karakter, dan suasana upacara Melasti, pencipta lakukan dengan tampilan warna yang dapat mewakili suasana yang pencipta maksud. Seperti misalnya warna biru, untuk mengungkapkan suasana sejuk dan segar. Warna putih dan kuning pada busana masyarakat pengiring dalam upacara Melasti pencipta tampilkan untuk dapat mewakili suasana kesucian dan ketulusan. Dalam tampilan karya, pencipta juga bermaksud mengajak para penikmat untuk mengetahui lebih dalam tujuan dari Melasti yakni, *ngiring prawartak dewata* yang pada intinya memuja Tuhan, mengikuti tuntunan Tuhan, menghilangkan *lara* (hal yang bersifat negatif) untuk dibersihkan, sehingga semuanya bersih kembali dan selanjutnya Bhuana Agung

dan Bhuana Alit, yakni alam dan diri manusia di berkati oleh Ida Sang Hyang Widi Wasa atau Tuhan Hyang Maha Esa.

Dengan karya bertemakan upacara Melasti di *segara*, pencipta juga mengharapkan penikmat dapat mengetahui makna lahiriah dari upacara Melasti tersebut yakni pentingnya menjaga dan melestarikan alam lingkungan serta menjaga kebersihan. Dalam upacara Melasti secara lahiriah juga bermakna kesetaraan dalam hidup sosial bermasyarakat memandang dan melihat pada hakekatnya manusia itu sama sederajat. Kehidupan bersama, gotongroyong, tenggang rasa adalah manfaat dan makna yang dapat dipetik dalam upacara Melasti.

Referensi

[1]Faisal, Sanafiah. *Format-format Penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers, 1995.

[2] Bungin, Burhan. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.

Biografi Penulis

A. A. Gde Trisna Suryadinata T.Y. lahir di Gianyar, 3 Februari 1983, saat ini berdomisili di jalan ratna Gg 8 No.5 Denpasar-Bali, mulai memahami dan mendalami seni pada tahun 2001 saat kuliah di FSRD Unud dan pada tahun 2011 kuliah di Program Magister di ISI Denpasar, Sejak SD sampai SMU aktif mengikuti kegiatan lomba menggambar dan mewarnai, saat ini aktif mengajar di FSRD Program Seni Murni ISI Denpasar disamping itu aktif mengajar di beberapa sanggar seni Lukis di Tabanan dan di Denpasar, salah satunya Sanggar Tridatu Bali. Dalam berkarya seni selalu melalui proses observasi, eskplorasi dan eksperimentasi agar selalu menemukan kebaruan dalam setiap karya yang diciptakan serta mengekspresikan secara bebas dan ekspresif sehingga mengambil gaya abstrak ekspresionisme sebagai ungkapan perasaan dalam seni rupa 2 dimensi. Kebebasan mengolah unsur rupa, prinsip visual dalam seni Lukis modern setiap berkarya selalu mengangkat tema fenomena kekinian berwujud karya kontemporer. Kegiatan pameran dimulai dari tahun 2005 sampai sekarang baik skala lokal dan internasional.

Gede Yosef Tjokropramono adalah dosen FSRD ISI Denpasar. Lahir di Denpasar, 08 Juni 1968. Pendidikan S1 Seni Rupa di PSSRD Udayana University th 1987-1992, Pendidikan S2 di Kajian Budaya, Udayana University th 2002-2004. Alamat : Jl. Batuyang 20, Batubulan Gianyar. Karya - karya lukisan telah di koleksi dan dipamerkan di kota Eskilstuna, Swedia (1999), Christian Art Exhibition di kota Baden-baden Germany (2006), pameran Multi Kultural Art di Newton Moore SHC di kota Bunbury West Australia (2013), aktif ikut berpartisipasi dalam pameran lukisan di Pesta Kesenian Bali (2018), juga pameran bersama di Museum-museum di Bali (Neka, Arma dan Rudana). Iktut berpartisipasi pameran lukisan sketsa di Jepang (2020), Pameran secara luring dan daring di Jogja bersama seniman luar dan dalam negeri (2021), juga ikut pameran di Universitas Maranatha Bandung tahun (2022) dan pameran di kampus ISI Denpasar (2023).

I Dewa Putu Gede Budiarta adalah salah satu dosen di Program Studi Seni Murni ISI Denpasar. Hingga saat ini ia masih aktif dalam berbagai kegiatan kesenian baik pameran lokal, nasional, hingga internasional.

