

INSTITUT SENI INDONESIA BALI

*meraga citta samasta*

# ARTISTIKA RUPA PARAGA

*Setinggi Penghayatan - Pengalaman*



# ARTISTIKA RUPA PARAGA

*Setinggi Penghayatan - Pengalaman*

Wayan Adnyana, I Ketut Muka, Anak Agung Gde Bagus Udayana, I Made Jodog, I Komang Sudirga, Anak Agung Gede Rai Remawa, Gede Yudarta, I Ketut Garwa, I Ketut Suteja, I Gede Mawan, I Made Pande Artadi, I Made Bayu Pramana, I Nyoman Suardina, I Wayan Suardana, I Kadek Widnyana, I Gusti Putu Sudarta, I Wayan Sujana, I Nyoman Laba, I Made Sidia, Ni Made Arshiniwati, Ni Wayan Ardini, Ida Ayu Gede Artayani, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, Nyoman Dewi Pebriyani, I Komang Darmayuda, I Putu Lukita Wiweka  
Nugraha Putra, I Wayan Diana Putra, Putu Tiodore Adibawa

Diterbitkan oleh : Pusat Penerbitan LPPM, Institut Seni Indonesia Bali

## **ARTISTIKA RUPA PARAGA : Setanggi Penghayatan-Pengalaman**

Denpasar © 2025, Wayan Adnyana, I Ketut Muka, Anak Agung Gde Bagus Udayana, I Made Jodog, I Komang Sudirga, Anak Agung Gede Rai Remawa, Gede Yudarta, I Ketut Garwa, I Ketut Suteja, I Gede Mawan, I Made Pande Artadi, I Made Bayu Pramana, I Nyoman Suardina, I Wayan Suardana, I Kadek Widnyana, I Gusti Putu Sudarta, I Wayan Sujana, I Nyoman Laba, I Made Sidia, Ni Made Arshiniwati, Ni Wayan Ardini, Ida Ayu Gede Artayani, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, Nyoman Dewi Pebriyani, I Komang Darmayuda, I Putu Lukita Wiweka Nugraha Putra, I Wayan Diana Putra, Putu Tiodore Adibawa

Editor : Gede Bayu Segara Putra, Ni Wayan Idayati, Rara Anyar Tiansari

Sampul dan Tata Letak : Gede Bayu Segara Putra

Lukisan Sampul : Wayan Adnyana

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 perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Diterbitkan pertama kali oleh :

**Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali**

Jl. Nusa Indah, Denpasar Timur, Denpasar, Bali

E-mail: [penerbitan@isi-dps.ac.id](mailto:penerbitan@isi-dps.ac.id)

Website: [omp.isi-dps.ac.id](http://omp.isi-dps.ac.id)

309 hlm, 20 x 23 cm

**ISBN:**

Cetakan I : Desember 2025

# ARTISTIKA RUPA PARAGA

*Setinggi Penghayatan - Pengalaman*

# PENGANTAR REKTOR ISI BALI

*Om Swastiastu,  
Assalammualaikum Warahmatulahi Wabarrakatuh,  
Salam Sejahtera,  
Salom, Namo Budaya,  
Rahayu.*



**Prof. Dr. I Wayan Adnyana**

Asung Kerta Wara Nugraha Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa dan berkat Anugerah Bhatara-Bhatari Sesuhunan, cita-cita dan doa bersama untuk menjadikan Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai Institut Seni Indonesia Bali telah mewujudkan. ISI BALI ditetapkan berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2025 tentang Perubahan Institut Seni Indonesia Denpasar menjadi Institut Seni Indonesia Bali (Diundangkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 21). Penetapan ini menjadi momentum bagi sivitas akademika dan seluruh tenaga kependidikan ISI BALI untuk semakin menguatkan komitmen dan dedikasi dalam pemajuan perguruan tinggi seni dan desain kebanggaan Bali dan Indonesia ini.

Menyongsong momentum satu tahun transformasi kelembagaan dan Dies Natalis XXIII Tahun 2026 ini, ISI BALI menerbitkan sebuah buku berjudul **Artistika Rupa Paraga: Setinggi Penghayatan–Pengalaman**. Buku ini mendedahkan idea cipta dosen yang juga seniman-desainer dalam riwayat pengalaman-penghayatan yang mendalam. Tersemai rekam jejak pergulatan kreatif; riwayat penghayatan penciptaan; serta refleksi idiosinkratik membatin pada ruang mempribadi dan kolektif.

Buku ini menjadi penanda capaian transformasi kelembagaan ISI BALI, yakni membangun wacana, proposisi, dan teori baru tentang artistika sebagai fondasi

epistemik lembaga; berikut memperluas lingkup eksperimentasi praktik berkebaruan yang bertumpu pada dinamika gerak, tubuh, rupa, bunyi, medium, dan ruang. Upaya pemajuan seni-desain ISI BALI sedini kelahiran sebagai ASTI Denpasar, kemudian STSI dan ISI Denpasar, hingga kini menjadi Institut Seni Indonesia Bali, senantiasa bertumpu pada kedalaman pengalaman dan kekuatan lelaku kreatif. Berbagai program strategis (Asta Mahacita Bali dan Bali-Global Axis of Arts and Design); tata kelola akademik; penyempurnaan kurikulum; peningkatan profesionalisme dosen dan tenaga kependidikan; pembangunan ekosistem kolaborasi; serta pemantapan Global-Bali Arts and Creativity Centre Hub (G-BACCH); ISI BALI terus meneguhkan diri sebagai pendidikan tinggi yang bereputasi dalam praktik, wacana, dan aktualisasi.

Kami, insan ISI BALI, menyadari bahwa masih banyak limpahan potensi dan keunggulan yang belum tergali dan terungkap. Pilihan topik yang disajikan merajut fragmen-fragmen pengalaman menjadi satu tubuh naratif yang utuh. Ibarat cahaya yang dipusatkan melalui prisma, setiap tulisan memancarkan spektrum pemahaman tentang artistika tubuh, ruang, rupa, dan visual yang digarap secara seksama.

Semoga buku ini menjawab bias terminologis antara artistika dan estetika di tengah dialektika wacana akademika seni dan desain global. Kami, insan ISI BALI, percaya dalam dinamika cipta dan pemajuan pengetahuan “tidak ada seiya dalam sekata”, niscaya terbuka memahami kekinian kebaruan yang melampaui kebakuan.

Meraya Citta Samasta!

*Om Santhi, Santhi, Santhi, Om,  
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,  
Rahayu.*

*Pamahbuh*

## **ARTISTIKA RUPA PARAGA**

### ***Setanggi Penghayatan–Pengalaman***

Prof. Dr. Wayan Kun Adnyana

Alaida Niwaya

Institut Seni Indonesia Bali (ISI BALI) menegaskan diri sebagai institusi yang mengembangkan keterampilan rekacipta seni dan desain sampai ke titik idiosinkratik (keunikan mempribadi), mewujudkan artistika rupa paraga. Buku ini merupakan setanggi penghayatan pengalaman atas artistika rupa paraga yang ditemukan insan akademika ISI BALI dalam riwayat karya yang panjang.

Buku ini dipilah menjadi tiga kecenderungan penulisan—merepresentasikan fondasi artistika—yaitu: berbasis temuan teknik/metode ungkap; elemen rupa/visual/paraga; dan formulasi keduanya (teknik-elemen rupa-paraga). Basis teknik/metode ungkap mencakup pilah material, tata teknik, temuan medium, berikut tata presentasi. Fondasi elemen rupa-paraga, meliputi kemungkinan subjek rupa, ikon visual, komposisi gerak/musikal, dan lain-lain kode artistik. Fundamental ketiga merupakan formulasi atau tautan kedua variabel artistika dimaksud. Artistika pada buku ini juga acap dimaknai sebagai bahasa cipta atau idiosinkratik (keunikan mempribadi).

### **FONDASI TEKNIK LANDASAN ARTISTIKA**

Tulisan yang mewakili kecenderungan fondasi teknik sebagai landasan temuan artistika, yaitu: “Rekacipta Artistika Motif Tenun Geometris Berbasis Algoritma Rotarupa” (Nyoman Dewi Pebryani, Ph.D); “Limbah Terakota dalam Penggerindaan Sudut Variatif dan Perekatan Hibrida Cipta Seni Patung Kontemporer” (Dr. I Nyoman Suardana); “Artistika Nata Askara Formulasi Efek Cahaya Terobosan dalam Cipta Fotografi Seni” (Dr. I Made Bayu Pramana); dan “Pangaji Taru Medium Memfosil Cipta Artistika Kekunoan Objek Tiga Dimensi” (Dr. I Wayan Suardana).

Tulisan “Rekacipta Artistika Motif Tenun Geometris Berbasis Algoritma Rotarupa”Pebryani menguraikan



rekacipta artistika motif tenun geometris berbasis Algoritma Rotarupa (RR), sebuah algoritma yang dirancang untuk mengeksplorasi transformasi bentuk secara terstruktur melalui operasi rotasi, refleksi, serta komposisi. Melalui integrasi antara pikselasi dan algoritma RR, proses rekacipta motif menjadi lebih terukur, dapat direplikasi, dan memberikan ruang eksplorasi yang luas; menghasilkan ribuan variasi motif tenun geometris baru, yang variatif dan tetap berakar pada prinsip keunikan motif tenun Nusantara.

Pramana menawarkan “Artistika Nata Askara Formulasi Efek Cahaya Terobosan dalam Cipta Fotografi Seni”, yang berbasis elaborasi cahaya terobosan, yakni pengoptimalan efek cahaya belakang (*back light*) yang dipadukan dengan kabut atau asap tipis, untuk menghasilkan efek *Ray of Light (Rol)* dramatis yang menampilkan garis cahaya alami dalam proses cipta fotografi seni (*fine art photography*). Penemuan artistika ini menjadi metode baru untuk inovasi dan ekspresi pencahayaan kreatif dalam fotografi seni.

Artikel “Limbah Terakota dalam Penggerindaan Sudut Variatif dan Perekatan Hibrida Cipta Seni Patung Kontemporer” Suardana menguraikan artistika melalui transformasi limbah pecahan genteng terakota material anorganik *non-biodegradable* menjadi medium patung artistik yang inovatif. Artistika baru ini memadukan warisan budaya material terakota, inovasi teknik, dan prinsip keberlanjutan (*eco-upcycling*), sehingga menciptakan karya tiga dimensi dapat membangun dialektika yang unik dan relevan dengan konteks ekologis masa kini.

Dalam artikel “Pangaji Taru Medium Memfossil Cipta Artistika Kekunoan Objek Tiga Dimensi, Suardana menawarkan pendekatan penciptaan seni objek tiga dimensi yang mengolah material menjadi medium berbasis interpretasi waktu. Artistika Pangaji Taru mengedepankan kayu sebagai medium rupa pembentuk artistika kekunoan yang dimanipulasi melalui teknik cipta pangaji taru dengan tahap yakni *ngolah, molah, mulas*, dan *memakuh*.

## **FONDASI ELEMEN RUPA-PARAGA**

Tulisan yang mewakili kecenderungan elemen rupa-paraga sebagai fondasi artistika yakni: “Bahasa Rupa Pakis Artistika Ekspresif Seni Keramik Kontemporer” (Prof. Dr. Ketut Muka); “Idiosinkratik Histeria Tubuh

Penciptaan Artistika Seni Keramik Kontemporer” (Dr. Ida Ayu Gede Artayani); “Artistika dan Identitas Lokal Reka Gaya Desain Komunikasi Visual” (Prof. Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana); “Artistika Konseptik *Kaja-Kelod Ashta Bhumi-Kosali* Rekacipta Interior Arsitektural Hunian Bali” (Prof. Dr. Anak Agung Gede Rai Remawa); “Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan” (Prof. Dr. Ni Made Arshiniwati); “Artistika Tri Prabawa Tiga Sinar Kekuatan Penciptaan Seni Pertunjukan” (Dr. I Kt. Suteja); “Teater Pakeliran Artistika Swara Paraga”(Dr. I Gusti Putu Sudarta); “Artistika Tata Paraga Pemeranan Mantri Manis dalam Pertunjukan Arja Muani”(Dr. (Kandidat) I Kadek Widnyana), “Artistika Rupa Paraga Bali Agung Cipta Pertunjukan Teknoteater” (Dr. I Made Sidia), dan “Artistika Pasasakan: Cipta Komposisi Musik Tari Berakar Tradisi Sasak”(Prof. Dr. I Gede Yudarta).

Muka melalui “Bahasa Rupa Pakis Artistika Ekspresif Seni Keramik Kontemporer” memformulasi pendekatan penciptaan seni keramik dalam interelasi subjek pakis sebagai bahasa rupa berdasar penghayatan imajinatif; eksplorasi teknik cacalan (*pinching*)- penampang giling (*slab*); peluapan pewarnaan ekspresif; dan penyajian berpola susun. Artistika ekspresif merupakan sebuah pendekatan penciptaan yang menyambungkan penghayatan atas alam dengan suasana batin yang mempribadi.

Artayani mengeksplorasi Idiosinkratik Histeria Tubuh dalam penciptaan artistika seni keramik kontemporer. Histeria menjadi fondasi artistika ideosinkratik tubuh, menunjuk pada pecahan tubuh ekspresif. Artistika ini membentuk keunikan seni keramik kontemporer yang tidak berhenti pada kemolekan rupa dan keunikan material, tetapi menjangkau psikologis pencipta dan penikmat.

Artikel “Artistika dan Identitas Lokal Reka Gaya Desain Komunikasi Visual” oleh Udayana, menguraikan artistika dan identitas lokal sebagai basis reka gaya desain komunikasi visual yang berkarakter, komunikatif, informatif, inovatif, serta relevan dengan perkembangan ruang budaya dan ruang ekonomi modern. Merujuk studi kasus logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan logo Branding Gianyar Kota Kreatif, memperlihatkan bahwa keduanya dibentuk atas artistika visual, yaitu bentuk (form), stilisasi motif budaya, harmoni warna, dan ritme visual; serta identitas lokal yang berpijak pada nilai-nilai budaya.

Dalam “Artistika Konseptik *Kaja-Kelod Ashta Bhumi-Kosali* Rekacipta Interior Arsitektural Hunian Bali”, Remawa menawarkan pendekatan rekacipta interior arsitektural hunian Bali yang dapat diimplementasikan di lokasi yang berbeda, bahkan di luar Bali. Artistika ini dibangun atas penghayatan karakteristik lokasi; penetapan orientasi; reduksi material; perumusan konsep; rekacipta desain; dan perwujudan—secara inovatif dan autentik membentuk resiliensi karya dimanapun karya cipta dimaksud dibangun.

Arshiniwati menawarkan pendekatan Artistika Paraga Silang Budaya dalam penciptaan seni tari penyambutan. Artistika ini dibentuk atas pembacaan peristiwa spesifik; eksplorasi elemen silang budaya; pembentukan koreografi; penentuan elemen pendukung yang relevan; penentuan penari (*casting*); penuangan karya; dan tata penyajian.

Suteja mengurai secara mendalam “Artistika Tri Prabawa Tiga Sinar Kekuatan Penciptaan Seni Pertunjukan”, mencakup *masemita* (proses identifikasi karakter berorientasi nilai sastra); *matandang* (proses sinkronisasi karakter motif gerak menjadi *takeh/gaya*); dan *masolah* (harmonisasi *masemita* dan *matandang*). Teori ini telah diterapkan dalam penciptaan tari Sunya, aktualisasi diri memahami kosong-berisi-kosong, artistika Tri Prabawa implementasi memoar kehidupan.

Sudarta, dalam “Teater Pakeliran Artistika Swara Paraga”, mengurai artistika teater pakeliran, bentuk pertunjukan baru, yang penulis ciptakan pada tahun 2013 dengan judul Puyung Bolong Telah Ilang. Teater pakeliran merupakan garapan total teater; menggunakan pendekatan swara paraga dalam penggarapan musikalnya yaitu pemberdayaan tembang dan musik vokal dalam penyampaian cerita (*emphasize on songs*) sehingga menjadi sajian musik teater (*theatrical music*).

Widnyana merefleksikan “Artistika Tata Paraga Pemeranan Mantri Manis dalam Pertunjukan Arja Muani” berdasarkan pengalaman yang dilakoninya di Sanggar Printingmas tahun 1990-an hingga 2000-an. Artistika dimaksud mencakup tata tutur, tata gerak, tata suara, dan tata ekspresi, yang berhasil membentuk karakter khas mantri manis dan menawarkan kebaruan yang kuat dari kelaziman peran perempuan sebagai mantri manis dalam pertunjukan Arja.

Melalui artikel “Artistika Rupa Paraga Bali Agung Cipta Pertunjukan Teknoteater”, Sidia menawarkan Artistika Rupa Paraga sebagai basis analisis untuk memahami interaksi tubuh, rupa, material, hewan, cahaya, dan multimedia yang membentuk pengalaman inderawi penonton. Melalui pendekatan kualitatif-deskriptif dan etnografi artistik, kajian ini menelusuri bagaimana hibriditas tradisi, modernitas, teknik perupa, serta kolaborasi multidisiplin membangun estetika spektakuler yang tidak sekadar dekoratif, tetapi berfungsi sebagai bahasa naratif.

Artikel “Artistika Pasasakan: Cipta Komposisi Musik Tari Berakar Tradisi Sasak” Yudarta menyajikan temuan artistika yang menjadi basis penciptaan komposisi musik tari kolosal Legenda Putri Mandalika (2022). Artistika ini dibentuk atas internalisasi konsep; pemilihan media ungkap; olah elemen musikal; pengomposisian musik; dan penyajian—disiplin penciptaan musik yang mendudukan pencipta sebagai subjek sekaligus observer aktif ruang-ruang budaya.

### **FORMULASI TEKNIK-ELEMEN RUPA-PARAGA**

Tulisan yang mengedepankan kecenderungan formulasi teknik-elemen rupa-paraga, yaitu: “Resiprokal Gambar Garis dan Imaji Punggung Cipta Artistika Seni Lukis Kontemporer” (Prof. Dr. Wayan Kun Adnyana); “Interkreasi Proses-Interelasi Medium Artistika Idiosinkratik Inklusi Seni Rupa Lingkungan” (Dr. I Made Jodog); “Cipta Artistika Mobile Art Laboratory Ruang Kolaborasi Spirit Kreatif Masyarakat” (Dr. I Wayan Sujana); “Artistika Dionisik Bahasa Rupa Tubuh Cipta Seni Keramik Kontemporer” (Dr. I Nyoman Laba); “Stilistika Rupa Paraga Frangipani + Tutar Bumi: Cipta Citta Rahasia Seni Mode” (Dr. Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana); “Artistika Terpadu Rekacipta Desain Interior” (Dr. I Made Pande Artadi); “Artistika Paraga Musik Prosesi Baru pada Pembukaan Peed Aya Pesta Kesenian Bali 2025” (Prof. Dr. I Komang Sudirga, Putu Tiodore Adibawa, M.Sn., & I Wayan Diana, M.Sn.); “Artistika Musikal Padma Bhuwana Konsep Cipta Lagu Maskot” (Dr. Ni Wayan Ardini & I Komang Darmayuda, M.Si); dan “Artistika Paraga Musik Tari Multibudaya” (Dr. I Ketut Garwa).

Kun Adnyana menawarkan formulasi konsepsi artistika sebagai entitas pengetahuan tentang keunikan

mempribadi (idiosinkratik) karya seni lukis kontemporer dalam seri “panggung panggung”, yang menjadi pembeda atas ciptaan perupa yang lain. Lingkup artistika menunjuk simpul pilah material dan formulasi media, memuarakan temuan metode cipta, serta medium (bahasa rupa). Resiprokal teknik garis dan imaji panggung menjadi formula autentik artistika rupa seni lukis kontemporer terkini karya penulis.

Artikel “Interkreasi Proses-Interelasi Medium Artistika Idiosinkratik Inklusi Seni Rupa Lingkungan” oleh Jodog menawarkan interkreasi-interelasi dalam penciptaan seni rupa lingkungan guna membangun peluang sensasi *tangible-intangible* bagi penghayat karya. Artistika ini merupakan pemurnian atas temuan metode penciptaan bernama ‘9.l’ pada disertasi penulis (2024), dengan memformulasi interkreasi proses-interelasi medium sebagai artistika idiosinkratik inklusi, sebuah pendekatan penciptaan yang terbuka untuk kolaborasi lintas perupa dan masyarakat.

Artikel “Cipta Artistika Mobile Art Laboratory Ruang Kolaborasi Spirit Kreatif Masyarakat” oleh Sujana mengetengahkan model konseptual MAL sebagai medium partisipatif yang memfasilitasi dialog sosial, ekspresi visual-performatif, dan transformasi pengalaman kolektif. Metode cipta yang dikembangkan dari temuan Disertasi penciptaan seni dalam judul Mobile Art Laboratory; Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat (2021) ini mendorong ke arah ruang kolaboratif yang mengidupkan kembali spirit kreatif masyarakat.

Laba mengartikulasikan rupa tubuh sebagai konstruksi artistika dionisik melalui jejak, fragmen, gestur, serta lingkup metaforik yang sebangun karakter material tanah keramik, berpotensi retak, berbarik, berkilau, serta beragam perubahan organisnya dalam “Artistika Dionisik Bahasa Rupa Tubuh Cipta Seni Keramik Kontemporer”. Seni keramik kontemporer yang dihasilkan melalui pendekatan cipta ini, menempatkan bahasa tubuh bukan semata manifestasi konsep, melainkan gayut dengan keutuhan karakter alamiah material.

Ratna C.S., melalui “Stilistika Rupa Paraga Frangipani + Tutar Bumi: Cipta Citta Rahasia Seni Mode”, mendeskripsikan secara mendalam tentang metode penciptaan “Frangipani: The Secret Steps of Art Fashion” (2012) sebagai stilistika rupa paraga. Penemuan stilistika ini dalam tahapan ciptanya terbukti melahirkan

produk *tangible* maupun *intangible*, bahkan pada tahapan selanjutnya merangkum kedua kemungkinan kreativitas tersebut (intangible dan tangible) sebagai ekosistem.

Artadi menawarkan Artistika Terpadu sebagai kerangka artistik baru untuk desain interior gerai kerajinan. Artistika ini dirumuskan sebagai sintesis dari empat elemen utama yang memperkuat identitas visual dan narasi lokal: Reduksi Material, Tampilan Gambar, Palet Khas, dan Narasi Lokal; menciptakan prototipe desain interior gerai yang fungsional, modern, dan berkekuatan budaya lokal yang kuat.

Melalui “Artistika Paraga Musik Prosesi Baru Pada Pembukaan Peed Aya Pesta Kesenian Bali 2025”, Sudirga, Tiodore, dan Diana mengeksplanasi artistika Gong Guwung Gumi ciptaan Institut Seni Indonesia Bali yang disajikan pada acara Pembukaan Peed Aya Pesta Kesenian Bali 2025. Eksplanasi dimaksud mencakup konstruksi ansambel, teknik garap, komposisi, dan tata penyajian. Keunggulan ansambel terletak pada bentuk orkestrasi yang khas tanpa kendang dan cengceng kopyak serta kemampuan untuk membangun artistika ideosinkratis bahasa musik rampak atraktif sebagai penciri artistika musik prosesi baru.

Ardini dan Darmayuda menguraikan Artistika Musikal Padma Bhuwana sebagai fondasi penciptaan lagu maskot Kabupaten Karangasem berjudul “Padma Bhuwananing Karangasem” (2000). Artistika ini mencakup struktur lirik, melodi, dan komposisi musik memadukan akustik kontemporer berbasis rasa musik tradisi Bali serta orkestrasi bernuansa sakral; melahirkan lagu maskot yang khas dan identik (dengan warna musik keagungan dan kemuliaan).

Garwa, dalam “Artistika Paraga Musik Tari Multibudaya”, menawarkan ragam artistika tata paraga yang dibangun atas internalisasi konsep multibudaya; pemilihan media ungkap; eksperimen bunyi/nada; eksplorasi teknik; improvisasi idiom musik multibudaya; pembentukan komposisi musik; penuangan; penyempurnaan dan tata penyajian. Artistika yang telah diimplementasikan dalam penciptaan musik tari Babarisan Sudhamala-Deeng Nusantara (2022), cipta kolaboratif komposer dan koreografer Institut Seni Indonesia (ISI) Bali.

Buku ini menunjukkan upaya kuat dan sungguh ISI BALI dalam memformulasi proposisi artistika sebagai disiplin, yang bersandingan dengan estetika. Artistika dan estetika sebagai disiplin (ilmu) acap kali dipertukarkan dalam pemahaman, padahal bangunan ontologis, epistemologis, dan aksiologis kedua hal dimaksud dapat dipilah. Tulisan Artistika 23 dosen yang juga seniman dan desainer ini, menegaskan temuan credo penciptaan yang telah dilakukan melalui pergulatan karya masing-masing yang panjang. Credo penciptaan yang merefleksikan dinamika penghayatan-pengalaman menyeluruh.

Artistika sebagai credo ilmu tidak dapat diformulasi hanya berfokus pada silogisme penalaran semata, melainkan penghayatan-pengalaman total atas keutuhan praktik cipta. Sebagai setinggi penghayatan-pengalaman, buku bunga rampai autentisitas penciptaan ini merupakan sumbangsih bagi rekah kehidupan keilmuan penciptaan seni dan desain.

# DAFTAR ISI

**A. Sampul Depan .....i**

**B. Sampul Dalam.....ii**

**C. Penyusun.....iii**

**D. Pengantar .....v**

**E. Pamahbah .....vii**

**F. Daftar Isi.....xvi**

**BAB I PANGAJI TARU MEDIUM MEMFOSIL : CIPTA ARTISTIKA KEKUNOAN OBJEK**

**TIGA DIMENSI ..... 1**

    I. Pendahuluan ..... 1

    II. Refleksi dan Sumber Data ..... 3

    III. Metode ..... 4

    IV. Formulasi Teori Artistika ..... 5

    V. Penutup ..... 7

    Daftar Pustaka ..... 8

**BAGIAN II LIMBAH TERAKOTA DALAM PENGGERINDAAN SUDUT VARIATIF DAN PEREKATAN HIBRIDA CIPTA SENI PATUNG KONTEMPORER..... 9**

    I. Pendahuluan ..... 9

    II. Refleksi Data dan Sumber ..... 11

    III. Metode ..... 13



|                                                                               |           |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| IV. Formulasi Teori Artistika .....                                           | 14        |
| V. Penutup.....                                                               | 15        |
| Daftar Pustaka .....                                                          | 16        |
| Lampiran .....                                                                | 17        |
| <b>BAGIAN III ARTISTIKA NATA ASKARA : FORMULASI EFEK CAHAYA TEROBOSAN</b>     |           |
| <b>DALAM CIPTA FOTOGRAFI SENI .....</b>                                       | <b>21</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                          | 21        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                            | 23        |
| III. Metode .....                                                             | 25        |
| IV. Formulasi Artistika.....                                                  | 27        |
| V. Penutup .....                                                              | 30        |
| Daftar Pustaka .....                                                          | 30        |
| <b>BAGIAN IV REKACIPTA ARTISTIKA MOTIF TENUN GEOMETRIS BERBASIS ALGORITMA</b> |           |
| <b>ROTARUPA.....</b>                                                          | <b>32</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                          | 32        |
| II. Pembahasan .....                                                          | 34        |
| III. Penutup .....                                                            | 42        |
| Daftar Pustaka .....                                                          | 43        |
| <b>BAGIAN V ARTISTIKA MUSIKAL PADMA BHUWANA KONSEP CIPTA LAGU MASKOT.....</b> | <b>44</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                          | 44        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                            | 46        |
| III. Metode Artistika.....                                                    | 48        |
| IV. Formulasi Teori Artistika .....                                           | 49        |
| V. Penutup .....                                                              | 56        |
| Daftar Pustaka .....                                                          | 59        |

**BAGIAN VI ARTISTIKA DAN IDENTITAS LOKAL REKA GAYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ..... 60**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| I. Pendahuluan .....               | 60 |
| II. Refleksi dan Sumber Data ..... | 62 |
| III. Metode .....                  | 65 |
| IV. Formulasi Artistika.....       | 66 |
| V. Penutup .....                   | 68 |
| Daftar Pustaka .....               | 70 |

**BAGIAN VII ARTISTIKA KONSEPTIK KAJA-KELOD ASHTA BHUMI-KOSALI:**

**REKACIPTA INTERIOR ARSITEKTURAL HUNIAN BALI ..... 71**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| I. Pendahuluan .....                | 71 |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....  | 74 |
| III. Metode Reka Cipta .....        | 82 |
| IV. Formulasi Teori Artistika ..... | 84 |
| V. Penutup .....                    | 88 |
| Daftar Pustaka .....                | 90 |

**BAGIAN VIII ARTISTIKA TERPADU REKACIPTA DESAIN INTERIOR ..... 91**

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| I. Pendahuluan .....                             | 91  |
| II. Artikulasi Kearifan Lokal .....              | 93  |
| III. Jenis, Pendekatan dan Teknik Analisis ..... | 96  |
| IV. Formulasi Teori Artistika .....              | 97  |
| V. Penutup .....                                 | 101 |
| Daftar Pustaka .....                             | 103 |

**BAGIAN IX ARTISTIKA PARAGA SILANG BUDAYA CIPTA SENI TARI PENYAMBUTAN ..... 104**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| I. Pendahuluan ..... | 104 |
|----------------------|-----|

|                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|
| II. Pembahasan .....                                                      | 105        |
| III. Penutup .....                                                        | 113        |
| <b>BAGIAN X ARTISTIKA TRI PRABAWA TIGA SINAR KEKUATAN PENCIPTAAN SENI</b> |            |
| <b>PERTUNJUKAN .....</b>                                                  | <b>115</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                      | 115        |
| II. Evaluasi Informasi .....                                              | 117        |
| III. Metode .....                                                         | 120        |
| IV. Hakikat Keindahan .....                                               | 122        |
| V. Penutup .....                                                          | 124        |
| Daftar Pustaka .....                                                      | 125        |
| <b>BAGIAN XI TEATER PAKELIRAN ARTISTIKA SWARA PARAGA.....</b>             | <b>126</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                      | 126        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                        | 128        |
| III. Metode .....                                                         | 132        |
| IV. Formulasi Artistika.....                                              | 135        |
| V. Penutup .....                                                          | 137        |
| Daftar Pustaka .....                                                      | 139        |
| <b>BAGIAN XII ARTISTIKA PARAGA MUSIK TARI MULTIBUDAYA .....</b>           | <b>140</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                      | 140        |
| II. Sumber Kajian .....                                                   | 143        |
| III. Metode .....                                                         | 144        |
| IV. Pembahasan .....                                                      | 144        |
| V. Penutup .....                                                          | 150        |
| Daftar Pustaka .....                                                      | 152        |
| Lampiran .....                                                            | 153        |

|                                                                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>BAGIAN XIII ARTISTIKA TATA PARAGA PEMERANAN MANTRI MANIS DALAM<br/>PERTUNJUKAN ARJA MUANI .....</b>                | <b>156</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                                  | 156        |
| II. Metode .....                                                                                                      | 160        |
| III. Hasil dan Pembahasan .....                                                                                       | 161        |
| IV. Simpulan .....                                                                                                    | 166        |
| Daftar Pustaka .....                                                                                                  | 167        |
| <b>BAGIAN XIV ARTISTIKA RUPA PARAGA BALI AGUNG CIPTA PERTUNJUKAN<br/>TEKNOTEATER .....</b>                            | <b>168</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                                  | 168        |
| II. Metode .....                                                                                                      | 170        |
| III. Menyingkap dan Membongkar “BALI AGUNG” .....                                                                     | 171        |
| IV. Penutup .....                                                                                                     | 177        |
| Daftar Pustaka .....                                                                                                  | 177        |
| <b>BAGIAN XV ARTISTIKA PARAGA JIWANTA CIPTA MUSIK TARI KREASI .....</b>                                               | <b>178</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                                  | 178        |
| II. Sumber Penciptaan .....                                                                                           | 180        |
| III. Metode Penciptaan .....                                                                                          | 182        |
| IV. Proses Kreativitas dan Bentuk Karya .....                                                                         | 183        |
| V. Penutup .....                                                                                                      | 189        |
| Daftar Pustaka .....                                                                                                  | 190        |
| Notasi .....                                                                                                          | 191        |
| <b>BAGIAN XVI INTERKREASI PROSES-INTERELASI MEDIUM ARTISTIKA IDIOSINKRATIS<br/>INKLUSI SENI RUPA LINGKUNGAN .....</b> | <b>192</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                                  | 192        |

|                                                                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| II. Data dan Sumber Artistika Idiosinkratis Inklusi Interelasi-Interkreasi (DO-I) .....                   | 194        |
| III. Metode .....                                                                                         | 195        |
| IV. Formulasi Kaji Artistika Inklusi Seni Rupa Lingkungan Karya Made Jodog .....                          | 196        |
| V. Penutup .....                                                                                          | 202        |
| Daftar Pustaka .....                                                                                      | 205        |
| <b>BAGIAN XVII CIPTA ARTISTIKA MOBILE ART LABORATORY RUANG KOLABORASI SPIRIT KREATIF MASYARAKAT .....</b> | <b>206</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                      | 206        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                                                        | 207        |
| III. Metode .....                                                                                         | 209        |
| IV. Formulasi Teori Artistika .....                                                                       | 209        |
| V. Simpulan.....                                                                                          | 217        |
| Daftar Pustaka .....                                                                                      | 217        |
| <b>BAGIAN XVIII IDIOSINKRATIK HISTERIATUBUH PENCIPTAAN ARTISTIKA SENI KERAMIK KONTEMPORER .....</b>       | <b>218</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                      | 218        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                                                        | 219        |
| III. Metode .....                                                                                         | 221        |
| IV. Hasil dan Pembahasan .....                                                                            | 223        |
| V. Penutup .....                                                                                          | 226        |
| Daftar Pustaka .....                                                                                      | 228        |
| <b>BAGIAN XIX ARTISTIKA DIONISIK BAHASA RUPA TUBUH CIPTA SENI KERAMIK KONTEMPORER .....</b>               | <b>229</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                                                      | 229        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                                                        | 232        |

III. Metode .....233

IV. Formulasi Teori Artistika Dionisik .....235

V. Penutup .....236

Daftar Pustaka .....238

Karya Keramik Kontemporer .....242

**BAGIAN XX BAHASA RUPA PAKIS ARTISTIKA EKSPRESIF SENI KERAMIK**

**KONTEMPORER.....243**

I. Latar Belakang .....243

II. Refleksi dan Sumber Data .....245

III. Metode Penciptaan .....245

IV. Formulasi Teori Artistika .....246

V. Simpulan dan Temuan.....247

Daftar Pustaka .....249

**BAGIAN XXI RESIPROKAL GAMBAR GARIS DAN IMAJI PUNGGUNG**

**CIPTA ARTISTIKA SENI LUKIS KONTEMPORER .....250**

I. Pendahuluan .....250

II. Sumber dan Metode Cipta.....252

III. Gaya Artistika Resiprokal .....253

IV. Penutup .....257

Daftar Pustaka .....259

**BAGIAN XXII STILISTIKA RUPA PARAGA FRANGIPANI + TUTUR BUMI TAHAP CIPTA**

**CITTA RAHASIA SENI MODE.....260**

I. Pendahuluan .....260

II. Refleksi dan Sumber Data .....262

III. Metode Penciptaan .....263

|                                                                              |            |
|------------------------------------------------------------------------------|------------|
| IV. Formulasi Teori Artistika .....                                          | 263        |
| Daftar Sumber .....                                                          | 269        |
| Daftar Pustaka .....                                                         | 270        |
| <b>BAGIAN XXIII GONG GUWUNG GUMI ARTISTIKA PARAGA MUSIK PROSESI BARU</b>     |            |
| <b>PADA PEED AYA PESTA KESENIAN BALI 2025.....</b>                           | <b>271</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                         | 271        |
| II. Refleksi dan Sumber Data .....                                           | 273        |
| III. Konstruksi Gong Guwung Gumi .....                                       | 275        |
| IV. Formulasi Teori Artistika .....                                          | 277        |
| V. Penutup .....                                                             | 284        |
| Daftar Pustaka .....                                                         | 285        |
| <b>BAGIAN XXIV ARTISTIKA PASASAKAN</b>                                       |            |
| <b>CIPTA KOMPOSISI MUSIK TARI BERAKAR TRADISI SASAK .....</b>                | <b>286</b> |
| I. Pendahuluan .....                                                         | 286        |
| II. Kajian Sumber .....                                                      | 287        |
| III. Metode .....                                                            | 288        |
| IV. Artistika Pasasakan Dalam Cipta Musik Tari Legenda Putri Mandalika ..... | 289        |
| V. Penutup .....                                                             | 292        |
| Daftar Pustaka .....                                                         | 294        |
| <b>PROFIL PENULIS.....</b>                                                   | <b>297</b> |
| <b>EPILOG.....</b>                                                           | <b>303</b> |

# BAB I

## PANGAJI TARU MEDIUM MEMFOSIL : CIPTA ARTISTIKA KEKUNOAN OBJEK TIGA DIMENSI

Oleh:  
Dr. I Wayan Suardana  
*wynsuardana@isi-dps.ac.id*

### ABSTRAK

Tulisan ini mengulas kayu sebagai medium rupa pembentuk artistika kekunoan atas objek tiga dimensi yang dicipta penulis. Beragam kayu keras (*hard wood*) dimanipulasi berkarakter kekunoan melalui teknik cipta pangaji taru. Teknik cipta ini dicipta dengan tahap *ngolah*, *molah*, *memakuh*, *mulas*, dan. *Ngolah* berarti studi material, yakni menyingkap keunikan, baik tekstur, dan karakter kayu. *Molah* menjadi tahap tatah atau mencipta motif. Tahap *Mulas* berarti memberi warna karakter kuno memfossil. *Memakuh* berarti menyambung padu berbagai elemen/objek rupa yang telah dibentuk dalam tiga tahap sebelumnya. Artistika pangaji taru merupakan pendekatan penciptaan seni objek tiga dimensi yang mengolah material menjadi medium berbasis interpretasi waktu.

Kata Kunci: *Artistika Kekunoan, Pangaji Taru, Objek Tiga Dimensi, Medium Memfossil*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Penggunaan material alami dalam seni, terutama kayu, telah menjadi bagian penting dalam praktik seni rupa Nusantara [1]. Material kayu tidak hanya berfungsi sebagai media artistik, melainkan juga sarana ekspresi budaya, spiritual, dan identitas lokal [2]. Dalam konteks estetika Bali, pemanfaatan bentuk alami dan material organik memiliki keterhubungan dengan prinsip *rwa bhineda* dan *taksu* sebagai roh estetik dalam seni [3]. Gaya ekspresif berbasis bentuk alami terlihat pada karya I Nyoman Cokot yang dikenal dengan karakter magis-organik, dan telah menjadi rujukan penting bagi perkembangan estetika seni kontemporer Bali [4].

Pengolahan material kayu memfossil dalam medan seni rupa telah dilakukan sejak lama, terutama ketika perupa mulai melihat kayu bukan hanya sebagai bahan semata, tetapi juga sebagai material yang sangat bernilai. Dalam konteks tersebut, *Pangaji Taru* hadir sebagai pendekatan kreatif yang menempatkan “kearifan



membaca material” yang telah memfossil sebagai dasar penciptaan karya seni. Konsep *Pangaji Taru* adalah penghayatan dan memberikan penghargaan terhadap unsur *taru* (kayu/pohon) sebagai sumber kehidupan yang memiliki nilai visual, tekstural, dan historis.

Penciptaan karya tiga dimensi yang mengusung estetika kekunoan umumnya menekankan pada tekstur, korosi, pelapukan, dan ketidaksempurnaan material sebagai representasi waktu. Melalui pendekatan *Pangaji Taru*, proses pelapukan tidak hanya muncul dari degradasi dan korosi material, melainkan merupakan hasil olahan artistik pencipta dalam usaha “memfossilkan” karya dalam bentuk artefaktual. Dengan demikian, tulisan ini bertujuan mengurai bagaimana *Pangaji Taru* berproses sebagai medium sekaligus metode untuk menghasilkan artistika kekunoan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana *pangaji taru* dapat memanipulasi material secara artistik untuk menghasilkan nilai estetika artefak memfossil tiga dimensi?
- 2) Bagaimana strategi pencipta dalam mengolah material tiga dimensi menjadi artefak yang memiliki kesan kuno memfossil?
- 3) Bagaimana menerapkan tahapan *ngolah, mulah, memakuh, dan mulas*, untuk menghasilkan karya tiga dimensi dengan kesan artefak kuno memfossil?

### **1.3. Tujuan Penulisan**

- 1) Menerapkan konsep *pangaji taru* agar mampu menciptakan karya rupa tiga dimensi menjadi karakter artefak kuno memfossil yang estetik.
- 2) Ingin menemukan teknik yang paling tepat dalam pengolahan material tiga dimensi untuk mendapatkan kesan artefak kuno memfossil.
- 3) Menerapkan konsep *ngolah, mulah, memakuh, mulas*, untuk menciptakan karya tiga dimensi artefak kuno memfossil.

## II. REFLEKSI DATA SUMBER

### 2.1. Data Ontologis

*Pengaji* dengan akar kata *kaji* adalah meneliti, menelaah, mengadakan eksplorasi. *Taru* artinya adalah kayu pohon yang batangnya keras; bagian batang, pohon yang keras yang biasa dipakai sebagai bahan bangunan, bahan bakar, dan karya kerajinan. *Pangaji Taru* adalah mengadakan penyelidikan, penelaahan, dan eksplorasi tentang material kayu yang memiliki kekerasan yang dapat digunakan sebagai bahan bangunan dan karya seni. Capaian penciptaan ini mengacu pada proses; *Ngolah*, *Mulah*, *Mamakuh*, dan *Mulas*. *Ngolah* adalah “Mengolah”, memproses, menyiapkan (sesuatu) [5], *Molah* padanan dengan *Solah* bisa berarti watak, karakter, cara seseorang bersikap atau berperilaku dalam kehidupan [6]. *Memakuh* adalah membentuk, terdapat juga istilah “*pemakuhan*” yaitu sebagai ritual setelah pembangunan [7]. *Mulas* adalah memoles / melabur / melapisi (misalnya mengecat atau melabur warna pada permukaan) [8].

### 2.2. Tuturan Pengalaman

Penerapan konsep *pangaji taru* dalam praktik artistik pencipta telah dimulai sejak tahun 1980-an melalui eksplorasi material kayu lapuk sebagai medium utama. Pada fase awal, pencipta memproduksi pigura antik untuk seniman lukis beridealisme tinggi, menggunakan lapukan kayu jati karena karakter visualnya yang unik dan estetik. Kekaryaannya dipengaruhi oleh gaya patung magis-ekspresif I Nyoman Cokot, yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk ukiran pigura dengan penataan komposisi yang terukur sehingga menghasilkan identitas visual antik dan bernilai estetika tinggi. Pigura tersebut hanya digunakan oleh seniman tertentu yang mempertahankan keselarasan antara karya lukis dan media pendukungnya.

### 2.3. Tinjauan Sumber

Kekunoan kata dasarnya adalah *kuno* yang bermakna “lama (dari zaman dahulu); dahulu kala atau using [9]. *Kekunoan*” adalah nomina (kata benda) yang berarti segala sesuatu yang bersifat kuno atau sifat kuno [9]. Dengan demikian, “*kekunoan*” menunjuk pada suatu keadaan, sifat, karakter, atau kualitas yang mencerminkan bahwa sesuatu berasal dari masa lampau, tua, usang, atau sudah tidak sejalan dengan zaman baik dalam arti fisik, ide, gaya, maupun pandangan.

Ciri-ciri visual yang memberi kesan kuno meliputi: perubahan warna, retak, serat yang menonjol,

permukaan yang tidak rata, kehilangan lapisan permukaan, bercak jamur/biologis, serta patina oksidatif. Pemahaman mekanika degradasi ini berguna bagi perancang yang ingin meniru efek alami tanpa merusak struktur dasar kayu [10].

Memfossil dari akar kata fosil yaitu “fosil” adalah sisa, jejak, atau peninggalan makhluk hidup dari masa lampau (tumbuhan, hewan, atau organisme lainnya) yang telah mengalami proses pengawetan alami di bawah permukaan bumi. Fosil bisa berupa tulang, gigi, cangkang, daun, jejak kaki, jejak sarang, atau impresi organisme lain. Dalam definisi akademik, fosil sering didefinisikan sebagai “setiap bagian atau jejak organisme yang telah diawetkan secara alami dan berusia jauh di masa lampau, yang membawa informasi tentang kehidupan dan lingkungan pada waktu terbentuknya.”

### 2.4. Artikulasi Spirit

Spirit karya tiga dimensi kekunoan ini berangkat dari konsep *pangaji taru* cipta artistika kekunoan, bahwa kayu dalam setiap jejak waktu yang tertinggal akan menyimpan ingatan, perjalanan, dan identitas proses kreasi. Kekunoan memfossil dipahami sebagai proses yang mengungkap kejujuran bentuk sebuah estetika yang lahir dari ketidaksempurnaan dan perubahan yang tidak dapat dihindari. Melalui *pangaji taru* dalam manipulasi artistik, pencipta tidak sekadar mengolah kayu, tetapi berdialog dengan sejarah visual yang telah dibaca oleh alam.

## III. METODOLOGI

### 3.1. Jenis Penciptaan

Penelitian dan penciptaan ini dilandasi konsep *Pangaji Taru* dengan metode *Catur Karya* yaitu; *Ngolah, Molah, Memakuh, dan Mulas*. *Ngolah* adalah mengolah, mempersiapkan bahan, melakukan transformasi dari bentuk mentah ke bentuk siap guna, proses awal ketika seseorang berinteraksi dengan bahan alam melalui tindakan fisik untuk membuka potensi materialnya. *Molah* adalah menemukan inti atau jiwa bahan, memahami karakter alami kayu atau material sebelum dibentuk. *Memakuh* adalah membuat bentuk menjadi stabil, mengunci komposisi, menetapkan arah estetika, juga merupakan tahap ketika olah rasa bertemu dengan olah bentuk sehingga karya mulai mendapatkan struktur dan identitasnya. *Mulas* adalah memperhalus permukaan, memberi estetika final, menata harmoni agar karya layak tampil, juga merupakan tahap ketika karya diolah hingga menemukan kesempurnaan rasa estetik (*sampurnaning rupa*) [11].

### 3.2. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *Taru Premana* yaitu memilih material kayu sesuai dengan sifat, fungsi, dan karakteristiknya yang tepat dan relevan dengan sasaran karya yang diinginkan. Seleksi material menjadi hal yang sangat penting dan utama dalam pemilihan kayu, agar kualitas kekunoan tetap terjamin dapat bertahan sepanjang jaman. Untuk mencapai manipulasi artefak kuno menggunakan metode Catur Karya untuk mendapatkan karya yang terkesan kekunoan.

### 3.3. Teknik Analisa Data

Analisis Kualitatif Deskriptif, analisa ini digunakan untuk membaca data yang diperoleh dari eksplorasi lapangan dan dokumentasi artefak kekunoan.

Analisis Komparatif–Interpretatif digunakan untuk menganalisis hubungan antara temuan eksploratif dengan referensi visual dari berbagai artefak kekunoan yang sangat beragam. Analisis Interpretatif digunakan untuk menganalisa hasil karya tiga dimensi yang telah tercipta.

## IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA

### 4.1. Proposisi Material

Proposisi material dalam konteks *pangaji taru* merujuk pada landasan pemilihan, pemaknaan, serta pengolahan material kayu sebagai material utama dalam proses penciptaan karya seni tiga dimensi. Dalam kerangka *cipta artistika kekunoan*, material tidak hanya diperlakukan sebagai benda fisik, tetapi sebagai entitas yang memiliki nilai historis, estetik, dan simbolik.

Secara filosofis, proposisi material ini berpijak pada pemahaman bahwa kayu, khususnya kayu tua atau lapuk memiliki *jejak waktu* yang merepresentasikan transformasi alam, proses pelapukan, serta makna-makna yang melekat melalui perjalanan usia material. Dengan demikian, material tidak hanya berfungsi sebagai medium teknis, tetapi juga sebagai struktur naratif yang memuat memori alam dan jejak budaya [12].

### 4.2. Proposisi Teknik

Proposisi teknik dalam *Pangaji Taru* merujuk pada landasan metode pengolahan material kayu sebagai proses kreatif yang tidak sekadar bersifat teknis, tetapi juga reflektif, intuitif, dan berlandaskan kearifan tradisi.

Teknik dalam konteks ini tidak hanya menghasilkan bentuk fisik karya, tetapi membangun hubungan antara seniman, material, dan makna yang dihasilkan melalui interaksi sensorial dan spiritual.

Dalam artistika kekunoan, teknik diarahkan bukan untuk menyempurnakan material secara modern, melainkan untuk menjaga, menonjolkan, dan memperkuat identitas alami material, terutama karakter lapuk, tekstur fosil, retakan, guratan, dan jejak waktu yang terdapat dalam kayu. Terdapat empat langkah dalam proposisi teknik ini yaitu; *Ngolah* (membentuk dengan kesadaran material), *Molah/Solah* (membaca potensi estetika alami), *Memakuh* (menjelaskan elemen visual dan struktural), dan *Mulas* (*finishing* yang mempertahankan kesan kuno) [12].

### 4.3. Proposisi Idiosinkratik

Proposisi idiosinkratik merujuk pada aspek personal, unik, dan khas dari pencipta dalam menerapkan metode, estetika, serta relasi dengan material kayu dalam praktik seni *pangaji taru*. Istilah *idiosinkratis* dalam konteks kajian seni mengacu pada gaya individual yang berbeda dari norma atau metode umum, sebagaimana dijelaskan oleh Harley dalam kajian estetika kreatif dan teori ekspresi personal. Dalam ranah *cipta artistika kekunoan*, idiosinkrasi bukan hanya persoalan gaya visual atau bentuk, melainkan mencakup proses berpikir, pengalaman spiritual, intuisi teknis, serta cara memaknai jejak waktu yang melekat pada kayu lapuk sebagai medium artistik [13].



Gambar 1. Karya seni dengan material kayu lapu,  
A. Judul: *Sundel Bolong*, B. Judul: *Satya–Tyagya–Dharma*  
(Dokumen Pribadi: Suardana, 2025)

## V. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

*Pangaji taru* sebagai pendekatan artistik dalam penciptaan karya tiga dimensi merupakan konsep yang memadukan hubungan material, teknik, dan ekspresi estetik melalui pemanfaatan kayu khususnya kayu tua atau lapuk sebagai sumber makna dan medium kreatif. Melalui pendekatan ini, kayu tidak hanya dipahami sebagai benda fisik, tetapi sebagai entitas yang menyimpan memori waktu, jejak biologis, dan nilai historis yang secara alamiah membentuk karakter visual.

Cipta artistika kekunoan dalam *pangaji taru* menekankan estetika yang lahir dari tanda-tanda usia dan pelapukan alami, sehingga proses kreatif diarahkan untuk mempertahankan, memperkuat, dan menonjolkan identitas material tanpa menghilangkan sifat organik dan otentisitasnya. Teknik yang diterapkan, seperti *ngolah*, *molah*, *memakuh*, dan *mulas*, menunjukkan bahwa proses penciptaan tidak bersifat manipulatif total, tetapi bersifat dialogis, intuitif, dan responsif terhadap struktur kayu.

### 5.2. Temuan

Proses penciptaan menunjukkan bahwa kayu lapuk tidak hanya berfungsi sebagai media fisik, tetapi juga sebagai pembawa jejak waktu (*time-marked material*). Karakter seperti retakan alami, serat terbuka, guratan jamur, dan perubahan warna akibat oksidasi menjadi elemen visual bernilai estetis tanpa perlu manipulasi berlebihan. *Pangaji taru* memperlihatkan bahwa material kayu lapuk mampu menjadi sumber estetika kekunoan melalui proses kreatif yang bersifat dialogis, minimal intervensi, dan berbasis intuisi. Proses ini menghasilkan karya tiga dimensi yang unik, non-replikatif, dan membawa narasi waktu, sehingga memperluas pemahaman tentang konsep keindahan, teknik, dan ekspresi individual dalam ranah seni kontemporer berbasis tradisi.