I Gede Jaya Putra lahir di Badung, 8 September 1988, saat ini tinggal di Seminyak - Bali. Memahami seni mulai th 2006 dengan berkuliah di ISI Denpasar dan di th 2011 menempuh program magister di ISI Denpasar, dan kini menjadi Dosen di Almamaternya. 2016 berkesempatan residensi di Institut of Contemporary Art Singapore, serta sempat menciptakan karya di Jepang dan Korea yang hasilnya dipamerkan di Slka galeri. Secara kedekatan karya, cenderung pada lukisan dan instalasi, namun tak jarang juga melakukan eksplorasi medium serta eksperimen terkait kehadiran new media. Saat ini melakukan eksplorasi terkait konsep Yadnya sebagai kaidah Estetik & metode penciptaan. Aktifitas pameran telah dimulai dari 2006 dan di tahun 2013 melakukan pameran tunggal, serta aktif berpameran hingga kini, ditahun 2022 Pameran Manifesto di Galeri Nasional, Pameran UOB Painting of the Year di Museum Macan. Tahun 2023 mengikuti ArtMoments bali. Selain di Indonesia, pameran juga dilakukan di Thailand, Singapura dan Sydney. Beberapa penghargaan yang pernah diraih : juara 1 Seni Instalasi pada event Bali Jani, juara 2 Drawing Model di ISI Denpasar, finalis Indonesia Art Award, Finalis Bazzar Art 2010 & 2011, Finalis UOB Painting of the Year 2022.

I Ketut Mustika lahir di Tabanan 25 Mei 1962. Dosen di Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar Bali. Latar belakang Pendidikan S2 Kajian Budaya Paca Sarjana Universitas Udayana Denpasar Bali. Aktif mengikuti pameran lukisan maupun patung dalam skala nasional maupun internasional, seperti di Museum Arma, Monkey Forrest, mengikuti Pesta Kesenian Bali. Pernah mewakili Indonesia dalam rangka “The First Youth Sculpture Workshop and Exhibition di Bangkok Thailand”. Ikut membuat beberapa monumen seni patung di Bali seperti Satria Gatotkaca di persimpangan jalan Ngurah Rai Tuban, monumen Kereta Kencana Subagan Karangasem, dan monumen perjuangan kemerdekaan Indonesia di beberapa tempat di Bali.

I Made Hendra Mahajaya Pramayasa lahir di Denpasar 10 Oktober 1987. Dosen di Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. Latar belakang pendidikan terakhir S2 di Institut Seni Indonesia Denpasar. Aktif mengikuti pameran skala lokal dan internasional. Sejak SD sampai SMP aktif mengikuti kegiatan lomba menggambar dan mewarnai dan melanjutkan SMK di SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa). Setelah tamat SMK melanjutkan kuliah S1 Jurusan Seni Murni di

ISI Denpasar dan S2 jurusan Penciptaan Seni di ISI Denpasar.

I Made Jodog 'Jo' lahir di Gianyar, tahun 1969. Dunia seni, tani dan pariwisata sudah akrab baginya sejak kecil. Ayahnya adalah seorang pelukis Young Artis yang sangat aktif melukis terutama di masa keemasan Seni Lukis Young Artist dengan hadirnya bus-bus dengan wisatawan di kampung halamannya, Penestanan, Ubud pada pertengahan tahun 1970-1980-an. Sedangkan ibunya adalah seorang petani padi, pembuat, penjual *berem (rice wine)* keliling ke restoran-restoran atau warung disekitaran Ubud. Profesi orang tuanya memengaruhi hidupnya sejak kecil baik dalam berkesenian, tani dan pariwisata. Jodog 'Jo' mulai fokus berkesenian sejak tahun 1990-an dengan kuliah di STSI Denpasar, hingga akhir masa studi meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn) tahun 1996, Tahun 2004 menyelesaikan pendidikan Master of Fine Art (M.F.A) di University of South Florida, USA. Kini 'Jo' Sebagai Kandidat Doktor di ISI Denpasar dengan disertasi berjudul 'Sandirupa Uma; Tani Padi dalam Seni Rupa Lingkungan di Uma Pacekan, Ubud. Disamping sebagai pengajar di Program Studi Seni Murni, FSRD, ISI Denpasar, Jodog aktif melaksanakan penelitian mencipta karya-karya seni baik dua dimensi maupun tiga dimensi dan berpameran dalam skala nasional

dan internasional, karya-karyanya dapat dinikmati di Ruang Rupa 'JoArt Space' Campuhan, Ubud.