### 5.3. Saran dan Proyeksi

Dianjurkan agar eksplorasi kayu sebagai material karya seni tidak hanya terbatas pada kayu jati lapuk, tetapi juga material kayu lokal lainnya seperti waru, pule, sonokeling, atau kayu bekas struktur rumah adat. Hal ini dapat memperkaya varian estetika dan memperluas ranah artistik berbasis material Nusantara.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Holt, *Art in Indonesia: Continuities and Change*. Cornell University Press, 1967.
- [2] Sudarsono, *Seni Pertunjukan Indonesia & Pariwisata*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- [3] I. M. Bandem and F. E. DeBoer, *Kaja and Kelod: Balinese Dance in Transition*. Oxford University Press, 1981.
- [4] A. Vickers, *Bali: A Paradise Created*, Second edition. Tokyo Rutland, Vermont Singapore: Tuttle Publishing, 2012.
- [5] "Ngolah," BASAbaliWiki. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]: <https://dictionary.basabali.org/Ngolah>
- [6] "Solah," BASAbaliWiki. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]: <https://dictionary.basabali.org/Solah>
- [7] "Pemakuan." Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]: <https://sejarahharirayahindu.blogspot.com/2012/02/pemakuan.html>
- [8] "Pulas," Balai Bahasa Provinsi Bali. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]: [https://kamusbahasaprovinsibali.kemdikbud.go.id/bali-indonesia/cari/pulas?utm\\_source=chatgpt.com](https://kamusbahasaprovinsibali.kemdikbud.go.id/bali-indonesia/cari/pulas?utm_source=chatgpt.com)
- [9] "Arti Kata Kuno dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," KBBI.CARI.CO. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: <https://kbbi.cari.co/kuno>
- [10] Q. Wang, X. Feng, and X. Liu, "Advances in historical wood consolidation and conservation materials," *BioResources*, vol. 18, no. 3, July 2023, doi: 10.15376/biores.18.3.Wang.
- [11] P. J. Zoetmulder, *Old Javanese-English Dictionary*, vol. 2. Gravenhage: Martinus Nijhoff, 1982.
- [12] B. Petersson and C. Holtorf, *The Archaeology of Time Travel: Experiencing the Past in the 21st Century*. Archaeopress Publishing Ltd, 2017.
- [13] T. Ingold, *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge, 2013.

## BAB II

### LIMBAH TERAKOTA DALAM PENGGERINDAAN SUDUT VARIATIF DAN PEREKATAN HIBRIDA CIPTA SENI PATUNG KONTEMPORER

Oleh:

Dr. I Nyoman Suardina  
[bais.sliwah@gmail.com](mailto:bais.sliwah@gmail.com)

#### ABSTRAK

Tulisan ini tentang artistika berbasis transformasi limbah pecahan genteng terakota material an-organik *non-biodegradable* yang mencemari lahan pertanian menjadi medium patung artistik yang inovatif. Dengan pendekatan *material-driven design*, Penulis mengembangkan suatu protokol/proses penciptaan melalui penemuan *teknik adaptif presisi dan Rain Struk Texture\** yang merupakan sebuah kebaruan. Protokol ini mencakup metode penggerindaan sudut variatif (cekung/cembung/terlipat) berikut sistem perekatan hibrida *cyanoacrylate-epoxy*, dan pembuatan tekstur rain stroke di permukaan. Temuan ini memungkinkan rancang bangun patung tiga dimensi mewujud tanpa bergantung pada rangka internal (*armature*). Melalui proses cipta otentik tersebut, karya patung berukuran 50x50 cm mewujud sebagai *proof-of-concept* (validasi diri) dalam mengukuhkan otentikasi gaya pribadi. Artistika baru ini memadukan warisan budaya material terakota, inovasi teknik, dan prinsip keberlanjutan (*eco-upcycling*), sehingga menciptakan karya tiga dimensi dapat membangun dialektika yang unik dan relevan dengan konteks ekologis masa kini.

Kata Kunci: *Limbah Terakota, Penggerindaan Sudut Variatif dan Rain Stroke Texture, Perekatan Hibrida, Artistika Patung Terakota.*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Limbah pecahan genteng terakota merupakan masalah lingkungan yang tersembunyi namun signifikan, khususnya di sentra-sentra industri genteng. Sebagai material an-organik, terakota memiliki sifat *non-biodegradable* dengan masa pelapukan yang mencapai ratusan tahun secara geologis. Akumulasinya di lahan pertanian tidak hanya mengurangi luas lahan produktif tetapi juga merusak struktur tanah, menghambat pertumbuhan akar, dan menurunkan kesuburan tanah. Di sisi lain, material ini menyimpan potensi artistik



yang sublim. Terakota memiliki karakter tekstur, warna tanah yang hangat, dan historisitas yang dalam sebagai medium budaya Nusantara. Namun, potensi ini terhambat oleh *knowledge gap* yang lebar: belum adanya protokol mewujudkan melalui teknik adaptif presisi dan handal untuk menyusun fragmen-fragmen tidak beraturan menjadi bentuk organik tiga dimensi yang stabil. Tulisan ini hadir di persimpangan ini, mentransformasi beban ekologis menjadi aset budaya yang bernilai tinggi melalui pendekatan seni rupa yang inovatif.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah tulisan ini dijabarkan dalam tiga dimensi kritis:

1. Bagaimana mengatasi sifat rigiditas dan ketidakteraturan bentuk fragmen terakota untuk membangun bentuk organik tiga dimensi yang kohesif?
2. Bagaimana teknik perakitan dan perekatan dapat menjamin integritas struktural patung tanpa menggunakan armature atau rangka internal?
3. Bagaimana memaknai proses mewujudkan, transformasi dari limbah menjadi karya abadi sebagai sebuah narasi artistika otentik tentang keberlanjutan dan ketahanan?

### 1.3. Tujuan Penulisan

Secara spesifik, tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Merancang dan menguji teknik pengerindaan sudut variatif (cekung, cembung, terlipat) untuk menciptakan sambungan presisi antar-fragmen limbah terakota.
2. Mengembangkan dan memvalidasi formula sistem perekatan hibrida (*cyanoacrylate* dan diperkuat dengan *epoxy*) yang tahan terhadap paparan lingkungan (*UV*, kelembaban).
3. Membuat sebuah patung *proof-of-concept* berukuran 50x50 cm sebagai bukti empiris kelayakan konstruksi tanpa rangka.
4. Merumuskan teori artistika berbasis *eco-upcycling* yang lahir dari dialektika antara material, teknik, dan konsep.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

### 2.1. Data Ontologis: Memahami Sifat Dasar Material

Pemahaman mendalam terhadap sifat material menjadi fondasi segala inovasi teknik dalam Tulisan ini.

1. **Kepadatan Tinggi ( $\approx 2 \text{ g/cm}^3$ ):** Data dari uji laboratorium menunjukkan kepadatan yang setara dengan batuan sedimen. Ini mengindikasikan massa yang signifikan, yang menjadi pertimbangan utama dalam desain struktur untuk menjaga kestabilan.
2. **Kekuatan Kompresif > Kekuatan Tarik:** Melalui uji pukul terkontrol, terkonfirmasi bahwa terakota sangat kuat terhadap tekanan, namun lemah terhadap tarikan atau bending. Ini menjadi dasar filosofi desain yang menghindari cantilever ekstrem dan memprioritaskan bentuk yang menumpu bebannya sendiri.
3. **Stabilitas Warna Alami terhadap UV:** Pengamatan visual dan mikroskopis menunjukkan bahwa pigmen alami terakota tidak memudar secara signifikan setelah 360 jam eksposur UV, menjadikannya ideal untuk karya seni *indoor* maupun *outdoor*.

### 2.2. Artikulasi Spirit: Filsafat Material

Tulisan ini digerakkan oleh sebuah spirit material yang diartikulasikan dalam prinsip: Genteng pecah di luar sambungan, bukan pada garis perekat. Prinsip ini bukan hanya klaim, tetapi dibuktikan secara empiris melalui uji dampak, di mana kegagalan struktur terjadi pada tubuh material, bukan pada lapisan perekat. Spirit ini menempatkan *bonding* yang diciptakan sebagai sesuatu yang lebih kuat daripada material induknya dalam konteks tertentu, sebuah paradoks yang mendasari kepercayaan diri untuk membangun patung tanpa rangka.

### 2.3. Tuturan Pengalaman: Dari Eksperimen ke Inovasi

Proses *trial and error* yang terdokumentasi menghasilkan temuan-temuan kunci operasional:

| Proses  | Temuan Kunci                                                                                                                 | Inovasi Relatif Terhadap Studi Sebelumnya                                                                                                                |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gerinda | Teknik <i>feathering</i> dengan <i>diamond ball burr</i> (Dremel) efektif untuk membuat kontur cekung, cembung, dan tekstur. | Penggunaan <i>jig</i> sudut variatif ( $30^\circ$ - $80^\circ$ ) yang dirancang khusus memungkinkan presisi dan repetibilitas yang belum ada padanannya. |

|          |                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                            |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perekat  | Formula hybrid: CA untuk ikatan instan + bubuk terakota sebagai <i>gap filler</i> & epoxy untuk perekat tambahan pada sambungan krusial. | Solusi ini memperkuat kelemahan utama CA (rapuh terhadap <i>UV</i> dan kelembaban) dengan mem- <i>backup</i> struktural dengan epoxy yang lebih lentur dan tahan cuaca pada bagian sambungan yang krusial. |
| Struktur | Desain <i>interlocking</i> dan <i>stable base</i> (dengan rasio tinggi/lebar 1:3) menjamin stabilitas statis.                            | Eliminasi <i>armature</i> untuk skala 50 cm merupakan terobosan baru, membedakannya dari patung berbasis teknik adatif lainnya yang selalu bergantung pada rangka logam.                                   |

**2.4. Tinjauan Sumber: Menempatkan Posisi Tulisan**

Tulisan ini tidak lahir dari ruang hampa, tetapi merespons dan menyempurnakan berbagai pendekatan yang telah ada.

| Sumber                        | Kelemahan yang Diamati                                    | Solusi yang Ditawarkan Tulisan Ini                                                                 |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Patung berbasis teknik adatif | Ketergantungan penuh pada <i>armature</i> logam internal. | Konstruksi <i>full-terakota</i> tanpa rangka, memurnikan ekspresi material.                        |
| Mortar Polimer                | Membutuhkan celah rekat yang lebar (>0.5mm).              | Presisi sambungan <0.1mm melalui teknik gerinda, menciptakan bentuk yang lebih halus dan akurat.   |
| Seni Daur Ulang Tradisional   | Estetika limbah yang sering kali tidak terolah.           | Transformasi total melalui finishing tekstur gerinda, mengangkat limbah menjadi benda seni tinggi. |

### III. METODE

#### 3.1. Jenis Tulisan

Tulisan ini merupakan jenis Tulisan eksperimental aplikatif yang berakar pada paradigma *art-based research*. Dalam pendekatan ini, proses penciptaan seni itu sendiri adalah metode Tulisan yang menghasilkan pengetahuan baru, baik berupa objek fisik (karya seni) maupun pengetahuan teoretis (teori artistika). Tulisan ini juga mengadopsi pendekatan *material speculation* (Blevis, 2007), di mana material limbah tidak dilihat sebagai masalah, tetapi sebagai mitra yang propertinya mendikte dan menginspirasi jalannya proses desain dan penciptaan.

#### 3.2. Pendekatan

Untuk memastikan validitas dan kedalaman temuan, Tulisan menggunakan strategi triangulasi teknik:

- Material Testing*: Pendekatan kuantitatif-empiris untuk menguji performa material dan sambungan (uji dampak, UV, kelembaban).
- Artistic Prototyping*: Pendekatan praktis-kreatif melalui pembuatan *prototype* skala 1:10 hingga karya utuh skala 1:1 (50x50 cm) sebagai pembuktian utama.
- Narrative Inquiry*: Pendekatan kualitatif untuk mendokumentasikan proses kreatif, refleksi, dan temuan tak terduga melalui logbook dan video *time-lapse*.

#### 3.3. Data dan Teknik Analisis

Setiap klaim dalam Tulisan ini didukung oleh data yang dianalisis dengan teknik yang spesifik.

| Data yang Dikumpulkan | Teknik Analisis                                         | Instrumen yang Digunakan                                                   |
|-----------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Kekuatan Sambungan    | Uji Destruktif ( <i>Impact Test</i> dari ketinggian 1m) | Palu bermassa terkontrol, pengamatan visual mode patahan.                  |
| Ketahanan Lingkungan  | Eksposur <i>Outdoor</i> terkontrol (360 jam)            | Sensor kelembaban, dokumentasi fotografi harian, catatan visual degradasi. |

|                                |                        |                                                                                          |
|--------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estetika dan Tekstur Permukaan | Analisis Tekstur Mikro | Mikroskop digital 200x untuk melihat detail permukaan hasil gerinda dan lapisan perekat. |
|--------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|

**IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA**

Proses ini melahirkan tiga proposisi utama yang membentuk teori artistika:

**4.1. Proposisi Material: *Non-biodegradability* sebagai Keabadian Artistik.**

Tulisan ini membalik narasi umum tentang *non-biodegradability* dari sebuah kutukan menjadi berkah. Sifat yang membuat limbah terakota menjadi masalah lingkungan justru dimanfaatkan sebagai jaminan keabadian karya seni. Terdapat paradoks transformasi yang kuat: material yang merusak ekosistem pertanian karena tidak lapuk, ditransformasi menjadi medium seni yang dirancang untuk bertahan lama, bahkan menjadi instalasi permanen. Proses pelapukan geologis yang lambat tidak lagi menjadi ancaman, melainkan metafora visual untuk ketahanan budaya dan memori.

**4.2. Proposisi Teknik: Presisi Sambungan = Seni Menyiasati Ketidakteraturan**

Teori ini menegaskan bahwa keindahan dan kekuatan karya justru lahir dari upaya menyiasati keterbatasan. Teknik penggerindaan sudut variatif bukan sekadar metode perakitan, tetapi sebuah bentuk *counterpoint* atau respons kreatif terhadap keadaan awal material yang fragmentatif dan kacau. Setiap sambungan presisi adalah pernyataan artistik yang mengalahkan chaos. Demikian pula, perekatan hibrida *cyanoacrylate-epoxy* adalah sebuah simbiosis: CA merepresentasikan kekuatan instan, keputusan yang cepat dan tepat; sementara epoxy merepresentasikan ketahanan, perlindungan jangka panjang, dan kesabaran.

**4.3. Proposisi Idiosinkratis: Jejak Tangan *Craftsperson* dalam Setiap Bekas Gerinda**

Berbeda dengan estetika industri yang sempurna dan seragam, Tulisan ini justru mengangkat nilai estetika dari jejak proses. Tekstur Rain Stroke yang ditinggalkan oleh mata gerinda *diamond ball burr* tidak dihilangkan, melainkan dipertahankan dan dirayakan sebagai *signature* atau tanda tangan dari *craftsperson*. Jejak ini menjadi bukti fisik dari interaksi intensif antara manusia dan material, sebuah dialog yang menghasilkan

bentuk. Terdapat tegangan kreatif yang menarik antara estetika *imperfection* (jejak tangan manusia) dan presisi teknikal (sambungan yang sempurna).

## V. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan seluruh proses dapat disimpulkan bahwa:

- Kombinasi teknik gerinda kontur presisi dan sistem perekatan hibrida *cyanoacrylate-epoxy* telah berhasil menjawab tantangan konstruksi patung dari fragmen limbah terakota tanpa menggunakan *armature*.
- Patung *proof-of-concept* berukuran 50x50 cm yang dihasilkan tidak hanya stabil secara struktural, tetapi juga memenuhi syarat untuk menjadi instalasi permanen *indoor* maupun *outdoor* melalui perlindungan perekatan hibrida.
- Tekstur Rain Stroke merupakan ekspresi *unpredictable* otentik/mempribadi yang selaras dengan irama kosmik.
- Pendekatan *eco-upcycling* yang diterapkan telah menciptakan nilai tambah berlipat: menyelesaikan masalah lingkungan, melestarikan warisan material budaya, dan sekaligus menciptakan bahasa estetika kontemporer yang inovatif.

### 5.2. Temuan Original

Tulisan ini memberikan kontribusi orisinal dalam bidang seni rupa dan desain berkelanjutan, yang dapat dirangkum sebagai berikut:

| Dimensi       | Kontribusi Original                                                                                                                                   |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rupa Material | Ditemukan dan diakuinya tekstur bekas gerinda sebagai elemen estetika baru yang khas dan bernilai dalam seni patung modern.                           |
| Paraga Spirit | Pengembangan narasi artistik yang kuat berdasarkandialektika <i>fragility/durability</i> material limbah, memberikan kedalaman konseptual pada karya. |

|               |                                                                                                                                                                    |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Paraga Teknik | Formulasi protokol <i>gap-filling</i> menggunakan CA yang dicampur bubuk terakota itu sendiri, sebagai solusi praktis untuk meningkatkan kekuatan tarik sambungan. |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 5.3. Saran dan Proyeksi Ke Depan

Untuk pengembangan lebih lanjut, diajukan beberapa saran:

| Aspek          | Rekomendasi                                                                                                                                                                       |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keberlanjutan  | Dibangunnya kolaborasi formal dengan pengrajin genteng untuk menciptakan <i>supply chain</i> limbah yang berkelanjutan dan mendukung ekonomi sirkular.                            |
| Faedah Inovasi | Teknik yang telah terbukti ini dapat diaplikasikan pada pembuatan instalasi publik skala monumental (>2 meter) dengan melakukan modifikasi pada sistem perekatan dan desain blok. |
| Diseminasi     | Hasil Tulisan perlu disebarluaskan tidak hanya di kalangan akademis seni, tetapi juga di komunitas perajin dan praktisi <i>green design</i> untuk memperluas dampaknya.           |

## DAFTAR PUSTAKA

Bleviss, E. (2007). Sustainable interaction design: Invention & disposal, renewal & reuse. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems\* (pp. 503- 512).

## LAMPIRAN

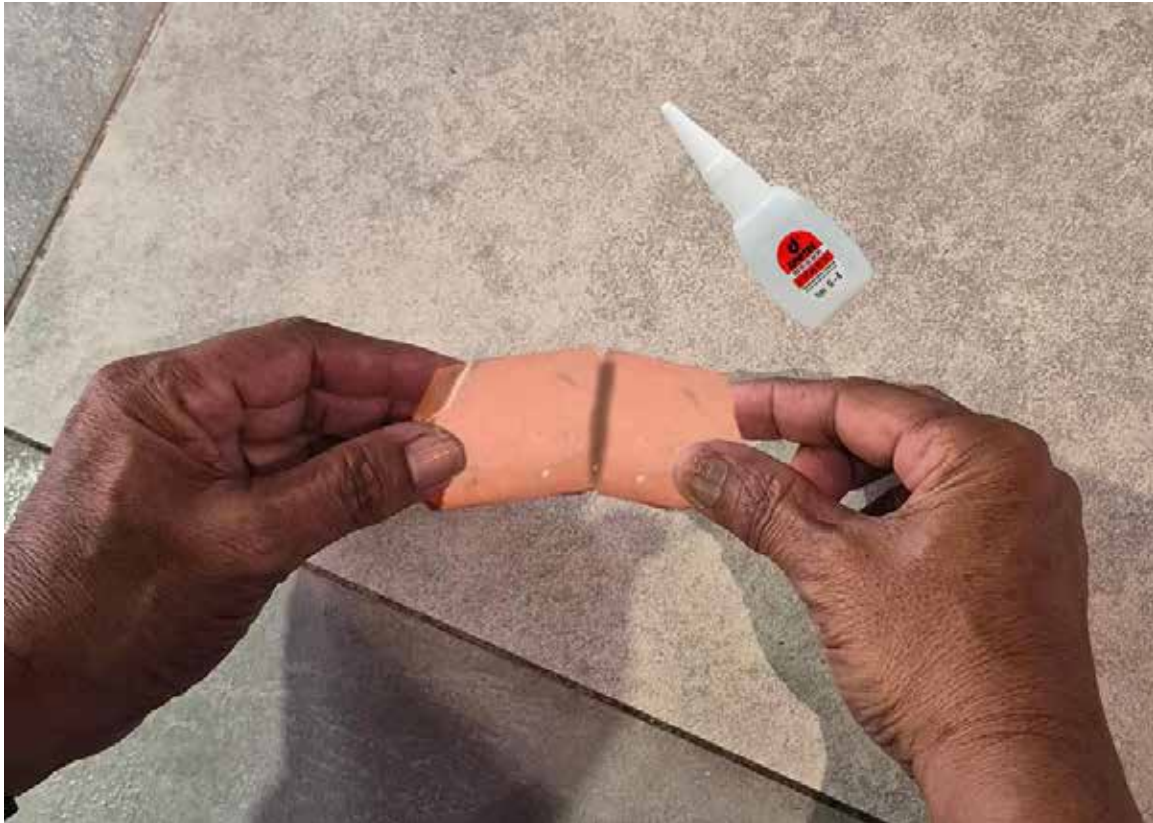
Foto teknik pengerindaan sudut variatif.



Gambar 1: Proses menggerinda pecahan genteng terakota untuk membuat sudut dan permukaan sambungan yang akan dirakit dengan lem.



Dokumentasi proses perakitan material.



Gambar 2: Proses menggabungkan pecahan genteng terakota dalam teknik sambungan dengan lem G.

Protokol detail uji kekuatan sambungan.



Gambar 3: Proses uji ketahanan sambungan dengan cara memukul menggunakan palu logam

Dokumentasi visual perbandingan warna terakota sebelum dan sesudah eksposur *UV*.



Sebelum



Sesudah

Gambar 4: Dokumentasi perbedaan warna material dan sambungan sebelum dan sesudah ekspose UV

**BAB III**  
**ARTISTIKA NATA ASKARA :**  
**FORMULASI EFEK CAHAYA TEROBOSAN DALAM CIPTA FOTOGRAFI SENI**

Oleh:

Dr. I Made Bayu Pramana  
 bayupramana@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Artikel ini menguraikan kreasi artistika berbasis elaborasi cahaya terobosan, yakni pengoptimalan efek cahaya belakang (*back light*) yang dipadukan dengan kabut atau asap tipis, untuk menghasilkan efek *Ray of Light (Rol)* dramatis yang menampilkan garis cahaya alami dalam proses cipta fotografi seni (*fine art photography*). Melalui pengaturan komposisi, cahaya, *eksposur, depth of field, shutter speed, preset* olah digital, serta metode cetak pada media alternatif. Artistika ini mengintegrasikan teori kreatif pencahayaan fotografi dengan metode EDFAT (*Entire, Detail, Frame, Angle, Time*) untuk memperkaya imaji. Selain mengintegrasikan teori Role and Light of Shadow (Stampfl, 2023), dan metode EDFAT, artistika elaborasi cahaya terobosan juga dibentuk berbasis seleksi material (kamera, lensa, aksesoris pemotretan) dan imajinasi idiosinkratis. Penemuan artistika ini menawarkan metode baru untuk inovasi dan ekspresi pencahayaan kreatif dalam fotografi seni.

Kata Kunci : *artistika, fotografi seni, cahaya terobosan, ray of light.*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Fotografi seni (*fine art photography*), baik menggunakan kamera analog maupun digital, merupakan bentuk ekspresi visual yang memungkinkan fotografer untuk menafsirkan dunia secara subjektif melalui komposisi, pencahayaan, dan elemen estetis lainnya. Kamera tidak hanya berfungsi sebagai alat perekam gambar, tetapi sebagai instrumen konseptual yang membantu fotografer menyampaikan gagasan dan pengalaman pribadi dalam bentuk visual. Setiap karya fotografi seni mengandung niat artistik yang mendalam, di mana fotografer dengan cermat merancang setiap elemen dalam gambar, mulai dari komposisi visual hingga pengaturan cahaya.

Pencahayaan yang digunakan, salah satunya efek cahaya terobosan (*Ray of Light*), dapat membangun atmosfer yang dramatis, sementara pemilihan warna berfungsi untuk memperkuat suasana dan emosi yang ingin disampaikan. Penguasaan eksposur juga menjadi faktor penting dalam menciptakan karya fotografi yang mendalam. Dengan memahami *Depth of Field (DOF)* atau ruang ketajaman, fotografer dapat memanipulasi fokus untuk menonjolkan bagian tertentu dari gambar, sementara bagian lainnya sengaja diburamkan untuk menciptakan kedalaman visual yang lebih kuat. Teknik pengaturan shutter speed, seperti *slow exposure*, *high speed*, dan *multiple exposure*, memberikan peluang untuk mengeksplorasi gerakan, atmosfer surealis, dan penggabungan lapisan realitas dalam satu karya. Dalam era digital, pascaproduksi memperkaya proses penciptaan dengan memungkinkan fotografer untuk mengubah gambar secara kreatif melalui manipulasi digital, layering visual, dan perubahan tonal. Hal ini tidak hanya memperbaiki aspek teknis, tetapi juga membuka ruang untuk eksplorasi artistik yang memperluas kemungkinan estetika, menjadikan fotografi seni sebagai bentuk ekspresi visual yang lebih dari sekadar dokumentasi, melainkan sebagai sebuah karya yang penuh makna dan interpretasi pribadi.

Fotografi seni menempatkan subjektivitas sebagai pusat penciptaan. Kebebasan artistik menjadi karakter utama yang membedakannya dari genre fotografi lain, memberikan peluang bagi fotografer untuk merumuskan bahasa visual yang khas, termasuk eksplorasi terhadap teknik, gaya, dan pendekatan estetis yang tidak terikat pada tuntutan pasar atau kode etik tertentu. Eksplorasi ini mencakup teknik pengambilan gambar konvensional maupun eksperimental, penggunaan kamera berbagai format medium, beragam lensa khusus, hingga metode cetak alternatif pada berbagai media. Di dalam ranah digital, editing artistik menjadi medium penting dalam mengonstruksi makna visual, memungkinkan fotografer mengintervensi citra dasar secara kreatif untuk membangun narasi estetis yang lebih kaya.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa pertanyaan yang menjadi fokus pembahasan dalam artikel ini:

1. Bagaimana Preposisi material penggunaan cahaya belakang dan kabut atau asap untuk menciptakan efek cahaya terobosan dalam fotografi seni?
2. Bagaimana Proposisi teknik manipulasi eksposur, komposisi, warna dalam menciptakan kedalaman makna melalui efek cahaya terobosan?
3. Bagaimana Proposisi Idiosinkratis foto efek cahaya terobosan?

### 1.3. Tujuan

Artikel ini bertujuan untuk menemu kenali artistika foto efek cahaya terobosan, antara lain :

1. Menggali Preposisi material penggunaan cahaya belakang dan kabut atau asap untuk menciptakan efek cahaya terobosan dalam fotografi seni.
2. Menganalisis Proposisi teknik manipulasi eksposur, komposisi, warna dalam menciptakan kedalaman makna melalui efek cahaya terobosan.
3. Menyusun Proposisi Idiosinkratis foto efek cahaya terobosan.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

### 2.1. Data Ontologis

Data ontologis dalam konteks fotografi seni yang menggunakan efek cahaya terobosan (Ray of Light) mencakup pemahaman mengenai fenomena fisik cahaya dan kabut, serta interaksi keduanya untuk menciptakan efek visual dramatis. Cahaya belakang, yang menjadi elemen utama dalam efek ini, difokuskan untuk menembus kabut atau asap tipis, menghasilkan garis cahaya alami yang menciptakan kedalaman visual dan nuansa atmosferik. Cahaya adalah gelombang elektromagnetik yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti intensitas dan sudut datangnya. Ketika cahaya melewati kabut atau asap, partikel-partikel tersebut mendispersikan cahaya, menghasilkan sinar-sinar bercahaya yang terlihat jelas dalam gambar. Proses ini menciptakan visual yang lebih halus dan dinamis, mengarahkan perhatian pada objek utama, serta memberikan kesan ruang dan kedalaman dalam foto. Interaksi antara cahaya dan kabut juga sangat tergantung pada intensitas cahaya yang digunakan, dengan cahaya yang lebih kuat menghasilkan garis yang tajam dan dramatis, sementara cahaya lebih lembut memberikan efek kabur. Manipulasi elemen-elemen ini, bersama dengan pengaturan eksposur dan fokus, memungkinkan fotografer untuk menciptakan efek atmosferik yang memperkaya makna dan pengalaman visual, menjadikannya sebagai komponen penting dalam menciptakan karya fotografi yang penuh makna dan ekspresi artistik.

### 2.2. Data/Artikulasi Spirit

Spirit kreatif dalam penggunaan teknik cahaya terobosan (Ray of Light) dalam fotografi seni bertujuan untuk menjelajahi dimensi baru dalam ekspresi visual yang lebih mendalam. Teknik ini tidak hanya mengutamakan

aspek teknis fotografi, tetapi juga berfokus pada penciptaan pengalaman visual yang mampu menggugah emosi dan memicu interpretasi pribadi dari penonton. Penggunaan cahaya belakang yang dipadukan dengan kabut atau asap menciptakan atmosfer yang membawa penonton ke dalam kedalaman makna di balik gambar tersebut. Melalui interaksi cahaya dan kabut, fotografer tidak hanya berupaya untuk mendapatkan komposisi yang menarik, tetapi juga untuk menyampaikan pesan yang lebih dalam, yang beresonansi dengan perasaan dan pemikiran audiens. Efek cahaya dramatis ini memungkinkan penonton untuk merasakan keterhubungan emosional dengan karya, sementara fotografer dapat mengekspresikan pandangan dunia mereka dengan cara yang lebih personal dan ekspresif. Teknik ini membuka ruang bagi komunikasi visual yang lebih kaya, memperkaya hubungan antara pencipta dan penikmat karya seni.

### **2.3. Tutaran Pengalaman**

Sebagai fotografer, pengalaman langsung dengan teknik cahaya terobosan telah membuka pemahaman mendalam tentang bagaimana pencahayaan dapat membentuk atmosfer dan merubah narasi visual dalam sebuah karya fotografi. Teknik ini memberi kesempatan untuk menjelajahi cara cahaya dan kabut berinteraksi untuk menciptakan efek dramatis yang menghidupkan gambar, memberikan kedalaman dan intensitas pada subjek yang difoto. Proses eksperimen ini menciptakan ruang inovasi di mana setiap pengaturan cahaya, kabut, dan pengaturan eksposur membawa hasil yang unik, memungkinkan setiap karya memiliki karakteristik dan nuansa tersendiri. Melalui eksplorasi ini, fotografer tidak hanya menciptakan gambar, tetapi juga menyampaikan cerita atau suasana hati yang bisa mempengaruhi penonton. Setiap eksperimen memberi wawasan baru tentang bagaimana elemen-elemen fisik, seperti cahaya dan kabut, bisa digunakan untuk memperkaya karya seni fotografi dengan cara yang lebih artistik dan ekspresif. Teknik ini memberi kebebasan untuk menafsirkan objek dan ruang secara lebih kreatif, menjadikan setiap foto sebagai representasi visual yang penuh makna dan pengalaman pribadi.

### **2.4. Tinjauan Sumber**

Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan terkait pencahayaan dalam fotografi, masih terdapat kekurangan dalam eksplorasi teknik cahaya terobosan yang menggabungkan elemen kabut atau asap. Sebagian besar studi yang ada lebih banyak berfokus pada pengaturan cahaya alami atau buatan, dengan sedikit perhatian terhadap bagaimana elemen atmosfer, seperti kabut atau asap, berinteraksi dengan cahaya

untuk menciptakan efek visual yang lebih mendalam. Padahal, penggabungan cahaya dengan kabut atau asap dapat memperkaya kedalaman visual, menambahkan dimensi atmosfer yang tidak hanya memperindah gambar, tetapi juga meningkatkan pengalaman emosional dan interpretasi visual dari karya tersebut. Hal ini menunjukkan adanya ruang eksplorasi yang lebih luas bagi fotografer dan peneliti untuk menggali teknik-teknik baru yang mengoptimalkan interaksi antara cahaya dan elemen atmosfer, memberikan kemungkinan baru dalam penciptaan karya seni fotografi yang lebih ekspresif dan inovatif.

### **III. METODE**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang berfokus pada pemahaman mendalam mengenai pengalaman fotografer dalam menciptakan karya seni menggunakan teknik cahaya terobosan (Ray of Light). Pendekatan fenomenologi dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk menggali pengalaman subjektif fotografer dalam memanipulasi cahaya, kabut, dan eksposur untuk menciptakan efek visual yang dramatis. Penelitian ini tidak hanya mengamati aspek teknis dari penggunaan teknik ini, tetapi juga mencoba memahami makna yang diberikan oleh fotografer kepada karya yang dihasilkan, serta bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi untuk menciptakan atmosfer dan kedalaman visual dalam setiap foto.

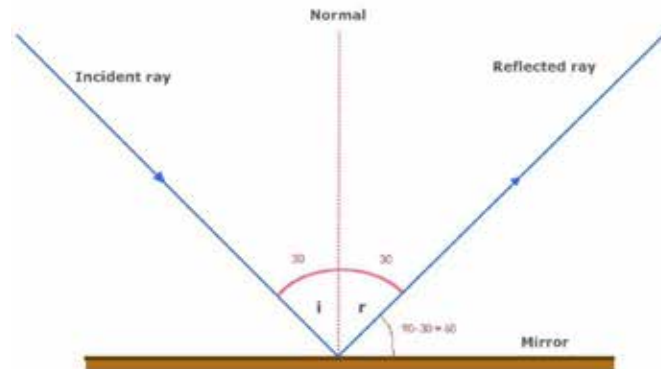
#### **3.2. Pendekatan**

Pengembangan Artistika ini dilakukan dengan menggunakan eksperimen cahaya, yang memungkinkan pemotret untuk menggali pengalaman tata cahaya secara langsung dan mengamati penerapan teknik "Ray of Light". Studi kasus ini akan mencakup analisis karya-karya fotografi yang telah menggunakan teknik ini, dengan memfokuskan pada aspek-aspek komposisi, pencahayaan, eksposur, dan atmosfer visual yang tercipta. Peneliti akan mengidentifikasi dan mendalami berbagai faktor yang mempengaruhi hasil akhir, seperti jenis lensa yang digunakan, pengaturan kamera, serta faktor eksternal lainnya seperti kualitas kabut atau asap yang dipilih untuk menciptakan efek cahaya terobosan.

Penataan artistika ini juga melibatkan eksperimen langsung yang dilakukan oleh fotografer, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai hasil yang diperoleh dari manipulasi berbagai elemen pencahayaan, kabut, dan eksposur. Melalui eksperimen ini, peneliti akan mencoba berbagai variasi



pengaturan teknis untuk memeriksa bagaimana setiap elemen berinteraksi dalam konteks penciptaan efek “Ray of Light.” Percobaan-percobaan ini akan dilaksanakan dalam berbagai kondisi, baik yang menggunakan cahaya alami maupun buatan, untuk melihat perbedaan dalam hasil visual yang dihasilkan.



Gambar 1. Skema Cahaya Terobosan

### 3.3. Data dan Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan berupa foto-foto yang dihasilkan dengan teknik Ray of Light, selain itu penulis juga akan menampilkan hasil yang diperoleh dari beberapa eksperimen pencahayaan, untuk memperoleh wawasan lebih lanjut mengenai bagaimana teknik ini diterapkan secara personal. Selain itu gambaran visual dapat memberikan imaji yang lebih komprehensif tentang berbagai cara teknik “Ray of Light” digunakan, dan juga bagaimana fotografer dapat mengkreasikan komposisi dan pencahayaan yang memberikan dampak emosional dan visual yang kuat.

Dalam teknik ini, penggunaan pencahayaan belakang yang intens, dipadukan dengan kabut tipis, menciptakan efek dramatis pada foto dengan membentuk garis cahaya alami. Posisi fotografer yang berlawanan dengan sumber cahaya menghasilkan siluet terang dan bayangan halus. Hal ini sejalan dengan teori Stampfl (2023) tentang *Role and Light of Shadow* dalam fotografi seni, yang menekankan pentingnya pengaturan cahaya dan bayangan untuk menciptakan imaji yang mendalam dan ekspresif. Teknik ini memanfaatkan pencahayaan yang menerobos untuk menggambarkan kedalaman visual dan atmosfer, memperkaya elemen artistik dalam fotografi seni.

#### **IV. FORMULASI ARTISTIKA**

##### **4.1. Proposisi Material**

Material yang digunakan dalam teknik ini, yaitu pencahayaan belakang (back light) yang intens dipadukan dengan kabut tipis, menciptakan efek cahaya yang menerobos dan membentuk garis cahaya alami. Posisi fotografer yang berlawanan dengan arah datangnya sinar matahari menghasilkan siluet terang dengan garis cahaya yang dramatis. Hal ini sejalan dengan teori Walker (2018) dalam *Methods for Creative Expression through Light and Shadows in Photography*, yang menekankan pentingnya pemanfaatan cahaya dan bayangan untuk menciptakan ekspresi artistik dalam fotografi. Teknik ini mengintegrasikan pengaturan pencahayaan dengan elemen kabut untuk menghasilkan kedalaman visual yang lebih kuat, memperkaya imaji fotografi seni dengan kontras yang dinamis.

##### **4.2. Proposisi Teknik**

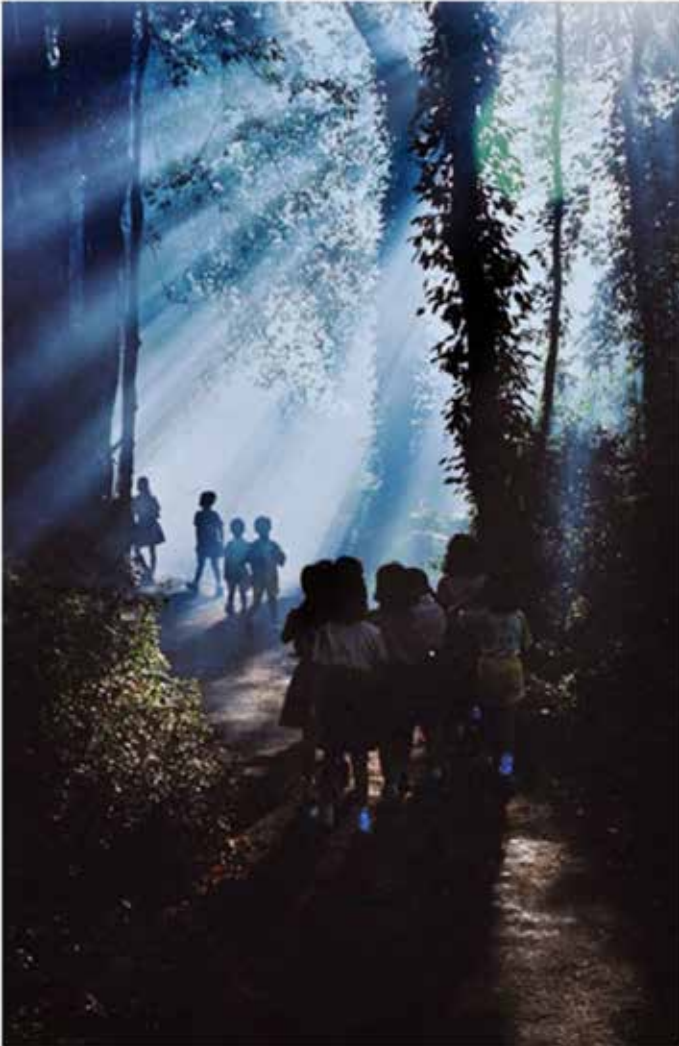
Teknik ini melibatkan pengaturan eksposur yang cermat, depth of field untuk menciptakan efek blur pada latar belakang, serta pengaturan shutter speed untuk menangkap detail kabut atau asap dengan jelas. Teknik digital, seperti pengolahan gambar, digunakan untuk meningkatkan kontras dan kedalaman. Hal ini sejalan dengan penjelasan Brown (2020) dalam *The Role of Backlighting and Fog in Creating Dramatic Light Effects*, yang menyoroti pentingnya pengaturan pencahayaan belakang dan elemen kabut atau asap dalam menciptakan efek cahaya dramatis. Teknik ini memanfaatkan kontrol eksposur dan manipulasi digital untuk memperkaya imaji visual dan memberi kedalaman pada gambar, menghasilkan atmosfer yang lebih kuat dalam fotografi seni.

##### **4.3. Proposisi Idiosinkratis (Unik Mempribadi)**

Setiap fotografer yang menggunakan teknik ini dapat menambahkan sentuhan personal mereka dalam komposisi dan interpretasi visual, sehingga setiap karya yang dihasilkan memiliki karakteristik unik yang mencerminkan perspektif pribadi. Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam studi Smith dan Johnson (2021) dalam *Creative Lighting Techniques in Fine Art Photography: A Comprehensive Study*, yang mengungkapkan bahwa teknik pencahayaan kreatif dalam fotografi seni memberi ruang bagi fotografer untuk mengekspresikan ide dan gaya pribadi mereka. Dengan menggabungkan elemen teknis seperti pengaturan cahaya, komposisi, dan atmosfer, fotografer dapat menghasilkan karya yang tidak hanya teknis sempurna tetapi juga memiliki makna



Gambar 2 & 3 Eksperimen Pemotretan Artistik Cahaya Terobosan



Gambar. 4 Efek Artistika Cahaya Terobosan

dan keunikan yang mencerminkan visi pribadi mereka. Teknik ini memungkinkan ekspresi artistik yang lebih mendalam, menghasilkan karya yang lebih otentik dan bervariasi.

#### 4.3. **Proposisi Idiosinkratis (Unik Mempribadi)**

Setiap fotografer yang menggunakan teknik ini dapat menambahkan sentuhan personal mereka dalam komposisi dan interpretasi visual, sehingga setiap karya yang dihasilkan memiliki karakteristik unik yang mencerminkan perspektif pribadi. Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam studi Smith dan Johnson (2021) dalam *Creative Lighting Techniques in Fine Art Photography: A Comprehensive Study*, yang mengungkapkan bahwa teknik pencahayaan kreatif dalam fotografi seni memberi ruang bagi fotografer untuk mengekspresikan ide dan gaya pribadi mereka. Dengan menggabungkan elemen teknis seperti pengaturan cahaya, komposisi, dan atmosfer, fotografer dapat menghasilkan karya yang tidak hanya teknis sempurna tetapi juga memiliki makna dan keunikan yang mencerminkan visi pribadi mereka. Teknik ini memungkinkan ekspresi artistik yang lebih mendalam, menghasilkan karya yang lebih otentik dan bervariasi.

## V. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Teknik *Ray of Light* dalam fotografi seni memberikan potensi besar untuk menciptakan karya yang tidak hanya menonjolkan keindahan visual, tetapi juga memiliki kedalaman makna dan pengalaman estetis yang mendalam. Meskipun sudah banyak riset tentang pencahayaan dalam fotografi, teknik ini masih jarang dieksplorasi secara mendalam. Melalui pemanfaatan cahaya belakang (back light) yang dipadukan dengan kabut atau asap tipis, teknik ini dapat menciptakan garis cahaya alami yang memperkaya dimensi visual dan emosional dalam foto.

### 5.2. Temuan

- **Rupa Material:** Penggunaan cahaya belakang yang intens, digabungkan dengan elemen kabut atau asap, menghasilkan garis cahaya alami yang dramatis, menciptakan suasana misterius dan visual yang menonjolkan objek.
- **Paraga Spirit:** Teknik ini memberi ruang bagi ekspresi kreatif, memberikan kedalaman visual dan emosional yang mendalam pada karya fotografi, yang memperlihatkan imaji dengan nuansa artistik yang unik.
- **Paraga Teknik:** Manipulasi elemen teknis seperti eksposur, depth of field, dan shutter speed sangat penting dalam menciptakan efek *Ray of Light* yang optimal, yang memungkinkan fotografer untuk menangkap detail kabut atau asap dengan sempurna dan mengontrol kontras serta kedalaman.

### 5.3. Saran dan Proyeksi

- **Keberlanjutan Masa Depan:** Diharapkan lebih banyak fotografer yang akan mengeksplorasi dan mengembangkan teknik cahaya terobosan ini, sehingga dapat menciptakan karya-karya yang lebih inovatif dan ekspresif dalam dunia fotografi seni.
- **Faedah Inovasi:** Inovasi dalam penggunaan teknik pencahayaan seperti *Ray of Light* dapat memperkaya dunia fotografi seni, membuka ruang bagi eksperimen lebih lanjut dalam pencahayaan kreatif dan membawa perspektif baru bagi fotografer dan penikmat seni.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, R. (2020). *The Role of Backlighting and Fog in Creating Dramatic Light Effects*. *Lighting and Visual Arts Journal*, 5(3), 201-215.
- Stampfl, P. (2023). *Role and Light of Shadow in Fine Art Photography*. *Journal of Photographic Art*, 12(4), 134-150.
- Harris, D., & White, T. (2019). *Understanding the Intersection of Exposure and Depth of Field in Photography*. *Photography Techniques*, 14(1), 112-124.
- Smith, J., & Johnson, L. (2021). *Creative Lighting Techniques in Fine Art Photography: A Comprehensive Study*. *International Journal of Photography and Art*, 8(2), 45-58.
- Walker, A. (2018). *Methods for Creative Expression through Light and Shadows in Photography*. *Photographic Theory and Practice*, 7(2), 78-89.

**BAB IV**  
**REKACIPTA ARTISTIKA MOTIF TENUN GEOMETRIS**  
**BERBASIS ALGORITMA ROTARUPA**

Oleh:

Nyoman Dewi Pebryani, Ph.D

dewipebryani@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Artikel ini mengurai rekacipta artistika motif tenun geometris berbasis Algoritma Rotarupa. Proses rekacipta berbasis Algoritma Rotarupa diawali dengan penentuan variabel pikselasi sebagai dasar konfigurasi motif. Unit-unit piksel tersebut kemudian dikombinasikan menggunakan algoritma Rotarupa (RR), sebuah algoritma yang dirancang untuk mengeksplorasi transformasi bentuk secara terstruktur melalui operasi rotasi, refleksi, serta komposisi. Melalui integrasi antara pikselasi dan algoritma RR, proses rekacipta motif menjadi lebih terukur, dapat direplikasi, dan memberikan ruang eksplorasi yang luas. Artistika ini menghasilkan ribuan variasi motif tenun geometris baru, yang variatif dan tetap berakar pada prinsip keunikan motif tenun Nusantara. Artistika berbasis Algoritma Rotarupa ini memperkaya khazanah desain tekstil dan sekaligus memperkuat keterhubungan antara warisan budaya dan inovasi berbasis matematika.

**Keywords:** motif tenun, algoritma RR, simetri, *shape grammar*, pikselasi

**I. PENDAHULUAN**

Motif pada kain tenun pada hakikatnya merupakan hasil pengulangan dari unit-unit motif terkecil yang tersusun melalui pola matematis tertentu. Pendekatan kreatif berbasis matematika dalam seni tekstil bukanlah hal baru; misalnya, batik fraktal telah memanfaatkan teori fraktal untuk menghasilkan ragam hias dengan tingkat kompleksitas dan konsistensi yang tinggi. Dalam konteks pengembangan motif tenun, peluang inovasi visual dapat semakin diperluas melalui penerapan teori-teori matematis lain, khususnya teori simetri (*Washburn & Crowe, 1988*) dan *shape grammar* (*Stiny, 1980*).

Dalam praktik menenun, pengulangan pola memiliki keterkaitan erat dengan struktur simetri. Salah satu sistem simetri yang relevan adalah simetri dihedral  $D_4$ , yaitu kelompok simetri yang memungkinkan unit motif mengalami operasi rotasi dan refleksi dalam empat arah secara teratur. Sistem ini selaras dengan sifat modular

tenun yang berbasis pengulangan ritmis pada bidang dua dimensi. Di sisi lain, *shape grammar* atau bahasa bentuk menyediakan kerangka formal yang mampu membangkitkan bentuk-bentuk baru melalui aturan transformasi yang terdefinisi dengan baik (Stiny, 1980).

Proses menenun itu sendiri pada dasarnya merupakan kegiatan matematis. Penenun harus melakukan perhitungan presisi terkait jumlah helai benang lungsi dan pakan, interval pengulangan motif, urutan naik-turun benang pada *heddle*, serta ritme penyilangan yang menentukan kepadatan dan keterbacaan pola. Setiap kesalahan hitungan sekecil apapun dapat mengubah struktur motif, sehingga kemampuan kalkulasi, estimasi, dan pengelolaan pola numerik menjadi bagian inheren dari keterampilan menenun. Dengan demikian, matematika tidak hanya hadir pada tataran konseptual desain motif, tetapi juga tertanam dalam teknik produksi yang berlangsung secara berulang, terukur, dan sistematis.

Keterkaitan antara wastra Nusantara dan perhitungan matematis merupakan warisan panjang dalam tradisi tekstil Indonesia. Beragam wastra seperti *Geringsing*, *Patan Patola*, dan *Endek* telah dianalisis memiliki struktur matematis berbasis simetri dan algoritma budaya khas (Pebryani, 2018; Pebryani, 2019; Pebryani, 2022). Selain itu, beragam wastra—seperti *ikat* Nusa Tenggara, *songket* Sumatra dan Bali, *tenun gedogan* Jawa, hingga *tenun toraja*—dibangun melalui sistem hitungan yang ketat, mulai dari penentuan rasio warna, segmentasi bidang motif, hingga pengaturan frekuensi pengulangan pola (repeat pattern) yang diwariskan secara turun-temurun. Banyak komunitas perajin bahkan memiliki sistem hitungan khas, seperti pola ganjil-genap untuk menetapkan keseimbangan motif atau perhitungan kelipatan tertentu untuk menjaga harmoni visual pada keseluruhan kain. Dengan demikian, wastra Nusantara dapat dipahami sebagai manifestasi estetika yang tidak hanya simbolis dan budaya, tetapi juga matematis, karena keindahannya terbangun dari ketepatan, keteraturan, dan logika penghitungan yang konsisten.

Pertanyaannya kemudian adalah bagaimana penggabungan teori simetri dan *shape grammar* dapat dirumuskan menjadi sebuah pengetahuan algoritmik *Rotarupa* yang tidak hanya menghasilkan motif inovatif, tetapi juga tetap berakar kuat pada tradisi visual tenun Nusantara. Integrasi kedua teori ini berpotensi membuka pendekatan generatif yang lebih terstruktur, *reproducible*, dan eksploratif dalam perancangan motif, sekaligus menjaga kesinambungan nilai-nilai estetika tradisional.



## II. PEMBAHASAN

Motif pada kain tenun pada hakikatnya merupakan hasil pengulangan dari unit-unit motif terkecil yang tersusun melalui pola matematis tertentu. Pendekatan kreatif berbasis matematika tidak terlepas dari kerja simetri (*Washburn & Crowe, 1988*) dan tata bahasa bentuk (*Stiny, 1980*), keduanya telah terbukti mampu menjelaskan logika struktural wastra tradisional, termasuk pola *Geringasing* dan tenun ganda lainnya (*Pebryani, 2018; Pebryani, 2019*). Batik fraktal, misalnya, telah memanfaatkan teori fraktal untuk menghasilkan ragam hias dengan tingkat kompleksitas dan konsistensi yang tinggi (Romadiastri, 2013). Dalam konteks pengembangan motif tenun, peluang inovasi visual dapat semakin diperluas melalui penerapan teori-teori matematis lain, khususnya teori simetri dan *shape grammar*.

Dalam praktik menenun, pengulangan pola memiliki keterkaitan erat dengan struktur simetri. Salah satu sistem simetri yang relevan adalah simetri dihedral  $D_4$ —kelompok simetri yang memungkinkan sebuah unit motif mengalami operasi rotasi dan refleksi dalam empat arah secara teratur. Sistem ini selaras dengan sifat modular tenun yang berbasis pengulangan ritmis pada bidang dua dimensi. Di sisi lain, *shape grammar* menyediakan kerangka formal yang mampu membangkitkan bentuk-bentuk baru melalui aturan transformasi yang terdefinisi dengan baik.

Secara historis, konsep perhitungan matematis telah melekat dalam tradisi wastra Nusantara. Perajin menggunakan hitungan ganjil-genap, kelipatan warna, rasio bidang motif, serta pengaturan frekuensi pengulangan pola untuk menjaga harmoni visual. Dalam teknik *ikat* dan *songket*, misalnya, penentuan jumlah helai lungsi, interval perubahan warna, dan struktur simpul semuanya sangat bergantung pada kalkulasi yang presisi. Dengan demikian, wastra Nusantara sesungguhnya merupakan seni berbasis matematika yang diwariskan melalui praktik turun-temurun.

Proses rekayasa artistika motif tenun berbasis Algoritma Rotarupa bertumpu pada dua langkah fundamental, yaitu: pembentukan pikselasi sebagai unit dasar motif dan transformasi berbasis operasi simetri yang bekerja secara sistematis. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi visual yang luas namun tetap terukur karena setiap motif dihasilkan melalui aturan transformasi yang konsisten dan dapat direplikasi.

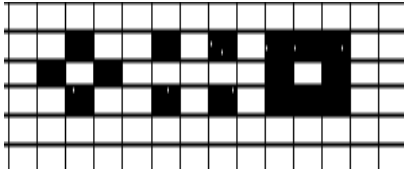
### 2.1 Pikselasi sebagai Dasar Struktur Motif

Pikselasi berfungsi sebagai *grid* modular yang menjadi landasan penyusunan motif. Dalam eksperimen

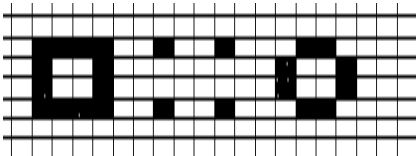
yang dilakukan, digunakan grid berukuran 3×3 hingga 8×8. Setiap grid diisi menggunakan unit piksel hitam-putih atau “berisi–kosong”, sehingga membentuk konfigurasi bentuk dasar.

Hasil eksperimen menunjukkan:

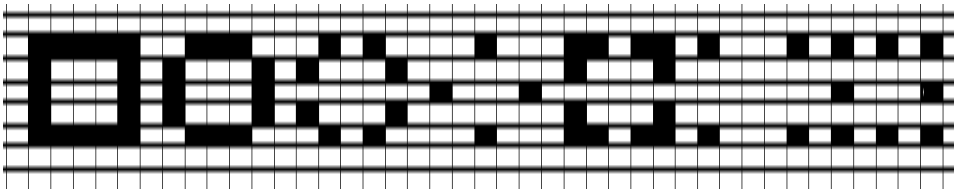
- a. Eksperimen 1: pikselasi 3 x 3 menghasilkan 3 konfigurasi



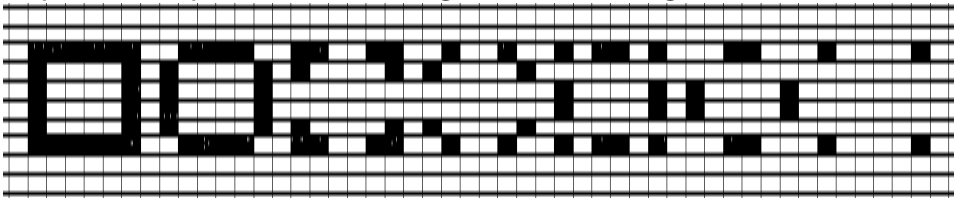
- b. Eksperimen 2: pikselasi 4 x 4 menghasilkan 3 konfigurasi



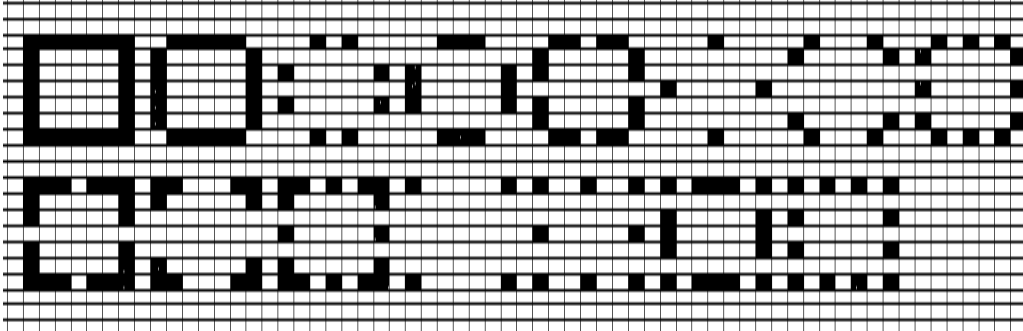
- c. Eksperimen 3: pikselasi 5 x 5 menghasilkan 7 konfigurasi



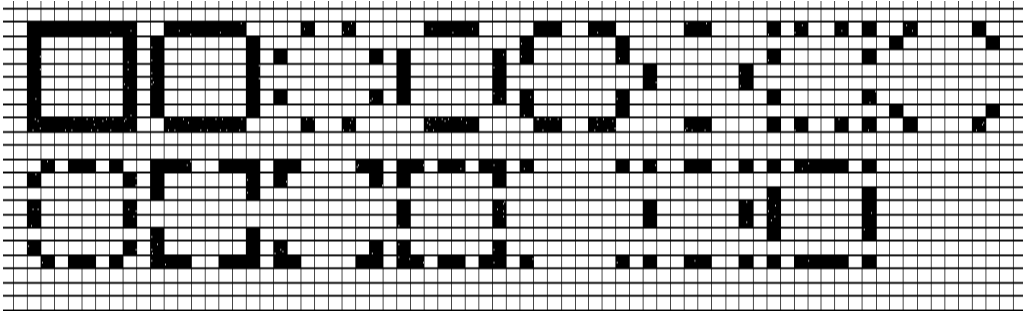
- d. Eksperimen 4: pikselasi 6 x 6 menghasilkan 7 konfigurasi



- e. Eksperimen 5: pikselasi 7 x 7 menghasilkan 15 konfigurasi



- f. Eksperimen 8: pikselasi 8 x 8 menghasilkan 15 konfigurasi



Dapat disimpulkan bahwa:

- Ukuran grid ganjil berturut-turut ( $3 \times 3$ ,  $5 \times 5$ ,  $7 \times 7$ ) menghasilkan jumlah konfigurasi yang sama dengan ukuran grid genap yang berurutan ( $4 \times 4$ ,  $6 \times 6$ ,  $8 \times 8$ ).
- Kesetaraan jumlah konfigurasi tersebut menegaskan bahwa struktur simetri dan peluang kombinasi pada grid ganjil dan genap memiliki pola matematis yang dapat diprediksi.
- Fenomena ini selanjutnya dirumuskan ke dalam formula tunggal yang mampu menghitung jumlah konfigurasi, tanpa membedakan ukuran grid ganjil atau genap. Rumus tersebut menjadi dasar penghitungan konfigurasi pada setiap layer.

Enam eksperimen tersebut menunjukkan pola yang konsisten: jumlah konfigurasi dari grid berukuran ganjil dan genap yang berurutan ternyata sama. Kesetaraan ini dapat dijelaskan melalui formula yang dikembangkan dari hasil observasi.

Rumus jumlah Konfigurasi:

untuk grid berukuran Ganjil:

$$C_{2k-1} = C_k^1 + C_k^2 + C_k^3 + \dots + C_k^k = 2^k - 1$$

untuk grid berukuran Genap:

$$C_{2k} = C_k^1 + C_k^2 + C_k^3 + \dots + C_k^k = 2^k - 1$$

Dengan demikian, satu rumus tunggal dapat digunakan untuk menghitung jumlah konfigurasi, baik untuk ukuran ganjil maupun genap.

$$C_k = 2^k - 1$$

$$k = \lceil n/2 \rceil$$

$$k = \lceil n/2 \rceil$$

$$n = \text{jumlah kotak horizontal/vertical}$$

## 2.2 Integrasi Teori Simetri dan Algoritma Rotarupa

Setelah menghasilkan konfigurasi piksel, Algoritma Rotarupa bekerja dengan menerapkan operasi transformasi seperti:

- rotasi,
- refleksi, dan
- komposisi bentuk.

Transformasi ini sejalan dengan struktur simetri dihedral  $D_4$ , yang umum muncul pada seni tekstil, termasuk tenun Nusantara. Dengan memanfaatkan sistem simetri tersebut, unit piksel dapat berkembang menjadi ragam bentuk geometris yang memiliki keselarasan ritmis khas tenun tradisional. Karena aturan transformasinya bersifat formal, hasil rekayasa dapat: direplikasi, dimodifikasi secara sistematis, menghasilkan variasi motif dalam jumlah besar, dan digunakan sebagai basis sistem generatif komputasional.

Integrasi Teori Simetri dan Algoritma Rotarupa berlangsung setelah konfigurasi piksel awal dihasilkan sebagai bahan dasar pembentukan motif. Pada tahap ini, Algoritma Rotarupa menerapkan serangkaian operasi transformasi—meliputi rotasi, refleksi, dan komposisi bentuk—yang dirancang untuk mengeksplorasi potensi variasi dari unit piksel tersebut. Transformasi-transformasi ini bekerja selaras dengan struktur simetri dihedral  $D_4$ , yakni himpunan operasi simetris yang lazim dijumpai pada pola-pola seni tekstil tradisional, termasuk berbagai teknik tenun Nusantara. Kehadiran struktur  $D_4$  memungkinkan motif yang terbentuk memiliki keteraturan visual yang kuat, karena pola rotasi dan pencerminan menghasilkan pengulangan yang serasi serta keseimbangan bentuk yang menjadi ciri khas estetika tenun klasik.

Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip simetri tersebut, unit piksel sederhana dapat berkembang menjadi rangkaian bentuk geometris yang lebih kompleks, namun tetap mempertahankan keselarasan ritmis yang melekat pada tradisi tekstil Indonesia. Pendekatan ini juga memberi ruang bagi penciptaan motif baru yang tetap menghormati logika visual budaya, sehingga inovasi digital dapat berdialog dengan warisan seni rupa tradisional. Karena aturan transformasinya bersifat formal dan dapat didefinisikan secara matematis, proses rekayasa yang dihasilkan tidak hanya dapat direplikasi dengan mudah, tetapi juga dapat dimodifikasi secara sistematis untuk menghasilkan variasi motif dalam jumlah besar. Hal ini membuka peluang eksplorasi kreatif yang luas, baik untuk pengembangan desain tekstil kontemporer maupun untuk penelitian komputasional mengenai pola-pola simetris dalam seni tradisional.

### **2.3 Kombinasi Layer sebagai Generator Motif Baru**

Pikselasi yang dibangun pada satu layer dapat dikombinasikan dengan layer lainnya untuk menghasilkan motif yang jauh lebih kompleks, karena setiap layer berfungsi sebagai unit penyusun yang dapat saling memperkaya struktur visual. Tabel konfigurasi menunjukkan bagaimana kombinasi beberapa layer—misalnya kombinasi piksel 1, 3, dan 5—dapat menghasilkan 21 konfigurasi motif baru, sementara penambahan layer lain seperti piksel 1, 3, 5, dan 7 mampu menghasilkan hingga 315 konfigurasi motif berbeda.

Semakin banyak layer yang digabungkan, jumlah kemungkinan motif meningkat secara eksponensial, sebab setiap layer baru memperluas ruang komposisi dan menciptakan peluang variasi yang semakin beragam. Fenomena ini memperlihatkan bahwa Algoritma Rotarupa memiliki kapasitas generatif yang sangat besar, memungkinkan eksplorasi desain yang luas, penciptaan ragam pola yang tidak terbatas, serta pengembangan motif yang dapat terus diperluas berdasarkan kebutuhan artistik maupun penelitian komputasional.

Untuk mendapatkan konfigurasi motif baru, kombinasi antar-layer dapat digabungkan secara sistematis, sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1, yang berisi jumlah konfigurasi motif hasil kombinasi.

Table 1. Jumlah konfigurasi motif baru

| No of boxes    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7 | 8   | 9     | 10 | 11      | 12 |     |
|----------------|---|---|---|---|---|----|---|-----|-------|----|---------|----|-----|
| 1              |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    | ... |
| 2              |   | 1 |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 3              |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 4              |   |   |   | 3 |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 5              |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 6              |   |   |   |   |   | 7  |   |     |       |    |         |    |     |
| 7              |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 8              |   |   |   |   |   |    |   | 15  |       |    |         |    |     |
| 9              |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 10             |   |   |   |   |   |    |   |     |       | 31 |         |    |     |
| 11             |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 12             |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         | 63 |     |
| ...            |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 1x1            |   | 1 |   |   |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 1x3x           |   |   |   | 3 |   |    |   |     |       |    |         |    |     |
| 1x3x7x         |   |   |   |   |   | 21 |   |     |       |    |         |    |     |
| 1x3x7x15x      |   |   |   |   |   |    |   | 315 |       |    |         |    |     |
| 1x3x7x15x31x   |   |   |   |   |   |    |   |     | 9,765 |    |         |    |     |
| 1x3x7x15x31x63 |   |   |   |   |   |    |   |     |       |    | 615,195 |    |     |

Jumlah konfigurasi untuk gabungan layer dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$TC2 = \prod_{k=1}^k (2^k - 1)$$

$$TC2 = Konfigurasi\ gabungan\ layer$$



Figure 3. Sejumlah 21 konfigurasi dengan penggabungan jumlah piksel 1,3,5

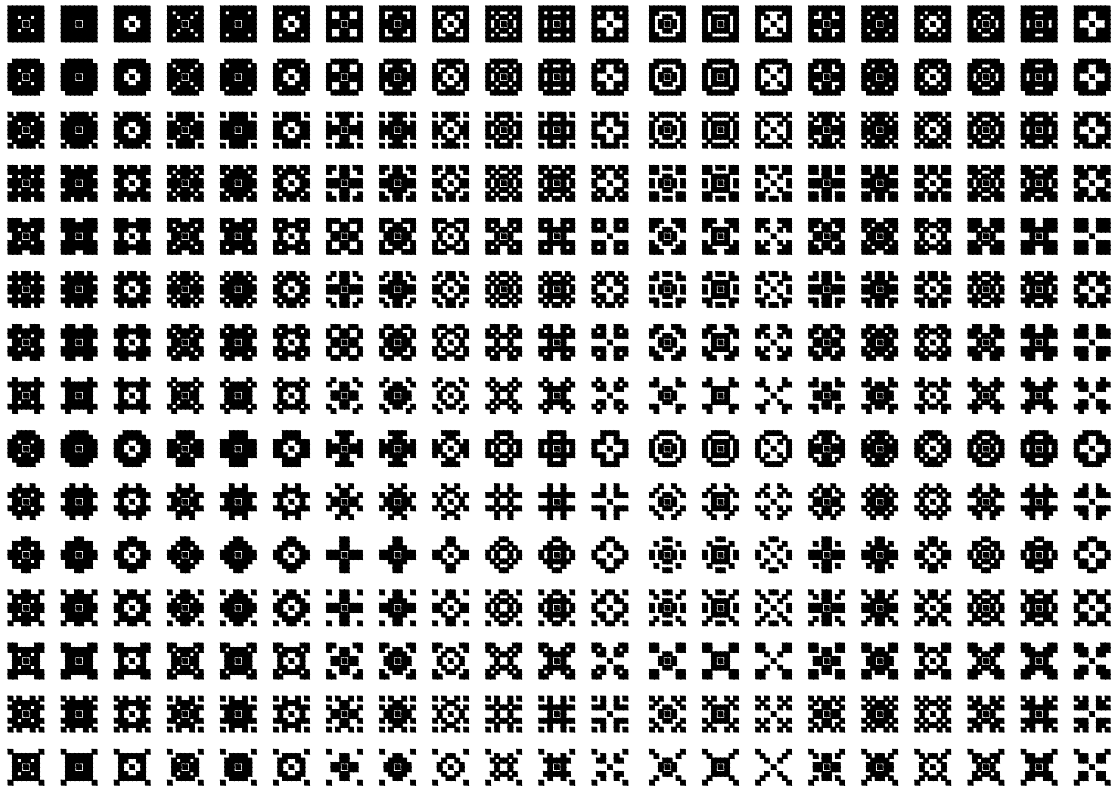


Figure 4. Sejumlah 315 konfigurasi untuk piksel 1,3,5,7

## 2.4 Relevansi terhadap Tradisi Tenun Nusantara

Walaupun berbasis formula matematis, sistem ini tetap terhubung dengan karakter estetika tenun Nusantara. Pengulangan ritmis, kesimetrian, dan komposisi modular yang menjadi ciri penting tenun tradisional muncul kembali melalui pendekatan algoritmik, namun dalam bentuk yang lebih modern dan terstruktur. Dengan demikian: tradisi visual tetap dipertahankan, inovasi menjadi lebih terbuka, dan motif baru dapat dikembangkan tanpa meninggalkan akar budaya.

Walaupun berbasis formula matematis, sistem ini tetap terhubung dengan karakter estetika tenun Nusantara karena prinsip-prinsip dasar yang melandasinya selaras dengan logika visual tradisional. Pengulangan ritmis, kesimetrian, serta komposisi modular yang menjadi ciri penting tenun klasik kembali muncul melalui pendekatan algoritmik, namun kini hadir dalam bentuk yang lebih modern, terstruktur, dan dapat dikontrol secara presisi. Dengan demikian, tradisi visual tetap dipertahankan melalui pola yang mencerminkan identitas budaya, sementara ruang untuk inovasi menjadi semakin terbuka karena algoritma memungkinkan penjelajahan motif yang jauh lebih luas daripada teknik manual. Pada saat yang sama, desain-desain baru dapat terus dikembangkan tanpa harus meninggalkan akar budaya, sehingga proses kreatif tidak hanya menghormati warisan estetika Nusantara, tetapi juga memperluasnya menuju bentuk ekspresi kontemporer.

## III. PENUTUP

Pengembangan Algoritma Rotarupa membuktikan bahwa matematika bukan hanya alat analitis, tetapi juga medium kreatif yang mampu memperluas horizon rekayasa artistika dalam tradisi tekstil Indonesia. Dengan memanfaatkan pikselasi sebagai unit dasar motif, menerapkan teori simetri dihedral D4 (Washburn & Crowe, 1988), serta mengintegrasikan prinsip *shape grammar* (Stiny, 1980), Algoritma Rotarupa menghadirkan pendekatan perancangan motif yang sistematis, terukur, dan *reproducible*. Pendekatan matematis ini tidak hanya menjelaskan struktur logis di balik motif tenun tradisional, tetapi juga membuka peluang eksplorasi visual yang jauh lebih luas tanpa menghilangkan identitas estetikanya (Pebryani, 2018; Pebryani, 2019).

Sebagai sistem generatif, Algoritma Rotarupa menawarkan kemampuan untuk menghasilkan variasi motif dalam jumlah besar, memadukan kombinasi layer, dan mengelola transformasi visual secara presisi. Hal



ini memungkinkan dialog harmonis antara inovasi digital dan warisan budaya: tradisi tetap dipertahankan melalui pola ritmis dan modular khas wastra Nusantara, sementara potensi kreatif diperluas melalui rumusan algoritmik yang jelas dan terstruktur (*Pebryani, 2022*).

Pada akhirnya, Algoritma Rotarupa diharapkan dapat menjadi jembatan antara masa lalu dan masa depan—mempertahankan nilai-nilai estetika tenun Nusantara sekaligus menghadirkan cara baru untuk mengolah, memperkaya, dan mengembangkan motif dalam konteks desain kontemporer dan penelitian komputasional. Melalui pendekatan ini, warisan tekstil Indonesia tidak hanya dilestarikan, tetapi juga diberdayakan untuk terus berkembang secara relevan di era digital.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Pebryani, N. D. (2018). *Symmetry analysis of double-ikat textile patterns: Patan Patola and Geringsing*.
- Pebryani, N. D. (2019). *Culturally specific shape grammar: Formalism of Geringsing textiles patterns through ethnography and simulation* (Dissertation). Clemson University.
- Pebryani, N. D. (2022). *Digital transformation in Endek weaving tradition*.
- Romadiastri, D. (2013). *Batik Fractal: Perkembangan aplikasi geometri fraktal*.
- Stiny, G. (1980). *Introduction to shape and shape grammars*. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 7(3), 343–351.
- Washburn, D. K., & Crowe, D. W. (1988). *Symmetries of culture: Theory and practice of plane pattern analysis*. University of Washington Press.

## BAB V

### ARTISTIKA MUSIKAL PADMA BHUWANA KONSEP CIPTA LAGU MASKOT

Oleh:

Dr. Ni Wayan Ardini<sup>1</sup>, I Komang Darmayuda, M.Si<sup>2</sup>, I Putu Lukita Wiweka Nugraha Putra, M.Sn<sup>3</sup>

niwayanardini17@gmail.com;

### ABSTRAK

Tulisan ini mengurai artistika musikal Padma Bhuwana sebagai konsep cipta lagu maskot. Artistika dimaksud dijadikan fondasi penciptaan lagu maskot Kabupaten Karangasem berjudul “Padma Bhuwananing Karangasem” (2020). Karangasem dengan sejumlah pura utamanya berada di wilayah timur pulau Bali yang merupakan arah suci. Artistika musikal Padma Bhuwana mencakup struktur lirik, melodi, dan komposisi musik memadukan akustik kontemporer berbasis rasa musik tradisi Bali serta orkestrasi bernuansa sakral. Artistika musical dimaksud melalui tahapan inspirasi, observasi, imajinasi, konsep, penulisan dan komposisi, aransemen, produksi rekaman, mixing, mastering, serta pelepasan/distribusi. Temuan artistika musical Padma Bhuwana dalam studi ini membangun lagu maskot yang khas dan identik (menunjuk lagu maskot Karangasem) dengan warna musikal keagungan dan kemuliaan.

Kata kunci: *Artistika musikal, padma Bhuwana, struktur musikal, lagu maskot Karangasem.*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut lontar Mpu Kuturan, Pulau Bali disimbolkan sebagai Padma Bhuwana. Padma itu adalah bunga tunjung dengan delapan kelopak daunnya yang mengarah ke delapan penjuru mata angin. Bunga padma ini dalam agama Hindu disimbolkan sebagai alam semesta stana Tuhan Yang Mahakuasa. Sedangkan kata Bhuwana adalah alam semesta atau makrokosmos. Jadi, Bali dalam hal ini disimbolkan sebagai replika alam semesta stana Tuhan Yang Mahakuasa yang berada di mana-mana. Konsep Tuhan yang amat gaib ada di mana-mana inilah dikonkretkan secara simbolis dengan sembilan Kahyangan Jagat yang didirikan di sembilan arah Pulau Bali yaitu di delapan penjuru mata angin dan satu di tengah-tengah

Padma Bhuwana adalah konsep dalam ajaran Hindu yang berarti alam semesta (Bhuwana) yang seluasnya dianggap sebagai tempat pemujaan Tuhan, dengan bunga teratai (Padma) sebagai simbolnya Di Karangasem

terdapat sejumlah pura utama, selain Besakih yang berada di kaki Gunung Agung, terdapat Lempuyang, Andakasa, Silayukti, dan sebagainya. Tidak mengherankan Karangasem dikesankan sebagai "The Spirit of Bali". Nama Karangasem sendiri berasal dari kata "Karang Semadi" atau suatu wilayah fisik yang menjadi tempat untuk melakukan tapa-yoga-semadi.

Berdasarkan narasi di atas, pencipta mengkomposisi sebuah lagu Padmaning Bhuwana Karangasem sebuah narasi musical yang merangkum seluruh aspek kehidupan Karangasem, dari alam, sejarah, budaya hingga cita-cita luhur masyarakatnya.

Ketika lima tahun lalu (2020) Karangasem membutuhkan lagu Karangasem Padma Bhuwana, penulis berkesempatan mengkomposisi “Padma Bhuwana Karangasem”. Penulis pun membuatnya dalam bahasa Bali dengan menggabungkan elemen-elemen musik tradisi Bali dan nuansa-nuansa musik global masa kini. Berikut partitur lagu Maskot Karangasem

[illegible]

S C A D S 4 8 5 . 1 / 1 7 3 4 5 / 0 3 3 1 / 3 3 1 7 3 4 5 / 0 3 4 5 /  
A./ 3 1 7 2 3 . 5 5 / 7 2 3 . 0 3 3 1 / 3 3 1 7 3 4 5 / 0 1 2 3 /  
T./ 1 5 5 6 1 . 3 3 5 5 9 / 0 5 3 1 / 3 3 1 7 3 4 5 / 0 3 4 5 /  
B./ 1 6 5 . 1 1 1 / 1 3 4 3 / 0 3 3 1 / 3 3 1 7 3 4 5 / 0 1 2 3 /

Budaya Selayam : Siware - Sundaram Padma Tanjung Bang Madiot Karangasem Palimah -

E m F G A7 E m  
S./ 7 . 6 7 1 7 1 3 / 7 0 7 1 3 3 7 / 5 . 4 3 4 5 / 5 . 4 . 0 3 4 5 /  
T./ 5 . 3 4 4 5 6 7 / 5 0 3 5 5 5 5 / 3 . 2 . 1 2 3 4 / 2 . 0 1 2 3 /  
A./ 7 1 6 7 1 7 1 3 / 7 0 5 5 1 7 5 / 1 . 7 6 6 6 6 / 6 . 0 5 5 5 /  
B./ 3 . 5 3 4 3 4 3 / 5 0 5 5 5 5 5 / 1 . 5 6 6 6 6 / 2 . 0 3 2 1 /

a n Pawaning Parhyangan A : guru adat budo ya - Selayam Siware Sandu - rani Sakling Rok-

S./ 7 7 . 6 7 1 7 1 3 / 7 0 7 1 7 5 / f 4 3 4 5 7 5 7 / 1 . 0 1 1 3 /  
A./ 5 5 . 3 5 6 5 6 7 / 5 0 3 3 1 / 1 1 2 2 4 / 0 /  
T./ 3 5 5 . 3 5 1 7 2 / 0 5 5 7 / 6 6 6 7 5 5 / 5 / 0 /  
B./ 5 5 . 3 5 6 7 6 7 3 / 0 3 3 3 1 4 3 2 5 5 5 / 1 . 0 /

sakeng Dhurma Praja-hi - ta Du-mogi Mokksant Ja-godhi-ta Njuring tik-

C T G J A B C J G C  
S./ 1 1 2 7 5 7 1 3 / 1 0 1 1 4 / 3 3 1 7 3 4 5 / 0 7 5 4 /  
sanungyan Biisma Sad Kertih Patut mangin nyingsgahng Karangas- sem Ngaplang ma -  
A./ 1 1 7 1 . 7 5 7 . 0 1 7 7 / 0 1 1 7 1 . 7 5 7 . / 3 3 3 3 . 0 3 8 2 /  
T./ 3 3 3 5 . 4 3 3 6 / 0 5 7 5 . 0 / 3 3 4 5 . 4 3 3 4 / 5 5 4 5 . 0 7 5 7 /  
B./ 3 3 3 3 . 2 1 2 1 0 3 3 3 . 0 / 3 3 2 3 . 2 1 2 / 3 1 6 1 . 0 5 5 5 /

Laksanyan Biisma Sad Kertih Patut mangin nyingsgahng Karangassem Ngaplang ma-

S C Em F  
S./ 3 3 1 7 1 5 3 / 4 . 0 4 5 1 / 7 7 7 7 1 1 1 1 / 1 . 0 //  
A./ 1 1 5 1 3 1 1 / 0 1 3 4 / 5 5 5 5 5 5 5 / 5 . 0 //  
T./ 1 1 5 5 3 7 1 6 / 0 6 7 1 / 5 3 3 3 3 3 3 3 / 3 . 0 //  
B./ 5 5 5 3 3 3 3 3 3 4 / 0 4 5 6 5 5 5 5 5 5 5 / 1 . 0 //

ngh takri rini Serie Hyane Widi Pasika guruh lunduthur ra-nar-jia

### 1.2. Rumusan Masalah

Studi ini mencakup pertanyaan tentang: bagaimana mendeskripsikan elemen-elemen artistika musikal dari proses penciptaan hingga berhasil terciptanya “Padma Bhuwana Karangasem” sebagai lagu maskot Kabupaten Karangasem.

### 1.3. Tujuan

Tujuan studi ini adalah mendeskripsikan elemen-elemen artistika musikal dari proses penciptaan hingga berhasil terciptanya “Padma Bhuwana Karangasem” sebagai lagu maskot Kabupaten Karangasem.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

Maskot adalah sebuah kata benda untuk orang, binatang, atau benda yang diperlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan. Maskot dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan.

Penggunaan maskot sekarang telah semakin meluas. Pemilihan maskot disesuaikan dengan karakter dari acara yang dibuat ataupun dari organisasi yang diwakili. Di Indonesia, termasuk di Bali, maskot bahkan digunakan sebagai identitas kewilayahan dan kebudayaan masing-masing daerah, seperti provinsi, kabupaten/kota, hingga lokasi-lokasi yang lebih kecil.

Lagu maskot adalah satu kesatuan lagu dengan segala musikalitas yang melingkupinya yang dibuat dalam rangka menggambarkan serta menguatkan maskot yang dipilih dalam musikalitas lagu. Karenanya Padma Bhuwananing Karangasem adalah lagu yang menggambarkan kekuatan, keunggulan, hingga kesucian (sakralitas) dan keberuntungan dari pemosisian padma Bhuwana sebagai maskot bagi masyarakat dan daerah Karangasem.

### 2.1. Data Ontologis

Secara ontologis, karya *Padma Bhuwana Karangasem* dipahami sebagai objek artistik berupa komposisi musikal yang mengandung representasi identitas budaya Karangasem. Hakikat keberadaannya tidak hanya ditentukan oleh struktur musikal, tetapi oleh integrasi antara unsur estetis, simbolik, dan kultural.

Lagu ini hadir sebagai entitas seni yang menegaskan eksistensi kosmologi Padma Bhuwana sebagai wujud

kesucian dan keseimbangan. Dengan demikian, ontologi karya terletak pada karakter musik yang memadukan konsep filosofis dengan bentuk musikal tradisional-modern, yang menjadikan lagu ini bukan semata hiburan, tetapi juga sebagai representasi identitas sosial dan budaya daerah.

## **2.2. Data/Artikulasi Spirit**

Artikulasi spirit karya ini merujuk pada nilai-nilai filosofis, religius, dan kultural yang melandasi proses penciptaannya. Spirit kosmologi Bali, terutama simbol Padma sebagai pusat kesucian dan keseimbangan jagat, menjadi sumber pemaknaan utama dalam pembentukan ide musikal. Spirit budaya Karangasem yang identik dengan keberanian, religiositas, dan heroisme juga memengaruhi arah estetik dan fungsi komposisi. Melalui artikulasi spirit, karya musikal ini menegaskan dirinya sebagai medium yang mengandung nilai-nilai spiritual, komunal, serta representasi identitas kolektif masyarakat.

## **2.3. Tuturan Pengalaman**

Tuturan pengalaman merupakan refleksi empiris dan kreatif komposer dalam proses penciptaan karya. Pengalaman tersebut meliputi pengamatan terhadap lingkungan musikal dan budaya Karangasem, eksplorasi unsur melodi dan ritme, serta proses kontemplatif terhadap makna simbol Padma. Pengalaman kreatif ini menjadi sumber evaluasi dan keputusan estetik yang bersifat praktik. Tahap eksplorasi, eksperimen musikal, hingga revisi merupakan bagian dari proses artistik yang membentuk karakter karya. Dengan demikian, tuturan pengalaman tidak hanya menggambarkan perjalanan kreatif, tetapi juga berfungsi sebagai data fenomenologis yang menghubungkan pengalaman personal pencipta dengan struktur estetik karya.

Ketiga komponen tersebut menunjukkan bahwa proses penciptaan Padma Bhuwana Karangasem memiliki struktur konseptual yang kuat. Ontologi menjelaskan hakikat karya sebagai entitas artistik, spirit menguraikan nilai yang melandasinya, dan pengalaman menjelaskan proses kreatif yang mewujudkan karya. Ketiganya membentuk satu kesatuan metodologis yang saling melengkapi dalam konteks penelitian artistik dan estetika musik.

Proses penciptaan bermula dari pengalaman langsung terhadap lingkungan musikal dan budaya setempat. Interaksi dengan suara, instrumen tradisional, pola ritme, hingga atmosfer pertunjukan masyarakat Karangasem menjadi fondasi bagi pemilihan warna bunyi dalam lagu. Pengalaman sensori tersebut kemudian

memengaruhi elemen elemen musikal seperti; (a).kecenderungan penggunaan pola ritme khas Bali Timur, (b). pemilihan tangga nada minor sebagai representasi rasa heroik dan agung, (c). pemanfaatan timbre vokal yang menyerupai nuansa kidung.

#### **2.4. Tinjauan Sumber**

Sumber dalam studi ini, sejak awal hingga karya lagu maskot didistribusikan, secara keseluruhan menggunakan sumber literasi sebagai berikut.

- Tjokorda Oka Artha Ardhana Sukawati (2022). Padma Bhuwana. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Wiana, K. (2004). Mengapa Bali disebut Bali. Denpasar: Paramita.
- Munandar, A. A. (2005). Istana dewa pulau dewata: Makna puri Bali abad ke-14-19. Depok: Komunitas Bambu.
- Soeharto, M. (1979). Membina Paduan Suara dan Grup Vokal. Gramedia. Jakarta.
- Hardiman, Agus. 2020. Kitab Sakti Music Content Creator. Jakarta: PT. Sonica Musik Internasional.

### **III. METODE ARTISTIKA**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Tulisan ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll) secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah, serta memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2014).

Karakteristik utama penelitian kualitatif adalah sebagai berikut: (1) Menekankan pemahaman interpretatif dan pengalaman subjektif dari partisipan. (2) Menggunakan data berbentuk kata-kata, deskripsi, dan analisis mendalam, bukan angka. (3) Peneliti terlibat langsung dalam pengumpulan dan interpretasi data di lingkungan alamiah subjek penelitian. (4) Memulai dari data lapangan untuk membangun pemahaman, teori, atau konsep, bukan dari teori yang sudah ada. (5) Desain penelitian dapat berkembang seiring berjalannya proses penelitian. (6) Hasil penelitian cenderung bersifat subjektif dan spesifik pada konteks yang diteliti, sehingga tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas (Bogdan & Bikllen, 1982; Creswell, 2014).

### **3.2. Pendekatan**

Penelitian kualitatif ini berjenis fenomenologi. Fenomenologi adalah studi filosofis yang mengkaji pengalaman subjektif individu atau pendekatan penelitian kualitatif yang fokus pada pemahaman mendalam tentang bagaimana orang memaknai dan merasakan suatu fenomena. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena sebagaimana adanya, tanpa adanya interpretasi berdasarkan teori atau prasangka peneliti, seringkali melalui wawancara mendalam dengan narasumber (Nasir *et al.*, 2023).

### **3.3. Data dan Teknik Analisis Data**

Untuk menjaga keobjektivan tulisan ini, di mana penulis adalah pencipta lagu “Padma Bhuwana Karangasem” dan berasal dari sebuah desa bernama Desa Rendang Kabupaten Karangasem, data secara dominan diambil dari hasil studi dokumen. Analisis dibantu dengan teknik analisis interaktif dari Miles *et al* (2014) yang terdiri atas kondensasi data, penyajian data, dan penyimpulan/verifikasi.

## **IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA**

### **4.1. Proposisi Material**

Proposisi material dalam mengkomposisi “Padma Bhuwana Karangasem” adalah budaya spiritual. Budaya spiritual adalah aspek budaya yang terkait dengan kepercayaan, nilai, dan praktik spiritual yang dianut oleh suatu masyarakat atau kelompok.

Budaya spiritual Kabupaten Karangasem sangat kaya dan beragam, terutama karena mayoritas penduduknya menganut agama Hindu. Budaya spiritual Kabupaten Karangasem tampak menonjol dengan berdirinya Gunung Agung dan Pura Besakih di samping gunung atau bukit dan pura-pura lainnya. Gunung Agung dianggap sebagai pusat spiritual dan poros kosmis bagi masyarakat Hindu Bali. Banyak ritual dan upacara adat yang dilakukan di sekitar gunung ini, seperti Panca Wali Krama dan Eka Dasa Rudra. Pura Besakih merupakan salah satu pura Hindu terbesar dan terpenting di Bali, terletak di lereng Gunung Agung. Pura ini menjadi pusat ibadah dan ritual bagi masyarakat Hindu Bali.

### **4.2. Proposisi Teknik**

Proposisi teknik dalam mengkomposisi lagu adalah cara atau metode yang digunakan untuk menciptakan



struktur dan bentuk lagu yang menarik. Berikut adalah beberapa proposisi teknik yang digunakan dalam mengkomposisi lagu "Padma Bhuwananing Karangasem":

Lagu Padma Bhuwana Karangasem sebagai lagu maskot Kabupaten Karangasem merupakan bentuk lagu 3 (tiga) bagian (AABC) yang terdiri dari 28 birama. Struktur bagian A terdiri dari 8 birama. Birama 1 sampai birama 4 merupakan frase pertanyaan (antecedent), dan dari birama 5 sampai birama 8 adalah frasa jawaban (konsekuen). Gabungan dari frase anteseden dengan frase konsekuen menjadi satu unit periode yang disebut bagian A. Untuk memperjelas uraian tersebut, maka dapat dilihat pada gambar berikut.

### Bagian A

|                                                                      |     |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|-----|
| (1)                                                                  | (2) | (3) |
| 0 1 2 / 3 5 3 . 2 3 2 1 6 / 2 .3 2 1 2 . 0 6 1 / 2 3 2 . 1 2 1 1 6 / |     |     |

(4)  
/ 5 5 3 2 3 5 . 0 /

Pada birama 1 - 4 merupakan frase pertanyaan (*antecedent*)

|                                                     |     |     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|-----|-----|
| (5)                                                 | (6) | (7) | (8) |
| / 1 . 2 6 . 1 / 5 5 3 2 1 5 0 3 5 / 7 . 6 4 / 5 . . |     |     |     |

Birama 5 - 8 merupakan fase jawaban (konsekuen)

Selanjutnya bagian A' merupakan pengulangan dari struktur periode atau bagian A, dengan sedikit perbedaan pada dua birama terakhir. Pada periode bagian A, pada akhir frase, melodi lagunya menuju ke akor dominan (V), sementara pada periode bagian A' pada akhir frase, melodinya menuju ke akor tonika (I).

### Bagian A'

|                                                                      |     |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|-----|
| (1)                                                                  | (2) | (3) |
| 0 1 2 / 3 5 3 . 2 3 2 1 6 / 2 .3 2 1 2 . 0 6 1 / 2 3 2 . 1 2 1 1 6 / |     |     |

(4)

/ 5 5 3 2 3 5 . 0 /

Pada birama 1 - 4 merupakan frase pertanyaan (*antecedent*)

(5)

(6)

(7)

(8)

/ 1 . 2 6 . 1 / 5 5 3 2 1 5 0 3 5 / 7 . 6 1 2 / 1 . .

Birama 5 - 8 merupakan fase jawaban (konsekuen)

Bagian B dimulai dari birama 8 ketukan ke empat sampai pada birama 20 ketukan ke dua. Pada bagian B, strukturnya terdiri dari frase pertanyaan (*antecedent*) yaitu dari birama 8 ketukan keempat sampai dengan birama 12 ketukan kedua.

### Bagian B

Frase pertanyaan pada bagian B terdiri dari 4 birama terbentuk oleh dua buah motif. Motif 1 (birama 8 ketukan keempat sampai birama 10 ketukan kedua, dan motif 2 (birama 10 ketukan ketiga sampai birama 12 ketukan kedua).

### Bagian B

Frase Pertanyaan

(9)

(10)

(11)

(12)

1 7 / 5 4 3 4 5 . 1 1 / 3 4 5 . 0 3 3 1 / 3 3 1 7 1 3 4 / 3 .

Frase Jawaban

(13)

(14)

(15)

(16)

0 3 4 5 / 7 . 6 7 1 7 1 2 / 7 . 0 7 1 3 1 7 / 5 . 4 3 4 5 7 5 / 4 .

(17)

(18)

(19)

(20)

0 3 4 5 / 7 7 . 6 7 1 7 1 2 / 7 . 0 1 5 3 / 4 3 4 5 7 5 7 / 1 .

Frase jawaban pada bagian B terdiri dari 8 birama terbentuk oleh empat buah motif. Motif 1 (birama 12 ketukan ketiga sampai birama 14 ketukan kedua, dan motif 2 (birama 14 ketukan ketiga sampai birama 16 ketukan kedua). Motif 3 (birama 16 ketukan ketiga sampai birama 18 ketukan kedua, dan motif 4 (birama 18 ketukan ketiga sampai birama 20 ketukan kedua). Pada bagian B, sebuah frase pertanyaan diikuti oleh dua frase jawaban (dobel konsekuen). Hal ini bisa terjadi untuk mewujudkan cakupan lirik yang dibutuhkan oleh lagu secara keseluruhan.

### Bagian C

Frase Pertanyaan

0 1 1 7 / 1 1 7 5 7 1 3 / 1 1 0 1 3 4 / 3 3 1 7 1 3 4 / 5 .

Bagian C terdiri dari 8 birama secara simetris, yang dimulai dari birama 20 ketukan ketiga sampai pada birama 28 ketukan ketiga. Bentuk pada bagian C strukturnya terdiri dari 1 frase pertanyaan (*antecedent*) dari birama 20 ketukan ketiga sampai dengan birama 24 ketukan kedua, dan 1 frase jawaban (konsekuen) terdiri dari 4 birama, dan birama 24 ketukan ketiga sampai dengan birama 28 ketukan ketiga.

Frase Jawaban

0 7 5 4 / 3 3 1 7 1 3 5 / 4 . 0 4 5 1 / 7 7 7 7 1 4 3 1 7 / 1 . 0 //

### Aransemen

Lagu Padma Bhuwananing Karangasem wujudnya adalah sebuah partitur lagu yang berisikan melodi dan lirik. Untuk dapat menampilkan lagu tersebut maka perlu dilakukan aransemen terhadap musik iringannya. Dengan demikian hasil karya tersebut dapat diperdengarkan kepada masyarakat. Penambahan atau penataan musik iringan bisa dilakukan oleh pencipta lagu, dan juga bisa dilakukan oleh orang lain. Penambahan tersebut selalu diusahakan dengan maksud baik. Dalam kegiatan musik, semua usaha penambahan suara vokal maupun

instrumen untuk menambah indahnnya terhadap sajian sebuah lagu disebut dengan aransemen. (Suharto, 1979 : 35). Pendapat lain menyatakan bahwa aransemen adalah penyesuaian dari sebuah komposisi yang telah ada sebelumnya kedalam bentuk yang berbeda, sedangkan ide musikal pada dasarnya tidak berubah. (Don Michael Randel. 1979 : 26).

Aransemen musik iringan untuk lagu Padma Bhuwananing Karangasem dibuat dalam genre musik pop etnik, yakni dengan memasukkan suara-suara ornamen gamelan Bali. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkokoh nuansa Balinya. Aransemen dibuat secara programing musik dengan menggunakan sibelius. Dari program tersebut, *arranger* bisa memasukkan instrumen-instrumen yang diperlukan dalam musik iringan tersebut.

## Produksi rekaman

Proses perekaman lagu Maskot Kota Karangasem terdiri atas dua tahap, yaitu 1) tahap perekaman musik menggunakan MIDI dan 2) tahap perekaman audio.



Proses mixing adalah mengolah suara instrumen agar mencapai keseimbangan volume antar instrumen (*balancing*), frekuensi yang seimbang (*equalizing*), dan adanya rekayasa efek suara (*effecting*).



Proses mastering adalah proses mengubah kumpulan lagu menjadi rekaman dengan membuatnya terdengar seolah-olah menyatu satu sama lain dalam hal nada, volume, dan waktu (jarak antar lagu). Mastering pada lagu Maskot Kota Karangasem menggunakan aplikasi Wavlab 6. Sebelum proses mastering, dilakukan rendering terlebih dahulu dari DAW Cubase 12. File yang telah dirender dalam format WAV tersebut dimasukkan dalam perangkat lunak Wavlab 6. Pada perangkat lunak Wavlab 6, audio WAV tersebut diberi efek compressor multiband, puncher, EQ multiband, dan limiter.



Maskot adalah bentuk atau benda yang dapat berbentuk objek tertentu yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan mewakili (merepresentasikan) sesuatu yang diwakili. Pemilihan atas maskot akan disesuaikan dengan karakter dari organisasi atau kegiatan acara yang dibuat.

Di Indonesia, termasuk di Bali, maskot bahkan digunakan sebagai identitas kewilayahan dan kebudayaan masing-masing daerah, seperti provinsi, kabupaten/kota, hingga lokasi-lokasi yang lebih kecil. Penulis sendiri berasal dari salah satu desa di Kabupaten Karangasem sehingga memiliki spirit yang kuat untuk mengkomposisi lagu Padma Bhuwananing Karangasem.

## **V. PENUTUP**

### **5.1. Simpulan**

Lagu maskot Padma Bhuwananing Karangasem (2020) mampu merepresentasikan situasi dan kondisi kabupaten di ujung timur Pulau Bali yang merupakan arah suci dalam agama Hindu-Bali. Penciptaannya dilakukan melalui tahapan inspirasi, observasi, imajinasi, konsep, penulisan dan komposisi, aransemen, produksi rekaman, mixing, mastering, serta pelepasan/distribusi. Temuan ini membangun warna musikal keagungan dan kemuliaan Karangasem.

### **5.2. TEMUAN**

#### **A. Rupa Material**

Lagu maskot mencakup satu kesatuan lagu dengan segala musikalitas yang melingkupinya, tidak lain adalah lagu yang dibuat dalam menggambarkan serta menguatkan maskot yang dipilih dalam musikalitas lagu. Karenanya lagu Maskot Padma Bhuwananing Karangasem adalah lagu yang menggambarkan kekuatan, keunggulan, hingga kesucian (sakralitas) dan keberuntungan dari pemosisian padma Bhuwana sebagai maskot bagi masyarakat dan daerah Kabupaten Karangasem.

#### **B. Paraga Spirit**

Paraga spirit seperti tercantum dalam syair pada masing-masing baris lagu maskot tersebut serta pemaknaanya dari aspek penulis.

*Ring Purwa, Dewa Iswara, sane meaksara SANG*

*Bajra, shakti Dewi Uma, pelinggihane gajah*

*Putih, Bali luhur suci nirmala*

Bait ini mendeskripsikan betapa “benar, suci, dan indah” (satyam, sivam, sundaram”) serta strategisnya posisi sekala-niskala (duniawi-ketuhanan dan geografis-keagamaan) Kabupaten Karangasem di lokasi Pulau Bali. Karangasem tidak dipungkiri berada di posisi timur dengan Dewa-nya yang ber-stana yaitu Dewa Iswara dengan aksara Sang. Senjatanya Bajra dan shakti-nya Dewi Uma serta pelinggihan (kendaraan) berupa gajah. Warnanya putih. Penggambaran ini menunjukkan betapa suci-nirmala-nya Karangasem selaku spirit-ketuhanannya Bali. Berada di timur, Karangasem pertama mendapat sinar matahari. Ini (timur) sangat tepat dihubungkan dengan arah kesucian Bali.

*Segara, matanai, gunung-gunung nyujuh langit  
Pura Besakih, Lempuyang, miwah Andakasa  
Naksunin loka Bali sami ring bhur bwah swah*

Bait ini menegaskan pembuktian Karangasem dalam posisi geografis-keagamaan dan duniawi-sakralitasnya. Karangasem dikitari lautan, di antaranya Laut Jawa (utara), Selat Lombok (timur) dan Samudra Indonesia (selatan). Uniknyanya adalah, lautan yang mengelilingi Karangasem dilengkapi tempat-tempat ketinggian seperti gunung-gunung dan perbukitan yang dalam konsep budaya Bali disebut nyegara-gunung. Gunung Agung, Gunung Lempuyang, Gunung Andakasa, dan sebagainya. Bagi orang Bali, tempat-tempat tinggi adalah tempat-tempat suci. Karangasem disempurnakan oleh adanya Pura Besakih sebagai pura terbesar dan ibunya pura di Bali (Gunung Agung), Pura Luhur Lempuyang, Pura Andakasa, dan masih banyak lagi. Dengan itu, Karangasem (dan juga Bali) dijaga dari bawah sampai ke atas, dari bhur (alam bawah), bwah (alam tengah), dan swah (alam atas) dalam tri loka.

*Padma, Tunjung Bang, macihna Karangasem  
Palemahan, pawongan miwah parhyangan  
Agama, adat-budaya: satyam, sivam, sundaram  
Raksakeng Dharma Prajahita mangda  
Mokshartam jagadhita ya ca iti dharma*

Dalam konteks bunga, tunjung bang (padma) adalah identitas Kabupaten Karangasem. Ia adalah maskot. Padma disebut juga teratai. Tunjung bang membedakan Karangasem dengan kabupaten dan kota lainnya di Bali. Di samping itu, Karangasem digambarkan sebagai harmoni-harmoni. Harmoni Tuhan-manusia-lingkungan dalam palemahan, pawongan, parhyangan dan dalam agama serta adat dan budaya. Juga terdapat harmoni kebenaran-kesucian-keindahan dalam satyam, sivam, sundaram. Tulisan “Raksakeng Dharma Prajahita” pada pita di bagian bawah dalam lambang Kabupaten Karangasem merupakan mengandung arti berkat perlindungan dharma atau agama untuk mencapai kesejahteraan rakyat. Baris “mokshartam jagadhita ya ca iti dharma” pada bait ini menunjukkan bahwa masyarakat Kabupaten Karangasem seperti para penganut Hindu Bali pada umumnya sama-sama ingin mewujudkan kedamaian semua makhluk dan keharmonisan alam semesta [jagadhita], serta mencapai pembebasan dari roda samsara [mokshartham].

*Ngiring laksanayang bhisama sad kerthi, patut mangkin nyinggihang Karangasem*



*Ngewangun desa, krama sinamian*

*Sampunang jerih ngiring metaki-taki ngiring mangkin irage masikian*

*Ngiring laksanakan yang bhisama sad kerthi, patut mangkin nyinggihang Karangasem*

*Ngaptiang manah, bhakti ring Hyang Widhi*

*Margiang Tri Hita Karana, Karangasem pastika gemuh landuh tur rahayu*

Bait-bait ini, sebagai penutup lagu, adalah ajakan, pemotivasian diri, untuk bersemangat dan bersatu, membangun Kabupaten Karangasem. Tidak lupa ada ajakan melaksanakan nilai-nilai sad kerthi, yang saat ini menjadi paradigma pembangunan Bali. Sad kerthi juga dikenal sebagai dasar dari konsep tri hita karana yang karena popularitasnya disebut kebudayaan Bali itu sendiri. Bila semua nilai luhur dilakukan masyarakat Karangasem, dipastikan mereka akan rahayu dan berkesejahteraan secara lahir dan bathin, secara duniawi dan ketuhanan. Menghormati dan memuliakan Karangasem adalah menjalankan secara nyata semua nilai adiluhung tersebut.

### **5.3. Saran dan Proyeksi**

#### **a. Keberlanjutan Masa Depan**

Lagu maskot Padma Bhuwananing Karangasem akan lestari mengingat pesan mendalam yang dibawanya. Nafas "spirit of Bali" Karangasem tampak begitu kuat dalam lagu ini yang menunjukkan kepantasan kabupaten ini memberikan sinar spiritualnya bagi keseluruhan wilayah Bali. Karangasem akan tetap menjadi junjungan pencarian spiritual dengan tersedianya gunung-gunung, perbukitan, dan tempat-tempat suci utama Bali.