I Wayan Gulendra lahir tahun 1960, disebuah lingkungan pedesaan bernama Banjar Patolan, Desa Pering, kecamatan Balahbatuh, kabupaten Gianyar.. Bakat menggambar ditekuni sejak masi studi di SMP Negeri II Denpasar yang kemudian tahun 1978 melanjutkan studi di SMSR Denpasar untuk menekuni bakat melukis, Pergaulan dalam dunia seni lukis semakin mempengaruhi keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang teknik dan sikap pembentukan diri untuk menekuni dunia seni lukis, hal ini tidak terlepas dari pengaruh hingar bingarnya aktivitas berkesenian dalam pameran-pameran di berbagai tempat di Bali seperti Denpasar, Batuan, Ubud , menjadi dorongan untuk melanjutkan studi tahun 1982, di STSRI "ASRI" Yogyakarta yang sekarang bernama ISI Yogyakarta. Binaan dan tempaan dalam seni lukis secara masiv diperoleh di ISI Yogyakarta, sebagaimana dalam mengembangkan konsep-konsep penciptaan dalam dunia seni lukis ditekankan pada penggalian sumber estetik dari nilai-nilai budaya lokal dalam rangka pendalaman, pelestarian dan pengembangan sebagai suatu rentetan peristiwa berkesenian tidak terputus dari akarnya dengan garapan visual yang mengikuti jiwa jamannya saat karya-karya tersebut diciptakan. Kemudian

menyelesaikan studi S1 tahun 1988 dan saat itu sempat mengabdikan diri di SMSR Batubulan, Gianyar, mengajar seni lukis dan sketsa dan tahun 1990 diangkat sebagai dosen tetap di STSI Denpasar, yang sekarang bernama ISI Denpasar. Tahun 2003 melanjutkan studi pascasarjana, ISI Yogyakarta dan selesai tahun 2005, kembali ketemu dengan teman-teman sekampus dimasa lalu, dan untuk mendalami berbagai ilmu seni yang mempengaruhi pola tindak dalam berkreativitas, yang tentu saja gembengan dan interaksi sesama profesi menjadi hal yang menarik dan membuka wawasan dan idealisme dalam menyikapi berbagai perkembangan dan tantangan dalam berkesenian. Hal tersebut sangat penting untuk dicermati dalam mengamalkan dan mengembangkan baik dalam berkarya maupun dalam pembelajaran di lingkungan kampus untuk selalu kreatif dan inovatif untuk mengembangkan strategi menghadapi berbagai perubahan, tantangan, dalam mengikuti jiwa jaman. Dengan pengalaman tersebut hingga kini selalu aktif berinteraksi dalam berbagai kegiatan khususnya penciptaan dan pameran baik nasional maupun internasional.

I Wayan Karja lahir di Ubud 1965. Karja mulai melukis gaya “young artist” Penestanan ketika Sekolah Dasar; Sejak SMP belajar seni lukis gaya Ubud; dilanjutkan dengan pendidikan formal seni

lukis di SMSR N Denpasar. Pendidikan tinggi seni rupa di PSSRD Universitas Udayana; Master of Fine Arts di University of South Florida, Amerika Serikat; Expressive Arts di European Graduate School, Switzerland; Ilmu Agama dan Kebudayaan, Universitas Hindu Indonesia Denpasar. Sebagai pelukis, pendidik, mantan Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Karja menerima berbagai penghargaan di bidang pendidikan seni, termasuk Satya Lencana dari Presiden Republik Indonesia dan Mr. Nakasone Yasuhiro, Tokyo, Jepang. Ia juga menulis artikel, penelitian seni, internasional symposium, workshop dan artist-talk di beberapa negara. Secara konsisten menekuni konsep karya Kosmologi Bali dengan spesialisasi warna pangider bhuwana. Series karya terkini mengambil tema Journey into the Unknown, Cosmic Energy, dan Color Healing. Sejak tahun 1983 Karja telah melakukan lebih dari 30 pameran tunggal dan 100 pameran bersama di Bali, Malang, Yogyakarta, Jakarta, Hong Kong, Jepang, Australia, Swiss, Italia, Jerman, Hungaria, dan Amerika Serikat (Hawaii, Florida, Maine, Chicago, dan Massachussetts). Beberapa pameran tunggal/bersama terkini di CSIS Jakarta; Balinese Masters Nusa Dua, Bali; Neka Art Museum; ARMA Ubud; Sin Sin Gallery Hong Kong; Galeri R.J. Katamsi Yogyakarta; Teh Villa Gallery, Surabaya; Art Jakarta; Nata Citta Art Art Space, ISI Denpasar; Art Moment, Continental, Jimbaran, Bali; Teka Galeri, Alam Sutra,

Tangerang Selatan; FKI Nata Citta Art Space, dan Santrian Galeri, Sanur, Bali.