#### **b. Faedah Inovasi**

Lagu maskot Padma Bhuwananing Karangasem sudah berumur lima tahun. Sementara teknologi permusikan berkembang sangat pesat, dibutuhkan inovasi-inovasi baru dalam perekaman dan pendistribusiannya. Aransemennya pun masih bisa lebih inovatif agar mampu menjangkau seluruh generasi, termasuk generasi-generasi baru semisal generasi Z dan seterusnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, N. W., Setem, W., Ruastiti, N., Rai, I., Sudarta, I. P., Suardina, I. N., & Ardini, N. W. (2022). Ragam metode penciptaan seni. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1982). Qualitative research for education: An introduction to theory and methods.
- Briyandewi, S. A. P. (2018). Pemanfaatan MIDI dan Aplikasi pada Smartphone sebagai Penunjang Proses Pembelajaran Biola di SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative & mixed methods approaches / Qualitative inquiry and research design.
- Dinata, W. (2023). Tahapan dalam Produksi Komposisi Iringan Tari Satya Gora Dharma. Journal of Music Science, Technology, and Industry (Jomsti).
- Dwipayana, A. A. G. N. A., & Putra, I. N. D. (2004). Bali menuju jagaditha: Aneka perspektif. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Eiseman, F. B., & Eiseman, M. H. (1989). Bali, sekala and niskala: Essays on religion, ritual, and art (Vol. 1). London: Periplus Editions.
- Hardiman, A. (2020). Kitab sakti music content creator. Jakarta: PT. Sonica Musik Internasional.
- Kharoris, S. G. (2023). Analisis proses mixing vokal pada lagu Daddy's Fav Boy karya Muhamad Al Ghifari di Saga Audio Music Production. Skripsi, Jurusan Musik, FSP, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis, a methods sourcebook (Edisi 3). USA: Sage Publications.
- Munandar, A. A. (2005). Istana dewa pulau dewata: Makna puri Bali abad ke-14-19. Depok: Komunitas Bambu.
- Nasir, A., Nurjana, N., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(5), 4445-4451.
- Owsinski, B. (2008). The mastering engineer's handbook, second edition: The audio mastering handbook. Boston: Thompson Course Technology.
- Wiana, K. (2004). Mengapa Bali disebut Bali. Denpasar: Paramita.

**BAB VI**  
**ARTISTIKA DAN IDENTITAS LOKAL**  
**REKA GAYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh

Prof. Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana

[bagusudayana@isi-bali.ac.id](mailto:bagusudayana@isi-bali.ac.id)

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengurai artistika dan identitas lokal sebagai basis reka gaya desain komunikasi visual, dengan merujuk studi kasus logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan logo Branding Gianyar Kota Kreatif sebagai identitas visual. Keduanya merepresentasikan dua kepentingan berbeda yaitu institusi finansial dan identitas kota kreatif namun berakar pada nilai budaya Bali. Tulisan ini menggunakan pendekatan reflektif-artistik melalui pengalaman empiris desainer, intuisi kreatif, dan pemahaman spiritual terhadap simbol-simbol budaya lokal. Artistika atas kedua logo dimaksud dibentuk atas artistika visual, yaitu bentuk (*form*), stilisasi motif budaya, harmoni warna, dan ritme visual; serta identitas lokal (dalam studi kasus ini mengambil identitas visual kabupaten Gianyar sebagai pusat budaya dan ekonomi kreatif di Bali). Kedua logo ini memperlihatkan bahwa artistika dan identitas lokal, yang berpijak pada nilai-nilai budaya menjadi fondasi utama pembentukan gaya visual desain komunikasi visual yang berkarakter, komunikatif, informatif, inovatif, serta relevan dengan perkembangan ruang budaya dan ruang ekonomi modern.

Kata kunci: *artistika, identitas lokal, reka gaya*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki peran strategis dalam membentuk dan menguatkan identitas, terutama ketika digunakan untuk merepresentasikan perusahaan, organisasi, ataupun lembaga publik. Dalam konteks komunikasi pemasaran, logo menjadi elemen utama karena berfungsi sebagai identitas lokal yang mampu menyampaikan karakter, nilai, dan citra lembaga secara ringkas namun bermakna. Melalui perpaduan artistika dan identitas lokal, sebuah logo tidak hanya tampil sebagai bentuk visual, tetapi juga sebagai konstruksi

budaya yang memuat pesan, fungsi, dan karakter tertentu.

Secara artistik, logo mengandung elemen-elemen visual seperti bentuk, kesederhanaan, keunikan, skalabilitas, konsistensi, serta resonansi emosional. Elemen-elemen visual tersebut diatur secara harmonis untuk menciptakan identitas lokal yang mudah dikenali dan membedakan suatu lembaga dari lembaga lainnya. Karenanya, logo memiliki kedudukan penting dalam desain komunikasi visual: ia menjadi wajah dari sebuah institusi sekaligus media simbolik yang merepresentasikan nilai dan tujuan organisasi tersebut.

Kabupaten Gianyar sebagai pusat seni dan budaya di Bali memberikan konteks visual yang kaya bagi proses penciptaan logo. Kekayaan visual meliputi warna Tridatu, konsep kosmologi Dewata Nawasanga, ragam ornamen, dan keketusan, hingga ikon legong sebagai simbol seni pertunjukan membentuk lanskap identitas lokal yang menjadikan proses perancangan logo tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga spiritual, filosofis, dan simbolik. Dalam ranah ini, desain komunikasi visual menjadi ruang pertemuan antara artistika dan identitas lokal, dan kebutuhan identitas kontemporer.

Dua contoh logo yang relevan dalam konteks tersebut adalah “Logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan Logo Branding Gianyar Kota Kreatif”. Logo Bank Perseroda merepresentasikan stabilitas, kepercayaan, dan profesionalisme lembaga keuangan daerah dengan mengakar pada nilai budaya lokal. Sementara itu, logo Gianyar Kota Kreatif berperan sebagai identitas strategis yang menegaskan posisi Gianyar sebagai salah satu KaTa Kreatif Indonesia tahun 2019 pada subsektor seni pertunjukan, kriya, dan kuliner. Keduanya memiliki karakter artistik yang berbeda, namun sama-sama berangkat dari akar budaya Bali yang memperkaya struktur visualnya.

Dengan demikian, kajian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana artistika dan identitas lokal dapat menjadi dasar pembentukan reka gaya desain komunikasi visual. Melalui telaah reflektif-artistik atas kedua logo tersebut, tulisan ini menegaskan bahwa nilai budaya, kreativitas visual, dan inovasi desain merupakan fondasi utama dalam membangun artistika dan identitas lokal yang berkarakter, komunikatif, informatif, dan relevan dengan dinamika budaya serta ekonomi modern.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam artikel ini adalah:

- a. Bagaimana artistika dan identitas lokal (bentuk, stilisasi, warna, ritme) diterapkan dalam desain logo PT.

BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan logo Branding Gianyar Kota Kreatif?

- b. Bagaimana artistika dan identitas lokal dapat membentuk reka gaya desain komunikasi visual yang komunikatif, informatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan budaya serta ekonomi kreatif di Gianyar?

### 1.3 Tujuan

Tujuan penulisan ini adalah:

- a. Menganalisis artistika dan identitas lokal yang membentuk kedua logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan logo Branding Gianyar Kota Kreatif meliputi bentuk, stilisasi motif budaya, harmoni warna, dan ritme visual.
- b. Merumuskan pemahaman tentang hubungan antara artistika dan identitas lokal sebagai dasar pembentukan reka gaya desain komunikasi visual yang berkarakter, komunikatif, informatif, inovatif, dan relevan bagi perkembangan budaya dan ekonomi kreatif di Kabupaten Gianyar.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

### 2.1 Data Ontologis

Adalah data yang terkait dengan keberadaan suatu desain, dalam hal ini desain logo:

- a. **Logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda)**



*Logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda)*

Data ontologis logo menunjukkan struktur visual terdiri atas lingkaran, segi empat, dan segitiga yang membentuk mandala. Lingkaran melambangkan kesatuan dan integritas, segi empat menggambarkan faktor internal yang kokoh, sedangkan segitiga menjadi simbol Tri Hita Karana dan dinamika eksternal yang menggerakkan perusahaan. Warna Tridatu merah, hitam, putih mewakili identitas visual proses keseimbangan dalam hidup dan harmoni antara berbagai aspek kehidupan serta dipercaya memberikan perlindungan spiritual dan menjauhkan dari energi negatif. Sedangkan Warna emas menegaskan kesuksesan dan prestasi (udayana dkk, 2020)

## **b. Logo Branding Gianyar Kota Kreatif**



*Logo Branding Gianyar Kabupaten Kreatif*

Logo Gianyar Kota Kreatif memadukan ilustrasi Legong (*logogram*) dengan tipografi script “Gianyar Kreatif” (*logotype*). Penggunaan warna mengikuti konsep Dewata Nawasanga yang terdiri dari sembilan warna simbolik arah mata angin. (Udayana dkk, 2019)

## 2.2 Data / Artikulasi Spirit

Spirit utama logo Bank Perseroda bertumpu pada nilai Tri Hita Karana. Segitiga yang mengarah 45° memproyeksikan optimisme dan kekuatan menuju masa depan. Sementara pada logo Gianyar Kota Kreatif, spirit berakar dari kriya, kuliner, dan seni pertunjukan Bali, khususnya Legong sebagai ikon sejarah dan estetika Gianyar. Spirit warna Dewata Nawasanga memberikan kekuatan visual yang menegaskan keberagaman kreativitas Gianyar. "Legong merupakan nilai kebudayaan dan kesenian yang tinggi," demikian tertulis dalam buku branding Gianyar.

## 2.3 Tuturan Pengalaman

Dalam perancangan identitas visual, keterlibatan pencipta bukan hanya rasional, melainkan juga pengalaman batin. Ketika mencipta, desainer melakukan perenungan terhadap simbol, garis, dan warna hingga menemukan esensi artistik yang tidak sekadar tampak tetapi dirasakan. Pengalaman melihat Legong menari, gerakannya yang halus, ritmenya yang terukur, dan matanya yang hidup menjadi sumber inspirasi yang menggerakkan pemaknaan tanda pada logo Gianyar Kreatif. Proses Artistik tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi merupakan hasil perenungan estetik yang melibatkan intuisi, kepekaan rasa, dan pengalaman budaya yang hidup dalam diri desainer (Sudarsono:2006)

Begitu pula pengalaman empirik dengan lingkaran dan segi empat dalam logo Bank Perseroda, yang menurut buku panduan "kokoh, tangguh, dan memberi rasa nyaman dalam menjaga kepercayaan masyarakat". Pengalaman melihat interaksi masyarakat Gianyar dengan lembaga keuangan daerah memperkaya pemaknaan simbol stabilitas.

## 2.4 Tinjauan Sumber (Kritik dan Dialog)

Sumber-sumber acuan berupa buku logo dan literatur branding memberikan dasar konseptual yang kokoh, namun tetap perlu dibaca secara kritis dalam konteks artistika dan identitas lokal (Rustan, 2009). Konstruksi geometris pada logo Bank Perseroda, misalnya, menunjukkan sistematika yang matang dan disiplin bentuk yang kuat. Namun, kompleksitas warna yang digunakan berpotensi menurunkan tingkat keterbacaan, terutama ketika logo diterapkan dalam ukuran kecil atau pada media dengan resolusi rendah.

Sebaliknya, logo Gianyar Kota Kreatif menawarkan karakter visual yang dinamis dan ekspresif. Akan tetapi, penggunaan tipografi *script* yang khas menuntut standar konsistensi yang sangat ketat, karena sedikit saja

perubahan pada bentuk huruf dapat mengganggu identitas lokal dan ritme visual logo tersebut. Melalui dialog kritis atas kedua sumber dan praktik penciptaan tersebut muncul pertanyaan artistika yang penting: bagaimana menjaga kesakralan simbol-simbol lokal agar tetap hidup dan bermakna, tanpa mengorbankan fleksibilitas desain modern yang dituntut oleh berbagai kebutuhan media? Pertanyaan inilah yang menjadi ruang refleksi untuk menimbang keseimbangan antara tradisi dan inovasi dalam desain identitas lokal kontemporer.

### **III. METODE**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-artistik dengan pendekatan reflektif, mengedepankan pengalaman dan penghayatan pencipta terhadap proses desain. Pendekatan penelitian yang menggunakan desain dan kreativitas sebagai cara untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

#### **3.2 Pendekatan**

Pendekatan yang digunakan:

- a. Fenomenologi Artistik menggali makna melalui pengalaman langsung pencipta/desainer.
- b. Semiotika Budaya membaca simbol melalui konteks budaya Bali.
- c. Kajian Visual menganalisis elemen visual, warna, komposisi, dan tipografi.

#### **3.3 Data dan Teknik Analisis**

Data berasal dari:

- Buku Logo BPR Bank Gianyar
- Buku Branding Gianyar Kota Kreatif

Analisis menggunakan:

- a. Reduksi data artistik
- b. Interpretasi visual
- c. Perumusan proposisi artistika dan identitas lokal



#### **IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA DAN IDENTITAS LOKAL**

Pendekatan reflektif-artistik memandang proses penciptaan desain tidak hanya sebagai aktivitas teknis, tetapi sebagai perjalanan estetik yang melibatkan pengalaman, intuisi kreatif, serta pemaknaan terhadap simbol dan nilai budaya. Dalam konteks dua logo yang dikaji Logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan Logo Branding Gianyar Kota Kreatif pendekatan ini memungkinkan pengungkapan artistika dan identitas lokal atas bentuk visual yang diciptakan.

##### **4.1. Pengalaman Empiris dan Dialog Kreatif dengan Budaya Lokal**

Proses perancangan kedua logo melibatkan hubungan langsung antara perancang dan lingkungan budaya Gianyar yang sarat akan simbol dan tradisi seni. Ornamen patra, warna Tridatu, dan ikon Legong tidak dipilih semata-mata karena nilai estetisnya, tetapi karena kedekatan emosional dan spiritual yang terbentuk melalui pengalaman hidup di ruang budaya tersebut. Melalui refleksi personal, desainer menangkap esensi budaya dan kemudian menerjemahkannya menjadi struktur visual yang memiliki ritme, harmoni, dan karakter. Pada logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), refleksi mengenai stabilitas, kepercayaan, dan kesakralan budaya lokal mendorong penggunaan bentuk-bentuk geometris yang tegas. Sementara itu, pada logo Gianyar Kota Kreatif, pengalaman estetik dan kedekatan dengan seni pertunjukan menghasilkan ilustrasi Legong yang lebih dinamis dan ekspresif.

Pada proses penciptaan logo Gianyar Kota Kreatif, kedekatan desainer dengan seni pertunjukan terutama tarian Legong membentuk cara pandangnya terhadap garis, gerak, dan ritme visual. Sementara pada logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), pengalaman melihat ritus-ritus adat dan simbol-simbol sakral memberi gagasan tentang stabilitas, keutuhan, dan nilai kepercayaan yang harus tersampaikan melalui bentuk geometris yang tegas.

##### **4.2. Artistika: Nilai Tradisi dan Kebutuhan Kontemporer**

Dalam pendekatan reflektif-artistik, bentuk visual dipandang sebagai pertemuan antara dua dunia: tradisi dan kebutuhan modern. Kedua logo menunjukkan bagaimana simbol-simbol tradisional dapat diolah ulang tanpa kehilangan makna dasarnya. Pada logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), struktur mandala dan segi empat dipertahankan untuk menunjukkan akar budaya, namun disederhanakan secara modern agar cocok digunakan pada media digital. Refleksi artistik terjadi ketika desainer mempertimbangkan bagaimana menjaga

“taksu” visual energi atau ruh desain ketika simbol budaya dipindahkan ke medium kontemporer.

Sebaliknya, pada logo Gianyar Kota Kreatif, keanggunan Legong dan ornamen keketusan diolah melalui stilisasi agar tetap relevan dan mudah diadaptasi pada berbagai media branding modern. Di sini, refleksi artistik tampak pada keputusan untuk mempertahankan gerak, irama, dan ekspresivitas budaya tanpa menjadi terlalu kompleks secara grafis.

#### **4.3. Intuisi dan Pemilihan Elemen Visual**

Pendekatan reflektif-artistik juga tampak pada cara desainer menentukan warna, garis, dan komposisi. (Tabrani; 2012) menekankan bahwa proses kreatif desainer merupakan cara berpikir reflektif yang bekerja melalui garis, ruang, warna, dan gerak sebagai bahasa untuk menyusun makna visual. Warna Tridatu dan Dewata Nawasanga dipilih bukan hanya karena keindahannya, melainkan karena resonansi spiritual dan makna kosmologis yang melekat pada budaya Bali. Melalui intuisi visual, desainer menyeimbangkan makna simbolik ini dengan tuntutan keterbacaan dan fleksibilitas media. Pada logo Gianyar Kota Kreatif, keputusan menggunakan tipografi script adalah hasil refleksi mengenai karakter kota sebagai pusat seni lembut, cair, namun tetap memiliki kepribadian kuat. Sementara pada logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), pilihan bentuk tegas adalah hasil refleksi terhadap citra lembaga finansial yang membutuhkan kesan stabil dan dapat dipercaya.

#### **4.4. Kesadaran Estetik sebagai Dasar Pembentukan Reka Gaya**

Kedua logo menunjukkan bahwa proses reka gaya desain komunikasi visual tidak hanya didasarkan pada kaidah formalistik, tetapi juga pada kesadaran estetik yang bersumber dari refleksi mendalam terhadap budaya, fungsi, dan pengalaman kreatif. Dalam pendekatan reflektif-artistik, desainer tidak sekadar “membuat logo”, tetapi membangun makna, membentuk karakter, dan meresapi nilai yang hendak disampaikan melalui visual. (Piliang; 2010) menjelaskan artistika merupakan praktik relatif yang tidak hanya menghasilkan bentuk visual, tapi juga memproduksi makna melalui interpretasi budaya, simbol, dan pengalaman estetik masyarakat. Kesadaran ini menjadi fondasi munculnya gaya visual yang otentik: Logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), menampilkan gaya formal, stabil, dan simbolik; Logo Gianyar Kota Kreatif menghadirkan gaya dinamis, ekspresif, dan kultural. Keduanya memperlihatkan bagaimana artistika dan identitas lokal dapat bersatu membentuk gaya visual yang komunikatif, informatif, dan relevan bagi perkembangan budaya serta ekonomi kreatif di Gianyar.

#### **4.5. Dialog Simbolik antara Tradisi dan Fungsi Modern**

Pendekatan reflektif-artistik mengajak desainer untuk berdialog dengan simbol-simbol budaya, bukan sekadar mengambilnya sebagai ornamen. Dialog ini tampak pada pemilihan dan pengolahan unsur budaya Bali sebagai identitas lokal.

- Warna Tridatu direfleksikan sebagai simbol energi spiritual, bukan sekadar palet warna.
- Konsep Nawasanga tidak hanya hadir sebagai warna atau pembagian ruang, tetapi sebagai struktur kosmologi yang memberi arah pada komposisi.
- Ornamen patra dan keketusan dipahami sebagai bahasa visual yang membawa kesakralan, lalu distilisasi agar tetap relevan dalam konteks modern.
- Legong diperlakukan bukan sekadar figur tari, tetapi sebagai simbol estetika tubuh Bali: anggun, ritmis, dan penuh taksu.

Dialog tersebut menghasilkan logo yang tidak hanya informatif secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman makna yang merefleksikan budaya Gianyar secara lebih utuh. Pada logo Gianyar Kota Kreatif, ekspresi Legong diringkas menjadi gerak tubuh yang lentur dan garis lengkung yang ritmis. Pada logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), bentuk mandala dan geometri tetap dipertahankan sebagai simbol stabilitas, tetapi disederhanakan agar mudah diaplikasikan dalam berbagai media.

## **V. PENUTUP**

### **5.1 Simpulan**

Kajian terhadap logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda) dan logo Gianyar kota Kreatif melalui pendekatan reflektif-artistik menunjukkan bahwa keduanya merepresentasikan dua kutub estetika: formalitas institusional dan dinamika kreativitas lokal. Konstruksi geometris Bank Perseroda menegaskan stabilitas, namun mengandung risiko kompleksitas visual pada skala kecil. Sebaliknya, spontanitas bentuk dan warna pada logo Gianyar Kreatif membangun energi budaya yang kuat, namun memerlukan kontrol aplikasi agar tetap konsisten di berbagai media.

Dari dialog kedua karakter visual tersebut, muncul pemahaman bahwa desain identitas lokal kini berada pada persimpangan antara kesakralan simbol budaya dan tuntutan fleksibilitas visual modern. Tantangan utama bukan lagi sekadar bagaimana mencipta bentuk, tetapi bagaimana merawat makna sembari menyesuaikannya

dengan ekosistem media yang terus berkembang. Pendekatan reflektif-artistik membuka ruang bagi desainer untuk merumuskan solusi desain yang lebih empatik, kontekstual, dan berkelanjutan.

## 5.2 Temuan

Hasil kajian menunjukkan bahwa artistika kedua logo dibangun melalui perpaduan elemen visual lokal dan pendekatan desain modern. Bentuk mandala, segi empat, dan segitiga pada logo PT. BPR Bank Daerah Gianyar (Perseroda), berfungsi membangun struktur visual yang stabil, sedangkan ikon Legong dan warna-warna Dewata Nawasanga memperkaya makna simbolik pada logo Gianyar Kreatif. Identitas lokal terartikulasikan secara kuat melalui nilai Tri Hita Karana, penggunaan warna Tridatu dan Dewata Nawasanga, serta kehadiran Legong sebagai ikon budaya Gianyar. Dari sisi eksekusi desain, kedua logo memanfaatkan konstruksi grid yang terukur, tipografi script dengan karakter tersendiri, serta penerapan sistem warna yang konsisten sehingga menghasilkan identitas visual yang memiliki kejelasan bentuk, makna, dan fungsi.

## 5.3 Saran dan Proyeksi

Ke depan, pengembangan kedua logo membutuhkan strategi keberlanjutan yang lebih komprehensif, terutama dalam ekosistem digital. Keterpaduan antara kepekaan budaya dan kebutuhan media modern perlu diwujudkan melalui standardisasi aplikasi, optimalisasi format digital, dan perluasan penggunaannya dalam berbagai platform branding Gianyar. Selain itu, diperlukan riset lanjutan untuk merumuskan konsep *“artistika digital berbasis budaya Bali”* sebagai pendekatan baru dalam desain identitas visual. Pendekatan ini diharapkan dapat mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan teknologi desain kontemporer, sehingga identitas visual daerah tidak hanya lestari secara simbolik, tetapi juga relevan dan kompetitif dalam lanskap komunikasi visual masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, S. (2002). *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Piliang, Y.A. 2010. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Bandung: Matahari
- Sudarsono. 2006. *Tinjauan Seni: sebuah pendekatan Estetik*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Rustan Surianto S.Sn. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tabrani. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Udayana, A.A. Gde Bagus, dkk. 1999. *Branding Gianyar Kabupaten Kreatif*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Udayana, A.A. Gde Bagus, Sudika Negara, I Nengah; Wirawan I Gusti Ngurah, Putraka Agus Ngurah Arya. 2020. *Logo & Nama PT. BPR Bank Daerah Gianyar (PERSERODA)*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Yananda Rahmat, M dan Salamah Umami. 2014. *Branding Tempat: Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas*. Jakarta: Makna Informasi.

**BAB VII**  
**ARTISTIKA KONSEPTIK KAJA-KELOD ASHTA BHUMI-KOSALI:**  
**REKACIPTA INTERIOR ARSITEKTURAL HUNIAN BALI**

Oleh:

Dr. Anak Agung Gede Rai Remawa

[rairemawa@isi-dps.ac.id](mailto:rairemawa@isi-dps.ac.id)

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengelaborasi temuan artistika konseptik *Kaja-Kelod Ashta Bhumi-Kosali*, sebagai pendekatan rekacipta interior arsitektural hunian Bali yang dapat diimplementasikan di lokasi yang berbeda, bahkan di luar Bali. Pendekatan ini telah diterapkan pada interior arsitektur hunian Bali (dirancang tahun 2023), berlokasi di Taman Bali Indah, Dolina Charlotty, Stupsk, Gdansk, Polandia. Artistika konseptik dimaksud, dibangun atas: penghayatan karakteristik lokasi; penetapan orientasi; reduksi material; perumusan konsep; rekacipta desain; dan perwujudan desainya. Penghayatan lokasi meliputi napak tanah, kecap tanah dan air, hirup aroma tanah dan air, memastikan arah utara-selatan (kutub Bumi) dan arah angin. Penetapan orientasi yakni memastikan arah Utara-Selatan dan orientasi *Kaja-Kelod*. Reduksi material mencakup karakteristik dan ketahanan bangunan. Perumusan konsep merupakan pengintegrasian spirit, karakteristik lokasi, material dan ide. Rekacipta desain dan perwujudan menunjuk visualisasi konsep ke dalam desain-wujud karya. Artistika konseptik *Kaja-Kelod* ini secara inovatif dan autentik membentuk resiliensi karya dimanapun karya cipta dimaksud dibangun.

Kata Kunci: *Artistika Konseptik, Kaja-Kelod Ashta Bhumi-Kosali, Rekacipta, Arsitektural Hunian Bali, dan Resiliensi Karya.*

**I. PENDAHULUAN**

Kaja-Kelod dalam teks lontar *Ashta Bhumi-Ashta Kosali* tidak sama dengan Utara-Selatan yang berorientasi kutub Bumi, namun berorientasi pada tempat yang tertinggi dan yang terendah. Tempat tertinggi di permukaan Bumi ini adalah gunung dan yang terendah adalah laut. Dengan demikian maka dimanapun rekacipta desain hunian Bali ditempatkan tetap mengacu pada orientasi gunung-laut pada wilayah geografis tersebut. Konsep ini sebelumnya dikenal dengan konsep *Segara-Giri/Giri-Tasik/Kaja-Kelod* dalam konsep Bumi datar. Konsep orientasi

rancang-ruang interior dan arsitektur ini menjadi spirit dari ilmu daya tarik rekacipta desain interior arsitektur Bali yang menginginkan keaslian dari visualisasi filosofis dan bentuk beserta *lay out* bangunannya. Gubahan ini lahir dari konsep orientasi yang nyata dan menurut Tolstoy (2020) yang disadur dari teori estetikawan Italia Pagano, bahwa kapasitas untuk menyatukan elemen yang berserakan di alam ke dalam sebuah karya utuh adalah kejeniusan artistik. Hal ini dapat dilakukan kalau sang seniman memiliki ekspresi, kreasi, intuisi, visi, inovasi, subjektivitas, intensi, dan originalitas (*ekivisio*) matang dalam karya seninya. *Ekivisio* menjadi dasar utama tingkat keseniman seseorang bahkan dapat disebut maestro apabila individualitas, kejernihan dan ketulusan, telah hadir sebagai keunggulan karya seni senimannya. Seni adalah hasil atau proses dari sebuah konsepsi benda-benda karena subjek menjadi objek bagi dirinya sendiri atau sebaliknya (Tolstoy, 2020;43).

Praktik nyata seni dan rekacipta desain, konsentrasinya lebih banyak pada karya dan bukan pada tulisan, sehingga pengembangan tulisan tentang ilmu keindahan secara umum dan ilmu seni secara khusus sangat terbatas dalam beberapa dekade terakhir ini. Oleh sebab itu ide tentang pengembangan dan perluasan berbagai temuan tentang daya tarik karya cipta, khususnya dalam bidang seni dan rekacipta desain penting untuk disusun dan dirumuskan untuk memperluas cakupan pengertian akibat adanya perubahan teknologi masa kini. Pada awalnya sebutan mengenai seni hanya terbatas pada daya tarik buatan manusia, namun dengan berkembangnya ide dan teknologi digital telah meubah berbagai pengertian sebelumnya yang dianggap benar, namun pada saat ini menjadi tidak adaptif. Pengembangan ini tidak terbatas pada termini artistik yang digunakan, tetapi juga pada ideosinkratik atau keunikan karya yang muncul, baik pada karya rupa maupun karya visual. Berbagai keunikan dapat saja hadir pada warna, bentuk, material, komposisi, proporsi, bidang, garis, tekstur atau konsep dasar yang digunakan dalam penciptaan karya tersebut. Hal lain yang tidak kalah penting adalah tentang *ekivisio* seniman atau desainer dalam berkarya. Hal dasar ini penting untuk diungkap dan dikembangkan demi penguatan dan pemajuan ilmu seni dan desain yang sebelumnya tidak berkembang signifikan. Usaha-usaha luhur ini harus diperjuangkan agar tulisan tentang inovasi ilmu seni dan desain sejalan perkembangannya dengan bidang ilmu lain.

### 1.1. Latar Belakang

Desain Taman Bali Indah merupakan hasil rekacipta penulis sebagai *principle designer* dalam perancangan tersebut. Taman Bali Indah berlokasi di Eropa Tengah, tepatnya di Dolina Charlotty, Stupsk, Gdansk, Polandia. *Owner* Taman Bali Indah adalah Mr. Mirosław Wawrowski, Honorary Consul of The Republic of Indonesia in

Gdansk Polandia, sekaligus sebagai pemilik lingkungan tersebut. Kedatangan Mr. Miroslaw Wawrowski ke ISI BALI merupakan kunjungan perdana dan berkehendak untuk menjalin kerjasama antara Charlotta Valley dengan ISI BALI dalam bidang Seni Budaya. Hal penting lain yang ingin dicapai pada waktu itu adalah mencari tenaga ahli bidang Interior dan Arsitektur Tradisional Bali dalam rangka membangun anjungan Taman Bali Indah dalam kawasan Taman Mini Indonesia di Dolina Charlotty, Stupsk, Gdansk, Polandia.

Survey awal dilakukan pada tanggal 7-12 Nopember tahun 2022, untuk memastikan mengenai lokasi atau tempat akan dibangunnya Taman Bali Indah tersebut. Jenis bangunan yang akan dibuat meliputi: *Candi Bentar*, *Penyengker Pura*, *Wantilan*, *Lobby*, dan bangunan hunian tradisional Bali, untuk pembangunan tahap pertama. Pengamatan langsung ke lapangan dilakukan bersama *Owner* Charlotta Valley sekaligus Konsul Kehormatan Republik Indonesia di Gdansk, untuk menentukan posisi *Candi Bentar* sebagai pintu masuk utama kawasan, Pura dan Rumah Hunian Tradisional Bali. Berkesempatan juga bertemu dengan anggota Senat dan Walikota Stupsk, Polandia, serta bertemu Duta Besar RI di Warsawa melalui *zoom meeting* dengan Ibu Anita Luhulima (alm), dalam rangka memberi arahan tentang kerjasama bidang seni budaya dengan Polandia.

Proses perancangan Taman Bali Indah ternyata tidak mudah, karena perbedaan sistem struktur, geografis, dan iklim. Perbedaan ini menyebabkan revisi gambar berubah beberapa kali sehingga proyek mengalami keterlambatan, dalam penyelesaian perencanaan tersebut. Pekerjaan dimulai dengan pembuatan desain awal (pra konsep) Taman Bali Indah. Pembicaraan secara intens tetap dilakukan antar dua lembaga melalui *zoom meeting* dan telepon selular, sehingga perubahan konsep desain dari rencana awal sampai rencana akhir atau konsep yang disetujui Charlotta Valley mengalami perubahan lebih dari lima kali.

*Owner* Charlotta Valley Mr. Miroslaw Wawrowski, kembali menyampaikan surat undangan pada tanggal 13 Juni 2023 setelah persiapan gambar konsep, dan gambar perencanaan selesai. Untuk melancarkan pembuatan gambar kerja ini, ISI BALI melibatkan mitra kerjasama Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) agar gambar mudah dibaca oleh perancang mitra Charlotta Valley sehingga pekerjaan produksi Taman Bali Indah dapat dilakukan. Diawali dengan mempersiapkan proses Perencanaan dengan menggali data (pola aktivitas, kebutuhan ruang, jenis ruang, hubungan ruang, sonasi, sirkulasi dan *lay out* interior dan arsitektur Taman Bali Indah disiapkan bersama dengan mitra DUDI Racana Design yang langsung dipimpin direktornya Ir. I Kadek sosiawan, SSn., M.Arsh. Kerjasama ini memungkinkan selesainya perencanaan proyek dapat dilakukan lebih cepat. Pada saat itu juga sekaligus dilakukan pengecekan terhadap tanah dan air untuk lokasi dimaksud sesuai artistika penulis



dalam memvisualisasikan gubahan rekacipta desain.

Kreativitas ide dan gagasan, konsep rekacipta desain, proses pelaksanaan rekacipta desain Interior dan arsitektur Taman Bali Indah dapat dideskripsikan sebagai berikut: Proses pembuatan gambar kerja *lay out* Taman Bali Indah dilaksanakan selama 2 (dua) bulan oleh Racana Design dan ISI Bali serta selama itu selalu direview oleh *Principle Designer* untuk memperbaiki gambar kerja yang tidak sesuai dengan konsep rekacipta desain yang direncanakan. Gambar *lay out* Taman Bali Indah dan *Candi Bentar* sebagai pintu masuk utama kawasan diselesaikan lebih awal, sehingga pada bulan Maret tahun 2023 pelaksanaan pembangunannya sudah mulai dapat dilaksanakan. Gambar berikutnya seperti *Penyengker* kawasan, *Pura*, *Bale Kulkul*, *Wantilan*, Bangunan Hunian Tradisional Bali, dan *Lobby* diselesaikan sampai 4 (empat) bulan berikutnya).

### 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana artistika konseptik *Kaja-Kelod Ashta Bhumi-Kosali*?
2. Bagaimana aplikasi artistika konseptik dalam bangunan hunian Bali pada lokasi yang berbeda?

### 1.3. Tujuan

Penulisan artistika ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan teori, metode dan konsep temuan dalam dunia penciptaan bidang seni dan rekacipta desain sehingga dapat memacu wacana, diskusi meluas melalui penguatan dan pengembangan teori termasuk berbagai terminologi baru terkait artistika yang menarik perhatian.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

Konseptik merupakan daya tarik artistik atau estetik konsep dalam rekacipta desain, tervisualisasi pada setiap unsur gubahan yang diwujudkan dalam interior arsitektur hunian Taman Bali Indah di Dolina Charlotty, Stupsk, Gdansk, Polandia. Konsep sebagai unsur pemadu berbagai elemen rancangan yang dipersatukan, menghadirkan susunan padu dan utuh pada karya sebagai syarat utama dalam seni yaitu untuk mencapai keindahan. Seni adalah kegiatan yang menghasilkan keindahan. Keindahan dari sisi subjeknya merupakan keindahan sebagai sesuatu yang memberikan kenikmatan sedangkan seni dari sisi objeknya merupakan keindahan sebagai sesuatu yang benar-benar sempurna (Kennick, WE., 1979;34). Sumardjo (200) menyatakan bahwa seni itu berada di luar benda seni, sebab seni itu berupa nilai (Sumardjo, 2000;45).

Ketika pengertian seni belum terpecah belah akibat berkembangnya wacana, seni budaya Bali masih menyatu padu dan memiliki keterhubungan harmoni dengan ide, tindakan dan karya yang dihasilkan penganutnya. Karya seni budaya Bali berdasar pada satu konsep filosofi yang menyatukan keseluruhan ide, tindakan, dan karya seninya, sehingga terbukti menarik perhatian masyarakat dunia yang melihatnya. Apa argumen kuat untuk meragukan karya leluhur Bali? sepertinya sulit didapatkan karena kuatnya konsep filosofi yang telah mewujudkan ke seluruh ide, tindakan dan karya seni Bali. Meragukan konsep dasar tersebut dapat mendegradasi daya tarik Bali yang sudah diwariskan leluhur. Pemahaman mendalam terhadap konsep filosofi tersebut menyebabkan seniman, desainer, arsitek, kriyawan dan budayawan masa kini “mencari-cari” ide dasar dan bahkan sering menambal sulamkan antara elemen satu dengan yang lainnya tanpa mengacu pada konsepnya. Karya seni dan desain kekinian tidak terlepas dari silang pandangan tentang seni pada masa lalu termasuk konsep yang mendasarinya. Berpedoman pada permasalahan ini maka konsep memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan citra kepada karya karena dapat memberikan daya tarik sebagai secercah cahaya estetik yang diturunkan ke dalam gubahan karya. Selain konsep filosofi, inspirasi artistik dapat dilihat dari keunggulan karya yang melekat pada seniman (Richard Kuhns, 1976;55). Berbagai keunggulan ini dapat dielaborasi menjadi pengetahuan yang disusun melalui metode ilmiah agar dapat mengembangkan ilmu tentang daya tarik ini pada masa depan.

## **2.1. Data Ontologis**

Karya interior dan arsitektur hunian Taman Bali Indah merupakan bagian dari rancangan besar Taman Mini Indonesia di Dolina Charlotty, Stupsk, Gdansk, Polandia. Anjungan ini dibuat lebih awal dari anjungan lainnya karena Bali telah memiliki daya pesona luas di seluruh dunia. Anjungan lainnya akan dibuat kemudian setelah anjungan Bali selesai dibangun. Makna dari tingginya minat wisatawan untuk datang ke Bali membuktikan bahwa artistika seni dan desain manusia Bali memiliki aspek daya tarik tinggi yang layak digali unsur dan kedalamannya. Insan seni dan desain Bali kini memiliki ekspresi, kreasi, intuisi, visi, inovasi, subjektivitas, intensi dan originalitas (EKIVISIO) praktik yang telah berkembang akibat kemajuan media seni dan desain khususnya dalam dunia digital. Oleh sebab itu, ruang pikiran baru terhadap aspek ekivisio di atas dapat berubah.

## 2.2. Artikulasi Spirit

Artikulasi spirit pada konsep merupakan percikan daya tarik yang ingin divisualisasikan ke dalam karya penciptaan termasuk rekacipta desain. Spirit sebagai jiwa karya dapat memberikan daya hidup pada karya sehingga lebih menarik perhatian penikmat. Taman Bali Indah berkonsep natural sehingga kelindan artistika karyanya dibatasi pada naturalitas objek, baik dari sisi integrasi material maupun pada aspek ruang, ruangan dan keruangannya. Material alami telah terbukti memiliki resiliensi dalam menarik perhatian publik, sehingga karya interior dan arsitektur hunian Bali di Dolina Charlotty, Stupsk, Gdansk, Polandia tetap menggunakan material alamiah yang berasal dari geografis setempat.

## 2.3. Tuturan Pengalaman

Pengalaman menarik dalam menciptakan karya desain interior dan arsitektur hunian tradisional di lokasi geografi dan iklim yang sangat berbeda merupakan tantangan tersendiri untuk mewujudkannya. Lokasi yang tidak pernah dialami dengan orientasi yang berbeda memerlukan konsep yang tepat untuk memberikan daya tarik optimal pada karya. Penulis melakukan penelitian terhadap posisi gunung, arah angin, dan tinggi rendah lokasi. Ketiga hal terkait yang diteliti, memenuhi syarat konsep dan filosofis sesuai teks dalam *Ashta Bhumi*. Namun terjadi pertimbangan panjang dalam menentukan posisi masing-masing bangunan, khususnya pada bangunan tempat suci atau sanggar pada hunian tersebut. Analisisnya harus sesuai posisi orientasi dan tidak melupakan bangunan pokok di sanggar yaitu *rong tiga*, atau tempat *Sanghyang Kamimitan*, atau pemujaan terhadap yang asal yaitu matahari (*Bhatara Guru*). Penempatan posisi yang tepat sesuai teks ini dilakukan untuk mempertahankan spirit tradisi sebagai daya tarik yang berada dibalik karya cipta tersebut.

Penggunaan material atap, plafond, dinding, dan *bataran* (pondasi dan lantai) memerlukan pemikiran kolaboratif dengan arsitek ahli yang telah biasa bekerja pada situasi geografis dan iklim di Polandia. Proses ini sangat membantu mempermudah pengembangan desain yang dibuat agar rancangan interior dan arsitektur hunian Bali laras dengan lingkungan setempat. Melakukan eksperimen terhadap material bata dan cadas asli Bali dengan material bata dan cadas Polandia memerlukan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih solusi tepat agar dapat menampilkan karya menarik serta diminati masyarakat dunia. Terintegrasinya berbagai elemen yang digubah pada desain interior dan arsitektur Taman Bali Indah memperlihatkan aplikasi konsep yang jelas dan utuh dalam satu lingkungan.

## 2.4. Tinjauan Sumber

Tinjauan sumber merupakan identifikasi, pemetaan dan telaah atas dokumen yang diproyeksi sebagai data dalam upaya membangun konsep penciptaan. Dokumen dapat berupa karya seni, manuskrip, transkrip, diskografi, artefak, karya foto dan arsip lainnya. Tinjauan sumber dilakukan untuk memperkaya dan menguatkan imajinasi, ide dan konsep penciptaan. Kejujuran dalam tinjauan sumber juga sangat penting untuk menghindari diri dari potensi plagiarisme. Berikut merupakan beberapa sumber acuan dalam proses penciptaan karya sebagai sumber inspirasi. Penciptaan karya seni atau desain yang ada relevansinya dapat mempengaruhi karya lainnya atau dapat dijadikan sebagai perbandingan dan inspirasi dalam proses penciptaan. Pengaruh tersebut mampu memberikan peningkatan pada karya baik secara langsung maupun tidak langsung. Penciptaan rekayasa desain interior arsitektur hunian Bali menggunakan sumber inspirasi dari manuskrip lontar *Ashta Bhumi-Kosali* yang dirumuskan dalam 5 (lima) konsep *Ashta Bhumi* dan 4 (empat) konsep *Ashta Kosali*.

Artistika berdasar termininya merupakan ilmu daya tarik buatan manusia yang bisa saja tampilan cipta karsa dan kerya seniman-desainer dapat memberi rasa indah, decak kagum, rasa menarik, keterpesonaan, keterkejutan, membahagiakan, menggembirakan, menyenangkan, mengerikan, menakutkan, menyedihkan, menjijikkan, dan atau menggelikan, yang kemudian muncul pada hasil karya seniman atau desainer. Karakter dan identitas artistik seniman dan desainer merupakan idea pemulia semesta Karsa-Bhuwana-Karsa karena meluhurkan ide sebagai bagian dari basis penciptaan. Pengembangan ide pada masa lalu tentunya sangat berbeda dengan pengembangan idea pada masa digital sekarang. Pada era teknologi digital saat ini, pengertian dan pemahaman artistik tidak lagi mampu memediasi luasnya cakupan seni dan desain, sehingga memerlukan pengertian baru sebagai pengembangan ilmu keindahan dalam dunia pendidikan seni dan desain. Pada pengertian sebelumnya seperti yang dideskripsikan dalam buku *The Meaning of Art* (pengertian seni) karya Herbert Read, yang kemudian diterjemahkan oleh Soedarso SP., artistik dipahami sebagai daya tarik ciptaan manusia melalui media terbatas seperti, warna, kanvas, kayu, batu, marmer, dan lain-lain yang terhantar melalui berbagai medium secara visual, audial, verbal, ol-factual (Esential), tectical, dan diegital. Medium ini ternyata menjadi dasar, seberapa kuat daya tarik seni dan desain dapat menarik perhatian penikmat, sangat tergantung kepadanya. Semakin lengkap medium dan intermedium yang digunakan maka daya tarik karya akan semakin kuat dan hidup.

Konsep, merupakan pemikiran spesifik yang dimiliki sebagai hasil dari suatu pemahaman, pemikiran mengenai cara beberapa unsur atau karakteristik dapat digabungkan ke dalam satu hal saja. Mengidentifikasi

bagaimana berbagai aspek persyaratan suatu bangunan dapat dipersatukan dalam suatu pemikiran spesifik yang langsung mempengaruhi desain dan konfigurasinya (Snyder & Catanese, 1984; 295). Tiga masalah yang merintangi pengembangan keahlian dalam membuat konsep yaitu: kemampuan komunikasi, kurang pengalaman, dan masalah pembangkitan hierarki. Hal terpenting adalah bagaimana menjelaskan gagasan kepada diri sendiri, bagaimana caranya agar komunikasi visual ini sampai pada penikmat dengan baik. Sedangkan gagasan merupakan pemikiran nyata yang spesifik yang dimiliki desainer sebagai hasil pemahaman, pengertian atau pengamatan. Tujuan akhir membuat konsep adalah untuk mengintegrasikan berbagai bagian ke dalam suatu keseluruhan yang dipersatukan.

Aplikasi konsep dalam desain memiliki dua pemahaman spesifik seperti peruntukan untuk konsep dasar rekacipta desain yang akan tervisualisasikan kedalam unsur-unsur pembentuk ruangan (lantai, dinding, dan plafon), fasilitas, utilitas, *fasade*, dan dekorasinya. Konsep dasar ini lebih banyak terdeteksi pada wujud fisik gubahan-gubahan desain interior dan arsitektur. Daya tarik konsep rekacipta desain ini dikenal dengan termini konseptik. Yaitu, konsisten dalam satu pemikiran untuk memandu berbagai unsur rekacipta desain yang dipersatukan secara utuh.

5 (lima) jenis konsep yang menjadi dasar dalam kuliah ini antara lain: analogi (memperhatikan hal-hal lain, hubungan harfiah), metafora (memperhatikan abstraksi-abstraksi, hubungan abstrak), hakikat (memperhatikan di luar kebutuhan program, aspek intrinsik), programatik (memperhatikan syarat-syarat yang dinyatakan, pragmatis) dan cita-cita (memperhatikan nilai-nilai umum, nilai-nilai ektern). (Snyder & Catanese, 303; 1984)

### **Analogi;**

Pengertian dasar analogi berarti persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan. Analogi adalah sarana tersering yang digunakan untuk merumuskan konsep. Analogi mengidentifikasi hubungan harfiah yang mungkin diantara benda-benda. Tugas desainer adalah menetapkan bangunan yang telah ada untuk dijadikan model yang tepat. Benda memiliki sifat khas dan menjadi model untuk proyek-proyek interior dan arsitektur, benda menjadi model proyek yang ada (*Tree-tops, Hilton Head Island, South Carolina* oleh Glasser, Stoller dan Marquis).

### **Metafora** (kiasan);

Pengertian dasar metafora berarti pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya,

melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan, misal pemuda adalah tulang punggung negara. Metafora adalah mengidentifikasi hubungan di antara benda-benda. Tetapi hubungan ini bersifat abstrak ketimbang nyata. Konsep-konsep tersebut dapat dijabarkan seperti penggunaan- penggunaan kata-kata berikut: “arsitektur adalah suatu perumpamaan, rumah adalah suatu mimpi, kolom adalah paduan suara” dan lain sebagainya.

### **Hakikat;**

Pengertian dasar hakikat berarti inti sari atau dasar. Menyaring dan memusatkan aspek-aspek persoalan yang lebih rumit menjadi keterangan-keterangan gamblang dan ringkas. Hakikat mengandung pengertian-pengertian kedalam aspek yang paling penting dan intrinsik dari benda yang dianalisis. Kahn menyampaikan metode pragmatis untuk mengidentifikasi hakikat suatu proyek adalah dengan menganalisis program dan mengidentifikasi hierarki persoalan-persoalan proyek tersebut. Setiap desainer harus memberikan sumbangan pembaharuan yang khas seperti yang telah diwujudkan perancang-perancang ternama Frank Lloyd Wright, Eero Saarinen dan Walter Gropius. (Karya John Portman; konsep interior inovatif dramatis). (*Terminal Trans World Airlines, Bandar udara John F. Kennedy New York* oleh Eero Saarinen. Konsep gerakan dan wisata).

### **Programatik (tanggapan langsung);**

Pengertian dasar programatik berarti bersifat praktis dan berguna bagi umum. Bersifat mengutamakan segi kepraktisan dan kemanfaatan yang bersangkutan dengan nilai-nilai praktis. Konsep ini mengembangkan persoalan-persoalan yang lebih pragmatis dan sering dengan gamblang diidentifikasi dalam program interior dan arsitektur bangunan. (Gyo Obata; Museum Udara dan Ruang Angkasa di Washington DC. menanggapi permasalahan sirkulasi dan orientasi pengunjung dalam konsepnya).

### **Cita-Cita (Utopia);**

Pengertian dasar utopia berarti keinginan yang selalu ada dalam pikiran atau tujuan yang sempurna. Cita-cita adalah konsep ideal yang dibawa desainer kepada masalah yang bersangkutan atau masalah yang sedang dikaji. Desainer yang luwes dan menyenangkan dalam menekankan cita-cita yang berlainan untuk proyek yang berbeda mempunyai keuntungan dalam memberi jasa kepada klien. (Galeri Nasional Berlin oleh Mies van der Rohe dengan konsep “ruang universal” ruang-ruang tidak terpisah, besar dan terbuka).

Perkembangan terakhir (abad 20) konsep cita-cita ini telah mengarah jauh kepada termini-termini yang sebelumnya tidak terdeteksi seperti aplikasi konsep dasar perancangan: *enjoy, bloom, dandy, casual, modern, streanline, aerodinamic*, dan lain sebagainya. Pengembangan konsep dasar rekacipta desain ini memberikan inovasi kreatif dengan tingkat analisis ilmiah yang terpadu dan terstruktur. Kemungkinan-kemungkinan pengembangan konsep dasar perancangan yang termasuk kedalam konsep cita-cita masih terbentang luas untuk ditelusuri.

Konsep Ruang, hal yang paling essensial dari interior arsitektur adalah mengenai “Konsep Ruang”. Oleh sebab itu maka korelasi antara konsep ruang dengan perwujudan interior arsitektur adalah titik tolak penelitian yang dilakukan pada gerakan modern. Tulisan ini meninjau secara historis diakronik beberapa perkembangan konsep ruang yang terjadi pada permulaan perkembangan desain interior modern. Sebelum memahami konsep ruang lebih jauh sebaiknya dimengerti dahulu pengertian tentang ruang baik dari teori lokal ataupun dari teori Barat. Ruang dan waktu adalah aspek dari satu hal yang sama (Michael Crichton, 1997). Ruang sebenarnya merupakan lengkungan dan kelengkungannya berbeda-beda tergantung gravitasi. Ruang dibuat melengkung oleh gravitasi sehingga gravitasi tidak lain adalah lengkungan ruang. Bumi memiliki gravitasi sehingga Bumi melengkungkan ruang di sekelilingnya. Pengertian tentang ruang luas ini memiliki penafsiran yang sama dengan istilah lokalnya di Bali sebagai apa yang disebut “akasa” atau “abhyantara” yang artinya adalah ruang luas. ruang luas ini memang berhubungan langsung dengan teori ruang waktu lengkung.

Penafsiran ruang pada era Yunani adalah berdasarkan pemahaman filosofi alam dan pada abad pertengahan adalah berdasarkan pandangan kosmologis. Kemudian pada masa modern penafsiran ini bergeser ke pandangan antroposentris. Pada masa tradisi Jerman penafsiran ruang adalah berdasarkan filsafat Kant dan Rasionalisme. Menurut teori Plato, ruang merupakan perwujudan dari unsur-unsur yang dapat dilihat dan dapat diraba. Sedangkan menurut Isaac Newton ruang merupakan wadah dari semua objek material (relatif dan absolut). Berbagai tradisi tentang konsep ruang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Tradisi interior arsitektur Jerman dan Austria mewujudkan pola pikir standardisasi, sistem produksi dalam industri, sehingga perwujudan konsep ruangnya mengacu kepada sifat geometris dan quadratl (teknis).
- b. Tradisi interior arsitektur di Perancis, Italia dan Belgia bertitik tolak kepada bentuk-bentuk lengkung dan kurva sebagai suatu ungkapan universal yang memadukan cita-cita estetik dengan industri.
- c. Tradisi interior arsitektur Inggris dan Skandinavia, yang menggunakan bentuk-bentuk vernakular sebagai

perlawanan terhadap era industrialisasi yang dianggap kaku.

- d. Tradisi interior arsitektur di Amerika, dijawab melalui teori Purisme, yang menyatakan bahwa manusia sebagai mekanisme manusiawi yang disempurnakan melalui proses seleksi alamiah dan berfungsi berdasarkan hukum-hukum ekonomi. Sikap-sikap ini timbul akibat era mekanisasi.

Pemahaman terhadap konsep ruang yang bertitik tolak kepada pemikiran sosial budaya, diperlihatkan oleh Le Corbusier pada 'eksposisi' seni dekoratif internasional di Paris pada tahun 1925. Ia merancang rumah berukuran kecil, mempunyai tujuan untuk mengoptimalkan fungsi ruang dikaitkan dengan proses sosialisasi yang terjadi di dalamnya. Desain tersebut melahirkan premis 'rumah mesin'. Dipihak lain Rusia sebagai salah satu negara besar yang menganut sistem politik 'sosialis-marxisme' di dalam menjawab era mekanisasi, melakukan berbagai metode pemikiran yang bertitik tolak kepada masalah sosial. Tradisi interior arsitektur Rusia melahirkan pola pandang strukturalisme-materialisme.

Sekolah Bauhaus, melahirkan pemikiran baru yang membuat kolaborasi (kerja sama dengan yang berseberangan) antara pola kerja seniman, krayawan (*craftsman*), rekayasawan (insinyur teknik) dan industri. Pola pemahaman konsep ruangnya melahirkan 3 kerangka prinsip yaitu:

- a. *Compactness of Form* (kekompakan bentuk).
- b. *Unity in Plurality* (kesatuan dalam kemajemukan).
- c. *Less is More*.

Ketiga prinsip ini melandasi sikap objektif dan universal sehingga mampu mempengaruhi gerakan interior arsitektur modernisme abad 20. Perwujudan dari *Compactness of Form* (kesederhanaan dan kekompakan bentuk) adalah melalui bentuk-bentuk bersih yang geometris dan fungsional. Konsep kesatuan dalam kemajemukan dari Walter Gropius dianggap sebagai suatu 'semangat baru' dalam menciptakan kebersamaan antara seni dan teknologi. Konsep tersebut dianggap aktual karena mewakili kepentingan masyarakat waktu itu, sehingga merupakan 'pembaharuan' yang melawan konsep rekacipta desain interior arsitektur eklektisisme. Arsitek Eropa yang terpengaruh oleh konsep Gropius adalah HP. Barlage, Alvar Aalto, Giuseppe Terragni, Marcel Breur, Herman Hertzberger dan lain sebagainya. Sedangkan konsep *less is more* diwujudkan melalui bentuk-bentuk sederhana yang selalu mengacu kepada nilai-nilai fungsi dan kegunaan memberikan fungsi inspirasi pada gerakan-gerakan interior arsitektur modern di Skandinavia, Finlandia, Swedia dan Norwegia. Metode-metode Mies yang mengacu



kepada standarisasi bentuk dan fungsi dianggap tepat untuk mengembangkan sistem produksi pada industri, terutama di negara-negara Skandinavia yang memiliki tradisi *Folk Craft* (kerajinan rakyat).

Pengaruh gerakan interior arsitektur modern Eropa juga meluas ke Jepang dan kawasan Fasifik. Konsep *Unity and Plurality* dapat dilihat pada gedung pusat perdagangan internasional di Tokyo karya Masachika Murata yang dibangun pada tahun 1959. Kesatuan yang harmonis antara prinsip-prinsip konstruksi bangunan dengan perwujudan bentuk: Konsep bentuk yang mengacu kepada arsitektur tradisional Jepang namun, diwujudkan dengan pola pemikiran arsitektur modern yaitu bentuk-bentuk yang kompak, sederhana dan penggunaan material baru.

Prinsip “esensial” dalam interior arsitektur sebagai apa yang disebut konsep ruang, harus menjadi perhatian yang serius bagi desainer yang bergerak dalam rancangan ruangan dalam (desain interior) dan arsitektur. Perlu diperhatikan bahwa konon ruanglah menjadi dimensi terakhir (Lance Burton, Majician). Oleh sebab itu konsep rekapipta desain dan konsep ruang pada tulisan ini menjadi penting untuk memberikan daya tarik dan suasana baru atau citra berbeda pada wujud desain interior dan arsitekturnya.

### III. METODE REKACIPTA

Tulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif analitik dan bersifat kualitatif (*postpositivistic, interpretive*). Model ini digunakan, karena penulis berkeinginan untuk mengetahui secara mendalam tentang penerapan konsep ke dalam ruang, ruangan dan keruangan dibalik wujud khususnya tentang *lay out* ruangan bangunan hunian Bali sesuai kondisi geografis rekapipta desain tersebut diterapkan. Juga mengkonstruksi fenomena estetika, pada interior arsitektur bangunan hunian rumah tinggal Bali dari hasil observasi. Sumber data menggunakan penelitian lapangan (*field research*) untuk mendapatkan data primer dan penelitian kepustakaan (*library research*) untuk mendapatkan data sekunder. Penelitian kualitatif ini menekankan pada peneliti sebagai instrumen kunci, sehingga analisis datanya akan bersifat induktif/kualitatif dan lebih berkonsentrasi pada makna daripada generalisasinya. Penilaian akan didasari oleh analisis kesesuaian antara teori ilmiah (konsep ruang tradisi) dengan pengamatan di lapangan, sehingga terbentuk analisis studi bentuk antara fakta lapangan dengan konsep dan atau teori pustaka. Observasi langsung sangat diperlukan sehingga dapat ikut berpartisipasi dalam lingkungan proyek tersebut diterapkan. Tulisan ini adalah hasil deskriptif kualitatif dari pembangunan Taman Bali Indah di Stupsk, Gdansk Polandia.

Garis besar analisis data dapat meliputi tiga langkah yaitu; persiapan dan penerapan konsep sesuai dengan pendekatan penelitian (Arikunto, 2010, 278). Selanjutnya data dianalisis terus menerus dengan metode analisis kualitatif untuk mencari hasil dengan kualitas pengamatan yang cermat. Hasil analisis ini kemudian disesuaikan dengan logika berpikir desain dan arsitektur yang berhubungan dengan pokok bahasan agar kebenaran *lay out* ruang yang terdapat pada kasus dapat diketahui. Kajian dilakukan dengan pendekatan arsitektur, estetika dan artistika, agar kualitas kajian terarah dan fokus pada *lay out* ruang di Stupsk, Gdansk Polandia, yang terkait dengan hasil karya budaya interior arsitektur bangunan hunian rumah tinggal Bali. Dengan variabel yang pasti yaitu menggunakan konsep *Ashta Bhumi-Kosali* sebagai alat ukurnya, maka akan diperoleh kesimpulan apakah daya tarik artistik tentang *lay out* ruang bangunan hunian rumah tinggal Bali telah menjadi kesatuan dengan gubahan wujud rekapipta desain atau secara nyata daya tarik konseptik telah mewujudkan ke dalam gubahan desain interior dan arsitektur bangunan hunian rumah tinggal di lapangan.

Konsep yang dimaksud adalah pengukuran tentang apakah sebuah *lay out* ruang bangunan hunian Bali dapat dikategorikan menerapkan konsep tersebut serta memiliki daya tarik artistik dan estetik, dengan lima konsep penting sebagai alat ukurnya. Konsep ini adalah basis estetik dari lahirnya model *lay out* ruang bangunan hunian Bali. Tentunya konsep yang akan dijadikan variabel telah diformulasikan sesuai dengan hasil penulisan yang telah dilakukan penulis. Target ini sesuai dengan penulisan yang ditetapkan ISI Bali, yaitu pembuktian kepada daya tarik konsep pada wujud hunian interior arsitektur hunian Bali di Stupsk, Gdansk Polandia.

### 3.1. Metode Desain

Rekapipta Desain bangunan hunian interior arsitektur Bali di Stupsk, Gdansk Polandia penerapannya menggunakan metode kotak kaca (*Glass Box Method*). Data diproses melalui diagram input-proses-output sehingga semua data dapat dianalisis secara keseluruhan untuk menghasilkan kesimpulan yang lebih baik. Metode ini menggunakan pikiran objektif dan sistematis dalam menganalisa segala permasalahan yang terjadi pada interior arsitektur hunian Bali di Stupsk, Gdansk Polandia. Metode ini memiliki sifat menemukan latar belakang yang menyebabkan terjadinya suatu masalah sehingga mendapatkan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Memulai mencari data, dan kemudian data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menemukan permasalahan-permasalahannya. Tahap selanjutnya yaitu menyimpulkan masalah yang telah dianalisis dan solusi tersebut dibuat kedalam bentuk konsep dalam rekapipta desain.

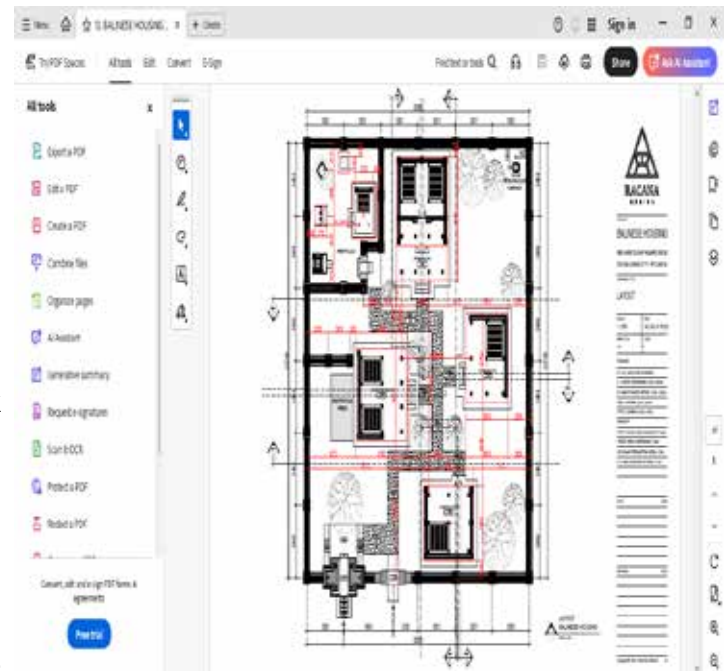
### 3.2. Pendekatan

Tulisan ini disusun berdasarkan pendekatan desain, arsitektur, artistika dan estetika sehingga harapan penulis dapat memvisualisasikan karya dengan sebaik-baiknya sesuai tuntutan keempat ilmu ini secara berkelindan untuk memperkuat argumentasi dalam pertanggungjawaban hasil rekapipta desain yang diwujudkan. Pendekatan ini juga memberikan acuan pada analisis agar konsentrasi utama tetap ada pada bidang yang ditekuni seniman tentang daya tarik yang paling tinggi yaitu keindahan.

## IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA

### 4.1. Artistika Konseptik

Ilmu pengetahuan tentang seni buatan manusia, pada tulisan ini khusus mendeskripsikan langkah rekapipta desain beserta proses perwujudannya. Daya tariknya adak pada bagaimana konsep yang ada dibalik pembangunan hunian interior arsitektur dalam kondisi geografis dan orientasi ruang yang berbeda dengan aslinya di Bali Selatan. Pada tahap rekapipta desain, penulis menggunakan konsep filosofis yang ada paada teks Ashta Bhumi-Kosali, sehingga dalam proses rekapipta ini telah mempertimbangkan lokasi geografis dan orientasi ruang yang ada di Stupsk Polandia. Hal ini dilakukan untuk memastikan arah dan orientasi ruang tidak bertentangan dengan teks yang ada pada manuscirfs. Hasil *lay out* ruangnya mengalami perbedaan dari *lay out* yang ada di Bali Selatan. yang divisualisasikan melalui daya tarik konsep (konseptik) memiliki peran strategis dalam memberi citra pada perwujudan desain. Hal menarik dan berbeda dapat dilihat lebih jelas pada rekapipta desain berikut.



Gambar 1. Denah *Lay Out* Hasil Rekapipta Desain

Dimulai dari *lay out Sanggar* (tempat suci), pada interior arsitektur ini tempat suci hunian Bali berada di bagian Tenggara, dengan pengaturan *palinggih Padmasari* tepat berada di bagian Tenggara area *sanggar*, kemudian di samping kanannya, menghadap ke Barat adalah *palinggih Rong Tiga* yang tetap berorientasi pada terbitnya matahari sesuai konsep filosofi dari keberadaan *rong tiga* tersebut. Kebenaran *rong tiga* sebagai *Sanghyang Kamimitan* adalah berorientasi pada terbitnya matahari. Kemudian baru diikuti oleh palinggih lainnya seperti pangrurah, paliangan dan piyasan dapat dilihat pada gambar di atas. Berikutnya *Bale Daja* sebagai simbol cahaya *Wisnu*, berada di bagian Selatan area, *Bale Dangin* tetap berada di bagian Timur, sesuai konsep filosofi sebagai simbol cahaya *Iswara* yaitu terbitnya matahari (*urip*). *Bale Dauh* tetap juga berada di bagian Barat sesuai konsep dan filosofi terbenamnya matahari (*pati*) sebagai simbol cahaya *Mahadewa*, dan *Bale Delod* berada di bagian Utara area sebagai simbol cahaya *Brahma*. Untuk *palinggih Panunggun Karang* pada rekacipta desain ini lokasinya berada di are Barat Daya dan bukan di Barat Laut seperti kebiasaan di Bali. Walaupun kelihatan terbalik namun, konsep filosofi sebagai essensi kebenarannya tidak terbalik. Hal ini menjadi temuan baru untuk membangun interior arsitektur Bali pada geografis yang berbeda dan daya tarik ini dapat diterapkan dalam kondisi geografis yang berbeda namun spiritnya tetap ajeg.

#### 4.2. **Proposisi Material**

Material bangunan hunian interior arsitektur Bali di Polandia ini tetap mempertahankan konsep natural setempat dengan menggunakan bata merah dan cadas *cream* dari Polandia. Kombinasi warna ini dapat laras, bahkan memiliki intensitas warna tampilan yang lebih menarik dari bata lokal Bali. Proses penerapannya, pada awal ide gagasan muncul, penulis memastikan bata dan cadas ini memiliki karakter yang sama dengan bata dan cadas Bali pada sisi kemudahannya untuk melekat antara satu bata dengan bata lainnya, begitu juga antara bata dengan cadas dan antara cadas dengan cadas Polandia. Hasilnya cukup mengejutkan karena ternyata bata dan cadas Polandia memiliki karakter yang mirip dengan bata dan cadas lokal Bali. Dengan demikian maka pemilihan bahan ini ditetapkan menggunakan material lokal Polandia.

#### 4.3. **Proposisi Teknik**

Bata dan cadas Polandia memiliki kekerasan yang lebih tinggi dari bata dan cadas lokal Bali, sehingga untuk memudahkan pengerjaan maka digunakan mesin potong dan serut untuk meratakan permukaan bata sehingga

mudah dipasang dan ditumpuk pada bangunan. Berbagai peralatan modern digunakan untuk mempercepat proses pengerjaan bangunan di lapangan. Sedangkan untuk pemasangan *style* Balinya tetap menggunakan karya tangan dengan mendatangkan puluhan tukang *asab* (orang yang menggosok bata atau cadas) agar rekat antara bata satu dengan bata lainnya atau cadas satu dengan cadas lainnya atau bata dengan cadas.

#### 4.4. **Proposisi Idiosinkratis**

Interior dan Arsitektur bangunan hunian tradisional Bali, menggunakan sistem tradisional berdasarkan pengetahuan yang tertulis dalam Lontar *Ashta Bhumi* dan *Ashta Kosali*. Pada manuskrip ini, interior dan arsitektur huniannya mengikuti posisi *Kaja-Kelod* (atas-bawah) dan Konsep *Segara-Giri* yang sesuai dengan situasi dan kondisi (*Desa Kala Patra*) di daerah Eropa Tengah Polandia. Orientasi utama didesain ke arah deretan gunung yang berada di wilayah perbatasan bagian Selatan Polandia dengan Ceko dan Slowakia. Artistika Pembangunan Taman Bali Indah ini disamping *lay out* desainnya yang inovatif juga menggunakan bahan lokal sehingga harmonis dengan lingkungan alamnya. Bata dan cadas Polandia ternyata menampilkan intensitas warna yang menarik termasuk daya rekat alaminya. Keseluruhan desain Hunian Interior dan Arsitektur Tradisional Bali, terintegrasi menggunakan bata dan cadas Polandia. Melalui keterpaduan material ini diharapkan desain interior dan arsitektur Bali di Taman Bali Indah memiliki daya tarik artistik yang memukau.

Artistika desain Hunian Rumah Tinggal Bali, memiliki kreativitas dan inovasi atas penerapan pengetahuan *Ashta Bhumi* dan *Ashta Kosali* pada tempat yang berbeda bahkan sangat jauh dari Bali. Orientasi *Kaja-Kelod* (atas-bawah) tidak mengikuti sumbu Utara-Selatan namun sebaliknya orientasi *Kaja-Kelod* ini mengikuti arah Selatan-Utara sesuai konsep *Segara-Giri* yaitu gunungnya sebagai tempat tertinggi, berada di bagian Selatan Polandia, sedangkan dataran rendahnya menuju laut, berada di bagian Utara Polandia. *Luan* (tempat sakralnya) justru berada di arah Selatan dan *Teben* (tempat profannya) berada di bagian Utara. Hal ini sangat menarik, karena berbeda dengan bangunan Hunian Interior dan Arsitektur Bali pada umumnya yang berada di bagian Tengah dan Selatan Bali. Namun *lay out* ini berkonsep *Segara-Giri* (Laut-Gunung). Konsep *Segara-Giri* berorientasi ke tempat tertinggi yaitu Gunung sebagai hulu dan ke tempat terendah yaitu Laut sebagai hilir. Konsep Rekacipta Desain ini memiliki kedekatan dengan sistem hunian di Bali Utara yaitu Singaraja. Namun, kreativitas dan inovasinya berbeda dengan *lay out* bangunan yang ada di Bali Utara

ataupun Bali Selatan. Contoh kongkretnya misalnya apabila di Bali Selatan, tata letak *Bale Dangin* selalu ada di bagian kiri *Bale Daja*. Namun pada *lay out* ini bangunan *Bale Dangin* justru berada di bagian kanan *Bale Daja*. Hal lainnya yaitu tempat pemujaan sebagai *Panunggu* Pekarangan justru berada di area Barat Daya dan bukan di Barat Laut sesuai konsep di Bali Tengah.

Pembuatan Desain *lay out* interior dan arsitektur Hunian Rumah Tinggal Bali ternyata memiliki fleksibilitas tinggi sesuai tempat dimana bangunan tersebut akan didirikan. Hal ini disebabkan oleh adanya pemahaman pengetahuan *Ashta Bhumi* dan *Ashta Kosali*, sehingga *lay out* bisa berubah penempatan *bale-balenya*, namun dari sisi konseptik tetap sesuai dengan esensi pengetahuan yang tertulis dalam lontar tersebut. Sejak Lao Tse sampai Hildebrand mengemukakan pendapatnya bahwa spirit atau jiwa lebih penting dari fisiknya maka daya tarik ini masih relevan menjadi dasar pertimbangan dalam rekacipta. Teori ini menyebabkan konsep desain penting digunakan sebagai dasar acuan pertimbangan untuk mengintegrasikan dan memvisualisasikan gubahan visual konsep tersebut. Melalui pemahaman pengetahuan yang tertulis dalam lontar *Ashta Bhumi* dan *Ashta Kosali* maka daya cipta-kreasi desain interior dan arsitektur Bali akan dapat dikembangkan sesuai dengan nilai akar rumputnya (*grass root*). Hal ini akan memastikan penguatan, pemajuan dan pengembangan nilai interior dan arsitektur Bali, desainnya berkembang sesuai dasarnya ke arah interior dan arsitektur Bali Modern.

Artistika unik lainnya yang hanya ada pada rekacipta desain ini, bahwa pada saat pembangunan akan dimulai, didahului dengan kecap tanah dan air untuk memastikan bahwa tempat tersebut layak digunakan sebagai tempat tinggal termasuk di dalamnya ada tempat suci untuk keluarga. Pada saat meneliti rasa tanah di lokasi, penulis secara langsung mencoba merasakan rasa tanah melalui kecap tanah, mengamati warna tanah, menghirup aroma tanah dan memastikan tanah tersebut termasuk kategori yang baik dan layak digunakan sebagai tempat tinggal. Kemudian di sekitar area tersebut juga ada mata air, dan penulis segera mengecap rasa air, mengamati warnanya dan menghirup aroma airnya untuk membuktikan air tersebut termasuk ke dalam kriteria baik untuk lokasi bangunan. Metode unik ini telah digunakan leluhur-leluhur orang Bali pada masa silam dan hampir terlupakan penerapannya pada saat mulai membangun bahkan harus dilakukan pada saat membeli area untuk hunian tempat berteduh. Artistika mengecap tanah dan air lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Penulis napak tanah, mengamati lingkungan, mengecap tanah dan air di lokasi.

## **V. PENUTUP**

### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan uraian tentang artistika konseptik di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk memberikan daya tarik pada karya, memerlukan konsep yang tegas untuk memadukan berbagai unsur karya yang akan dibuat. Penemuan artistika karya ini ada pada pentingnya sematan konsep dan filosofi serta ketangguhan material lokal ke dalam rekacipta desain sekaligus pada wujud desainnya. Berbagai hal penting lainnya adalah menyematkan keunggulan cipta dalam berbagai unsur dasar seperti pada garis, bidang, warna, tekstur, komposisi, proporsi, repetisi dan keseimbangan karya. Semakin sungguh-sungguh dalam mengekspresikan rasa indah pada diri akan memberikan daya tarik yang lebih baik pada karya.

### **5.2. TEMUAN**

#### **a. Rupa Material**

Material alamiah tetap akan menampilkan daya tarik alami yang sulit tergantikan dengan material buatan.

Oleh sebab itu material bata dan cadas Polandia dengan repetisi garis bidang dan bentuk pada bangunannya akan dapat memancarkan daya tarik artistik dan bahkan estetik yang memukau orang yang melihatnya.

**b. Paraga Spirit**

Spirit yang berorientasi pada alam besar (semesta) dan alam kecil (manusia) sering menjadi inspirasi seniman dan desainer dalam menciptakan karya. Hal ini memang menarik untuk diekspresikan, dikreasikan agar dapat mencapai keindahan sesuai tujuan seni yaitu untuk menyenangkan.

**5.3. SARAN DAN PROYEKSI**

**a. Keberlanjutan Masa Depan**

Penguatan, pemajuan, dan pengembangan Estetika sudah saatnya dilakukan oleh insan pembangun bidang seni dan desain, sehingga ilmu ini dapat berkembang setara dengan ilmu-ilmu lainnya. Memimesis definisi, pernyataan, dan pendapat yang ada sebelumnya tidak akan dapat mengakselerasi perkembangan bidang ilmu ini kalau insan pembangun dunia seni dan desain tidak segera menyadarinya bahwa itu akan menghentikan gairah sains.

**b. Faedah Inovasi**

Kemanfaatan inovasi dari tulisan ini melalui strategi penguatan, pemajuan, dan pengembangan artistika akan dapat memberikan gairah cipta kepada seniman dan desainer untuk terus mengkritisi berbagai teori sebelumnya agar menjadi semakin kritis dan tentunya ilmiah dalam dunia sains. Dengan demikian pengembangan akan dapat diraih dan pengayaan terminologi tentang seni dan keindahan akan dapat dicapai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., 2010, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Penerbit Rineka Cipta.
- Herbert Read, 1973, Pengertian Seni Terjemahan Soedarso SP, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI" Yogyakarta.
- Jakob Sumardjo, 2000, Filsafat Seni, Penerbit ITB., Bandung.
- Kennick, W.E., 1979, Art and Philosophy Reading in Aesthetics, Publiser St. Martin's Press New York.
- Leo Tolstoy, 2020, Apakah Seni Itu?, Penerbit Basa Basi, Jl. Wonocatur N0. 300, RT 04, RW 024, Banguntapan BantulYogyakarta 55198.
- Michael Crichton, 1997, SPHERE.
- Snyder, James C., Catanese, Anthony J., 1984, Pengantar Arsitektur, Penerbit Erlangga, Jl. H. Baping Raya No. 100 Ciracas Jakarta, 13740.

## **BAB VIII**

# **ARTISTIKA TERPADU REKACIPTA DESAIN INTERIOR**

Oleh:

Dr. I Made Pande Artadi  
pandartadi@isi-dps.ac.id

### **ABSTRAK**

Tujuan penulisan artikel ini adalah merumuskan Konsep Artistika Terpadu sebagai kerangka artistik baru untuk desain interior gerai kerajinan. Konsep ini merupakan temuan metodologis dari proyek Rekacipta Animasi Desain Interior Gerai Kerajinan Khas Lombok di Destinasi Wisata Super Prioritas Mandalika. Artistika Terpadu dirumuskan sebagai sintesis dari lima elemen utama yang memperkuat identitas visual dan narasi lokal: Reduksi Material, Tampilan Gambar, Pencahayaan, Palet Khas, dan Narasi Lokal (*Storynomics*). Keempat elemen ini terintegrasi untuk mencapai fungsi dan guna desain yang optimal. Metode yang digunakan adalah rekacipta berbasis *Design Research* (Pra-Desain, Idea, dan Desain). Hasil riset menunjukkan bahwa Artistika Terpadu berhasil menciptakan prototipe desain interior gerai yang fungsional, modern, dan berkekuatan budaya lokal yang kuat. Kesimpulannya, artikel ini mengusulkan Artistika Terpadu sebagai model yang relevan untuk pengembangan artistik berbasis identitas lokal, memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung citra Destinasi Wisata Mandalika.

Kata Kunci: *Artistika Terpadu, Kearifan Lokal, Desain Interior, Design Research*

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Artistika pada dasarnya merupakan hasil atau kualitas yang dicapai dari proses dalam penciptaan karya seni dan desain yang menghadirkan perasaan positif, persepsi sensorik, dan pengalaman apresiatif. Dalam disiplin Desain Interior, artistika melampaui batas nilai keindahan visual; ia mencakup aspek struktural, fungsional, dan filosofis yang membentuk kualitas sebuah ruang. Berbeda dengan artistika seni murni, artistika yang diterapkan dalam ruang binaan (*built environment*) berfungsi sebagai prinsip integratif yang menghubungkan fungsi, emosi, dan makna (Antoniades, 1990). Artistika mewujudkan pada elemen-elemen desain interior, mulai dari organisasi ruang, olahan material, sistem pencahayaan, hingga detail ornamen, yang keseluruhannya berperan dalam

menghadirkan pengalaman spasial yang bermakna dan memengaruhi respons psikologis pengguna (Fisher, 2006).

Dalam konteks Desain Interior, ketika membahas ruang yang memiliki fungsi komersial dan representasi budaya pada Sektor pariwisata, khususnya di Destinasi Wisata Super Prioritas (DPSP) Mandalika, kebutuhan akan integrasi yang menghubungkan fungsi, emosi, dan makna menjadi sangat mendesak. Sektor pariwisata memegang peran krusial sebagai motor ekonomi dan media promosi budaya, dan dalam upaya memperkuat citra destinasi, gerai kerajinan bertindak sebagai etalase utama yang menghubungkan produk lokal dengan wisatawan. Kualitas dan kedalaman desain interior gerai sangat menentukan persepsi dan pengalaman apresiatif pengunjung, kenyataan ini adalah kunci dalam memenuhi 'tatapan turis' (*tourist gaze*) yang menuntut keotentikan pengalaman (Urry, 1990). Untuk mencapai pengalaman yang kuat dan berkesan, desain harus bekerja secara sinergis menciptakan atmosfer yang menarik dan terintegrasi secara multi-sensorik (Hultén, 2009; Kotler & Keller, 2016). Ironisnya, meskipun produk kerajinan Lombok kaya akan narasi dan kearifan lokal, desain interior gerai yang menaunginya seringkali belum mencapai sintesis yang optimal antara fungsionalitas modern yang efisien dan kekuatan narasi budaya yang otentik. Kesenjangan yang terjadi adalah desain cenderung parsial dan didominasi pada satu aspek fungsi sementara yang lain terabaikan. Kenyataan ini menunjukkan kurangnya kerangka artistik yang komprehensif. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sebuah model yang mampu mengintegrasikan kembali elemen-elemen artistika ke dalam satu kesatuan sistematis. Model inilah yang akan dirumuskan sebagai Konsep Artistika Terpadu.

Menanggapi kebutuhan akan solusi desain yang terintegrasi, penelitian ini berakar dari proyek Rekapi Animasi Desain Interior Gerai Kerajinan Khas Lombok. Proyek menemukan adanya pendekatan metodologis baru untuk mengatasi tantangan tersebut, yaitu sebuah formula artistik yang dapat menjamin desain gerai bersifat fungsional, modern, dan sekaligus memiliki kedalaman budaya yang kuat. Proses pencarian formula inilah yang menjadi titik tolak penulisan. Berdasarkan kebutuhan metodologis tersebut, tujuan penulisan artikel ini adalah merumuskan Konsep Artistika Terpadu sebagai kerangka artistik baru. Konsep ini muncul sebagai temuan metodologis dari proses *Design Research* (Pra-Desain, Idea, dan Desain) yang dilakukan. Kerangka Artistika Terpadu, dapat menghasilkan prototipe desain yang relevan, model pengembangan artistik berbasis identitas lokal, sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung citra destinasi wisata Mandalika.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana model Konsep Artistika Terpadu dapat dikembangkan dan diimplementasikan sebagai kerangka artistik yang relevan untuk mewujudkan prototipe desain interior fungsional dengan identitas budaya, berdasarkan temuan metodologis proyek Rekacipta Desain Interior Gerai Kerajinan Khas Lombok?

### 1.3. Tujuan

Untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model Konsep Artistika Terpadu sebagai kerangka artistik yang relevan, guna mewujudkan prototipe desain interior gerai kerajinan yang fungsional dan memiliki identitas budaya kuat, berdasarkan temuan metodologis proyek Rekacipta terkait.

## II. ARTIKULASI KEARIFAN LOKAL

### 2.1. Integrasi Ontologi Kultural dan Desain

Proses ini mengidentifikasi secara mendalam filosofi, narasi lokal, dan living culture masyarakat, termasuk arsitektur, kerajinan gerabah, dan tenun/songket khas, untuk guna menghasilkan data otentik yang menjadi prasyarat untuk mencapai keaslian (authenticity) desain. Desain dibangun melalui proses pembentukan yang sistematis, selaras dengan prinsip-prinsip *Design Research* (DR) menurut Cross yang menekankan pada siklus iteratif antara riset dan kreasi (Cross, 2007). Proses ini terbagi dalam tiga tahap utama. Tahap Pra-Desain/Riset mencakup perumusan masalah melalui observasi lokus dan Focus Group Discussion (FGD) mengenai kearifan lokal sebagai sumber inspirasi. Selanjutnya, Tahap Idea/Eksperimen menjadi fase krusial pembentukan “The How” (metode dan strategi desain) dan “The Form” (konsep, bentuk visual, dan struktur), melalui pengembangan konsep yang intensif, menguji bagaimana narasi dapat diubah menjadi bentuk spasial. Terakhir, Tahap Desain adalah perwujudan visualisasi akhir dalam berbagai format gambar desain.

Titik temu paling tajam antara autentisitas kultural dan presentasi visual terletak pada isu Storynomics (Ekonomi Narasi). Menurut Pine & Gilmore (1999) Storynomics bertugas mengolah esensi makna filosofis narasi lokal dan living culture masyarakat menjadi tuturan pengalaman yang kuat, emosional, dan meyakinkan bagi pengunjung (Pine & Gilmore, 1999). Fondasi otentik ini memastikan setiap elemen desain secara personal menceritakan kisah lokal, ruang transaksi kerajinan memberikan pengalaman budaya yang mendalam (experience economy), sekaligus memperkuat citra destinasi wisata melalui kekuatan narasi artistik (Richards,

2014). Dengan demikian, kerangka Artistika Terpadu mencakup tentang estetika visual yang merajut Jejak Cerita Nusantara menjadi script desain yang kohesif.

## **2.2. Manifestasi Spirit Desain**

Artikulasi Spirit mencapai puncaknya pada level Artistika ketika interpretasi atas Data Ontologis (filosofi, narasi lokal, dan living culture) diolah secara fungsional untuk mencapai derajat keindahan dan keunggulan visual. Proses ini melibatkan konversi makna budaya Suku Sasak menjadi bahasa visual dan spasial yang estetik dan terstruktur. Artistika, dalam konteks ini, berfungsi sebagai resonator emosional dalam perspektif *Storynomics*. Desain yang artistik dan indah di samping menyenangkan mata, namun juga secara aktif memperkuat dampak emosional dari narasi yang diceritakan, menjadikan tuturan pengalaman pengunjung yang informatif, impresif, dan berkesan mendalam. Keindahan yang unggul (*aesthetic excellence*) berperan penting dalam memediasi pengalaman otentik, untuk kepentingan itu dinyatakan bahwa keaslian budaya harus disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dicerna oleh audiens kontemporer (Urry, 1990).

Oleh karena itu, Artistika adalah kualitas keindahan yang menjadi bukti keberhasilan artikulasi Spirit, yang secara efektif menyelaraskan tujuan fungsional dengan representasi budaya. Konsep ini menegaskan bahwa esensi budaya yang mendalam harus diwujudkan melalui desain yang unggul secara artistika dan multi-sensorik agar dapat menciptakan brand experience yang kohesif. Dengan demikian, artistika memastikan bahwa Data Ontologis diangkat melampaui informasi sejarah, namun menjadi narasi (*Storynomics*) yang memukau, memperkuat citra destinasi secara keseluruhan. Kualitas ini merupakan prasyarat agar gerai kerajinan tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi, tetapi sebagai pusat pengalaman budaya.

## **2.3. Integrasi Kearifan Lokal dalam Dialektika Desain**

Tahap pra-desain menjadi fondasi utama dalam penggalian artistika berakar kuat pada kearifan lokal. Tahapan ini esensinya adalah proses menggabungkan nilai-nilai dan pengetahuan tradisional ke dalam proses desain yang bersifat dialogis dan kritis. Penelusuran kearifan lokal dilakukan dengan Observasi dan Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan untuk memahami permasalahan estetika gerai kerajinan yang dianggap kumuh (*ghetto*) di Mandalika, sekaligus mengumpulkan narasi budaya. Penelusuran narasi lokal pada tahap ini adalah krusial untuk mendalami cerita-cerita yang membentuk identitas Mandalika, terutama legenda Putri Mandalika

yang menjadi sumber inspirasi utama destinasi tersebut. Pengalaman dalam membedah kisah pengorbanan Putri Mandalika memungkinkan desainer untuk menetapkan tema dan citra artistik yang kuat dan relevan. Studi mendalam kekayaan kerajinan lokal Sasak (kain songket, anyaman, gerabah), kesenian lokal (seni *Kendang Belik & Peresean*) dan arsitektur tradisional (rumah adat Bale Lombok) juga dilakukan untuk mengidentifikasi pola visual, material, tekstur, dan filosofi material yang relevan. Aspek artistika juga diperkaya dengan mengadopsi keindahan alam Lombok yang dikelilingi gugusan pulau dan laut alami. Kearifan lokal dirangkai menjadi konsep dan idea, serta divisualkan dalam sketsa-sketsa.



Gambar 01. Proses Integrasi Kearifan Lokal dalam Dialektika Desain  
Sumber: Artadi, Pande I Made dkk, 2022

Sketsa berfungsi sebagai bahasa visual pertama yang paling intuitif. Sketsa menjadi media artistik esensial yang menangkap dan menerjemahkan data ontologis dan cerita lokal sebagai ide-ide visual dan struktural awal. Mutu sketsa seharusnya melampaui fungsi gambar teknis, namun ia harus memiliki karakteristik visual yang khas dan representatif, mampu menangkap spirit narasi budaya Sasak. Contoh melalui garis yang tegas, dinamis, dan ekspresif mengadopsi pola visual kerajinan tenun atau bentuk arsitektur tradisional. Sebagaimana yang dirumuskan oleh Laseau, bahwa sketsa yang baik harus berfungsi sebagai filter artistik, mereduksi kompleksitas budaya menjadi esensi bentuk yang kohesif (Laseau, 2004). Pengalaman di tahap ini memastikan bahwa setiap solusi desain yang diusulkan memiliki jiwa dan relevansi budaya yang kuat (*authenticity*), serta menjadikannya fondasi bagi pendekatan *Storynomics Tourism* yang efektif. Dengan demikian, sketsa pada tahap pra-desain adalah kunci dalam menyelaraskan interpretasi budaya (otentisitas) dengan implementasi desain yang Artistik.

### **2.4. Tinjauan Sumber**

Artistika Terpadu berakar pada kedalaman makna dan proses yang terstruktur. Konsep 'Artistika' dalam kasus ini diperluas dari keindahan visual menjadi Poetika Interior/Arsitektur sebagaimana yang diungkapkan oleh Bachelard (1969), yakni pengalaman, makna, dan perasaan yang ditimbulkan oleh suatu bangunan atau ruang. Ruang diciptakan melalui metafora dan pengaruh multikultural untuk mencapai dimensi spasial dan spiritual. Nilai artistik dari sebuah karya interior di samping dinilai dari keindahannya secara fisik, namun juga dari kedalaman makna, pengalaman manusia, dan kemampuan ruang untuk membangkitkan perasaan atau pemikiran (Antoniades, 1990). Landasan filosofis ini kemudian diselaraskan dengan tanggung jawab moral melalui Etika Desain (Fisher, 2006) yang memastikan proses rekacipta berorientasi pada keberlanjutan dan etika lingkungan. Secara metodologis, proses Rekacipta ini dipandu oleh pandangan disipliner *Design Research* (Cross, 2007), yang menetapkan cara berpikir khas desainer ("*Designerly Ways of Knowing*") sebagai kerangka sistematis untuk mengintegrasikan nilai-nilai artistik dan etis ke dalam praktik. Terakhir, komunikasi ide yang kompleks ini diwujudkan secara efektif melalui kemampuan fundamental Sketsa Tangan Bebas (Laseau, 2004), yang menjembatani ide-ide abstrak dan implementasi fisik.

### **III. JENIS, PENDEKATAN, DAN TEKNIK ANALISIS**

Jenis penelitian ini adalah Kualitatif dengan uraian penelitian berfokus pada perumusan Konsep Artistika

Terpadu, yaitu kerangka kerja baru yang melibatkan integrasi fungsi, emosi, dan makna (filosofis). Penelitian ini berusaha memahami kualitas, makna, dan proses (artistika, narasi budaya, pengalaman spasial). Tujuan utamanya adalah merumuskan sebuah *model* atau *konsep baru* (Konsep Artistika Terpadu) yang muncul sebagai temuan metodologis dari proses *Design Research* (Pra-Desain, Idea, dan Desain). Pendekatan ini berfokus pada penciptaan solusi untuk memecahkan masalah praktis di lapangan dan menyumbang pada pengetahuan desain.

Tenik Analisis yang digunakan adalah Analisis Konten (*Content Analysis*), Analisis Komparatif dan Analisis Tematik. Analisis Konten digunakan untuk menelaah dan mengkaji secara mendalam referensi teoritis terkait artistika, pengalaman spasial, *tourist gaze*, dan integrasi narasi Lokal/kearifan lokal/budaya Lombok. Analisis Komparatif/Sintesis melibatkan perbandingan dan penggabungan berbagai data, temuan empiris dari rekacipta dengan teori yang ada untuk menghasilkan kerangka kerja baru. Analisis Tematik digunakan untuk mengidentifikasi elemen-elemen desain (organisasi ruang, material, pencahayaan, ornamen) yang secara konsisten berkontribusi pada pengalaman apresiatif dan narasi budaya dalam konteks desain interior gerai kerajinan.

#### **IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA**

##### **4.1. Material**

Artikulasi Spirit dalam desain interior Gerai Kerajinan di Mandalika berpusat pada formulasi artistika material yang melampaui keindahan visual, menjadikannya sarana transmisi nilai ontologis budaya Sasak. Aspek sentral ini memastikan bahwa setiap pilihan material merepresentasikan otentisitas kearifan lokal. Desain ini secara kohesif mengintegrasikan material artefak lokal menjadi sebuah bahasa arsitektural tunggal yang kaya taktil dan naratif. Motif Kain Songket, dengan filosofisnya, diinterpretasikan secara kontekstual sebagai motif dan tekstur dinding. Anyaman Bambu dan Rotan lokal digunakan secara struktural dan estetis untuk menguatkan karakter vernakular dan membangun *sense of place* yang intim. Sementara itu, karakter Gerabah diolah sebagai *cladding* arsitektural dengan tekstur alami, memperkuat filosofi kembali ke alam. Keseluruhan integrasi material ini menegaskan komitmen bahwa keindahan desain harus berakar pada pemuliaan substansi, mengalihfungsikan material artefak menjadi infrastruktur yang secara spiritual dan estetis mengartikulasikan jiwa Suku Sasak.

Proses pemilihan material yang intensif dan kuratorial ini sejatinya merupakan manifestasi dari proses reduksi material. Dalam filosofi desain, reduksi tidak bermaksud mengurangi kuantitas, tetapi bagian dari



tindakan menyaring hingga mencapai esensi. Dari spektrum material tak terbatas yang tersedia di dunia modern, desainer secara sadar menolak yang berlebihan dan memilih hanya material dasar (material kerajinan Songket, Anyaman, Gerabah) yang dianggap paling murni dan relevan untuk menyalurkan Spirit Sasak. Keputusan untuk membatasi palet material pada substansi lokal dan autentik adalah ekspresi tulus dari pendekatan naratif. Reduksi ini mencerminkan sikap kritis terhadap dekorasi yang dangkal dan penekanan pada kejujuran material. Reduksi material pada prinsipnya mengukuhkan karakter artistika pribadi desainer yang memberikan penghargaan mendalam terhadap lokalitas, komitmen pada taktil alami, dan menghindari pemborosan visual. Dengan demikian, material yang dipilih menceritakan kisah Sasak dan secara definitif mendefinisikan pandangan desainer bahwa desain terbaik adalah desain yang bersih, jujur, dan berfokus pada esensi naratif yang paling mendasar.

#### 4.2. Proposisi Teknik

Formulasi artistika dalam konteks teknik berpusat pada penerjemahan nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal menjadi spesifikasi desain yang terukur, fungsional, dan dapat direkayasa. Proses ini menuntut sinkronisasi antara artikulasi spirit budaya Sasak dengan penerapan teknis elemen desain ruang. Penerapan artistika melalui material lokal diseleksi berdasarkan daya tahan, teknik pemasangan, dan integrasinya dengan struktur modern. Contohnya anyaman lokal difungsikan sebagai plafon gantung (*suspended ceiling*) dan partisi semi-transparan. Aspek tekniknya mencakup logika perhitungan beban gantung, penggunaan rangka tersembunyi (*concealed framing*), dan integrasi lubang servis (*akses maintenance*). Teknik pemasangan plafon menggunakan sistem panel modular dengan *backing board* yang solid. Detail sambungan (*joint*) ditutupi secara artistik dengan bingkai minimalis (misalnya *frame* tipis) untuk menjaga fokus pada motif anyaman beragam makna. Secara artistik, kerapatan anyaman diatur untuk mengendalikan transmisi cahaya dan akustik ruangan.

Artistika ruang secara fundamental diwujudkan melalui sistem teknis pencahayaan yang cermat. Dalam konteks desain ini, cahaya di samping memenuhi fungsi penerangan esensial, juga bertindak sebagai komponen artistik krusial yang secara aktif menciptakan *spirit of place* yang khas. Implementasinya mengadopsi prinsip pencahayaan berlapis (*layered lighting*) yang memisahkan antara dimensi fungsional dan aksentuasi artistik. Pencahayaan umum (*ambient lighting*) menyediakan level iluminasi dasar yang merata, sementara lapisan kedua, yaitu cahaya artistik, ditujukan untuk membentuk fokus visual dan drama. Secara teknis, digunakan lampu sorot

(*spotlight*) dengan sudut pancar yang sempit dan presisi tinggi. Lampu-lampu ini diarahkan untuk secara spesifik menonjolkan kekayaan tekstur pada material lokal ekspos (seperti batu alam, kayu daur ulang, atau finishing kasar) dan memamerkan detail artefak kerajinan tangan. Pemilihan suhu warna (*color temperature*) hangat menjadi kunci, karena rona kekuningan yang lembut mampu memperkuat kesan otentik, memantik rasa nostalgia, dan secara psikologis meningkatkan kenyamanan (*sense of belonging*) bagi penghuni. Kombinasi sistem teknis, fokus visual, dan suhu warna ini pada akhirnya mentransformasi ruang, menciptakan suasana dramatis yang mendalam dan berdimensi.

Denah Ruang menentukan proporsi dan tata letak ruang berikut tata letak fasilitas. Denah ruang secara teknis memastikan aliran sirkulasi yang efektif sambil memandu pengalaman visual (artistika). Misalnya, penempatan area display sebagai *focal point* diatur sesuai dengan kaidah ergonomi dan visual yang mampu membangkitkan rasa takjub sebagai respon psikologis pengguna.

#### **4.3. Proposisi Idiosinkratik (Keunikan Mempribadi)**

Rekacipta Desain Interior Gerai Kerajinan Khas Lombok melahirkan sebuah gagasan yang sangat spesifik, khas, dari interpretasi pandang yang mendasari peneliti. Gagasan baru dimaksud adalah konsep Artistika Terpadu yang secara tegas merefleksikan interpretasi mendalam dan sudut pandang personal peneliti. Gagasan pokok memposisikan diri sebagai sebuah pendekatan desain yang unik yang tidak bersumber dari formula umum atau konvensi arsitektur yang sudah mapan. Artistika Terpadu termanifestasi sebagai sebuah integrasi yang utuh antara nilai-nilai filosofis dan spesifikasi teknis. Ini berarti bahwa temuan artistika yang dihasilkan adalah hasil dari proses eksplorasi dan pemikiran yang sangat personal, namun diterjemahkan menjadi elemen-elemen desain yang fungsional dan terukur.

Formulasi desain yang idiosinkratis ini dikembangkan selaras dengan pandangan Anthony C. Antoniades (1990) dalam *Poetics of Architecture: Theory of Design*. Antoniades menyatakan bahwa artistika dalam lingkungan binaan melampaui fungsi dekoratif; ia bertindak sebagai prinsip integratif yang menghubungkan aspek fungsional, emosional, dan makna. Dalam konteks desain interior gerai ini, narasi mitologi lokal Legenda Putri Mandalika dimanfaatkan secara strategis sebagai sumber inspirasi pembangun elemen utama Artistika Interior. Elemen artistika ini secara khusus menerjemahkan narasi pengorbanan dan keindahan sang putri menjadi suatu pengalaman spasial yang emosional. Mitologi lokal ini lantas menginspirasi perwujudan *Focal*

*Point Ikonik* dalam desain. Desain ini menyertakan satu elemen *focal point* sentral berupa patung figur sosok mitologi Putri Mandalika dalam momen perubahan dramatisnya menjadi ribuan Cacing Nyale. Elemen ikonik ini diperlakukan unik, baik dari segi komposisi ruang maupun teknik pencahayaan, menjadikannya titik tarik emosional (*emotional takeaway*) bagi pengunjung dan sekaligus memperkuat Identitas Tempat (*Place Identity*) yang khas Mandalika.



Gambar 02. Focal Point Ikonik Patung Cerita Mitologi Putri Mandalika

Sumber Dokumen: Artadi, Pande I Made dkk, 2022. Laporan Penelitian Rekacipta Desain Interior Kerajian Khas Iombok



Gambar 03. Formulasi Palet Khas pada Interior, Spektrum Warna Cacing Nyale & Palet Warna Idiosinkratis

Sumber Dokumen: Artadi, Pande I Made dkk, 2022. Laporan Penelitian Rekacipta Desain Interior Kerajian Khas Iombok

Formulasi palet warna elemen interior didorong oleh narasi mitologi Putri Mandalika, yang mengisahkan kemunculan warna-warni Cacing Nyale di permukaan laut pada bulan-bulan tertentu. Keindahan visual yang kompleks dari spektrum warna Cacing Nyale ini kemudian dipadankan dengan idiom lokal "*Ragi Genep*", yakni sebuah istilah yang secara filosofis merepresentasikan kemunculan warna yang sempurna, lengkap, dan kaya makna. Terinspirasi dari idiom tersebut, rekacipta desain ini menghasilkan Palet Warna Idiosinkratis yang spesifik dan singular (tunggal dalam kekhasan), yang secara instan merujuk pada legenda Lombok tersebut. Palet ini, yang terdiri dari nuansa hijau, ungu kemerahan, dan kuning keemasan yang berkilauan, menjadi penciri utama karakter karya desainer. Warna-warna ini diolah melalui tekstur material lokal dan pencahayaan untuk menciptakan efek dinamis yang menyerupai pantulan cahaya pada kulit Nyale di air, sehingga mampu merepresentasikan identitas budaya secara mendalam dan menjadi *signature look* yang membedakan karya ini dari desain pada umum.

## **V. PENUTUP**

### **5.1. Simpulan**

Artikel ini berhasil merumuskan Konsep Artistika Terpadu sebagai kerangka artistik baru yang komprehensif untuk desain interior gerai kerajinan Khas Lombok. Konsep ini muncul sebagai temuan metodologis dari proses Rekacipta yang dilakukan, bertujuan menjembatani kesenjangan antara fungsionalitas modern yang efisien dan tuntutan narasi budaya yang otentik. Artistika Terpadu pada dasarnya adalah prinsip integratif yang menyelaraskan fungsi, emosi, dan makna filosofis budaya Sasak, memposisikan desain interior sebagai ruang transaksi dan pusat pengalaman budaya yang mendalam (*experience economy*). Keberhasilan implementasi konsep ini berpijak pada sintesis lima elemen utama yang ditemukan sebagai pilar manifestasi spirit desain. Lima elemen utama, yakni: Reduksi Material, Tampilan Gambar, Pencahayaan, Palet Khas, dan Narasi Lokal secara kolektif menjamin keunikan dan kekuatan identitas kultural. Melalui integrasi ini, prototipe desain yang dihasilkan terbukti fungsional, modern, dan sekaligus memiliki *Place Identity* yang kuat, selaras dengan kebutuhan *Storynomics Tourism* Mandalika.

### **5.2. Temuan**

Temuan utama dari penelitian ini adalah penegasan bahwa Konsep Artistika Terpadu termanifestasi dalam lima pilar desain yang telah menjadi Spirit yang menyatu dalam konsep berpikir desainer (*Designerly Ways*

*of Knowing*). Kelima elemen ini bekerja secara sinergis untuk mencapai *artistic excellence* dan *otentisitas kultural*:

1. Reduksi Material (Reduksi) Temuan ini menekankan pada penolakan material berlebihan, menyaring pilihan hanya pada material dasar lokal yang paling murni dan relevan (Songket, Anyaman, Gerabah). Reduksi adalah sikap filosofis yang mengukuhkan kejujuran material dan menghindari pemborosan visual, memastikan material yang digunakan secara definitif menyalurkan Spirit Sasak dengan integritas.
2. Tampilan Gambar (Wujud Ikonik) Temuan ini sebagai perwujudan final dan terpoles dari ide-ide visual yang dieksplorasi dan disaring melalui tahap Sketsa. Sketsa berfungsi sebagai bahasa visual pertama yang paling intuitif, media artistik esensial yang menangkap dan menerjemahkan data ontologis (esensi mendalam) dan cerita lokal menjadi bentuk visual awal. Tahap sketsa memastikan bahwa Tampilan Gambar yang dihasilkan, seperti *Focal Point Ikonik* (patung dramatik Putri Mandalika), melampaui bentuk estetika, namun hasil sintesis yang bermakna.
3. Pencahayaan (Drama Spasial) Pencahayaan bertindak sebagai komponen artistik krusial yang menciptakan *spirit of place*. Temuan ini mengadopsi prinsip Pencahayaan Berlapis (*layered lighting*), di mana cahaya artistik (menggunakan spotlight presisi tinggi) diarahkan untuk menonjolkan kekayaan tekstur material ekspos. Pemilihan suhu warna hangat (kuning lembut) secara psikologis meningkatkan kenyamanan dan memperkuat kesan otentik.
4. Palet Khas (Ragi Genep) Temuan ini adalah formulasi palet warna spesifik yang singular, terinspirasi dari kemunculan warna-warni Cacing Nyale, diistilahkan sebagai Ragi Genep (kemunculan warna sempurna). Palet ini menjadi penciri khas desain yang mampu merepresentasikan identitas Mandalika secara instan dan personal.
5. Narasi Lokal (Storynomics) Narasi Legenda Putri Mandalika diolah sebagai script desain yang kohesif. Temuan ini menegaskan bahwa setiap elemen desain, dari material hingga tata letak, secara personal menceritakan kisah lokal, yang berfungsi sebagai Resonator Emosional dan mengubah transaksi kerajinan menjadi pengalaman budaya yang mendalam, selaras dengan tuntutan Tourist Gaze akan keotentikan pengalaman.