I Wayan Mudana lahir di Silakarang 10 September 1963, agama Hindu, jenis kelamin laki-laki, dosen Seni Murni, FSRD ISI Denpasar. Alamat Br Silakarang, Singapadu Kaler, Sukawati, Bianyar Bali, Indonesia, email wayanmudana63@gmail.com. Riwayat pendidikan S3 Kajian Budaya UNUD, S2 Kajian Pariwisata UNUD, S1 PSSRD UNUD. Buku sedang terbit Desa Gilda dan Seni Lukis Wayang Kamasan., Transformasi Seni Lukis Wayang Kamasan

I Wayan Setem adalah adalah salah satu dosen di Program Studi Seni Murni ISI Denpasar. Hingga saat ini ia masih aktif dalam berbagai kegiatan kesenian baik pameran lokal, nasional, hingga internasional.

I Wayan Sujana adalah adalah salah satu dosen di Program Studi Seni Murni ISI Denpasar. Hingga saat ini ia masih aktif dalam berbagai kegiatan

kesenian baik pameran lokal, nasional, hingga internasional.

Luh Budiaprilliana atau Aprillia yang juga lebih dikenal dengan panggilan Lia adalah Dosen Seni Murni ISI Denpasar. Lahir di Denpasar pada tanggal 13 April 1993. Lia menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Seni Rupa di UNDIKSHA Singaraja pada tahun 2015 dan S2 Penciptaan Seni pada tahun 2017 di ISI Denpasar. Dia mengajar seni lukis, patung, sejarah seni, dan seni digital. Ia juga merupakan pendiri dan ketua Griya Perempuan Art Event, sebuah gerakan nasional seniman perempuan nasional di Indonesia. Ia aktif melakukan pameran sejak masih menjadi mahasiswa seni. Ia bersekolah di SMK Seni Rupa di Batubulan Gianyar yang dikenal dengan SMSR Batubulan (Sekolah Menengah Seni Rupa) atau sekarang disebut SMK Negeri 1 Sukawati. Dia aktif dalam kegiatan berkesenian secara intensif dimulai dari tahun 2012 sampai sekarang. Ia juga tertarik pada Kuratorial Seni, Penulisan, dan Media Kreatif.

Ni Made Purnami Utami adalah salah satu dosen di Program Studi Seni Murni ISI Denpasar. Hingga saat ini ia masih aktif dalam berbagai kegiatan kesenian baik pameran lokal, nasional, hingga internasional.

Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun dilahirkan di Denpasar tanggal 26 Februari 1973, Agama Hindu, Jenis Kelamin Laki-laki. Staf pengajar di FSRD. ISI. Denpasar, membidangi khusus seni patungan Sejarah Seni Budaya Bali. Status keluarga menikah, Istri bernama Cok Istri Putra Murniati, SE. Alamat Rumah Jln. Raya Kutri Angantaka, Perum Griya Alam Fadjar, Banjar Desa, Desa Angantaka Badung, E-mail:udianap@yahoo.com. Tlp./Wa. 082147557795/ Hp.0818557519. Riwayat Pendidikan, 1981-1986 SD, 1986-1990 SMP, 1990-1992 SMA (SLUA I Saraswati Denpasar), 1992-1996 S-1 Seni Patung di PSSRD UNUD, 1992-1998 S-1 Ilmu Hukum di FH UNWAR, 2000-2002 S-2 Pengkajian Seni di UGM Yogyakarta, 2006 Magang FH. Universitas Brawijaya Malang. 2006-2009 S-3 Kajian Budaya UNUD. 20014-2015 S-2 Hukum di UNWAR, Buku yang pernah diterbitkan berjudul,

Motif Garuda di Bali, Penerbit UNUD, tahun 2003,
Motif Garuda di Bali: Perspektif Fungsi dan Makna dalam Seni Budaya, Penerbit Pustaka Larasan, tahun 2008. Mata Kuliah Yang Diampu di ISI Denpasar, Seni Budaya Bali, Sejarah Seni Budaya, Seni Patung 2019.

I Wayan Kondra adalah salah satu dosen di Program Studi Seni Murni ISI Denpasar. Hingga saat ini ia masih aktif dalam berbagai kegiatan kesenian baik pameran lokal, nasional, hingga internasional.

Buku berjudul **Surya Sagara Rupa: Alam dan Laut sebagai Inspirasi Reka Cipta Seni Rupa**. Buku ini hadir sebagai hasil dari diskusi, eksplorasi, dan pemaknaan terhadap hubungan antara seni rupa dengan alam dan laut sebagai sumber inspirasi verbal dan visual bagi para perupa dan dosen Program Studi Seni Murni Institut Seni Indonesia Denpasar. Melalui artikel singkat, masing-masing perupa dan pendidik ini berupaya menggali kekayaan makna visual yang ditawarkan oleh alam, khususnya matahari dan laut, sebagai elemen penting dalam pengembangan pengetahuan kajian dan cipta seni rupa.

**Penerbit : Pusat Penerbitan LP2MPP
Institut Seni Indonesia Bali**