### 5.3 Saran dan Proyeksi

Keberlanjutan masa depan Konsep Artistika Terpadu diusulkan sebagai model percontohan (*blueprint*)

untuk pengembangan desain interior berbasis identitas lokal lainnya. Untuk keberlanjutan, disarankan adanya standarisasi penerapan lima elemen kunci ini dalam proyek-proyek pembangunan ritel dan komersial di kawasan Mandalika. Faedah Inovasi Artistika Terpadu memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya diskursus Desain Interior, menawarkan kerangka yang melampaui pendekatan fungsional murni. Inovasi ini memfasilitasi integrasi kearifan lokal secara sistematis, menjamin bahwa desain merepresentasikan indah dan bermakna mendalam, sehingga secara aktif mendukung citra budaya Indonesia di mata dunia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. Van Nostrand Reinhold.
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing*. Birkhäuser.
- Fisher, H. (2006). The Significance of Place Identity in Interior Design. *Journal of Interior Design*, 31(1), 16–28.
- responses. In J. L. V. G. K. (Ed.), *Designing places for people: A handbook of environmental psychology* (pp. 115–140). Routledge.
- Hultén, B. (2009). Sensory Marketing: The Multi-sensory Brand-experience Concept. *European Business Review*, 21(3), 256–271.
- Kartawinata, K. (2011). *Kearifan Lokal dalam Pengelolaan Lingkungan*. LIPI Press.
- Laseau, P. (2004). *Graphic Thinking for Architects and Designers* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Pine, B. J. II, & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business School Press.
- Prijotomo, J. (2000). *Menjelajah Arsitektur Nusantara*. Wastu Lanas Grafika.
- Richards, G. (2014). *Cultural Tourism and Cultural Policy*. CABI Publishing.
- Swars, A. (2020). Implementasi Nilai Kearifan Lokal untuk Memperkuat Interior. *Jurnal Seni Rupa*, 7(2).
- Yoshino, M. (2010). *Cultural Tourism and Sustainable Development*. Routledge. (Contoh untuk referensi globalisasi dan pariwisata budaya)
- Urry, J. (1990). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. Sage Publications.

**BAB IX**  
**ARTISTIKA PARAGA SILANG BUDAYA**  
**CIPTA SENI TARI PENYAMBUKAN**

Oleh

Prof. Dr. Ni Made Arshiniwati

arshiniwati@gmail.com

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengurai secara mendalam Artistika Paraga Silang Budaya dalam penciptaan seni tari penyambutan. Artistika Paraga Silang Budaya sebagai pendekatan cipta, telah berhasil mewujudkan tari penyambutan berjudul “Kirana Rasmi”, dipergelarkan pada pembukaan Pameran Waskita Rupa di Sangkring Art Space, Jogjakarta, 2025. Artistika Paraga Silang Budaya dibentuk atas pembacaan peristiwa spesifik; eksplorasi elemen silang budaya; pembentukan koreografi; penentuan elemen pendukung yang relevan; penentuan penari (*casting*); penuangan karya; dan tata penyajian. Pembacaan peristiwa spesifik meliputi timbang waktu, ruang, dan institusi. Eksplorasi elemen silang budaya sekurang-kurangnya mencakup idiom gerak, musikal, dan rupa. Pembentukan koreografi dipadu elemen pendukung yang relevan, berikut ketepatan penentuan penari, serta tata penyajian, keseluruhannya dituangkan dalam karya tari penyambutan yang berkarakter ramah, hangat, dan sopan dalam kagunan koreografi. Artistika Paraga sebagai pendekatan penciptaan ini, telah secara autentik mewujudkan Tari Kirana Rasmi dalam gubah silang budaya Bali-Jawa.

Kata Kunci: *artistika paraga, silang budaya, tari penyambutan, Bali-Jawa*

**I. PENDAHULUAN**

Penciptaan tari, apapun bentuknya, selalu menggunakan konsep cipta dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang selalu ada di dalamnya yaitu: tema atau gagasan, unsur-unsur dasar, komposisi tari, tujuan, dan penonton. Aspek-aspek tersebut kemudian dituangkan melalui konsep cipta yang mengandung pertimbangan relevansi artistika. Di dalam tulisan ini ditunjukkan salah satu konsep artistika dalam penciptaan tari penyambutan yang menggunakan silang budaya sebagai dasar artistika. Konsep cipta ini disebut “Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan”. Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan dibentuk atas pembacaan peristiwa spesifik; eksplorasi elemen silang budaya; pembentukan koreografi;

penentuan elemen pendukung yang relevan; penentuan penari (*casting*); penuangan karya; dan tata penyajian. Keseluruhan proses Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan telah secara autentik dituangkan dalam kagunan koreografi karya tari penyambutan gubah silang budaya Bali-Jawa berkarakter ramah, hangat, dan sopan yang diberi nama Kirana Rasmi.

Artistika Paraga Silang Budaya sebagai pendekatan cipta, telah berhasil mewujudkan tari penyambutan berjudul “Kirana Rasmi”, dipergelarkan pada pembukaan Pameran Waskita Rupa di Sangkring Art Space, Jogjakarta, 2025. Masalah penciptaan dalam tulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut

- 1) Bagaimana bentuk Konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan?
- 2) Bagaimana bentuk Tari Kirana Rasmi yang diwujudkan dengan Konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan?

Tulisan ini bertujuan untuk menguraikan Konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan dan menguraikan bentuk Tari Kirana Rasmi yang diwujudkan dengan konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan

## II. PEMBAHASAN

Selama ini sudah ada beberapa konsep penciptaan yang digunakan sebagai landasan atau kerangka kerja dalam proses penciptaan tari, mulai dari mengeksplor sampai membentuk gerak tari. Dalam tulisan ini dikenalkan satu konsep baru dalam penciptaan tari yang diberi nama Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan. Artistika Paraga Silang Budaya sebagai pendekatan cipta, telah berhasil mewujudkan tari penyambutan berjudul “Kirana Rasmi”, dipergelarkan pada pembukaan Pameran Waskita Rupa di Sangkring Art Space, Jogjakarta, 2025. Tari Kirana Rasmi diciptakan berpegang pada konsep-konsep estetik tari Bali yang berkembang secara fleksibel dan dinamis dengan mengkombinasikan gerak tari Bali dan tari Jawa yang dikenal sarat dengan rasa, sama-sama mencerminkan pandangan hidup selaras dengan alam dan mengkorelasikan estetika dan spiritual dalam kesenian.

Tari ini diciptakan sebagai bentuk ungkapan kegelisahan atas fenomena lingkungan yang mengalami perubahan secara signifikan dan berpengaruh tidak saja kearah positif, melainkan banyak yang sebaliknya, seperti menipisnya perhatian terhadap etika, moral, dan nilai-nilai intrinsik budaya. Tari yang durasinya sekitar 9 menit ini, ditarikan oleh tujuh penari puteri yang membawakan gerak tari puteri, dengan menggunakan gamelan



Gong Kebyar sebagai instrumen pengiringnya. Bentuk kostum tari dirancang dengan kombinasi bentuk kostum tari Bali dan tari Jawa. Struktur tarinya disusun berdasarkan pola artistika Tari Bali: *pamungkah* atau *pengawit* (bagian awal), *paraga* atau *pangawak* (bagian Tengah), *pamuncak* (klimaks), dan *panenget* atau *pakaad* (bagian akhir). Ide karya, berangkat dari cerita Candra Kirana yang terus berjuang dalam pencarian untuk pencapaian suatu tujuan. Visualisasi tari ini menggunakan tema kesetiaan dan ketulusan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, menekankan pemahaman fenomena secara mendalam melalui wawancara dan observasi, yang karakteristiknya digambarkan secara rinci. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah interaksi simbolis yang menekankan perhatian penggunaan simbol untuk menciptakan makna dalam interaksi sosial. Data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif dan naratif guna dapat dipahami, dievaluasi, dan dimanfaatkan secara efektif.

Tari Kirana Rasmi berpegang pada konsep-konsep estetik tari Bali yang berkembang secara fleksibel dan dinamis dengan mengkombinasikan gerak tari Bali dan tari Jawa yang dikenal sarat dengan rasa, sama-sama mencerminkan pandangan hidup selaras dengan alam dan mengkorelasikan estetika dan spiritual dalam kesenian. Tari ini diciptakan sebagai bentuk ungkapan kegelisahan atas fenomena lingkungan yang mengalami perubahan secara signifikan dan berpengaruh tidak saja kearah positif, melainkan banyak yang sebaliknya, seperti menipisnya perhatian terhadap etika, moral, dan nilai-nilai intrinsik budaya. Oleh karena itu perlu adanya tema yang relevan dijadikan sebagai sumber tauladan. Salah satu sumber yang dipandang menarik untuk dijadikan tema dimaksud adalah kisah Putri Candra Kirana.

Candra Kirana terdiri dari kata Candra berarti bulan dan Kirana berarti sinar. Dengan demikian Candra Kirana berarti bulan yang bersinar. Dalam cerita rakyat Jawa, Candra Kirana juga merupakan nama seorang putri Kerajaan Daha yang cantik jelita. Jadi, Candra Kirana tidak hanya sekadar nama, tetapi juga mengandung makna keindahan, kecantikan, dan keanggunan yang terpancar seperti cahaya bulan. Perjalanan hidup Putri Candra Kirana, terutama tentang perjuangan dan kesetiiaannya untuk menemukan kekasihnya, mengandung prinsip kehidupan yang layak diteladani. Keteguhannya ini memberi pelajaran bahwa hidup harus berjuang tanpa henti, selalu belajar dari kondisi yang ada, dan teguh hati mengisi diri untuk mencapai cita dan cinta. Tari Kirana Rasmi mengelaborasi latar kondisi sekitar dan cerita Candra Kirana. Kirana diambil dari nama Candra Kirana dan Rasmi bermakna tulus, cantik, indah, menawan. Jadi dapat diasumsikan bahwa tari ini mengandung ajakan agar kita dengan penuh kesadaran selalu berupaya memperbaiki perilaku dan kebiasaan hidup untuk mencapai tujuan

sehingga pada akhirnya mampu bersinar memberi cahaya kehidupan pada diri, sesama, dan lingkungan.

Rancangan karya Tari Kirana Rasmi adalah tari penyambutan yang ditarikan oleh 7 (tujuh) penari putri dengan karakter putri halus. Durasi pertunjukan 9 (sembilan) menit dengan menggunakan Gong Kebyar sebagai iringannya. Media utama karya adalah tubuh penari, ruang pertunjukan, busana, properti, dan musik iringan tari. Rancangan kostum berpijak pada kostum tari tradisi Bali dan Jawa yang diberi sentuhan inovasi, Elemen utama kostum menggunakan: bahan kain yang dicat perada (cat emas); dengan tambahan renda-renda; serta dilengkapi aksesoris dari bahan kulit dan logam untuk menunjang karakter yang dibawa. Tata rias wajah dirancang untuk menguatkan karakter dan mendukung ekspresi sesuai kebutuhan pentas (ada kelembutan, ketegasan, kecantikan, dan keanggunan).

Konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan merupakan sebuah konsep yang dibentuk atas pembacaan peristiwa spesifik; eksplorasi elemen silang budaya; pembentukan koreografi; penentuan elemen pendukung yang relevan; penentuan penari (*casting*); penuangan karya; dan tata penyajian. Pembacaan peristiwa spesifik meliputi timbang waktu, ruang, dan institusi. Eksplorasi elemen silang budaya sekurang-kurangnya mencakup idiom gerak, musikal, dan rupa. Pembentukan koreografi dipadu elemen pendukung yang relevan, berikut ketepatan penentuan penari, serta tata penyajiannya. Berikut ditunjukkan pendedahan konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan dalam Tari Kirana Rasmi.

## **2.1. Pembacaan Peristiwa Spesifik**

Pembacaan peristiwa spesifik dalam tulisan ini merupakan istilah yang menunjukkan bahwa tema yang diangkat ke dalam karya adalah mengandung inspirasi yang sumbernya dari berbagai pertimbangan spesifik yaitu: timbang waktu, ruang, dan institusi. Berikut adalah peristiwa spesifik yang dapat diuraikan sebagai bentuk bacaan dalam Tari Kirana Rasmi.

### **a. Timbang waktu**

Timbang waktu yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah pertimbangan tentang keseluruhan waktu, baik durasinya, perancangan strukturnya, dinamikanya, penekanan iramanya, maupun pertimbangan waktu lainnya, termasuk waktu pementasannya. Tari Kirana Rasmi dirancang untuk pentas dengan durasi maksimal 9 (Sembilan menit).

b. **Ruang**

Dalam penciptaan tari, ruang tidak saja dimaksudkan sebagai area tempat pentas atau panggung, melainkan istilah yang memiliki makna yang beragam, yakni ruang seputar tubuh penari, ruang berupa pola lantai yang terbentuk melalui perpindahan penari dari satu pola ke pola lainnya, dan ruang-ruang lainnya. Ruang adalah aspek penting yang sangat mendukung kesuksesan penampilan. Tari Kirana Rasmi yang diciptakan dengan pertimbangan ruang pentas pada Pameran Waskita Rupa di Sangkring Art Space, Jogjakarta, 2025 dengan ruang pentas berupa panggung tidak begitu luas yang disiapkan dengan penari tujuh orang, diperlukan penyesuaian dalam pengaturan pola lantai sehingga tidak mengurangi keutuhan penampilan tari.

c. **Institusi**

Yang dimaksud institusi dalam tulisan ini adalah pihak Lembaga yang mengundang sesuai kegiatan terkait. Tari Kirana Rasmi diciptakan dalam rangka Penelitian, Penciptaan, Diseminasi Seni Dan Desain (P2SD) Berdampak Diseminasi Nasional yang dilaksanakan oleh Institut Indonesia Bali.

## 2.2 **Eksplorasi elemen silang budaya**

Eksplorasi Elemen silang budaya yang dimaksud dalam tulisan ini adalah menunjukkan elemen-elemen budaya masing-masing etnis yang unsur-unsur budayanya dikolaborasikan dalam penciptaan. Eksplorasi ini bertujuan untuk mengenal, memahami, dan mengapresiasi kedekatan nilai-nilai budaya atau kesesuaian budaya yang dieksplor ke dalam tari yang diciptakan. Tari Kirana Rasmi diciptakan berpegang pada konsep-konsep estetik tari Bali yang berkembang secara fleksibel dan dinamis dengan mengkombinasikan gerak tari Bali dan tari Jawa yang dikenal sarat dengan rasa, sama-sama mencerminkan pandangan hidup selaras dengan alam dan mengkorelasikan estetika dan spiritual dalam kesenian. Eksplorasi elemen silang budaya dalam Tari Kirana Rasmi dilakukan melalui beberapa aspek yaitu: idiom gerak, idiom musikal, dan idiom rupa yang dedahannya sebagai berikut.

a. **Idiom gerak**

Idiom gerak Tari Kirana Rasmi dituangkan ke dalam struktur yang disusun menjadi empat bagian yaitu *Papeson*, *Pangawak*, *Pangecet*, dan *Pakaad*.

**a. Papeson**

- Melangkah kedepan, pelan kemudian agak cepat, posisi tangan kanan ngiting didepan dada, tangan kiri mentang kesamping kiri sambil pegang selendang. Kemudian angsel dengan gerak tangan diatas, piles kaki kanan, tangan nyakup bawa, angguk, dengan posisi agem kanan.
- Gerak pelan bagian pertama, melangkah kedepan kaki kanan,kiri, kanan tutup pelan, posisi tangan keduanya pegang selendang agak kebawah, oyod kekanan, kekiri, maju kaki kanan, posisi tangan kanan ditekuk ke arah sudut kanan, tangan kiri masih pegang selendang, kemudian kaki kiri, kanan mundur, selendang dilepas.
- Kembali kedua tangan pegang selendang agak kebawah,oyod kekanan, kekiri, kaki kiri menyilang kekanan, kedua tangan memegang selendang, yg kanan mentang, kiri tekuk, posisi badan agak rendah, kaki kiri melangkah ke pojok kiri, kaki kanan mengikuti, kedua tangan ditekuk didepan dada, kemudian berputar ke kiri, kembali kedepan, maju kaki kanan, lepas kedua selendang, ngelo kekanan, kiri, kanan, mentang kanan, posisi kaki kanan silang dibelakang, mentang kiri , posisi kaki kiri silang dibelakang, ngeliuk kekanan, agem kanan, seledet kanan, ngeliuk kekiri, agem kiri, seledet kiri, maju kaki kiri, tangan kiri ukel, tangan kanan pegang selendang, putar ke kiri, ukel tangan kanan di sebelah telinga kiri, tangan kiri pegang selendang, putar kekanan, kembali kedepan, lepas selendang , angsel pelan dengan tangan diatas, piles kanan, agem kanan, seledet kanan.
- Gerak pelan bagian kedua, melangkah kedepan kaki kanan,kiri, kanan tutup pelan, posisi tangan keduanya pegang selendang agak kebawah, oyod kekanan, kekiri, maju kaki kanan, posisi tangan kanan ditekuk ke arah sudut kanan, tangan kiri masih pegang selendang, kemudian kaki kiri, kanan mundur, selendang dilepas.
- Kembali kegerakan kedua tangan pegang selendang agak kebawah, oyod kekanan, kekiri, kaki kiri menyilang kekanan, kedua tangan memegang selendang, yg kanan mentang, kiri tekuk, posisi badan agak rendah, kaki kiri melangkah ke pojok kiri, kaki kanan mengikuti, kedua tangan ditekuk didepan dada, kemudian berputar ke kiri, tangan kanan mentang sambil pegang selendang, kembali kedepan, maju kaki kanan, lepas kedua selendang, ngelo kekanan, kiri, kanan, mentang kanan, posisi kaki kanan silang dibelakang, mentang kiri , posisi kaki kiri silang dibelakang, ngeliuk kekanan, agem kanan, seledet kanan, ngeliuk kekiri, agem kiri, seledet kiri, maju kaki kanan, tangan kanan ukel, tangan kiri pegang selendang,

putar ke kanan, ukel tangan kiri di sebelah telinga kanan, tangan kanan pegang selendang, putar kekiri, kembali kedepan, lepas selendang , angsel pelan dengan tangan diatas, piles kanan, agem kanan, seledet kanan.

b. **Pangawak**

- Pangawak pertama dari agem kanan, kemudian tangan panganjali, angguk, tangan kiri kesudut kiri, posisi agem kanan, tangan nyilang didada, gerak membuka tangan, terus tangan kanan ditekuk depan dada, berat badan dikiri, nyeledet kiri, ileg-ileg.
- Menoleh kekiri, angsel pendek kiri, seledet, menoleh kekanan, angsel pendek kanan, seledet, nyerere kekanan, tangan kanan mentang, kemudian pandangan ke pojok kiri, nyeleog mentang kanan, kiri, tangan silang, tangan mentang keduanya, melangkah cepat ke depan, piles kiri agem kiri, nyeledet kiri.
- Piles kaki kanan, tangan kanan mentang kepojok kanan, tangan kiri tekuk, melangkah kaki kiri, kanan, kiri menuju pojok kiri, tangan ditumpuk didepan dada, maju kaki kiri ambil selendang ke duanya, putar kekiri sampai depan lepas selendang kanan, tangan kanan tekuk depan dada, kembali kegerakan, piles kaki kanan, tangan kanan mentang kepojok kanan, tangan kiri tekuk, melangkah kaki kiri, kanan, kiri menuju pojok kiri, tangan ditumpuk didepan dada, maju kaki kiri ambil selendang ke duanya, mundur, lepas selendang keduanya, nyeleog mentang kanan, kiri, nyerere kekiri, tangan kiri mentang, piles kaki kiri, seledet kiri.
- Pangawak kedua dari agem kiri kemudian tangan panganjali, angguk, tangan kiri kesudut kiri, posisi agem kanan, tangan nyilang didada, gerak membuka tangan, terus tangan kanan ditekuk depan dada, berat badan dikiri, piles kiri, agem kiri, seledet kiri.
- Kembali kegerakan dengan level berbeda, piles kaki kanan, tangan kanan mentang kepojok kanan, tangan kiri tekuk, melangkah kaki kiri, kanan, kiri menuju pojok kiri, tangan ditumpuk didepan dada, maju kaki kiri ambil selendang ke duanya, putar kekiri sampai depan lepas selendang kanan, tangan kanan tekuk depan dada, kembali kegerakan, piles kaki kanan, tangan kanan mentang kepojok kanan, tangan kiri tekuk, melangkah kaki kiri, kanan, kiri menuju pojok kiri, tangan ditumpuk didepan dada, maju kaki kiri ambil selendang ke duanya, mundur, lepas selendang keduanya.

c. **Pangecet**

- Pada pangecet dimulai dengan gerakan nyeleog mentang kanan, kiri, piles kanan, agem kanan, seledet, noleh kekanan, ngelayak mentang tangan kiri, noleh kekiri, ngelayak mentang tangan kanan, nyeleog mentang kiri, kanan, angsel atas kanan, kiri, ngegol pelan tangan kanan mentang pegang selendang, tangan kiri di samping telinga kiri, putar kekanan mulai ngegol cepat, lepas selendang kanan, putar kekiri, ambil selendang kiri kembali berjalan membentuk formasi hadap- hadapan.
- Lepas selendang kiri, piles kaki kanan, tangan kanan mentang kepojok kanan, tangan kiri tekuk, melangkah kaki kiri, kanan, kiri menuju pojok kiri, tangan ditumpuk didepan dada, maju kaki kiri ambil selendang ke duanya duduk, angsel kanan kiri, angguk, gerakan ini diulang bergantian, kemudian diulang bersamaan.
- Putar berlawanan arah geraknya dari angsel kanan, kiri, noleh kekanan, ngelayak mentang tangan kiri, noleh kekiri, ngelayak mentang tangan kanan, nyeleog mentang kiri, kanan, angsel atas kanan, kiri, ngegol pelan tangan kiri mentang pegang selendang, tangan kanan di samping telinga kanan, kemudian ngegol cepat, lepas selendang kiri

d. **Pakaad**

- Berjalan membentuk lingkaran, tangan kanan mentang pegang selendang, tangan kiri tekuk didepan dada, kembali keposisi tengah, putar kekanan ditempat, lalu berjalan menuju pojok kanan membentuk formasi diagonal, putar kekiri, posisi tangan kanan mentang pegang selendang, tangan kiri tekuk didepan dada, kemudian penari out.

1. **Musikal**

Musik iringannya menggunakan beberapa instrumen dari barungan Gong Kebyar: reyong, penyacah, Jublag, Jegogan, kendang, cengceng, suling, kempur dan Gong. Karakteristik masing2 instrumen dikolaborasi dengan pengolahan garap vokal, tersaji penuh makna dan penghayatan. Suasana musikal terpadu dengan gerak tari dalam satu kesatuan utuh, sehingga memancarkan kelembutan memikat dan memukau. Tari ini merupakan karya bersama dengan susunan tim penggarap sebagai berikut.

2. **Rupa**

Media utama karya adalah tubuh penari, ruang pertunjukan, busana, properti, dan musik iringan tari. Rancangan

kostum berpijak pada kostum tari tradisi Bali dan Jawa yang diberi sentuhan inovasi, Elemen utama kostum menggunakan: bahan kain yang dicat perada (cat emas); dengan tambahan renda-renda; serta dilengkapi aksesoris dari bahan kulit dan logam untuk menunjang karakter yang dibawakan. Tata rias wajah dirancang untuk menguatkan karakter dan mendukung ekspresi sesuai kebutuhan pentas (ada kelembutan, ketegasan, kecantikan, dan keanggunan). Adapun jenis busana yang digunakan dalam Tari Kirana Resmi yakni: *kamen* atau kain panjang (kain motif endek sejenis kain tenun tradisional Bali warna ungu yg dipakai di lilitkan dari pinggang hingga mata kaki); *tapih* putih (kain putih dengan hiasan prada sebagai lapisan dasar di pake di awal sebelum pemakaian *kamen* endek); *angkin* (kain penutup dada diikat hingga pinggang berbahan beludru warna ungu); *pekik* ungu (kain yg senada dengan *angkin* dipasang di depan dada); selendang (kain panjang warna pink yg di ikat melilit sebagai hiasan di pinggang); *pending* (hiasan yg dililitkan di pinggang berbahan kulit atau bahan kain), *badong* (hiasan leher berbahan kulit yang berisi ornament); *ronce* pinggang (hiasan dedaunan warna hijau dengan tambahan bunga warna kuning di pasang di pinggang yang melambangkan kesucian, keseimbangan dan keteduhan); *gelang kana* : hiasan dari bahan kulit yang dipasangkan di lengan atas); gelang tangan (hiasan yang dipasang di pergelangan tangan berbahan tembaga yg berisi permata); *subeng* (hiasan yang dipasang di telinga berbahan tembaga yg di ukir berisi permata); *gelungan* (hiasan kepala berbahan kulit dan kain beludru yang melambangkan keagungan, kesucian dan keindahan); *antol* (rambut palsu yg terurai Panjang); dan *kuping* (hiasan yang di pasang di daun telinga berbahan kulit yg di ornament).

### 2.3 Pembentukan Koreografi

Tari Kirana Resmi dibentuk menjadi karya tari sajian baru yang mereinterpretasi dan meredefinisi konsep tradisi sebagai sumber cipta dan inovasi, serta wahana pengembangan ide yang lebih segar. Kirana Resmi dimaknai sebagai kilau sinar rembulan, melambangkan keteguhan, ketulusan, kesetiaan, dan nilai-nilai kemuliaan yang patut diteladani. Keluwesan gerak tari, harmoni vokal dan musik iringan, serta keindahan rias dan busana yang merupakan perpaduan Bali dan Jawa menyatu secara artistik

### 2.4 Penentuan Elemen Pendukung Yang Relevan

Tari Kirana Resmi dirancang ke dalam tari penyambutan yang ditarikan oleh 7 (tujuh) penari putri dengan karakter putri halus. Durasi pertunjukan 9 (sembilan) menit dengan menggunakan Gong Kebyar sebagai iringannya. Media utama karya adalah tubuh penari, ruang pertunjukan, busana, properti, dan musik iringan tari. Rancangan kostum berpijak pada kostum tari tradisi Bali dan Jawa yang diberi sentuhan inovasi, Elemen

utama kostum menggunakan: bahan kain yang dicat perada (cat emas); dengan tambahan renda-renda; serta dilengkapi aksesoris dari bahan kulit dan logam untuk menunjang karakter yang dibawakan. Tata rias wajah dirancang untuk menguatkan karakter dan mendukung ekspresi sesuai kebutuhan pentas (ada kelembutan, ketegasan, kecantikan, dan keanggunan).

## **2.5 Penentuan Penari (*casting*)**

Tari Kirana Rasmi dirancang untuk ditarikan oleh 7 (tujuh) orang penari putri dengan karakter lembut. Oleh karena itu penari dipilih berdasarkan pertimbangan keseimbangan pemerataan postur tubuh dan kualitas kemampuan dalam hal penguasaan *wirama* (irama), *wiraga* (raga), dan *wirasa* (rasa).

## **2.6 Penuangan Karya**

Pada tahap penuangan karya, koreografer menuangkan pola gerak yang sebelumnya sudah disiapkan atau dicoba sendiri kepada penari dengan menyesuaikan pola gerak yang dibuat dengan pola hitungan dari iringannya. Di dalam penuangan juga dilakukan penyesuaian pola gerak dengan kebutuhan arah hadap dan pola lantai.

## **2.7 Tata Penyajian**

Penyajian Tari Kirana Rasmi ditekankan pada kekompakan gerak, penguasaan panggung, penggunaan properti, kerapian rias dan busana, kepastian arah hadap, fokus pandangan, dan ekspresi

## **III. PENUTUP**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan merupakan pendekatan cipta yang dibentuk atas pembacaan peristiwa spesifik; eksplorasi elemen silang budaya; pembentukan koreografi; penentuan elemen pendukung yang relevan; penentuan penari (*casting*); penuangan karya; dan tata penyajian. Pembacaan peristiwa spesifik meliputi timbang waktu, ruang, dan institusi. Eksplorasi elemen silang budaya sekurang-kurangnya mencakup idiom gerak, musikal, dan rupa. Pembentukan koreografi dipadu elemen pendukung yang relevan, berikut ketepatan penentuan penari, serta tata penajiannya.



Bentuk Tari Kirana Rasmi yang diwujudkan dengan konsep Artistika Paraga Silang Budaya Cipta Seni Tari Penyambutan adalah karya tari sajian baru yang reinterpretasi dan meredefinisi konsep tradisi sebagai sumber cipta dan inovasi, serta wahana pengembangan ide yang lebih segar. Kirana Rasmi dimaknai sebagai kilau sinar rembulan, melambangkan keteguhan, ketulusan, kesetiaan, dan nilai-nilai kemuliaan yang patut diteladani. Keluwesan gerak tari, harmoni vokal dan musik iringan, serta keindahan rias dan busana yang merupakan perpaduan Bali dan Jawa menyatu secara artistik. Tarian ini dipersembahkan sebagai ungkapan kelembutan, kehangatan dan ketulusan serta penghormatan tanpa pamrih. Musik iringannya menggunakan beberapa instrumen dari barungan Gong Kebyar: reyong, penyacah, jublag, jegogan, kendang, cengceng, suling, kempur, dan gong. Karakteristik masing-masing instrumen dikolaborasi dengan pengolahan garap vokal, tersaji penuh makna dan penghayatan. Suasana musikal terpadu dengan gerak tari dalam satu kesatuan utuh, sehingga memancarkan kelembutan memikat dan memukau. Artistika Paraga Silang Budaya sebagai pendekatan cipta, telah berhasil mewujudkan tari penyambutan berjudul "Kirana Rasmi", dipergelarkan pada pembukaan Pameran Waskita Rupa di Sangkring Art Space, Jogjakarta, 2025.

**BAB X**  
**ARTISTIKA TRI PRABAWA**  
**TIGA SINAR KEKUATAN PENCIPTAAN SENI PERTUNJUKAN**

Oleh

Dr. I Kt. Suteja

[iktsuteja@gmail.com](mailto:iktsuteja@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengurai secara mendalam Artistika Tri Prabawa dalam penciptaan seni pertunjukan. Artistika mencakup *masemita*, proses identifikasi karakter berorientasi nilai sastra; *matandang*, proses sinkronisasi karakter motif gerak menjadi *takeh/gaya*; dan *masolah*, harmonisasi kedua elemen dimaksud. Berbeda dengan buku *Mencipta Lewat Tari*, dijelaskan 3 proses mencipta tari; eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Prosesnya bebas, tidak berorientasi budaya tertentu, lahir karya bablas. Improvisasi mencari kelenturan tubuh, tidak berdasar sumber, berarti mencipta tidak ada persiapan. Pembentukan dijelaskan, menggabungkan hasil improvisasi distrukturkan, mengacu pemahaman ontologis, kenyataan ditransformasi menjadi gaya. Dalam kearifan lokal, improvisasi disebut eksperimen yaitu percobaan sistematis berencana. Membuktikan kebenaran teori, mengkaji penyelarasan budaya, alam, lingkungan menjadi gambaran buram penjelajahan artistika. Teori ini telah diterapkan dalam penciptaan tari Sunya, aktualisasi diri memahami kosong-berisi-kosong, artistika Tri Prabawa implementasi memoar kehidupan.

Kata kunci: *kearifan lokal, tri prabawa, masemita, matandang, masolah*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Menggali kearifan lokal merupakan apresiasi terhadap nilai-nilai seni pertunjukan bangsa, yang menjadi tuntunan dalam meningkatkan pengetahuan di bidang seni. Kearifan lokal adalah kecendekiaan nilai-nilai budaya bangsa yang mampu memberikan pendidikan secara sistematis, disesuaikan dengan latar belakang budaya daerah. Nilai-nilai tersebut masih aktif dipergunakan di kalangan masyarakat sebagai pedoman dalam menciptakan karya seni pertunjukan. Hal ini perlu digali dan diungkap guna memahami metodologi atau cara berpikir cerdas dan mengandung pengetahuan seni. Seni adalah bersifat individual, karena di sana manusia menemukan kesadaran

yang menuntut dirinya berperilaku kebenaran. Semua ini tergantung pada kemauan dan inisiatif mengenal seni pertunjukan sendiri, serta meniti keseimbangan hidup dan menyikapi perkembangan zaman.

Pandangan tentang hakikat kehidupan manusia memiliki pemikiran idealisme, merupakan sifat spiritual, ada kekuatan atau kenyataan spiritual di belakang setiap penampakan atau kejadian. Esensi dari kenyataan spiritual adalah berpikir, karena kekuatan spiritual tidak bisa diukur atau dijelaskan berdasarkan pada pengamatan empiris, maka kita hanya bisa menggunakan metafor-metafor kesadaran manusia (Abidin, 2006: 28). Peranan metafor dalam kesadaran manusia adalah untuk menjelaskan kenyataan perilaku manusia.

Manusia merupakan misteri dalam penciptaan karya seni pertunjukan memiliki peranan ganda yaitu, mengungkapkan dan diungkapkan. Mengungkapkan adalah mampu melahirkan perasaan hati dengan perkataan, air muka, gerak-gerik menunjukkan sesuatu yang tadinya masih menjadi rahasia atau tidak diketahui orang. Diungkapkan adalah berkaitan dengan perilaku, rahasia, sifat manusia menjadi terbongkar dalam perbuatan baik maupun jelek. Perilaku seniman mendapat respon, kemudian hadir dijadikan bahan karya seni dikaji melalui metodologi penciptaan seni.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Memangun seni pertunjukan yang memiliki nilai estetika mumpuni, penting memahami kearifan lokal Bali. Pengetahuan seni dan pemikiran mendasar tentang estetika seni pertunjukan adalah kualitas artistik yang imajinatif ekspresif dalam penciptaan seni. Langkah-langkah strategis menggali potensi seni pertunjukan, dilakukan yaitu; i) bagaimana mendata indikator dan keunikan dalam seni pertunjukan ?, ii) bagaimana menggali metode penciptaan ?, iii) bagaimana kearifan lokal mengenai artistika dan etika dalam seni pertunjukan ?. Penelitian didasari studi empirik guna menghasilkan statement.

## **1.3 Tujuan**

Menggali nilai-nilai kearifan lokal Bali menjadikan masyarakat mengenali atau memahami konsep artistika seni pertunjukan adi luhung dan menerima sebagai praktik penciptaan seni bangsa. Seni pertunjukan sebagai panutan, bukan sekedar bentuk yang terstruktur, tetapi mengedepankan nilai-nilai estetika dan etika yang tercermin dalam pertunjukannya. Tujuan utama adalah mengenalkan nilai artistika seni pertunjukan bermutu idealis bangsa dan patut digali sebagai penyeimbang perkembangan teknologi masyarakat modern.

Oleh karena itu, memahami artistika sama dengan mengenal sejarah, karakter, dan peradaban bangsa.

## II. EVALUASI INFORMASI

Sebagai seniman akademis, pengalaman menjadi guru dalam memahami arti keindahan, di samping referensi dan pendidikan formal. Pengalaman tersebut terkumpul data permasalahan pembentukan estetika kearifan lokal Bali, penting dicermati guna meningkatkan pemahaman artistika seni pertunjukan. Evaluasi data dan sumber, guna meninjau kembali dan mempertimbangkan dampak hasil berdasarkan data yang ada, serta memperbaiki pemahaman untuk masa depan. Kemudian menafsirkan data untuk menemukan pola seperti; mereduksi, menyajikan dan menarik kesimpulan berdasarkan penafsiran. Mempertimbangkan pemahaman, kelemahan, dan kekurangan dalam penjelasan nara sumber atau referensi yang ada. Jadi refleksi dan sumber merupakan proses urgen dalam penelitian, yang secara imersif memperbaiki mengambil keputusan terhadap pemahaman nilai-nilai kearifan lokal.

### 2.1. Data Kearifan Lokal Bali

Wawancara dengan I Nyoman Sujena (almarhum) koreografer dan guru tari di SMKN 3 Sukawati, Gianyar. Beliau mendalami karakter tokoh Bima pada wayang kulit Bali, mendeskripsi serta menganalisis karakter ekspresi wajah. Hasil analisis dieksperimenkan menjadi motif gerak melalui eksplorasi gerak di pantai. Karakter dipadukan dengan motif gerak menjadi gaya individual tari Bima Sujena.

Wawancara dengan tokoh dalang wayang kulit Bali bernama Made Kembar (almarhum), dari Banjar Padang Sumbu Kelod, Desa Padang Sambian, Denpasar Barat, Kota Denpasar. Beliau memberikan instruksi kepada dalang cilik yang sedang praktik ngewayang agar menggerakkan wayang berdasarkan *sebeng* (wajah wayang), *tetikesan wayang* (gaya gerak wayang), dan *igel* (harmonis antara wajah dengan gaya) gunanya mempertegas karakter wayang yang dimainkan, *ritatkala ngewayang*, *apang anut sebeng lawan takeh wayang nika kebawos ngigelang wayang* (saat memainkan wayang lihat wajah wayang supaya menyatu dengan *takeh/gaya*, kalau keduanya sudah menyatu itu disebut *ngigelang wayang* yang intens).

Keunikan kearifan lokal Bali terurai di masyarakat dan belum digali dijadikan materi kurikulum pembelajaran atau identitas seni pertunjukan. Seniman memperagakan karakter, berorientasi pada cerita diinterpretasikan dan diimplementasikan ke dalam gerak, suara, ataupun bentuk lain. Peragaan tersebut sebatas pemahaman cerita

dipadukan dengan intuisi seniman, melahirkan idealis karakter. Sebelum memperagakan karakter tersebut, sesungguhnya ada proses pematangan karakter *sebung/nyebengan/mimik wajah, takeh/gaya, dan igel/nyolahan*. Penjelajahan karakter mulai dari mempelajari sastra dan direnungkan melalui proses kontemplasi mitis menjadi metafora unik melahirkan daya cipta artistika seni pertunjukan.



Gambar. 1. Tokoh Sunya interpretasi Topeng Sidakarya  
Foto oleh: Agus Budiarta

## 2.2. Refleksi Mitis

Kontemplasi mitis adalah proses penjelajahan jiwa memahami sastra mempresentasikan berbagai ekspresi seni pertunjukan. Dalam Kamus Bahasa Bali disebutkan *sebung, nyebeng-nyebeng, dan masebung kroda* memiliki arti ekspresi muka. Kehadirannya memerlukan motivasi jiwa terpadu dengan konsep sastra.

*Takeh* bermakna bergaya, tetapi dalam seni pertunjukan Bali, *metakeh* adalah proses pencarian gerak,

suara, maupun yang lainnya berdasarkan kontemplasi. *Takeh* adalah gerak, suara, dan bentuk lainnya yang telah mengalami spiritualisasi serta dikendalikan oleh pengaturan tenaga.

*Igel/nyolahan* adalah harmonisasi antar *sebung* dengan *takeh* menjadi satu kesatuan utuh dalam penampilan seni pertunjukan. *Solah* terbangun dalam jiwa seniman kekosongan diri disebut *mataya* atau *Sang Hyang Taya*. Tujuannya menyatu dengan Sang Hyang Embang secara vertikal, mempresentasikan karakter. Peranan *mataya* ialah jiwa yang kosong dapat secepat mungkin merubah karakter.

### 2.3. Piteket Guru

Pengalaman menjadi seniman, ketika belajar menari dengan seorang maestro tari bernama Ida Bagus Raka (almarhum) dari Griya Gede Bongkasa, Badung. Pesan mendalam yang masih tersirat bahwa, penyatuan konsep *sekala-niskala* menjadi kunci keseimbangan penari. Penari memahami konsep diimajinasikan dengan bayangan garis di depan dan di bawah ada sebuah tanda tergambar *tampak dare* (+). Gambar *tampak dare* di depan adalah konsep *lengang* (kosong tapi berisi) tentang karakter diilhami dari interpretasi *niskala*, dan gambar *tampak dare* di bawah adalah kemampuan penari menguasai area melalui kualitas gerak *sekala*. Artinya, *pregina ngebekang gumi* bermakna, dimana penari selalu ada di 2 (dua) fokus tengah (depan dan bawah) sebagai penyalaras karakter dengan gerak. Tujuannya untuk menguasai ruang tari dan memancarkan aura aristika tari.

Pesan tersebut menjadi pemantik menelusuri seni pertunjukan, apa yang dimaksud *ngbekang gumi*? Pertama, mempelajari pengetahuan seni pertunjukan melalui pendalaman sastra membangkitkan imajinasi. Kedua, peranan tenaga disalurkan secara konsisten kekuatan berpusat diperut, dengan metode menghirup, menahan, dan mengeluarkan udara yang teratur, muncul artistika seni pertunjukan. Cara ini, berdampak positif terhadap gaya individu dalam seni pertunjukan.

### 2.4. Analisis Kritis

Dalam buku *Mencipta Lewat Tari* terjemahan Y Sumandiyo Hadi tahun 1990 (*Creating Through Dance* oleh Alma M Hawkins 1965), dijelaskan proses mencipta tari ada 3 (tiga) hal yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Secara umum untuk mengawali penciptaan seni melalui eksplorasi atau penjelajahan ide, tema dengan bebas tidak berorientasi pada budaya tertentu, sehingga lahir karya yang bablas. Kearifan lokal, penyalaras budaya, alam, lingkungan menjadi gambaran buram dari penjelajahan seni. Dalam improvisasi, hanya bergerak mencari

kelenturan tubuh, makna suara, dan bentuk lainnya tidak berdasar tujuan yang jelas. Bila dilihat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata improvisasi memiliki arti penciptaan sesuatu tanpa ada persiapan (KBBI, 1990: 328). Kata yang lebih tepat pada proses ini adalah eksperimen yaitu percobaan sistematis dan berencana membuktikan kebenaran suatu teori (KBBI, 1990: 222). Pembentukan dijelaskan dalam buku mencipta lewat tari, menggabungkan hasil improvisasi menjadi pola yang distrukturkan.

Hal ini mengacu pada pemahaman ontologis yaitu, kenyataan yang dilihat ditransformasi ke dalam gaya walaupun mendapat sentuhan estetis, tetapi perlu dikaji melalui pemahaman budaya, situasi alam, dan lingkungan.

### III. METODE

#### 3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif berbasis riset, dengan metode wawancara dan referensi buku bertujuan mendeskripsikan kearifan lokal Bali. Data yang ingin diperoleh; Pertama, menyangkut masalah seni dalam tingkat pemahaman nilai artistika seni pertunjukan pada kearifan lokal Bali makna dan orientasi pengejawantahan. Kedua, hubungan seniman tentang kearifan lokal Bali, proses sistematis penciptaan, dan pandangan metode penciptaan seni pertunjukan.

Dalam kualitatif deskriptif data dianalisis berstandar model triangulasi yaitu; pengumpulan data, melukiskan keadaan, mengidentifikasi data, menggunakan data, mengumpulkan data, mengungkap sesuatu, menjelaskan faktor, penjaringan data (Mukhtar, 2013: 14).



Gambar. 2. Penjelasan konsep karya



Gambar. 3. Eksperimen tahap 1 konsep karya

### 3.2. Pendekatan

Pemahaman artistika seni pertunjukan pada kearifan lokal Bali, merupakan faktor berbakat dan metodik, menggunakan pendekatan partisipasi aktif. Informan menentukan hasil penelitian, dicari *typical* seniman yang memiliki kemampuan dibidang seni pertunjukan Bali, dianggap mampu memberikan keterangan dan mewakili seniman Bali.

Partisipasi observasi merupakan usaha menggali nilai keindahan dan cara mengimplementasikan gaya ke dalam seni pertunjukan. Cara ini dianggap efektif meskipun sasarannya individu, akan tetapi selalu didasari bahwa yang digali adalah kemampuan kearifan lokalnya.

Gejala lapangan digunakan pendekatan *dialogical interpretation*: bentuk dialog antara peneliti dan informan untuk menangkap baik makna subjektif maupun objektif. Peneliti memberi arti subjektif, namun interpretasi itu ditawarkan kembali pada seniman yang bersangkutan, untuk menilai dan memberi tanggapan, benarkah memang begitu yang dimaksudkan (Kahn, 1989: 9).

Pengumpulan data berlangsung, usaha lebih ditujukan untuk memahami *local knowledge*: menggunakan sebanyak mungkin empati, memahami sesuatu dengan cara pemahaman setempat, menilai dan merasakan suatu gejala dengan cara sebagaimana seniman melakukannya (Sobary, 1997: 184).

### 3.3. Data dan Teknik Analisis Data

Data primer penelitian ini adalah karya Tari Sunya, merupakan konsep penciptaan perpaduan memahami buku *Dharma Sunya Memuja dan Meneliti Siwa* oleh Ida Bagus Dharma Palguna dengan pertunjukan Topeng Sidakarya. Penciptaan ini melalui daya cipta, memungkinkan untuk mengembangkan struktur pertunjukannya menjadi sajian baru, mengisahkan perilaku kehidupan manusia dalam capaian kosong/kebenaran. Konsep perpaduan tersebut dijadikan acuan untuk menggali kearifan lokal Bali dengan memaksimalkan wawancara. Menganalisis data yang diperoleh atas wawancara, dapat diidentifikasi secara umum, bahwa proses pedalaman tentang seni pertunjukan di Bali sangat sistematis dan berkualitas untuk capaian artistika. Data karya Tari Sunya sangat relevan dengan hasil wawancara, melalui menganalisis struktur, konten pertunjukan, dan medium gerak, dijadikan bahan membangun metode penciptaan. Dapat disimpulkan, proses penciptaannya dapat membangkitkan artistika melalui kekhasan karakter individu.





Gambar. 4. Laku gerak estetik romantik penari duet  
Foto oleh: Agus Budiarta



Gambar. 5. Laku gerak estetik penari kelompok  
Foto oleh: Agus Budiarta

#### IV. HAKIKAT KEINDAHAN

Prinsip dan tujuan seni mencapai keindahan, melalui penyusunan unsur-unsur seni (keseimbangan, kesatuan, aksentuasi, kerumitan) sehingga harmonis. Tujuannya mengekspresikan emosi, pesan, kritik, pemahaman dunia, dan diri sendiri. Teori Psikologi menjelaskan, kerangka sistematis memahami pikiran, emosi, dan perilaku memberi wawasan, bagaimana individu berpikir, merasakan, dan bertindak dalam penciptaan seni pertunjukan. Menghayati perjalanan hidup manusia dalam menemukan kosong/kebenaran hakiki terkekang oleh resistensi kehidupan. Perilaku tersebut sangat unik menjadi objek pembentukan artistika seni pertunjukan.

##### 4.1. Substansi Argumen

Berdasarkan pendekatan kualitatif deskriptif, data dapat ditafsirkan bahwa proses kreatif seniman menggunakan bakat, pengalaman hidup, dan lingkungan menghasilkan istilah yang dibuat seniman. Kedua seniman yang diwawancarai memberi pandangan sama tentang proses penciptaan dalam seni pertunjukan. Diawali pemahaman elemen karakter, dilanjutkan dengan eksperimen materi gerak, dan terakhir memadukan

keduanya menjadi sajian yang estetik. Cara berpikir tersebut mengandung nilai kebenaran dalam sistematik penciptaan seni pertunjukan, dapat menghasilkan artistika pertunjukan berkualitas. Dalam praktik penciptaan karya Tari Sunya, ditemukan sistematik pembentukan metode penciptaan yang sama, sehingga dapat dijadikan argumen mendasar.

#### 4.2. Asumsi Metode

Seniman sebagai subjek penelitian merupakan seniman yang telah berpengalaman dibidang masing-masing yaitu tari dan pedalangan. Penjelasan mengenai pendalaman sastra sebagai sumber imajinasi karakter, memroses imajinasi menjadi motif gerak dengan gaya estetik individu, dan menstrukturkan hasil perpaduan karakter dengan gaya menghasilkan artistika seni pertunjukan. Pendapat dan argumentasi yang dipaparkan sangat paham betul terhadap kedalaman sastra dalam seni pertunjukan Bali. Pengetahuan yang dimiliki seimbang dengan penampilan seni yang dilakoni, menjadi panutan dan patut dikaji pemikirannya. Metode ini kiranya tepat digunakan untuk mencipta karya seni bernuansa kekinian, mencari esensi kebaruan dan identitas ekspresi personal membantu menentukan metodologi yang tepat.

#### 4.3. Hipotesa Keunikan

Seniman berpengalaman memiliki cara ungkap, pola pikir, keunikan, dan penjelasan berlogika dalam pembentukan nilai estetik. Seperti penjelasan Nyoman Sujena, menciptakan karakter Bima eksplorasi dilakukan dipantai memberikan manfaat terhadap kekuatan kaki, penyatuan dengan alam (Bima Ruci), dan pengaturan nafas. Sedangkan Bapak Made Kembar, memiliki istilah keunikan *nakehan*, yaitu menginterpretasikan gerak dengan jiwa, sehingga *adung* atau tersimpul kekuatan estetik dalam penampilan. Penciptaan karya Tari Sunya, eksplorasi menggunakan api sebagai daya sentuh gerakan dan dilakukan saat *sandikala*/matahari terbenam. Pola pikir seperti ini sangat unik dalam membentuk konsep pematangan kualitas tari. Semuanya mempunyai cara dan penjelasan yang berbeda, namun itu tetap dalam 1 (satu) jalur proses yang sama. Jadi 3 (tiga) kekuatan; *nyebengan*, *tageh*, dan *ngigelan* menjadi pemantik terbentuknya metode penciptaan seni pertunjukan Bali. Ketiga terintegrasi dalam artistika seni pertunjukan, menyuguhkan pertunjukan yang berkualitas dan idealis.

## V. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Berorientasi dari penjelasan di atas, bahwa kearifan lokal berperan penting dalam spiritualisasi manusia Bali, karena perannya sebagai informasi artistika seni pertunjukan. Narasumber menjelaskan 3 (tiga) tahapan proses membangun artistika seni, merupakan sinar kekuatan jiwa dalam memahami seni pertunjukan disebut Tri Prabawa. Tri Prabawa secara leksikal dapat dipisah menjadi 2 (dua) kata yaitu Tri berarti 3 (tiga), sedangkan Prabawa dipecah menjadi Praba dan Bawa. Praba berarti sinar dan Bawa adalah kekuatan. Jadi Tri Prabawa bermakna kekuatan tiga sinar yang ada dalam karismatik seni pertunjukan Bali yaitu; Tahap awal *masemita* adalah proses identifikasi laku seniman dalam memahami karakter berorientasi nilai sastra. Tahap kedua *matandang* adalah proses penerapan sinkronisasi karakter dengan motif gerak menjadi *takeh/gaya*. Tahap ketiga *masolah* adalah harmonisasi *masemita* dengan *matandang* secara integrated, menjadi artistika seni pertunjukan *mataksu* atau berdecak kagum melihat perpaduan ketiga aura sinar dalam seni pertunjukan.

### 5.2. Temuan

#### a. Praktik Kontemplasi

Dalam metode penciptaan ini, artistika seni pertunjukan ditemukan menggunakan tahap mitis yaitu, praktik kontemplasi, memohon kekuatan supranatural yang mengendalikan. Tahap mitis dalam proses penciptaan seni bersinggungan dengan roh, hal ini masih ada di jaman modern. Mitis dalam prinsip estetika Timur adalah imajinatif, membayangkan dunia *niskala* juga berorientasi pada *sekala*/dunia nyata. Imajinasi pencapaian artistika seni menjadi bentuk yang bermakna, hasil pengamatan dan pengamatan mendalam. Praktik kontemplasi membutuhkan perhatian penuh serta fokus waktu yang agak lama.

#### b. Kekhasan Gaya

Penampilan gaya tari Bima oleh Bapak Nyoman Sujena khas asli gaya wayang Bima Bali seperti, kostum yang identik *poleng*, *kekhasan* gaya. gagah, dan mata *dedeling*, mengisyaratkan artistika keteguhan membela kebenaran. Sedangkan Bapak Made Kembar, kemampuan dalang mengolah *takeh* membangkitkan jiwa, fungsinya kualitas artistika seni pertunjukan. Penampilan artistika karya Tari Sunya memberikan sentuhan dan cara baru menciptakan tari. Kekhasan gaya memaknai spiritualisasi/pembentukan jiwa manusia Bali.

### 5.3. Saran dan Proyeksi

#### a. Konservasi Kearifan Lokal

Menggali nilai-nilai kearifan lokal seni pertunjukan Bali penting dilakukan, mengingat ke depan adaptasi budaya berbeda, tentu informasi, cara pandang, dan perilaku akan mengikis nilai tersebut. Nilai kearifan lokal dapat membangun karakter dan idealis bangsa, maka konservasi lebih diutamakan.

#### b. Progresif Kearifan Lokal

Inovasi menghasilkan cara kerja yang efisien dan terstruktur, guna mengatasi solusi tentang pemahaman artistika seni pertunjukan. Hasil penelitian ini semoga dapat menciptakan sesuatu yang fleksibel dan adaptif dengan perubahan yang terjadi, tetapi tidak meninggalkan progresif seni pertunjukan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Zainal. *Filsafat Manusia Memahami Manusia Melalui Filsafat*. Bandung:

PT. Remaja Rosdakarya, 2006.

Hawkins, Alma M. *Creating Through Dance*. 1965. *Mencipta Lewat Tari*. (Terj) Y Sumandiyo Hadi. Yogyakarta:

Institut Seni Indonesia 1990

Kahn, Joel S. *Culture Demise or Ressurrection* dalam Critique of Anthropology. 1989. 9 (2).

Mukhtar. *Practical Methods of Qualitative Descriptive Research*. Reference (GP Press Group): Jakarta. 2013.

Palguna, Ida Bagus Dharma. *Dharma Sunya Memuja dan Meneliti Siwa*, Denpasar: Yayasan Dharma Sastra, 1999.

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990.

Reshi Anandakusuma, Sri. *Kamus Bahasa Bali*, Denpasar: CV. Kayumas, 1986.

Sobary, Mohamad. *Fenomena Dukun Dalam Budaya Kita*. Jakarta: PT Pusaka Firdaus, 1997.

Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2000.

**BAB XI**  
**TEATER PAKELIRAN**  
**ARTISTIKA SWARA PARAGA**

Oleh

Dr. I Gusti Putu Sudarta

Email: vajrajnyana@yahoo.com

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengurai artistika teater pakeliran, bentuk pertunjukan baru, yang penulis ciptakan pada tahun 2013 dengan judul *Puyung Bolong Telah Ilang*. Karya ini dipentaskan pertama kali di ISI Denpasar, di festival Mahalango tahun 2015, dan di Pesta Kesenian Bali tahun 2017. Artistika teater pakeliran mencakup transformasi sastra *geguritan* Sucita-Subudi karya Ida Ketut Jlantik (almarhum) menjadi naskah teater pakeliran, dialog, narasi, dan tata pemanggungan. Teater pakeliran merupakan garapan total teater, menggali dan memanfaatkan unsur-unsur seni dan spirit teater tradisi Bali seperti sastra, musik, *tembang*, tari, dan dialog, yang dipadukan dengan penggarapan elemen-elemen seni pewayangan. Teater pakeliran menggunakan pendekatan artistika swara paraga dalam penggarapan musikalnya yaitu pemberdayaan *tembang* dan musik vokal dalam penyampaian cerita (*emphasize on songs*) sehingga menjadi sajian music teater (*theatrical music*). *Puyung Bolong Telah Ilang* merupakan judul sekaligus tema dan amanat dari garapan Teater Pakeliran ini yang dinarasikan oleh tokoh Sucita dan Subudi. Sucita-Subudi berarti pikiran dan jiwa yang telah tercerahkan, sedangkan *Puyung Bolong Telah Ilang* bermakna kesadaran untuk menemukan jati diri, meniti jalan ke dalam diri (*journey to within*).

Kata Kunci: *teater pakeliran, transformasi sastra, total teater, swara paraga*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Pencarian dan penjelajahan yang tiada henti merupakan bagian dari kehidupan penulis dalam usaha menemukan model dan konsep baru di dalam garapan teater. Dalam proses pencarian dan penjelajahan ini penulis banyak membaca karya sastra (*kekawin, kidung, geguritan*) yang merupakan sumber dari seni pertunjukan Bali. Nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra tersebut merupakan pelita pencerahan yang sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, juga sebagai penuntun dalam perjalanan

meniti ke dalam diri (*journey to within*).

Sudah banyak karya sastra yang telah diangkat dan digarap ke dalam seni pertunjukan. Dipilihnya satu karya sastra sebagai cerita seni pertunjukan tentunya dengan berbagai pertimbangan dari penggarap. Pertimbangan yang *lumrah* biasanya karena kecocokan tema (kontekstual/*dramatic contents*) dan juga alur dramatiknnya menarik untuk digarap. Langkah selanjutnya adalah proses kreativitas penulis, bagaimana mewujudkan atau menuangkan karya sastra tersebut kedalam wadah konsep garap (estetika) yang akan dipakai, setidaknya sudah ada dalam imajinasi penulis.

Penulis sangat tertarik dan terkesan dengan *geguritan* Sucita-Subudi karangan Ida Ketut Jlantik (almarhum) dari Desa Banjar Buleleng. *Geguritan* Sucita ini dibangun dari beberapa *pupuh* dan *kidung* berbahasa Bali lumrah. Gaya bahasanya sangat indah dan memakai kaidah-kaidah alamkara. Alamkara adalah cara mengekspresikan buah pikiran melalui bahasa (musical) secara khas, yaitu dengan mempermainkan unsur-unsur bahasa, seperti bunyi, suku kata, kata (musical), dan unsur lainnya (R.K. Shringy, Prem Lata Sharma, 2018:236).

Nilai-nilai yang dipaparkan bersifat universal yang sangat berguna bagi manusia modern saat ini yaitu tentang kebijaksanaan dan spiritual. Penulis sejak lama telah mempelajari *geguritan* Sucita ini dan berusaha memahami nilai yang terkandung dalam bait-bait *pupuhnya*. Nilai kebijaksanaan dalam *geguritan* ini merupakan esensi dari agama yaitu spiritual. Tokoh-tokoh yang menjadi pelaku pokok dalam *geguritan* ini merupakan pengejawantahan sifat luhur kemanusiaan, seperti nama tokoh Sucita dan Subudi yang berarti pikiran yang telah tercerahkan atau mengalami peningkatan kesadaran. Namun dikalangan seniman sekha Santi atau komunitas mebebasan/mepepaosan (pembacaan sastra) dan juga seniman topeng, *geguritan* ini tidak begitu populer. Hanya seniman topeng I Gusti Ngurah Windia dari Carangsari Badung sering mengutip bait-bait *pupuh geguritan* ini dalam pementasan topengnya.

Berangkat dari pemaparan tersebut di atas, penulis mengangkat karya sastra ini ke dalam garapan Teater Pakeliran yang berjudul *Puyung Bolong Telah Ilang*. Metode pendekatan yang dipergunakan dalam penciptaan karya teater ini adalah metode *ucap-ucap tatwa carita* dan *swara aksara paraga*. *Ucap-ucap tatwa carita* merupakan tahapan langkah mentransformasi karya sastra *geguritan* menjadi naskah lakon yang meliputi struktur pertunjukan, pembabakan, pengadegan, plot, karakter, elemen visual, dan auditif. Sedangkan *swara aksara paraga* digunakan dalam penggarapan suara, *tembang*, musik, yang dikolaborasikan dengan gerak tubuh dan elemen visual.

### 1.2. Rumusan Masalah

Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* merupakan garapan teater total yang menafsirkan dan mentransformasikan *pupuh-pupuh* geguritan Sucita-Subudi karya Ida Ketut Jlantik, dengan melodi baru yang disesuaikan dengan nilai setiap *pupuh* dan alur dramatikanya. Penggarapannya memadukan unsur teater tradisi Bali gamelan, *tembang*, tari, dialog topeng dan *arja* dengan elemen pewayangan seperti gerak kelir dan permainan bayangan, serta menonjolkan *tembang* sebagai medium penyampai cerita sehingga membentuk sajian theatrical music. Eksplorasi vokal dan melodi merentang dari tradisi Bali dan Jawa hingga gaya Qawwali, Kirtan, Bajan, dan Gregorian Chant. Musiknya dibangun dari kombinasi ricikan gamelan Bali, Jawa serta instrumen pendukung seperti Yang Chin, Hang Drum, Gong Beri, Singing Bowl, dan Genta, dengan dominasi instrumen *pencon* serta beberapa jenis kendang untuk menata ritme. Judul sekaligus tema garapan, *Puyung Bolong Telah Ilang*, diambil dari makna Sucita-Subudi, pencerahan pikiran dan jiwa yang menekankan perjalanan menuju kasunyatan, kekosongan, dan kesadaran untuk menemukan jati diri.

### 1.3. Tujuan

Tujuan utama penciptaan Teater Pakeliran adalah menemukan model dan pendekatan baru dalam seni teater melalui proses penjelajahan yang hingga kini terus berlangsung, sekaligus menjadi perjalanan ke dalam diri untuk berdialog dengan budaya sendiri dan menyadari kekayaan warisan leluhur sebagai sumber kreativitas. Interaksi dengan seniman dari berbagai latar tradisi turut membuka wawasan, memperluas kesadaran, memperkaya keterampilan, serta menghaluskan budi, sehingga beragam nilai dan ekspresi dapat menjadi inspirasi penciptaan. Melalui karya ini, penulis berharap tercipta ruang dialog terbuka antara pecinta teater dan kalangan akademis, sehingga akumulasi pemikiran dan saran yang muncul dapat dirumuskan menjadi formula berharga bagi pengembangan penciptaan seni teater.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

### 2.1. Data Ontologis

Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang*, yang diadaptasi dari geguritan Sucita-Subudi karya Ida Ketut Jlantik, dirancang sebagai karya musik teater yang menekankan penggarapan *tembang* dan *kidung* melalui melodi baru dalam laras *pelog*, *selendro*, serta pentatonic scale, dengan inspirasi dari Qawwali music dan Gregorian Chant

namun tetap dieksekusi dalam olah vokal Bali. Pakeliran digarap melalui ruang yang dinamis, di mana kelir tidak hanya menjadi layar pementasan, tetapi juga bergerak, membagi, dan membangun ruang dramatik. Tema *Puyung Bolong Telah Ilang* yang diambil dari *pupuh sinom* mengandung pesan tentang perjalanan kesadaran menuju pencerahan, yang kemudian dijemakan ke dalam komposisi musikal, koreografi, dan vokal dalang yang tidak hanya berfungsi sebagai narasi, tetapi menjadi bagian integral dari struktur musik. Keterpaduan antara *tembang*, gamelan, gerak tari, dan peran tokoh yang dapat dirangkap oleh penari, musisi, atau dalang membangun sajian total theater dengan nuansa dramatis yang khas.

Ensambel musik yang digunakan memadukan ricikan gamelan Jawa dan Bali seperti *bonang*, *kenong*, *slentem*, *gender barung*, *gender wayang* 14 bilah, serta instrumen ritmis seperti *rebana*, *kendang*, *gong beri*, *genta*, dan *manjira*, diperluas dengan instrumen pendukung seperti *suling*, *rebab*, *yang chin*, *hang drum*, *tambura*, dan *singing bowl*. Eksplorasi teknik baru diterapkan dalam melodi *tembang* melalui pendekatan alamkara dan adaptasi teknik vokal Qawwali, sementara *chorus* digarap lebih dramatis dengan permainan frase kata. Pada aspek visual dan dramatik, kelir digarap secara dinamis sebagai elemen simbolik dan struktural, sedangkan dalang berperan ganda sebagai narator, musisi, dan tokoh tertentu dengan perpaduan teknik penceritaan antara *tembang*, puisi, dan olah vokal Bali. Koreografi dirancang menyatu dengan dialog, *tembang*, dan interaksi dengan wayang, sehingga membentuk kesatuan pertunjukan yang menekankan musikalitas, dramatik, dan pengolahan ruang secara kreatif.

## 2.2. Data Artikulasi Spirit

Dalam upaya menyampaikan esensi cerita agar penonton dapat merasakan jiwa, rasa, dan nuansa pertunjukan sebagaimana dialami pelaku, Teater Pakeliran memformulasikan empat elemen utama sebagai instrumen ekspresi: suara, gerak tubuh, musik, dan visual. Suara menjadi pijakan dasar, berangkat dari konsep Nada Brahma sebagai getaran semesta yang menghubungkan manusia dengan alam. Dalam karya ini, suara vokal meliputi antawacana, narasi, puisi, dan *tembang* menjadi medium utama pengungkapan ide, emosi, dan pengalaman, sekaligus membentuk ruang imajinasi penonton. Suara kemudian bertransformasi ke dalam gerak tubuh yang tersusun dalam ekspresi maknawi, gerak abstrak, maupun koreografi tari, sehingga memperkuat daya ungkap penceritaan.



Musik hadir untuk membangun suasana, emosi, dan kedalaman rasa setiap adegan melalui komposisi yang memberi ruang bagi vokal dan gerak, serta menciptakan harmoni maupun kekontrasan yang diperlukan. Sementara itu, elemen visual meliputi kostum, dekorasi, dan pencahayaan digarap untuk mempertegas karakter, suasana, dan atmosfer pertunjukan. Warna, intensitas cahaya, serta tata ruang visual membentuk dimensi ilusi yang membawa penonton memasuki dunia imajinatif pertunjukan. Keseluruhan elemen ini berpadu menciptakan pengalaman artistik yang utuh serta menjadi medium penyampai makna dan spirit Teater Pakeliran.

### 2.3. Tuturan Pengalaman

Proses panjang kreativitas penciptaan seni yang penulis jalani merupakan perjalanan ke dalam diri untuk menyadari berbagai lapisan kesadaran tubuh, pikiran, emosi, intelegensia, hingga intuisi dan spiritualitas sebagai dasar pemberdayaan diri. Kesadaran inilah yang memperkaya pengalaman estetik dan menjadikan proses penciptaan karya sebagai perjalanan yang menantang sekaligus mencerahkan. Dalam tradisi para empu seni, sastra menjadi sumber utama penciptaan; karenanya penulis terus menyelami *kakawin*, *kidung*, tutur, filsafat, yoga, serta sastra spiritual sebagai suluh dalam berkarya dan menjalani kehidupan. Untuk Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang*, penulis mengangkat Geguritan Sucita-Subudi karya Ida Ketut Jlantik, yang membumikan ajaran-ajaran Weda, tattwa, dan yoga ke dalam *pupuh* sekar alit berbahasa Bali *lumrah*. Teks sastra ini kemudian ditransformasikan melalui penyusunan struktur dramatik, karakter, plot, tema, simbol, serta elemen visual dan auditif yang terjalin dalam dramaturgi yang runut dan padu.

Dalam proses penggarapan, *pupuh-pupuh* geguritan dipilih sesuai suasana adegan, dilagukan dalam melodi baru dengan laras *selendro*, *pelog*, maupun pentatonik, serta dilantunkan dalam bentuk solo dan *chorus*. Teknik vokal digarap rinci untuk menghasilkan vibrasi yang mampu membangun atmosfer dan menyatukan ruang-waktu dramatik, sementara narasi dan dialog dirancang ringkas, puitis, dan efektif. Dari perjalanan kreatif ini lahirlah formulasi *ucap-ucap tatwa carita* sebagai lelaku praktis dalam mentransformasikan teks sastra menjadi teater, menyatukan suara, tubuh, gestur, retorika, serta kepekaan musikal. Penyatuan suara dan ketubuhan inilah yang menghadirkan dimensi visual-imajinatif, memungkinkan penonton membangun dunia peristiwa dalam benaknya dan merasakan makna, amanat, serta spirit pertunjukan Teater Pakeliran secara utuh.

## 2.4. Tinjauan Sumber

Di dalam proses penciptaan sebuah karya seni, seorang penggarap memerlukan informasi dan referensi yang mendukung ide dan tema yang akan digarap. Informasi ini bisa diperoleh melalui penelitian kepustakaan dan sumber audio visual yang tersimpan dalam *archive* suatu lembaga ataupun yang menjadi koleksi pribadi. Demikian juga dalam penggarapan Teater Pakeliran ini penulis mempergunakan beberapa buku dan rekaman audio visual yang sangat berkaitan dengan garapan Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* ini. Adapun buku dan sumber audio visual yang dipakai sebagai acuan adalah sebagai berikut :

Buku *Geguritan Sucita-Subudi* yang dikarang oleh Ida Ketut Jelantik yang diterbitkan oleh C.V. Kayu Mas Agung tahun 1982. Buku ini menjadi sumber cerita dan sumber sastra dalam penggarapan Teater Pakeliran ini. Bait-bait *pupuh* yang memakai bahasa Bali *lumrah* dalam *geguritan* ini digarap dengan melodi baru menjadi sajian vocal music yang baru dalam *laras pelog* dan *selendro*. Ada beberapa *pupuh* yang digarap menjadi *chorus* dan puisi. Dialog atau antawacana dalam garapan ini juga dipetik dari *pupuh-pupuh geguritan* Sucita ini.

Buku *Sanyas Dharma, Mastering the Art and Science of Discipleship* oleh Anand Krishna yang diterbitkan oleh Gramedia tahun 1912. Buku ini membicarakan tentang disiplin, kewajiban dan perilaku yang harus diterapkan oleh seorang Sanyas Dharma atau pelaku spiritual. Isi buku ini sangat bermanfaat sebagai panduan bagi penggiat dan perkumpulan spiritual. Isi buku ini penulis pergunakan sebagai alat untuk membedah isi *geguritan* Sucita-Subudi yang menurut pandangan penulis secara keseluruhan mengajarkan untuk melihat diri, memberdaya diri, dan melakukan disiplin spiritual untuk mengembangkan kesadaran (*expand of awareness*). Sucita-subudi adalah sepasang sahabat yang sedang melakukan sadhana/latihan olah rohani untuk mencapai kesadaran dan kebahagiaan (*anandam*). Walaupun kesadarannya masih jatuh bangun, namun kesadaran sebagai seorang pencari (*seeker*) sudah tertanam dalam hati Sucita. Buku ini sangat membantu memahami apa yang menjadi pesan-pesan dari sang pengarang Ida Ketut Jlantik yang dituangkan dalam bait-bait *pupuhnya*, sehingga penulis lebih mudah dalam menggarap alur dramatiknyanya dan menafsirkan *tembang-tembang* dalam perubahan melodi baru yang cocok dengan semangat yang ingin disampaikan pengarang.

Buku *The Mysticism of Sound and Music. The Sufi Teaching of Hazrat Inayat Khan*. Yang diterbitkan oleh Shambala Dragon Edition tahun 1996. Dari buku ini penulis mendapatkan pengetahuan yang sangat berharga yang berkenaan dengan musik, *tembang* yang sangat erat kaitannya dengan rohani atau spiritual. Bahkan diantara musik, *tembang* dan tari, *tembang* dikatakan yang paling kuat dan hidup karena *tembang* berasal dari

suara manusia. Dan suara adalah prana, prana adalah kehidupan, sehingga *tembang* bersentuhan langsung dengan kehidupan, yang menyentuh langsung hati pendengarnya.

Dalam menggarap *tembang-tembang* Sucita ini penulis sangat terbantu dalam menentukan pilihan *laras*, karena *laras* akan mempengaruhi susunan melodi dan memberikan *mood* pada *tembang*. Menyusun melodi yang sangat menyentuh hati tidaklah mudah karena diperlukan kepekaan rasa musikal dan pemilihan nada-nada yang tepat. Pemilihan *laras selendro* yang lebih dominan dalam garapan *tembang* ini karena terasa lebih menyentuh dan mampu melarutkan suasana hati penonton dan juga hati penyusun. Ini juga merupakan pengalaman penyusun sebagai sorang vokalis.

Buku *Stuti dan Stawa Mantra Para Pandita Hindu di Bali* Karya T. Goudriaan & C. Hooykaas, yang diterjemahkan oleh I Made Titib, penerbit Paramita Surabaya tahun 2004. Di dalam buku ini penulis banyak mendapatkan mantra-mantra Durga Astawa yang sangat relevan digarap sebagai *chorus vocal chant* dalam adegan Ida Ketut Jlantik melakukan ritual *tantric puja*. Disamping referensi di atas penulis juga mempergunakan rekaman audio visual garapan Teater sebagai acuan dalam penggarapan ini, diantaranya adalah sebagai berikut: Wayang Suket Ki Slamet Gundono "Uma: Nyai Sendon Kloloran" video di Youtube akun Yanusa Nugroho. Karya Wayang Suket ini merupakan garapan total teater dengan kekuatan penceritaan oleh dalang Ki Slamet Gundono dengan penyampaian tutur dengan monolog dan *tembang* sulukan diiringi dengan mandolin yang dimainkan sendiri. Cara mengekspresikan tutur dengan monolog, dialog, dan *tembang* sulukan memberikan inspirasi yang penulis garap dalam Teater Pakeliran. Tubuh Padi karya Rahman Sabur dengan komunitas Payung Hitam Bandung, video di Youtube di akun Teater Payung Hitam. Teater Tubuh Padi memakai bahasa nonverbal, bahasa universal. Penggunaan bahasa tubuh memungkinkan menyampaikan pesan tidak terasa menggurui atau berkotbah. Bagaimana teater tubuh mengeksplorasi tubuh sebagai bahasa komunikasi memberikan inspirasi dalam penciptaan Teater Pakeliran. Olah gerak tubuh yang sederhana namun kuat menjadi inspirasi dalam menyampaikan simbol dan pemaknaan.

### III. METODE

#### 3.1. Jenis Penelitian

Teater Pakeliran merupakan karya cipta pertunjukan teater tentu merupakan jenis penelitian yang bersifat kualitatif, dengan paradigma penelitian interpretatif. Asumsi dasar pendekatan interpretatif adalah dengan

memahami bahwa kenyataan adalah dunia maknawi, yang diciptakan manusia sesuai kemampuan berpikir; makna adalah bagian dari kebudayaan dan dimengerti dalam konteksnya (Wuisman, 2013:29). Pendekatan yang diterapkan dalam mengurai karya Teater Pakeliran ini meliputi deskripsi, analisis, dan interpretasi karya. Penguraian karya meliputi transformasi teks sastra menjadi naskah lakon teater pakeliran, mewujudkan naskah lakon (drama) menjadi pertunjukan teater yang meliputi; struktur pertunjukan (*bah-bangun satwa*), karakter dan plot (*pedum karang*), tema dan simbolik, elemen visual dan auditif.

### 3.2. Pendekatan

Berbagai metode diterapkan dalam penggarapan Teater Pakeliran agar proses kreatif berlangsung sistematis dan efektif, mulai dari pendalaman naskah geguritan Sucita-Subudi hingga dialog imajiner dengan pengarang untuk menemukan esensi makna setiap *pupuh*. Transformasi teks dilakukan melalui pendekatan *ucap-ucap tatwa carita* untuk membangun struktur dramatik dan naskah lakon, sementara pemilihan *pupuh* memakai pendekatan swara paraga yang menentukan bentuk vokal, laras, dan suasana tiap adegan. Penggarapan *tembang* menerapkan metode *Alamkara*, sedangkan eksplorasi musik mengembangkan teknik lintas-instrumen seperti transfer *vocabuler gender wayang* ke *bonang* dan *kenong*, pengembangan teknik sarodan pada *gender wayang 14 wilah*, dan paduan instrumen Jawa–Bali yang diperluas dengan Yang Chin, Hang Drum, dan instrumen perkusi lainnya.

Aspek wicara, gerak, dan bayangan digarap melalui pendekatan kelir dinamis yang dimainkan beberapa penari untuk membangun ruang dramatik, sementara tokoh-tokohnya menari sekaligus berdialog dan menembang, menuntut kemampuan ngendingan igel dan ngigelin gending secara seimbang. Dalang memandu alur cerita dengan narasi musikal menggunakan *tembang*, puisi Bali, dan permainan instrumen. Penguatan artistik didukung tata cahaya elektrik, tata suara, serta penggunaan clip-on untuk menjaga kejelasan vokal dan musik. Perangkat ensambel gamelan yang digunakan merupakan kombinasi ricikan Jawa–Bali seperti *bonang*, *kenong*, *gender wayang 14 wilah*, berbagai jenis kendang, gong lanang-wadon, rebana, serta instrumen tambahan seperti Yang Chin, Hang Drum, genta, dan singing bowl, membentuk format musik baru yang menyatu dengan konsep theatrical music.

Proses produksi dilakukan melalui kolaborasi antara mahasiswa, alumni, dosen, dan seniman, dengan pembagian lokasi latihan antara studio pedalangan ISI Denpasar untuk vokal, *chorus*, dan tari, serta sanggar di Bona untuk latihan musik. Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang*, yang bersumber dari geguritan Sucita-

Subudi, telah dipentaskan di berbagai panggung penting seperti Jaba Pura Arda Nareswari ISI Denpasar (2013), Arda Candra Taman Budaya Denpasar dalam Festival Mahalango (2015), dan Gedung Ksirarnawa Taman Budaya Denpasar pada Pesta Kesenian Bali (2017), menegaskan posisinya sebagai garapan total teater yang menjadikan *tembang* sebagai pusat penyampaian cerita.

### 3.3. Data dan Teknik Analisa

Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* menyajikan data ontologis yakni konsep menggabungkan elemen-elemen seni pertunjukan seperti drama, tarian, musik, dan visual, untuk menciptakan pengalaman yang menyeluruh dan imersif bagi penonton. Data ini dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami struktur dan makna pertunjukan, termasuk elemen-elemen seperti karakter, plot, dan tema. Selanjutnya data yang dihadirkan dalam Teater Pakeliran ini dapat membantu mengidentifikasi pola-pola dan hubungan antara elemen-elemen tersebut, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih tajam tentang pertunjukan (Benny Yohanes, 2018:13).

Beberapa data yang dapat digunakan dalam analisis Teater Pakeliran adalah sebagai berikut.

- a. Struktur Pertunjukan. Struktur pertunjukan Teater Pakeliran menggunakan struktur alur dramatik yang padat dan berbentuk piramida yang penjabarannya terdiri dari tiga babak, dan setiap babak dielaborasi dengan beberapa adegan. Babak pertama menggambarkan perjalanan Sucita dan Subudi ke tengah hutan menuju pertapaan dan bertemu dengan Karuni. Suasana romantis pertemuan Sucita dan Karuni. Babak ke dua merupakan penanjakan alur dramatik, perjalanan Sucita dan Subudi mencari patirtan matirta yatra, bertemu dengan Wenara Artati yang anaknya diculik oleh Yaksa. Wenara Artati minta tolong kepada Sucita dan Subudi untuk membebaskan anaknya dari Yaksa. Babak ke tiga puncak konflik dan resolusi pertemuan Sucita dan Subudi dengan Yaksa, perdebatan sengit dan terjadi pertempuran. Yaksa dikalahkan tanpa dilukai, melainkan dengan penyadaran bahwa tindakannya salah dan kesadaran budi bisa melampaui ego karena memiliki kesaktian (kecanggihan dan ketrampilan dalam bidang yang digeluti).
- b. Karakter dan Plot. Tokoh-tokoh yang menjadi *stock scene character* seperti Sucita dan Subudi menggambarkan pencapaian puncak kesadaran diri (*suprime awareness*) sebagai pembawa motivasi, Wenara Artati tokoh perantara sebagai penyambung peristiwa yang menyadari keberadaan Sucita dan Subudi sebagai pencerah dan membebaskan anaknya yang diculik Yaksa. Yaksa karakter asura yang sakti

- sebagai penyebab konflik yang dikalahkan dan menyadari kesalahannya, sebagai resolusi di akhir adegan.
- c. Tema dan Simbol. Tema yang diusung adalah pencarian dan perjalanan menuju pencerahan (*awareness*) dan pujian terhadap alam (ekologis). Tema ini diekspresikan dengan tanda dan simbol seperti *tembang*, tari, musik, dan unsur visual.
  - d. Elemen Visual dan Auditif. Kostum dan dekorasi memberikan gambaran visual memperkuat karakter dan suasana yang didukung *property* dan permainan bayangan di layar, penyorotan (*lighting*) memberikan nuansa dimensi yang beragam. Efek suara digarap dalam akustik yang alami membawa suasana lebih hidup di setiap adegan.

#### IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA

##### 4.1. Proposisi Material

Karya Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* mengadaptasi karya sastra geguritan Sucita-Subudi dengan memakai teori transformasi sebagai pendekatan penciptaan. Teori transformasi membantu mengadaptasi cerita menjadi pertunjukan teater yang unik dan kreatif, serta mengadaptasi cerita asli menjadi bentuk pemanggungan yang lebih menarik dan relevan dengan penonton modern. Proses transformasi ini melalui tahapan:

- a. Analisis Struktur Cerita; menganalisis struktur cerita asli di teks geguritan Sucita-Subudi, mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat diubah atau ditransformasikan dalam bentuk ekspresi pemanggungan.
- b. Identifikasi Tema; mengidentifikasi tema dan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita asli dan bagaimana tema tersebut dapat diadaptasi dan dihadirkan dalam teater total yang diwadahi dengan garapan baru konsep artistik pemanggungan.
- c. Pengembangan Konsep; mengembangkan konsep teater total yang unik dan kreatif berdasarkan cerita asli.
- d. Penggunaan Elemen Artistik; menggunakan elemen artistik dalam garap baru, seperti penataan gerak tubuh, penggarapan suara, *tembang*, narasi, musik, dan unsur visual untuk menciptakan pengalaman teater yang menyeluruh dan imersif.

##### 4.2. Proposisi Teknik

Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* merupakan karya teater total. Untuk mewujudkan karya

teater total ini dengan menterjemahkan dan menafsirkan naskah lakon ke dalam garap artistik elemen-elemen pemanggungan sebagai berikut.

- a. Penggunaan Bahasa; bahasa yang puitis dan metaforis berupa *tembang*, narasi, dan *chorus*, untuk menggambarkan suasana hutan, konflik Wenara Artati dan Yaksa, perasaan romantis Sucita dan Karuni.
- b. Gerak Tubuh; gerak tubuh maknawi, abstrak, dan penataan koreografi yang ekspresif, simbolis, untuk menggambarkan kehadiran tokoh dan tindakan yang dilakukan dalam setiap adegan.
- c. Musik; musik digarap dengan pendekatan komposisi baru berdasarkan instrumen yang dipergunakan. Pemilihan alat musik menjadi ensambel baru berkaitan dengan konsep musikal, seperti alat musik *pencon* (*bonang*, *penembung*, *hang drum*) lebih dominan, dipadukan dengan berbagai *kendang* (*kendang ciblon*, *sabet*, *rebana*, *terbang Jawa*, *kendang krimpingan* Bali), dan alat musik *string* seperti *santoor*, menghasilkan musik yang unik untuk menggambarkan karakter, suasana, nuansa dimensi ruang penceritaan, dan lanskap ekologi.

#### 4.3. Proposisi Idiosinkratik

Penciptaan Teater Pakeliran yang total teater merujuk pada konsep atau ide yang unik spesifik dari penulis. Proposisi ini hasil dari pengalaman, pandangan, dan gaya artistik yang dikembangkan kemudian diolah menjadi karya teater yang orisinal dan autentik. Untuk menggarap konsep artistik, estetika karya, dan ekspresi artistik, penulis mempergunakan pendekatan *swara aksara paraga*. *Swara aksara paraga* berarti kreativitas menafsirkan teks drama menjadi vokal, *tembang*, komposisi musik (*swara*), diwujudkan secara visual menjadi gerak tubuh dengan pendekatan kuratif yaitu merespon dan mengelaborasi suara sebagai góresan lukisan imajiner yang diterjemahkan dengan bahasa gerak tubuh (*aksara*), ditata dan dikomposisikan sebagai instrumen penceritaan alur lakon, yang mawadahi tema, pesan, dan esensi cerita (*paraga*).

Dalam proses penggarapan dialog, narasi, *tembang*, musik, musik vokal, digunakan pendekatan *ucap-ucap tatwa carita*. *Ucap-ucap* berarti mengembangkan intensitas vokal, mengatur keunikan vibrasi suara, menata irama kalimat, tekanan kata, pada dialog, narasi, dan monolog (*story telling*) dengan sentuhan *klentum tabuh raos* (retorika) yang khas. *Tatwa* berarti intisari atau esensi. Dari keseluruhan penggunaan olah suara (dialog, narasi, monolog), melodi *tembang* menjadi instrumen utama. *Tembang* melampaui logika, mampu mengantarkan getaran halus menyentuh kedalaman rasa. Dalam penggarapan melodi *tembang* digunakan empat pendekatan

seperti dalam melantunkan *wirama kakawin* yakni; *pengawit*, *mingsalah*, *ngumbang*, dan *pemada*. *Pengawit* berarti pelantunan melodi awal yang pengolahan nada berada di sekitar oktaf rendah. *Mingsalah* berarti pengolahan nada mulai di wilayah oktaf rendah menuju wilayah oktaf tinggi namun di akhir melodi turun lagi ke oktaf rendah. *Ngumbang* berarti pengolahan nada lebih banyak di oktaf rendah. Sedangkan *pemada* berarti pengolahan nada mulai dari oktaf rendah seperti *ngumbang*, lalu menuju oktaf tinggi, menjelang akhir melodi kembali ke oktaf rendah.

Dalam penggarapan melodi *tembang* baru, *pengawit*, *mingsalah*, *ngumbang*, dan *pemada* tidak dilakukan secara urut seperti pelantunan *wirama kakawin*, melainkan menggunakan pendekatan *semah silang baur*, yaitu diacak, random, bahkan dikombinasikan melodi *mingsalah* dengan *pengumbang*, atau *pengawit* dengan *pemada*, dan diberikan ruang improvisasi di antara phrase-phrase melodi. Pendekatan ini menghasilkan melodi yang tidak terduga dan memberikan kejutan keindahan suara. Beragam variasi melodi baru yang didapat, dikomposisikan menjadi *tembang* baru sebagai instrumen penceritaan karakter dan suasana (*carita*).

## V. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* adalah pertunjukan total teater yang menawarkan model pendekatan baru dalam penggarapannya. Sastra geguritan Sucita-Subudi ditransformasikan menjadi naskah lakon (drama). Naskah lakon ditafsirkan dan diterjemahkan melalui konsep artistik, estetika karya, dan ekspresi artistik dengan pendekatan *swara aksara paraga*. Sedangkan penggarapan elemen-elemen artistik seperti suara, gerakan tubuh, dan visual dengan pendekatan *ucap-ucap tatwa carita*. Dengan metode penciptaan yang baru menghasilkan beragam ekspresi dengan memberdayakan media ungkap lintas tradisi dan budaya (*trans culture collaboration*), untuk mewadahi cerita dan nilai spiritual yang terkandung dalam karya sastra Sucita-Subudi.

### 5.2. Temuan

Dalam proses penciptaan karya Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* ditemukan metode penggarapan baru seperti; *swara aksara paraga* sebagai metode penafsiran dan mewujudkan naskah lakon melalui konsep artistik, estetika karya, dan ekspresi artistik; *ucap-ucap tatwa carita* pendekatan penggarapan elemen-elemen artistik seperti suara, gerak tubuh, dan visual; *semah silang baur* yang berarti acak, tidak runut, saling silang,



dan baur adalah metode penggarapan melodi *tembang* dengan pengolahan acak, saling silang, membaurkan, mengkombinasikan, improvisasi, pelantunan wirama kekawin seperti *pengawit*, *mingsalah*, *ngumbang*, dan *pemada*.

### **5.3. Saran dan Proyeksi**

Kreativitas penciptaan seni teater adalah proses pencarian dan penjelajahan tanpa henti untuk menemukan model, konsep, dan metode baru melalui pembacaan yang mendalam terhadap sastra klasik, sastra modern, serta “teks-teks semesta” yang hadir dalam realitas sekitar sebagai sumber inspirasi. Penyelarasan kepekaan dengan getaran semesta memungkinkan seniman menangkap pesan-pesan tak tertulis yang diwariskan para guru spiritual. Penciptaan dan pementasan teater idealnya berlangsung terus-menerus agar kreativitas bertumbuh sejalan dengan perkembangan seni pertunjukan lainnya, yang hanya dapat terwujud jika didukung oleh manajemen seni yang kuat, penyelenggara acara, sponsor, kritikus, dan apresiasi masyarakat. Ketika ekosistem ini terbentuk, seniman dapat berkarya tanpa terbebani biaya produksi, namun semangat berkreaitivitas tetap harus dijaga agar ruang dan peluang terus tercipta, menjadikan teater tontonan yang dinanti dan tradisi baru yang hidup.

### **5.4. Faedah Inovasi**

Bentuk pementasan Teater Pakeliran *Puyung Bolong Telah Ilang* menawarkan pola garap dan model pemanggungan baru yang memanfaatkan dan memberdayakan elemen dan idiom teater tradisi. Temuan metode penciptaan bisa dikembangkan dijadikan rujukan sebagai varian model dalam penggarapan teater. Diskusi dan kritik diperlukan untuk membedah proses penciptaan dan capaian kebaruan karya, sehingga mendapatkan formula baru yang bisa dikembangkan dalam penciptaan teater selanjutnya. menemukan kesadaran yang menuntut dirinya berperilaku kebenaran. Semua ini tergantung pada kemauan dan

## DAFTAR PUSTAKA

- Inayat Khan, Hazrat, 1996, *The Miysticism of Sound and Music, The Sufi Teaching*, Shambala Dragon Edition, Boston&London
- Jlantik, Ida Ketut, 1982, *Geguritan Sucita*, C.V. Kayu Mas Agung, Denpasar
- Krishna, Anand, 2012. *Sanyas Dharma, Mastering The Art and Science of Discipleship*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Rendra, W.S. *Mempertimbangkan Tradisi*, PT Gramedia, Jakarta.
- Riantiarno, N, 2003, *Menyentuh Teater: Tanya Jawab Seputar Teater Kita, Indonesia*: MU:3 Jakarta.
- Murgiyanto, Sal, 1977, *Pedoman Dasar Penata Tari* [terjemahan: *A Primer For Choreographers*], Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta.
- Satoto, Soediro, 2005, *Teater : Seni pertunjukan Sebuah Perspektif Silang Budaya dalam Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*, Program Pendidikan Pascasarjana, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Yohanes, Benny, 2018, *Teater Piktografik migrasi Estetik Putu Wijaya dan Meta Bahasa Layar*, Direktorat Kesenian Jakarta.

## **BAB XII**

### **ARTISTIKA PARAGA MUSIK TARI MULTIBUDAYA**

Oleh:

Dr. I Ketut Garwa

[garwa68@gmail.com](mailto:garwa68@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Artikel ini mendeskripsikan secara mendalam “Artistika Tata Paraga Musik Tari Multibudaya” yang telah diimplementasikan dalam penciptaan musik tari Babarisan Sudhamala-Deeng Nusantara (2022), cipta kolaboratif komposer dan koreografer Institut Seni Indonesia (ISI) Bali. Artistika tata paraga tersebut dibangun atas internalisasi multibudaya; ide/gagasan, konsep, pemilihan media ungkap; eksperimen bunyi/nada; eksplorasi teknik; improvisasi idiom musikal multibudaya; pembentukan komposisi musik; penuangan; penyempurnaan dan tata penyajian. Artistika tata paraga dalam musik tari Babarisan Sudhamala-Deeng Nusantara, menginternalisasi ragam musikal tari penyambutan gaya Bali dan Jawa, kemudian melakukan pemilihan media ungkap berupa perangkat gamelan selonding dengan beberapa tambahan instrumen, seperti: kendang *cedugan*, gong *beri*, *kempur*, gong, *kajar*, *kempli*, dan *cengceng gecek*, serta olah vokal. Pasca pemilihan instrumen, penguatan artistika paraga multibudaya dibentuk dengan formulasi komposisi gending selonding dengan pengolahan *saih* dan sentuhan vokal Jawa. Temuan artistika tata paraga ini dapat dikembangkan dalam cipta iringan tari multibudaya secara efektif dan berkarakter.

Kata Kunci: *artistika tata paraga, konsep multibudaya, media ungkap, eksperimen bunyi, idiom musikal.*

#### **I. PENDAHULUAN**

##### **1.1 Latar Belakang**

Musik Tari *Bebarisan Sudamala-Deeng Nusantara* awalnya merupakan sajian musik konser yang dipergelarkan perdana pada pembukaan Pergelaran Ekologis *Candet Ding Pituning Pitu* Indonesia Raya Sujud Ibu di Candi Tegowangi Kecamatan Palemahan Kabupaten Kediri Jawa Timur pada tanggal 18 Oktober 2022. Sesuai arahan Bapak Rektor ISI Denpasar (sekarang ISI Bali) menginginkan agar musik konser ini dilakukan penataan

ulang untuk dijadikan dan diciptakan karya tari dengan mengutamakan ide/gagasan garapan kolaboratif, pengolahan nuansa gerak tari kombinasi Bali dan Jawa.

Format musik yang ditata ulang dengan jalan di-rekomposisi tersebut, dilakukan penyesuaian melalui proses aransemen ulang sesuai plot garapan tari yang telah disiapkan. Plot yang disesuaikan dengan tema tersebut, menjadikan karya ini dalam genre tari penyambutan. Hal yang sangat menarik memotivasi penciptaan musik tari ini adalah 1) Media ungkap gamelan *Selonding* masih jarang digarap sebagai musik tari, 2) gamelan *selonding* berlaras pelog tujuh nada lebih banyak digarap dalam format musik instrumental/konser, 3) pengolahan *saih* untuk memberikan suasana musikal menjadi tantangan pencipta, 4) memberikan tawaran baru bagi audien bahwa gamelan *Selonding* juga mampu digarap sebagai musik tari yang memiliki karakteristik klasik, nuansa musikal hikmad, *sacral religious* dan spiritual. Pencipta mencoba merealisasikan sebuah ciptaan karya musik tari dan menelusuri keunikan ciptaan yang terkonsentrasi membangun imajinasi secara subjektif.

Tari Penyambutan saat ini di Bali sangat beragam bentuk, corak, gaya dan penyajiannya. Walaupun dalam format yang berbeda-beda, namun memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai sebuah tarian yang dipersembahkan/ disajikan untuk para tamu-tamu kehormatan (*well come dance*). Kemasan masing-masing karya dimaksud sangat beragam seperti: Tari Pendet, Gabor, Puspawresti, Sekar Jagat, Selat Segara, Puspanjali, Gadung Kasturi, dan beberapa garapan tari penyambutan lainnya.

Beberapa garapan tari penyambutan tersebut di atas menjadi pemantik terciptanya tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara. Alasannya bahwa beberapa tari penyambutan tersebut semuanya memakai seperangkat gamelan gong kebyar, sedangkan tari yang pencipta ciptakan akan mempergunakan seperangkat gamelan *Selonding*. Inilah menjadi pembeda bahwa kekhasan karya ini diimplementasikan melalui teknik-teknik permainan gamelan Bali (*Selonding*) dengan pengembangan dan pencarian teknik permainan baru, serta untuk menemukan suasana musikalitasnya. Penciptaan karya ini sebagai representasi transformasi kolaboratif dalam bingkai suasana musikal gerak tari Jawa dan Bali. Dengan mengacu pada pendekatan karya kolaboratif, pencipta tentu menelusuri aspek-aspek yang dapat membentuk karya musik tari ini dapat memberikan suasana musikal dan karakteristik pencerminan karya yang gayut antar dua budaya yaitu Bali dan Jawa. Jabaran judul multibudaya mengandung makna bahwa dalam karya terkandung pentingnya menanamkan rasa toleransi, menghargai budaya orang lain, budaya hidup secara berdampingan, mengakui, menerima serta menghargai perbedaan sebagai kekayaan bukan sebagai sumber konflik dan berupaya

membangun kesatuan dalam kebhinekaan. Eksekusi artistic pencipta terjemahkan melalui media gamelan selonding dengan beberapa instrumen tambahan, dengan pengolahannya menjadikan sebuah kemasan karya sajian tidak saja mengandung nilai artistika juga penuh makna.

Untuk mendekatkan pemahaman terhadap artistika musikal Tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara, akan dipaparkan secara runut bagaimana proposisi media ungkap, proposisi teknik dan proposisi Idiosinkratis (unik mempribadi) terkait ide/gagasan, konsep musikal (teknik permainan), tata penyajian sedapat mungkin memberikan gambaran secara konkrit kepada para pembaca terkait artistika karya musik Tari Bebarisan Sudhamala, Deeng Nusantara. Sebagai temuan tulisan ini mengungkap penciptaan karya seni karawitan dengan mengedepankan keunikan dan kemandirian seorang komposer dalam menciptakan sebuah karya seni musik tari.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Setiap penciptaan sebuah karya seni pertunjukan tentu memiliki permasalahan. Adapun rumusan masalah penciptaan dalam tulisan ini antara lain: 1) bagaimana ide dan gagasan serta konsep penciptaan musik tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara?, 2) bagaimana proses kreatif penciptaan musik tersebut?, dan 3) bagaimana bentuk dan struktur musik tari Bebarisan Sudhamala- Deeng Nusantara?. Perumusan permasalahan di atas akan dijawab berdasarkan deskripsi secara autentik tentang keunikan pencipta merancang sebuah karya musik tari yang nantinya menjadi penciri keunikan dari komposer dimaksud.

### **1.3 Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan dari penciptaan musik tari ini dijabarkan menjadi dua yaitu tujuan umum dan khusus sesuai uraian berikut. Tujuan Umum: mewujudkan sebuah karya kreatif dan inovatif berdasarkan kaedah-kaedah penggarapan tari kreasi baik dengan mengadopsi teknik-teknik gamelan Bali secara konvensional maupun pengembangannya memenuhi kaidah penciptaan saat ini. Tujuan Khusus: mengetahui ide, gagasan, konsep serta merunut proses kreatif penciptaan music, bentuk dan struktur komposisi Tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara.

## II. SUMBER KAJIAN

Buku *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali* yang ditulis oleh I Made Bandem, penerbit Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar tahun 1986 ini merupakan salinan sebuah lontar tentang seluk beluk gamelan Bali yang pada hakikatnya berintikan *tatwa* (filsafat atau logika), *susila* (etika), *lango* (estetika) dan *gagebug* (teknik). Buku ini memberikan sebuah pedoman dan pemahaman tentang karakter nada-nada dalam gamelan Bali, teknik *gagebug*, *gagedig* dan *gegulet*.

Buku *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru, Perspektif Cultural Studies* yang ditulis I Gede Arya Sugiarta yang diterbitkan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2012. Buku yang petikan langsung dari disertasinya yang berjudul "Kreativitas Musik Bali Garapan Baru di Kota Denpasar", salah satunya membahas tentang faktor-faktor pendorong kreativitas musik Bali garapan baru, wujud kreativitas musik garapan baru, dampak dan makna musik Bali garapan baru. Buku ini menjadi jembatan untuk memahami perkembangan dan pergeseran konsep musik Bali garapan baru, serta untuk memetik tawaran-tawaran yang disajikannya.

Buku *Epistemologi Penciptaan Seni* yang ditulis oleh Bambang Sunarto diterbitkan IDEA Press Yogyakarta pada tahun 2013. Buku ini membahas metodologi penciptaan seni sebagai logika untuk merumuskan paradigma penciptaan seni sebagai dasar untuk menentukan putusan-putusan artistik. Di samping itu sumber ini menunjukkan bahwa penciptaan seni pada umumnya, dilakukan seniman tidak semata-mata menggunakan intuisi atau ketajaman batin, melainkan juga menggunakan nalar, kognisi sebagai ciri dari setiap usaha akademis. Sumber ini memberikan pemahaman dan kajian yang sangat mendalam dalam perancangan penciptaan karya musik tari yang dipersiapkan. Alur pemikiran atau kronologis peruntutan ide baik menyangkut paradigma penciptaan seni, sumber penciptaan seni maupun sarana penciptaan seni yang dibahas secara mendalam, bermanfaat bagi pencipta dalam mempersiapkan penciptaan karya music tari

Buku *Esensi Bunyi Gamelan Dalam Prosesi Ritual Hindu Perspektif Filosofis-Teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains* yang ditulis I Ketut Donder yang diterbitkan oleh Paramita Surabaya pada tahun 2005. Buku ini merupakan rangkuman tesis dengan judul: Esensi Bunyi Gamelan Dalam Prosesi Ritual Hindu (Implikasi Sosio-religi bagi Umat Hindu Kota Palu Sulawesi Tengah). Secara detail buku ini sesuai judulnya mengungkap tentang esensi bunyi gamelan dalam prosesi ritual Hindu perspektif filosofis-teologis, psikologis, sosiologis dan sain. Satu hal menarik dari buku ini adalah tataran konsep yang dijabarkan sangat detail dan luas tentang konsep teologi dan filosofi Hindu kaitannya dengan aspek-aspek gamelan Bali baik laras, irama, *patutan*, *gagebug* yang termuat dalam buku *Prakempa*. Dengan memahami uraian dalam buku ini penulis terjemahkan ke dalam konsep karya music tari.

### III. METODE

Tulisan ini mempergunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan memahami suatu fenomena secara mendalam dan alami dengan focus pada data non-numerik (teks, narasi, observasi) untuk memberikan gambaran utuh tentang apa adanya suatu objek, dan bukan untuk mengukur atau menggeneralisasi secara statistik. Dengan menggali makna dan pengalaman serta persepsi subjek melalui wawancara, observasi dan analisis dokumen, menghasilkan deskripsi kaya akan kata-kata. Disamping hal tersebut dalam tulisan, focus mengungkap penciptaan secara mendalam dan konprehensif tentang pengedepanan proses integrasi melalui ide dan gagasan, konsep-konsep individual (pengolahan unsur-unsur musikal, pola-pola dan teknik permainan gamelan *Selonding* serta pengembangannya) untuk menghasilkan sebuah karya yang menyatu utuh antara musik dan tarinya. Teknik analisis data mempergunakan teknik analisis kualitatif yaitu suatu data teks/non-angka dengan memakai interpretasi penyajian dan kesimpulan dengan tujuan untuk memahami fenomena dan mengambil keputusan dan mengevaluasi kinerja.

### IV. PEMBAHASAN

#### 4.1 Ide, Gagasan, dan Konsep

##### a. Ide dan Gagasan

Munculnya ide dan gagasan tidak datang begitu saja. Butuh perenungan (kontemplasi), dan pengembangan imajinasi. Ide dan gagasan dimaksud berpangkal dari sebuah plot kekayaan genre karya musik tari yang akan diciptakan. Dalam hal ini pencipta musik telah mempelajari rancangan tertulis melalui realisasi kebutuhan garapan sesuai plot yang telah disusun. Pematangan dan pencerapan plot tersebut, pencipta pikirkan dan pertimbangkan dalam bentuk pergulatan pikiran dengan jelajah rasa yang meliputi: media ungkap (instrumen gamelan), suasana setiap adegan tari, durasi waktu, aplikasi teknik permainan gamelan, proses penuangan, dan tata penyajian (dimana karya akan dipresentasikan, setting instrumen, kostum, sound sistem dan tata cahaya). Semua jabaran di atas merupakan bagian integral secara simultan dalam pikiran komposer untuk memilah, memilih dan mengintegrasikan dengan mempertimbangkan artistika paraga musik tari.

Secara terus menerus berdasarkan kreativitas pencipta mempertimbangkan secara seksama eksekusi lebih lanjut. Seorang komposer biasanya akan merasakan kegelisahan, kepanikan bahkan kecemasan dan terkadang tidak sadar dan sabar membendung perasaan kreatif untuk mempercepat proses pengkayaan/penggarapannya. Pengalaman empiris biasanya menjadi dasar pijakannya, karena bagaimanapun juga komposer berkarya

berdasarkan potensi kreatif personal, pengalaman berkarya (jam terbang), intelektual, dan beberapa faktor lain yang mempengaruhinya. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa ide dan gagasan dalam penciptaan sebuah karya, pergulatan pemikiran menjadi hal utama sebagai pondasi dasar dalam sebuah penciptaan karya seni musik.

#### **b. Konsep**

Konsep merupakan penjabaran dari apa yang sebelumnya telah dipikirkan, dirasakan, selanjutnya dituangkan dalam bentuk konkrit baik melalui alat bantu notasi, perekaman audio visual, maupun alat bantu/material lainnya yang dapat ditangkap melalui transfer pikiran secara nyata dan dapat diserap oleh panca indra. Konsep penotasian karya merupakan terjemahan pikiran yang tertuang melalui notasi pokok-pokok lagu, selanjutnya dikembangkan ilustrasinya ketika notasi lagu dituangkan kepada para pendukung (penabuh). Penciptaan musik tari bahkan kebutuhan musik dalam genre manapun secara pasti membutuhkan alat bantu, karena dengan alat bantu inilah pencipta dapat mempermudah mengingat kembali akan apa sebelumnya pernah dipikirkan untuk kebutuhan musikal yang diinginkan. Konsep musikal musik tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara sangat kental mengadopsi pola-pola lagu *leluangan*, teknik *kakenyongan*, *ubit-ubitan*, dan kakebyaran dalam pendekatan garap melodis. Di sisi lain pemanfaatan konsep terminalisasi nada *gongan* sangat berpengaruh pada suasana musikal di samping integrasi penyusunan pola dan motif lagu melalui penyusunan nada-nada sesuai karakteristiknya.

Lebih lanjut konsep penyajian karya juga menjadi acuan, seperti untuk siapa karya itu akan dipresentasikan, (umum/masyarakat, kaum akademisi, kelompok tertentu atau memang menasar penikmat dari kalangan secara khusus). Hal lainnya menjadi konsep penting yaitu bagaimana kostum, tata pencahayaan maupun sound system untuk memperkuat kejelasan instrumen yang membutuhkan penguat suara. Secara implisit musik tari Bebarisan Sudamala-Deeng Nusantara mengingat karya ini kental dengan nuansa Bali-Jawa, maka aplikasi teknik permainan instrumen, olah vokal gerong diharapkan dapat memenuhi karakteristik musik tari yang menyatu secara utuh antara musik dan tarinya.

#### **4.2 Media Ungkap (Instrumen-Eksperimen Bunyi dan Timbre/Warna Suara)**

Karya tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara mempergunakan seperangkat gamelan selonding diantaranya: instrumen *kempul* dua (2) tungguh, instrumen *peenem* 1(satu) tungguh, *patuduh* satu (1) tungguh,



*nyongnyong alit* satu (1) tungguh, dan *nyongnyong ageng* satu (satu) tungguh. Namun demikian, untuk penyempurnaan terhadap ide dan gagasan terhadap kebutuhan tari maka pencipta menambahkan beberapa instrumen di luar barungan gamelan selonding diantaranya: sepasang kendang *cedugan*, 1 (satu) buah instrument gong, 1 (satu) buah instrumen gong beri, 1 (satu) buah instrumen *kempur*, satu tungguh *cengceng gecek*, 1 (satu) buah kajar, 1 (satu) buah instrumen kempli dan mengadopsi pengolahan vokal *penggerong* untuk memberikan suasana pendukung tarian.

#### 4.3 Musikal (Teknik dan Pengembangan)

Secara musikalitas karya tari ini diiringi seperangkat gamelan *Selonding* dan beberapa instrumen tambahan, dengan jalan mengolah, melakukan eksplorasi dan improvisasi secara mendalam terhadap perangkat gamelan yang dipergunakan. Implementasi teknik permainan masih mempertahankan teknik permainan gamelan Bali (*Selonding*) secara konvensional namun pengembangannya terletak pada perpaduan kolaborasi secara inovatif gamelan *Selonding* dengan instrumen tambahannya. Teknik *leluangan* juga diadopsi dalam garapan ini, terlihat jelas pada bagian *pangawak* dan juga pola-pola gending *kakebyaran* terimplementasi pada bagian gending *pangecet*. Di sisi lainnya pengembangan terdapat pada pengolahan isian vokal oleh *penggerong* dengan fungsinya dalam komposisi yaitu memperjelas adegan melalui lantunan narasi-narasi dalam bentuk tembang maupun alunan vokal bersama. Pengolahan vocal gerong dicoba untuk menarasikannya dengan mengolah menjadikan vocal bernuansa Jawa pada bagian lagu *papeson* yaitu alunan vokal penabuh dengan melafalkannya (a, i, u, e, dan o) dalam bentuk sajian lagu yang telah terpolakan. Penataan vokal yang disajikan oleh para penabuh dengan tujuan memberikan kesan dan suasana musical kolaborasi gending *papeson* tari Jawa dan Bali.

#### 4.4. Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya ini menggunakan beberapa tahapan melalui mekanisme yang pencipta lakukan sesuai kebutuhan garapan yang diinginkan. Ide dan gagasan muncul akibat dari dorongan personal dengan mempertimbangkan aspek-aspek penggarapan musik tari. Hal penting yang sangat dipertimbangkan adalah bentuk karya, media ungkap melalui eksperimen bunyi dan teknik, improvisasi, penuangan materi, pembentukan, penyempurnaan dan penyajian. Lebih lanjut dapat dipaparkan sebagai berikut.

**a. Eksplorasi (Eksperimen Teknik)**

Tahap ini komposer melakukan penjajakan melalui pengamatan secara seksama baik eksplorasi media ungkap (gamelan) maupun eksplorasi pendukung baik penabuh/pemain gamelan maupun tempat mempresentasikan karya. Pengamatan dimaksud dilakukan secara komprehensif dengan maksud dan tujuan agar dalam implementasinya dapat secara jelas terkait teknik dan pengembangan karya. Eksplorasi dimaksud adalah dengan pencarian bunyi/suara alat gamelan, karakteristik bunyi (masing-masing nada), kemungkinan-kemungkinan adanya warna suara/timbre. Selonding sebagai media ungkap berbahan besi dengan laras pelog tujuh nada sangat menjanjikan pencipta untuk memperluas jangkauan nada dan mengembangkan permainan serta pengolahan tangga nada atau *saih* dengan teknik modulasi. Instrumen tambahan pencipta klasifikasikan dengan mencari harmonisasi suara yang dihasilkan instrumen masing-masing, sedangkan aplikasi teknik disesuaikan guna pencarian nuansa musikal untuk menggarisbawahi tampilan gerak tari yang serasi dan harmonis.

**b. Improvisasi**

Improvisasi dalam penciptaan karya seni karawitan merupakan salah satu tahapan yang sangat penting yaitu dicoba penuangan konsep lagu dalam bentuk notasi dituangkan ke dalam instrumen yang telah tersedia untuk memastikan tiap-tiap instrumen dimainkan dalam bentuk pola dan motif lagu yang masih terpotong-potong. Dalam kata lain disebutkan tahap ini melakukan pola tindak mencoba-coba, melalui eksperimen media ungkap secara mandiri yang selanjutnya capaian potongan-potongan lagu tersebut direkam secara audio maupun visual. Percobaan instrumen dimaksud dilakukan sesuai karakteristik masing-masing gamelan, dimainkan sesuai notasi karya untuk menghasilkan jalinan lagu. Karakter suara yang dihasilkan oleh media ungkap dimaksud, diselaraskan dengan beberapa *saih* yang dipergunakan, dikolaborasikan untuk menghasilkan bunyi yang dapat mendukung kekaryaannya. Jadi tahap ini merupakan tahapan percobaan-percobaan dengan menghasilkan pola dan motif lagu pendek-pendek untuk selanjutnya dituangkan kepada para pendukung/penabuh.

**c. Penuangan**

Tahap ini didahului pencarian hari baik yang disebut *nuwasen*. Setiap kegiatan apapun sesuai kepercayaan Hindu, *nuwasen* menjadi tonggak awal memulai sebuah pekerjaan karena dipahami permulaan hari

baik akan menghasilkan karya sesuai harapan yaitu kelancaran dan kesuksesan. Makna ini telah melekat pada setiap insan seniman (akademis-otodidak) di Bali sebagai pedoman ajaran berpikir, berbuat dan berperilaku. Sebagai langkah pertama yaitu pencipta menyampaikan seputar karya yang akan dituangkan. Dengan demikian para pendukung akan lebih cepat memahami teks karya yang akan dituangkan terkait implementasi teknik, nuansa lagu, motif dan pola lagu, karakteristik lagu, struktur, dan bentuk lagu serta rencana penyajian karya yang diciptakan. Koordinasi antara pendukung menjadi bagian penting dalam setiap proses garapnya. Di sisi lain yang pencipta sampaikan adalah menyepakati jadwal latihan dan target harus jelas dan pasti. Selanjutnya disampaikan kepada para pendukung/penabuh bahwasanya setiap personal memiliki kemampuan yang sangat berbeda-beda tentang penguasaan permainan instrument gamelan, sehingga sangat penting ditekankan para pendukung untuk memainkan instrumen sesuai dengan kemampuan kompetensi kemandiriannya. Setelah tahapan tersebut disampaikan sebagai dasar/awal penuangan lagu, pencipta mulai menuangkan lagu melalui panduan notasi yang telah dipersiapkan. Pola maupun motif lagu dan ilustrasinya dituangkan dalam bentuk potongan-potongan lagu. Bagian per-bagian penuangan lagu pencipta lakukan secara terus menerus sesuai jadwal yang telah disepakati. Dengan mempertimbangkan keras liris pola dan motif lagu disusun berdasarkan plot pembabakan tarinya yang selanjutnya materi yang dalam berbagai potongan direkam sebagai bahan untuk kelanjutan tahapan proses penciptaannya.

#### **d. Pembentukan**

Tahap ini dilakukan dengan merangkai pola-pola dan motif lagu yang telah dicapai tahap penuangan. Pembentukan lagu dengan mempertimbangkan keselarasan dan harmonisasi lagu agar mampu memberikan kesesuaian dengan suasana dan nuansa serta karakter tari. Bagian demi bagian lagu dibentuk dengan mempertimbangkan artistika seni karawitan. Merangkai potongan-potongan lagu juga sangat dibutuhkan ketrampilan pencipta agar antara bagian lagu dapat mencerminkan kesatuan selaras serasi dan harmonis. Dibutuhkan kesabaran, olah pikir dan rasa yang mendalam, karena jikalau "tidak" maka karya yang diciptakan akan terkesan "tempelan" karena antara pola atau motif lagu satu ke motif lagu berikutnya terkesan tidak nyambung. Kreativitas kemandirian seorang komposer dipertaruhkan. Disinilah kendala terbesar dihadapi composer, karena tidak saja dituntut kreativitas semata, tetapi juga mempertimbangkan pencerapan suasana lagu (nada-nada musikal, pengalaman berkarya, daya spontanitas, karakteristik nada-nada gamelan dan memahami betul tentang pengolahannya untuk membangun suasana yang diharapkan.

Setelah lagu tercapai pembentukannya secara utuh, rekaman music diberikan kepada penggarap tari. Penggarap tari akan menyusuaikan dengan capaian garapannya walau sangat memungkinkan adanya pemotongan, penambahan atau penggarapan music baru sesuai kebutuhan tari yang di buat. Hal ini menjadi sangat lumrah dalam sebuah penggarapan tari dengan musiknya (partnership). Ketika koreografer telah menyatakan persetujuan terhadap kepastian karya music, maka pencipta melakukan latihan mandiri di sela-sela latihan gabungan dengan tari yang bertujuan untuk para penabuh semakin dapat mengendapkan karya music yang akan dibawakan. Latihan gabungan dilakukan secara terus- menerus akan semakin kelihatan bentuk kekaryaannya. Para pendukung baik tari maupun karawitan melakukan koordinasi secara intens sampai akhirnya antara tari dan musiknya dapat menyatu secara baik.

#### **e. Penyempurnaan**

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses penciptaan music tari. Keutuhan karya telah menyatu dengan tarinya. Namun sebagai tahap terakhir pencipta kembali lagi mempertimbangkan kesesuaian tari dengan musiknya dengan melakukan pengecekan akhir terhadap unsur musikalnya. Penetapan unsur dinamika (keras lirih masing-masing bagian/struktur lagu), tempo; (cepat lambat lagu dimainkan); maupun irama lagu agar degupan tari dengan musiknya dapat harmonis. Sering terjadi pula, ketika tahap penyempurnaan ini dilakukan perombakan struktur lagu, akibat dari struktur tari yang berubah. Hal ini membutuhkan ketangkasan, keterampilan, kecerdasan, dan kejelian composer menyikapinya. Sebagai tahapan akhir sebelum pementasan, seharusnya seluruh capaian penggarapan harus mengadakan gladi kotor dan gladi bersih, bahkan salah satu penari dan penabuh telah memakai pakaian lengkap sesuai pada hari "H" pementasan. Gladi kotor dan bersih ini berarti garapan telah dinyatakan perfect yang berarti sempurna, lengkap, atau tanpa cacat yaitu pencapaian tertinggi tanpa ada kekurangan dan kesalahan. Proses penyempurnaan ini pencipta dipaparkan struktur komposisi pembentuk teks karya yang terdiri dari: *kawitan*, *papeson*, transisi, *pangawak*, transisi, *pangecet* dan *pakaad*. Jadi struktur lagu ini sangat simpel dan disajikan.

#### **f. Penyajian**

Tahap ini adalah penyajian karya yaitu bagian terakhir dan puncak dari proses panjang sebuah penciptaan yaitu mempertunjukkan karya seni dengan tujuan edukasi, hiburan, promosi dan peningkatan apresiasi yang

melibatkan unsur-unsur bentuk, struktur, serta prinsip komposisi agar pesan dan nilai estetika tersampaikan dengan baik kepada penonton. Adapun penyajian karya tari Bebarisan Sudamala-Deeng Nusantara kini telah menjadi salah satu sajian karya yang selalu dipergelarkan untuk upacara formal maupun sebagai sajian tari pembukaan ketika ada tamu-tamu kehormatan yang datang ke di kampus Institut Seni Indonesia (ISI) Bali. Sebagai contoh pementasannya dapat dilihat di bawah ini.



## V. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Pada akhirnya sesuai jабaran penulisan kekaryaаn dengan Judul Artistika Paraga Karya Musik Multibudaya dapat disimpulkan bahwa: Karya Musik Tari Bebarisan Sudhamala-Deeng Nusantara merupakan genre music tari kreasi dengan mengangkat media ungkap gamelan Selonding dengan beberapa tambahan instrument yang saat ini masih sangat jarang dipakai untuk sebuah music tari. Hal ini menjadi unik akibat gamelan ini memang hanya sebagai music instrumental dalam fungsinya pendukung upacara Dewa Yadnya. Komitmen pencipta mempergunakan gamelan ini menjadi langkah berani bahwa gamelan *Selonding* yang memiliki karakter

religius, sacral bahkan angker dan magis tidak mengurangi keinginan pencipta untuk mempergunakannya, bahkan hasilnya gamelan ini mampu memberikan kesan dan suasana berbeda pengolahannya sebagai music tari. Penciptaan music tari ini mempergunakan beberapa tahapan di antaranya: merunut ide/gagasan, konsep, pemilihan media ungkap; musical (teknik dan pengembangan), eksperimen bunyi/nada dan warna suara; eksplorasi teknik; improvisasi idiom musikal multibudaya; penuangan; pembentukan komposisi musik; penyempurnaan dan penyajian. Sebagai temuan dipaparkan secara runut bagaimana proposisi media ungkap, proposisi teknik dan proposisi Idiosinkratis (unik mempribadi) terkait ide/gagasan, konsep musikal (teknik permainan), tata penyajian sedapat mungkin memberikan gambaran secara konkrit kepada para pembaca terkait artistika karya musik Tari Bebarisan Sudamala, Deeng Nusantara. Selanjutnya sesuai temuan tersebut di atas pencipta dapat mengungkap penciptaan karya seni karawitan dengan mengedepankan keunikan dan kemandirian seorang komposer dalam menciptakan sebuah karya seni musik tari.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, selaku pencipta sangat memaklumi bahwa tulisan ini sangat kurang dan perlu mendapatkan masukan yang konstruktif untuk kesempurnaan tulisan-tulisan berikutnya. Bagi pembaca, tulisan ini dapat dijadikan bahan wacana dalam mengungkap tahapan penciptaan karya music tari karena diketahui masing-masing composer memiliki metodenya tersendiri sehingga dapat dipakai bahan diskusi penciptaan music tari berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*. (Terjemahan), Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Dibia, I Wayan. 2020. *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: BP ISI Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Gamelan dalam Prosesi Ritual Hindu Perspektif Filosofis - Teologis, Psikologis, Sosiologis, dan Sains*. Surabaya : Paramita
- Rai S, I Wayan. 2001. *Gong Antologi Pemikiran*. Denpasar : Seni Budaya Bali Mangsi.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar : Institut Seni Indonesia UPT Penerbitan.
- Sunarto, Bambang. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Sunarto, Bambang. 2014. *Ontology Of Sangeet and Gamelan Music*. Yogyakarta: CV Idea Sejahtera.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Esiklopedi Karawitan Bali*. Bandung-Indonesia : Sastrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Esiklopedi Karawitan Bali.Surakarta*. Surakarta : Edisi Kedua ISI Press Solo Jebres.

## LAMPIRAN

### Notasi Karya

Kawitan:

1 3 1 3 5 3 1 3 1 3 5 3 1 . 3 4 5 . 3 4 5 7 . 1 1 7 ... (7) . 1 . 7 1 . 7 . 1 . 7 1 ... (7) . 1 . 7 1 . 7 . 1 . 7 1 ... (5)  
 7 3 4 5 7 3 5 7 5 7 5 7 . . 5 7 1 (2)  
 .. 2.. 2. 1.. 1.. 1.. 1. 1<sup>2</sup> 1<sup>7</sup> 1 7 5 . 7<sup>1</sup> 1 7<sup>5</sup> 4  
 . 3 4 6. 1 6 1 6 4<sup>6</sup> 4<sup>3</sup> (5)

**Papeson:** Penari Baris dengan property Tamiang dan Keris (Nuansa magis, sacral, hikmad dan Agung)

Kendang cedugan dimainkan dengan pola dan motif pukulan gagulet kakendangan jejagulan dengan 16 ketuk meneliti dalam satu gongan untuk mengiringi tari papeson Baris. Setelah tiga kali putaran dan ngancab sekali, gending berubah dengan masuknya vocal penabuh dan berkolaborasi dengan vocal gerong (pa-pi) melantunkan gubahan vocal jawa.

D d D d D d D d d D d D D d D d . D D d D d . D d D .

p<sup>-</sup>k p<sup>-</sup>D . p<sup>-</sup>k p<sup>-</sup>d .<sup>-</sup>k p<sup>-</sup>k p<sup>-</sup>D D<sup>-</sup>d D<sup>-</sup>d . D D D D (Ber) diulang 3x

.<sup>-</sup>d D<sup>-</sup>d d<sup>-</sup>D d d<sup>-</sup>D D<sup>-</sup>d .<sup>-</sup>k p<sup>-</sup>kp<sup>-</sup>d D<sup>-</sup>d d<sup>-</sup>D d d<sup>-</sup>D D<sup>-</sup>d . k p k . d D d . kp k . d D<sup>-</sup>d . k p k . t t t t t .. (ber)

Vokal nuansa Jawa

Vokal Penabuh : .....e...o e i u a ...e.a.eau .. .a.i.o.i.(a)



Vokal gerong Jawa:

|                            |   |   |   |   |   |   |   |                |    |   |   |    |    |   |   |   |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|----------------|----|---|---|----|----|---|---|---|
|                            | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 7 | 6              | 1  | 6 | 7 | 1  | 6  | 4 | 3 | 1 |
| Hyang Pondro Purnomo       |   |   |   |   |   |   |   |                |    |   |   | si | di |   |   |   |
| Minongko di paning we ngi  | 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 <sup>7</sup> | 17 | 1 | 4 | 5  | 3  | 4 | 3 | 1 |
| Lin tang araras ke me nyar | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4              | 3  | 4 | 3 | 4  |    |   |   |   |

Transisi instrument gamelan bersama:

(1)     . 5 . 4 . 3 1 . 5 . 4 . 3 1 3 4 5 1 3 4 5 1 3 4 5  
       . 3 . 4 . 6 . 7 . 1 4 1 . 4 . 1 4 1 . 3 4 (6) 1 2 1 2 1 2 1 2 1 7 5 4 5 7 1 2  
       . 5 7 1 2 1 7 1 . 5 1 7 . 1<sup>-</sup> 7 5 4 . 5 3 . 5 4 . 5 3 . 5 3 5 4 3 1  
       . 3 4 6 4 6 4 6 4 6 3 4 6 . 4<sup>-</sup> 5 7<sup>-</sup> 5 (7)

**Pangawak (suasana hikmad, agung)**

|           |                                                     |
|-----------|-----------------------------------------------------|
| Instrumen | 5 7 5 7.4 3.5 7 5 7.4 3.1 3 4 5 4 3 1               |
| Vokal     | 7..5~4 3 ... 1 3 4 5 3 ....5 4 3 1                  |
|           | Ka wi tin ma gen ding....metangguran                |
| Instrumen | 3 7 1.3.4 . . 1 4 3 1 7 1.5.3.4.5                   |
| Vokal     | 1 3 1 7 1... 3 . 4 5 4..... 1. 3 4 5 7 5            |
|           | Ser dah ma nah ...a ngrip ta.....sang sa ri ning    |
| Instrumen | 7 5 7 4 5 7 . 5 4 5 3 4 5. 7 5 7 4 5 7. 5 4 5 3 4 5 |
| Vokal     | 7 . 1 7 5.....                                      |
|           | sida ning .....                                     |
| Instrumen | 4 3 1 3 1 3 4 5 4 5 7 1 3 4 5 4 3. 7 1 5 4 (3)      |
| Vokal     | 4. 3 4 5 3 4 5 7. 1 7 5 4 3 . 1 3 4 5 (3)           |
|           | ngawe lango .. sal . si ning bumi su trep ti        |

Penyalit: Bermain bersama seluruh instrumen  
 1 3 1 3 1 3 4 5 7 1 5 7 4 5 7 1 .5.1.5.1.3.4.5.(7)  
 .1.7.1.7.1.7.1.(7).1.7.1.7.1.7.1.(7)

### **Pangecet (suasana meriah, gembira)**

... 3 . 1 . 7 . 1 . 3 . 4 3 1 .4. 3 . 1 7 1 ... 4.5.  
 (7) 2x Vokal ...Pi .na. ke . Sa .sem. ba . han . sa.so .la.han ...ne.ka. tur  
 ... 3 . 1 . 7 . 1 . 3 . 4 3 1 .4. 3 . 1 7 1 ... 5 1 7 5 (4)  
 ...pi .tu .ning . pi . tu . ban.tang.le.dang. arse ...ma.non.ton  
 Instrumen: . 5 4 5 4 5 7 1 5 1 7 5 (4) . 5 4 5 4 5 7 1 5 1 7 5 (4)  
 1 4 1 4 1 3 4 5 7 1 5 7 4 5 7 1 . 5 . 1 . 5 . 1 . 3 . 4 . 5 . (7)  
 Pakaad: .7.7.7.7 3 5 7 1 7 5 4 3 . 1 3 1 3 7 1 3 7 1 3 4 5 7 5 (1 )  
 .5 1 5 . 1 5 1 7 5 4 5 3 7 1 3 . 1 3 1 3 7 1 3 7 1 3 4 5 7 5 (1)

**BAB XIII**  
**ARTISTIKA TATA PARAGA PEMERANAN MANTRI MANIS**  
**DALAM PERTUNJUKAN ARJA MUANI**

Oleh :

Dr. (Kandidat) I Kadek Widnyana

kadekwidnyana65@gmail.com

**ABSTRAK**

Artikel ini merefleksikan “Artistika Tata Paraga Pemeranan Mantri Manis dalam Pertunjukan Arja Muani” yang telah dilakoni oleh penulis di Sanggar Printingmas tahun 1990-an hingga 2000-an. Artistika tata paraga pemeranan dimaksud mencakup tata tutur, tata gerak, tata suara, dan tata ekspresi. Tata tutur merupakan penguasaan lakon; tata gerak menunjuk pada penguasaan *agem*, *tandang*, dan *tangkis*; tata suara mencakup kemampuan olah tembang dan olah antawacana; tata ekspresi (tangkep) yakni *encah cerengu* (dinamika roman muka). Artistika tata paraga ini berhasil membentuk mantri manis dalam Arja Muani di Sanggar Printingmas berkarakter khas, dan menawarkan kebaruan yang kuat dari kelaziman peran perempuan sebagai mantri manis dalam pertunjukan Arja.

Kata kunci: *artistika tata paraga, mantri manis, arja muani, pertunjukan arja*.

**I. PENDAHULUAN**

Merunut perjalanan panjang kesenian Bali, Tubuh senantiasa hadir bukan hanya sebagai wujud (Rupa) atau semata wadah gerak (Paraga), tetapi juga sebagai sumber bunyi, gema, energi, dan narasi. Tubuh manusia adalah medium musikal (Suara) yang paling purba, sekaligus paling intim: dari desah napas, tepukan tangan, pijakan kaki, hingga denyut otot yang bekerja ritmis. Segala unsur Rupa dan Paraga itu, bila diolah dengan kesadaran estetik-stilistik berikut tematik terpilih, berpeluang menjelma menjadi seni yang melampaui batas antara tari dan alunan bunyi, antara dinamika rupa dan suara. Dalam kontek bahasan Artistika, Tubuh (Rupa Paraga) dirayakan dengan Puitika Keindahan penuh pesona, sekaligus mengalun selaras Gema Nada serta Dinamika Rupa yang dilahirkan dan dihadirkan oleh kreator.

Dengan demikian Artistika Rupa Paraga lahir dari kesadaran bahwa tubuh bukan sebatas instrumen untuk memperlihatkan bentuk tari, melainkan juga ruang resonansi yang menghadirkan bunyi. Gerak tak hanya

visual, tetapi juga audial; suara tak hanya didengar, tetapi juga dilihat dalam tubuh yang bergerak. Perjumpaan bunyi dan gerak; atau pertautan suara, rupa dan paraga bukan semata alih kreasi melainkan adalah sebuah transformasi; menjadikan seni sebagai pengalaman lintas batas yang tak mudah dipisahkan dalam kategori-kategori lama (Wisatsana, 2009: 1).

Disertasi yang berjudul “Arja, A Sung Dance-Drama of Bali: A Study of Change and Transformation” I Wayan Dibia (1992: 20, dalam Soedarsono, 2011: 187) menjelaskan, bahwa Arja yang merupakan produk rakyat jelata muncul pertama kalinya pada awal abad ke-20, menjadi bagian penting dalam artistika kehidupan budaya masyarakat Bali. Kesenian Arja sebagai olah artistika tata paraga bermakna bahwa seni pertunjukan Arja bukan sekedar hiburan biasa, melainkan sebuah ekspresi seni yang mengedepankan aspek keindahan, keterampilan teknis, yang tinggi, dan penjiwaan peran yang mendalam oleh para pelakunya. Hal ini dikarenakan Arja dikategorikan sebagai teater musik yaitu teater yang menggunakan seni suara (bahasa bertembang/berlagu) sebagai pengungkap cerita dengan nama tembang macapat (Rota, 1994: 142). Kata *Arja* diduga berasal dari kata *reja* (bahasa Sanskerta) yang berarti indah atau mengandung keindahan, Sumber utama lakon Arja adalah cerita Panji (Malat) (Dibia, 2012: 45-46).

Arja memiliki kedudukan istimewa sebagai seni dramatari yang memadukan unsur sastra, musik, tari, tembang dan dialog secara harmonis. Pertunjukan ini berfungsi sebagai hiburan, namun juga sebagai media pendidikan moral dan refleksi sosial bagi masyarakat pendukungnya. Arja terus mampu bertahan sebagai bagian integral dari tradisi Bali hingga saat ini, sebagaimana dijelaskan dalam tulisan (Ketut Saba, 2004: 66) Ciri khas Arja terletak pada gaya nyanyian yang melodis, dialog ritmis yang terkadang bersifat improvisatif, serta humor yang menjadi jembatan komunikasi antara pemain dan penonton. Selain itu, karakter-karakter dalam Arja memiliki identitas yang kuat, seperti Liku yang lucu, Condong dan Desak Rai yang lincah, Galuh yang anggun, Limbur yang berwibawa, Macun (Mantri Buduh) yang karismatik, serta Mantri Manis yang bijaksana. Semua tokoh ini dan tokoh-tokoh lainnya membentuk dinamika dramatik yang membuat Arja tetap hidup dan menarik dalam setiap pementasan. Identitas karakter tersebut menjadi salah satu kekayaan artistik yang memperkuat estetika Arja sebagai seni pertunjukan tradisional. Oleh sebab itu, seni pertunjukan tradisional arja hingga kini tetap diwarisi oleh masyarakat Bali, yang telah mengalami berbagai proses pembaharuan atau modernisasi yang ditandai dengan masuknya gagasan-gagasan baru di dalamnya (Dibia, 1999: 7).

Seiring berkembangnya seni tradisi, lahirlah variasi Arja Muani, yaitu bentuk pertunjukan Arja yang

seluruh pemainnya adalah laki-laki (*muani*), seperti Arja Printingmas, Coblom Pamor, dan Akah Canging. Variasi ini muncul dari kebutuhan kreatif seniman serta adanya ruang eksplorasi terhadap bentuk-bentuk pertunjukan baru. Arja Muani kemudian berkembang menjadi *genre* tersendiri yang menonjolkan kemampuan transformasi aktor laki-laki dalam memainkan peran-peran perempuan maupun karakter halus. Dalam konteks inilah Arja Muani Printingmas hadir sebagai kelompok kontemporer yang aktif mempertunjukkan Arja di berbagai daerah di Bali, sekaligus menjaga keberlanjutan tradisi melalui pendekatan kreatif. Dibia mengungkapkan, pada awal tahun 1990-an, di tengah-tengah meredupnya Arja, muncul Arja Muani yang dipelopori oleh Arja Muani Printing Mas. Arja Muani Printing Mas sempat membangkitkan ketertarikan masyarakat Bali terhadap Arja. Dalam perkembangannya kemudian, muncul Arja-Arja Muani lainnya dengan pementasan yang berbentuk Arja Gede (dengan jumlah pemain antara 11 sampai 12 orang) dan Arja Mini (*Arja Sibak*) dengan jumlah pemain 5 (lima) orang (Dibia, 2012: 48).

Salah satu tokoh yang memiliki daya tarik kuat dalam Arja Muani adalah Mantri Manis. Tokoh ini dikenal dengan karakter alus manis yang mencerminkan kehalusan budi, kesopanan, dan keanggunan seorang bangsawan yang bijaksana. Kehadiran Mantri Manis dalam setiap pementasan memberikan keseimbangan dramatik, karena karakter ini sering berperan sebagai figur yang bijak dan penuh estetika dalam gerak maupun vokal. Kemampuan untuk menghadirkan sifat alus manis ini menuntut penguasaan teknik tubuh, ekspresi wajah, serta olah suara yang matang dari para pemainnya.

Keunikan Mantri Manis dalam Arja Muani terletak pada proses transformasi laki-laki menjadi figur feminim halus yang meyakinkan. Transformasi ini bukan sekadar penggantian kostum atau riasan, tetapi merupakan proses artistik yang menuntut pemahaman mendalam tentang sifat-sifat kewanitaan dalam estetika Bali. Gerak tubuh yang lembut, intonasi suara yang halus, serta kemampuan membangun aura keanggunan merupakan unsur penting yang menentukan keberhasilan pemeranan tokoh Mantri Manis. Dengan demikian, tokoh ini tidak hanya memiliki fungsi dramatik, tetapi juga menjadi representasi nilai estetika yang khas dalam Arja.

### 1.1. Artistika Pertunjukan

Artistika pertunjukan merupakan bidang kajian yang menelaah segala aspek keindahan dalam suatu pementasan, mulai dari gerak, suara, ekspresi, tata rias, hingga kostum dan dinamika dramatik secara keseluruhan. Menurut Soedarsono (2002), Artistika pertunjukan tidak hanya melihat unsur-unsur tersebut sebagai komponen

teknis, tetapi juga sebagai penyusun makna yang berinteraksi satu sama lain. Sebuah pertunjukan dianggap artistik apabila seluruh elemen tersebut hadir dan menyatu secara harmonis dalam pengalaman artistik yang utuh. Artistika ini semakin kaya, karena berakar pada nilai-nilai tradisi yang telah diwariskan secara turun-temurun. Seni pertunjukan Bali tidak semata-mata tontonan, melainkan tuntunan yang memuat pesan moral dan simbolik. Keindahan visual dalam gerak tari, struktur vokal, dan pengolahan karakter selalu berhubungan dengan konsep kosmologi Bali, sehingga setiap elemen artistik memiliki fungsi sekaligus makna budaya. Estetika pertunjukan Bali, karenanya tidak dapat dilepaskan dari sistem nilai, ritus, dan filosofi masyarakatnya.

Dalam tradisi Bali, konsep *taksu* menjadi inti dari pemeranan. *Taksu* merupakan energi artistik-spiritual yang diyakini memberikan kekuatan magis pada aktor sehingga penampilannya mampu memikat penonton (Bandem, 1996). *Taksu* tidak diperoleh melalui latihan teknis, tetapi melalui penghayatan, konsentrasi, dan ketulusan dalam memainkan peran. Seorang aktor dikatakan memiliki *taksu*, ketika ia mampu membuat karakter yang diperankan terasa hidup, meyakinkan, dan memiliki daya pesona tersendiri di atas panggung.

Untuk memerankan tokoh alus manis seperti Mantri Manis, seorang aktor harus menguasai teknik pemeranan yang lebih halus dan detail. Tubuh harus bergerak lembut dan terkontrol, vokal harus terdengar manis dan stabil, sementara gestur harus elegan dan penuh kesopanan. Selain itu, aktor juga harus memahami nilai-nilai estetika alus dalam budaya Bali, sehingga tidak hanya meniru bentuk luar karakter, tetapi juga menghayati rasa dan jiwa tokoh tersebut. Pemeranan karakter alus manis merupakan tantangan tersendiri karena menuntut kedalaman ekspresi dan tingkat sensitivitas yang tinggi.

Dalam pementasan Arja, kostum Mantri Manis berpola indah, tetapi menjadi penanda status sosial dan karakter yang dibawanya. Begitu pula dengan gerak tangan yang lembut, tatapan mata yang halus, serta dialog berintonasi manis, semuanya berfungsi sebagai kode yang menunjukkan bahwa tokoh tersebut adalah figur bangsawan halus. Setiap tindak dan ekspresi menjadi simbol yang dapat dibaca dan diinterpretasikan oleh penonton maupun peneliti. Melalui semiologi, setiap aspek pertunjukan dapat ditelusuri makna artistik dan budaya yang dikandungnya.

Pendekatan semiologi sangat penting dalam menganalisis karakter Mantri Manis, karena tokoh ini dibangun oleh banyak tanda sekaligus. Dari kostum, rias wajah, warna suara, hingga pola gerak, semuanya merupakan representasi sifat alus manis dalam estetika Bali. Dengan memahami hubungan antar tanda ini, dapat dijelaskan bagaimana karakter Mantri Manis dikonstruksi di atas panggung dan bagaimana penonton membaca

serta memahami kehalusan watak tokoh tersebut. Semiologi membantu memperjelas bahwa pertunjukan bukan hanya peristiwa visual, tetapi juga peristiwa komunikasi simbolik.

### 1.2. Artistika Bali (*Wiraga, Wirama, Wirasa, Taksu*)

Artistika seni pertunjukan Bali berakar pada prinsip keseimbangan dan keselarasan yang tercermin dalam konsep *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa*. **Wiraga** merupakan penguasaan teknik tubuh yang baik, termasuk ketepatan postur, keselarasan gerak, dan estetika visual. **Wirama** mencakup pengaturan ritme, baik dalam gerak tubuh maupun vokal yang mengikuti irama gamelan. Sementara itu, **wirasa** adalah penghayatan rasa yang diekspresikan melalui mimik, intonasi, dan keseluruhan atmosfer emosional. Ketiga prinsip ini menjadi dasar penilaian keindahan seni pertunjukan Bali.

*Taksu* kemudian menjadi puncak dari keseluruhan proses estetika tersebut. *Taksu* dapat dipahami sebagai daya tarik artistik, dan kekuatan spiritual yang memberikan kehidupan pada sebuah penampilan. Seniman yang memiliki *taksu* mampu membuat penonton terhubung secara emosional, seolah-olah karakter yang dimainkan hadir secara nyata di hadapan mereka. Dalam seni pertunjukan Bali, *taksu* dianggap sebagai anugerah yang muncul dari perpaduan latihan, penghayatan, ketulusan, dan restu tradisi. secara konvensional, seniman *metaksu* disebut *pangus*, *alep*, *anteb*, *nges*, dan lain sebagai terminologi ungkapan *taksu* secara sederhana.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif-analitis untuk menggali dan menafsirkan nilai-nilai artistika tokoh Mantri Manis melalui observasi langsung pertunjukan Arja Muani Printingmas, dengan pendekatan estetika pertunjukan dan seni tradisi Bali untuk menelaah olah tubuh, karakter, dialog, ekspresi, dan struktur dramatikanya serta memahami konteks budayanya. Data penelitian terdiri dari data primer, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi visual serta data sekunder berupa literatur terkait Arja dan estetika Bali. Analisis dilakukan dengan model interaktif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, sehingga peneliti dapat mengungkap unsur artistik menonjol pada tokoh Mantri Manis dan kontribusinya terhadap estetika pertunjukan Arja Muani Printingmas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tokoh Mantri Manis Arja Printingmas mengalami transformasi menarik karena diperankan oleh laki-laki. Tantangan terletak pada bagaimana aktor mampu menghadirkan feminitas estetik tanpa terkesan berlebihan atau karikatural. Tantangan tersebut dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: 1) *Tata Wirasa/encah crengu* (ekspresi), 2) *Tata Wiraga/igel/solah* (gerak tari), 3) *Tata Wirama/pupuh* (tata suara/vokal).

#### 3.1. *Tata Wirasa (Semu/Sebeng/encah crengu atau ekspresi)*

Mantri Manis merupakan tokoh alus manis dengan ekspresi wajah (*sebeng/encah crengu*) yang dikenal sebagai sosok bijaksana, romantis, sopan, dan selalu menampilkan senyum lembut dalam setiap kemunculannya. Tokoh ini biasanya dipasangkan dengan Galuh atau karakter perempuan halus lainnya, sehingga perannya berfungsi untuk menyeimbangkan dinamika dramatik dalam pertunjukan Arja. Sebagai figur bangsawan dengan sifat *refined*, Mantri Manis tampil dengan bahasa tubuh yang lembut, sikap penuh etika, berwibawa dan empati. Semua unsur tersebut mencerminkan karakter alus manis yang menjadi identitas artistika penting dalam seni Arja.

Ekspresi wajah merupakan elemen penting dalam membentuk estetika tokoh Mantri Manis. Senyum tipis yang lembut menjadi tanda



Gambar 1. Karakter Mantri Manis dalam *Tata Wirasa* Ekspresi wajah (*sebeng/encah crengu*)  
(Dokumentasi: I Kadek Widnyana, 2022)



utama karakter manis, memberikan nuansa kehalusan dan ketenangan pada penampilan aktor. Senyum ini tidak bersifat berlebihan, tetapi cukup untuk memancarkan keanggunan yang menjadi ciri tokoh. Pengendalian emosi melalui wajah yang tenang menciptakan kesan konsisten bahwa Mantri Manis adalah figur yang penuh sopan santun dan kerendahan hati.

Selain senyum, tatapan mata (*seledet*, *ngelier*, *nyurere*, *nyureng*) memainkan peran penting dalam menghidupkan karakter. Mata sedikit merunduk menjadi simbol kesopanan dan ketawadukan, menunjukkan bahwa tokoh ini berada dalam kategori alus manis dalam artistika paraga tata krama. Cara aktor memadukan tatapan, senyum, dan ekspresi halus lainnya membentuk kesatuan artistika paraga kehalusan yang harmonis tokoh Mantri Manis. Nilai artistika pun muncul dari bagaimana ekspresi wajah tersebut mampu menyampaikan rasa dan karakter tanpa perlu banyak dialog.

### 3.2. Tata Wiraga (*solah/igel*) Artistika Peraga Gerak Laku

Gerak tubuh Mantri Manis ditandai oleh penggunaan *agem alus* yang menonjolkan kehalusan, kontrol, dan elegansi. Pola gerak tangan yang lentur serta langkah kaki kecil lincah namun stabil mencerminkan kualitas tubuh halus yang menjadi identitas tokoh. Pola gerak ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk estetika visual, tetapi juga sebagai simbol karakter bangsawan yang penuh keanggunan. Kejelian aktor dalam menjaga ketepatan detil artistika peraga gerak (*igel*) menjadi penentu keberhasilan penampilan tokoh ini di atas panggung. Keluwesan tubuh (*sasolahan*) Mantri Manis semakin tampak ketika aktor melakukan transisi dari satu gerakan ke gerakan lain. Setiap perubahan posisi tubuh selalu mengikuti ritme *gamelan*, sehingga tercipta hubungan harmonis antara gerak dan musik. Keselarasan inilah yang menghasilkan visual yang indah serta mempertegas karakter alus manis yang dimainkan. Dengan demikian, tata artistika paraga dalam aspek gerak tubuh tidak hanya terletak pada teknik, tetapi juga pada kemampuan menciptakan kesatuan artistika paraga antara tubuh, ruang, dan ritme musikal. Ciri utama tata *solah* adalah pada gerak tangan *Gandang-gandang* dan gerakan kaki *nanjung* kesamping saat berjalan dipadukan dengan *angsel gamelan*.



Gambar 2. *Tata Wiraga*: gerak tari (*igel*) Mantri Manis Printingmas  
(Dokumentasi: I Kadek Widnyana, 2022)

### 3.3. *Tata Wirama (Pupuh/Tembang, dan gamelan pengiring)*

Grup arja yang ada sekarang memakai hanya sekitar tujuh jenis *tembang* macapat, yaitu: *Pangkur*, *Sinom*, *Durma*, *Semarandana*, *Ginada*, *Dandang*, dan *Ginanti* (Dibia, 1992: 179, dalam Rota, 1994: 142). *Tembang*-*tembang* tersebut dipakai sebagai *tembang papeson*, *tembang panyerita*, dan *tembang pangalang* (Proyek Penggalian/ Pembinaan, t.th: 33, dalam Rota, 1994: 143). *Tembang papeson* digunakan oleh semua penari yang akan masuk ke panggung (*kalangan*). *Tembang panyerita* meliputi *tembang pangucap-ucap* untuk kepentingan *tutur* atau dialog

antar tokoh. Sedangkan *tembang pangalang* dipakai oleh penari secara bersama-sama di dalam *rangki*, sesaat sebelum memulai *papeson* sebagai *pangaksama*. Tokoh yang menggunakan *Tembang pangalang* ialah Mantri Buduh atau Macun, walaupun sebenarnya sebuah *pupuh* (*Pangkur Kajawen*). Sebagai *tembang papeson*, *pupuh macepat* dipakai sebagai jati diri tokoh, dan sebagai penanda permulaan babak atau adegan (Rota, 1994: 144).

Salah satu tokoh yang menggunakan *pupuh* secara penuh adalah Mantri Manis. Tokoh ini menggunakan *pupuh* saat *papeson* dan juga saat *nyarita* atau berdialog. Penggunaan *pupuh* bernada tinggi namun lembut, gaya vokal yang terkontrol, dipadukan senyum tipis dengan memperlihatkan deretan gigi yang putih bersih. Istilah *ngigelang gending* atau *ngigelang pupuh* merupakan istilah dari pertunjukan Arja, karena semua tokohnya menari sambil bertembang. Ciri khas *pupuh* Matri Manis Printingmas adalah *Sinom Pangrumrum*, biasanya untuk adegan *roman* (percintaan). Selain itu, I Made Sidja (Alm.) menambahkan bahwa: *lenan teken ngigelang pupuh, "pragina Arja pang bisa ngabetang gelungan ngigelang Onggar/Bancangan pang kanti ngontel-ontel"* (penari Arja juga harus bisa memanfaatkan gelungan dengan menggerakkan *Onggar/bancangan*, sehingga Gelungan terlihat lebih hidup dan menyatu dengan sang penari). Hal ini menjadikan pemeran Mantri Manis sangat sulit, apa lagi harus memiliki vokal yang jernih, menguasai nada (*pelog* dan *slendro*), serta menguasai berbagai jenis pakem *pupuh* dengan baik.



Gambar 3. *Tata Wirama*: Mantri Manis melantunkan *pupuh*

Aspek vokal dalam pemeranan Mantri Manis mencerminkan feminitas artistik melalui suara lembut bernada tinggi. Suara yang diproduksi tidak hanya harus indah didengar, tetapi juga harus stabil dan terkendali agar tetap selaras dengan karakter halus yang dibawakan. Nada tinggi yang lembut ini menjadi penanda khas tokoh perempuan dalam Arja Muani, sehingga aktor harus mengolah suara sedemikian rupa agar tetap natural dan tidak terdengar dipaksakan. Vokal yang tepat memperkuat ilusi transformasi laki-laki menjadi sosok feminim. Intonasi dialog yang ritmis dan lembut mempertegas aspek kehalusan dalam vokal. Dalam Arja, dialog bukan sekadar kata, tetapi bagian dari musikalitas yang mengikuti pola ritme gamelan. Oleh karena itu, aktor harus mampu mengatur penekanan suara, tempo bicara, dan kejelasan artikulasi agar tetap harmonis dengan iringan musik. Kemampuan mengolah intonasi semacam ini tidak hanya menunjukkan profesionalisme pemeranan, tetapi juga memperkaya nilai artistika tokoh Mantri Manis sebagai karakter yang hidup dan meyakinkan di atas panggung.



Gambar 4. *Tata Wirasa*: ekspresi sedih Mantri Manis bersama tokoh Galuh

#### IV. SIMPULAN

**Tata Wirasa** hadir melalui ekspresi emosional lembut yang ditampilkan Mantri Manis, terutama melalui tatapan mata yang teduh, senyum kecil yang sopan, serta intonasi suara yang penuh kehalusan. Ekspresi ini bukan hanya hasil interpretasi karakter, tetapi merupakan bentuk penghayatan mendalam terhadap nilai estetika alus dalam budaya Bali. Melalui *wirasa*, penonton dapat menangkap makna emosional yang ingin disampaikan, seperti kelembutan, kesantunan, dan ketenangan yang menjadi ciri tokoh Mantri Manis. Dengan demikian, *wirasa* menjadi penghubung langsung antara aktor dan penonton dalam ruang emosional pertunjukan.

**Tata Wiraga** dalam tokoh Mantri Manis tercermin melalui keluwesan tubuh yang terjaga secara konsisten sepanjang pementasan. Gerak tubuhnya yang halus, pelan, dan terukur menunjukkan penguasaan teknik tubuh yang tinggi, terutama dalam menghadirkan karakter feminim alus yang menjadi ciri khas peran ini. Setiap posisi tangan (*gerak gandang-gandang*), langkah kaki (*nanjung kesamping*), hingga kemiringan dan gerak kepala (*ngigelang ongar/bancangan, makipekan*) memiliki makna dan tuntutan artistika tersendiri, sehingga *wiraga* menjadi fondasi utama dalam membentuk keanggunan sosok Mantri Manis. Keluwesan inilah yang memungkinkan penonton merasakan kehalusan watak tokoh tersebut.

**Tata Wirama** tampak dari bagaimana vokal Mantri Manis dipadukan dengan gerakan mengikuti alur ritme gamelan yang mengiringinya. Irama gerak yang menyatu dengan irama tabuhan *gaguntangan* menciptakan keselarasan artistika yang memperindah visual pertunjukan. Selain gerak, vokal atau tembang (pupuh) yang dibawakan juga mengikuti pola musikal gamelan sehingga membangun suasana emosional tertentu. Kepekaan terhadap irama menjadi kunci penting bagi pemain Arja Muani untuk dapat menyatu dengan struktur musikal, terutama ketika membawakan karakter alus manis.

Ketika *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa* hadir dalam keselarasan yang sempurna terbentuklah *taksu* daya magis artistik yang membuat penampilan Mantri Manis terasa hidup dan memikat. *Taksu* bukan hanya soal kemampuan teknis, tetapi energi **artistika** yang muncul dari perpaduan tubuh, irama, dan rasa yang dilakukan dengan sepenuh hati serta dibalut dengan kostum yang sesuai. Kehadiran *taksu* inilah yang membuat penonton merasa terhubung dengan karakter, seolah menyaksikan sosok Mantri Manis yang benar-benar hidup sesuai karakter yang diperankan dalam pementasan. Selain itu, keunikan gerak seperti *ngigelang ongar/bancangan, gandang-gandang* dan *gerak nanjung ke samping*), vokal, dan ekspresi, serta tata kostum yang baik dan benar, menjadikan tokoh Mantri Manis mempunyai ciri khas tersendiri. Kajian ini menegaskan bahwa nilai artistika Mantri

Manis tidak hanya terletak pada aspek teknis, tetapi juga pada *taksu* yang menciptakan daya tarik emosional dan budaya pada penonton. Pada titik inilah terletak puncak nilai artistika Mantri Manis dalam pertunjukan Arja Muani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. (1996). *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: BP.
- Dibia, I Wayan. (1992). Disertasi "Arja, A Sung Dance-Drama of Bali: A Study of Change and Transformation". University of California at Los Angeles.
- Dibia, I Wayan. (1999). "Seni di antara Tradisi dan Modernisasi" Pidato Pengenalan Guru Besar Madya, pada STSI Denpasar, 1 Mei 1999, hal. 7.
- Dibia, I Wayan. (2012). *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Pavis, Patrice. (1996). *Languages of the Stage: Essays in the Semiology of Theatre*. New York: Performing Arts Journal.
- Schechner, Richard. (2003). *Performance Theory*. Routledge.
- Soedarsono. (2002). *Seni Pertunjukan Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soedarsono. (2011). *Dramatari di Indonesia Kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Yudarta, I Gde. (2017). *Estetika Bali dalam Seni Pertunjukan*. Denpasar: ISI Press.
- Rota, I Ketut. (1994). "Mengenal Dramatari dan Arja di Bali" Denpasar: Proyek Penggalan/Pembinaan, Seni Budaya Klasik- Tradisional dan Baru.
- Saba, I Ketut. (2004) "Arja Muani Sebuah Seni Pertunjukan Tradisi Bali yang Padat Humor dan Menghibur". Mudra Seni Budaya Volume No. hal. 66.
- Wisatsana, Warih. "Ilusi Globalisasi, Mantra Visual dan Mimikri yang Mengelabui", Kompas (2009)

**BAB XIV**  
**ARTISTIKA RUPA PARAGA BALI AGUNG**  
**CIPTA PERTUNJUKAN TEKNOTEATER**

Oleh :

Dr. I Made Sidia

paripurna2@gmail.com

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengurai secara mendalam “Artistika Rupa Paraga Bali Agung: Cipta Pertunjukan Teknoteater” yang telah diaktualisasikan dalam pertunjukan kolosal memadukan seni dan teknologi berjudul “Bali Agung” (2010) di Taman Safari Bali, hingga kini tetap digelar secara berkala. Artistika Rupa Paraga Bali Agung dibentuk atas hibriditas tradisi, modernitas, teknik perupa, serta kolaborasi interdisiplin. Lakon sebagai pembentuk narasi dapat disesuaikan, sepanjang fundamental artistika rupa paraga, yakni akar budaya, kekinian, dan teknologi menyatu membentuk hibriditas pertunjukan baru. Teknologi, terutama menyangkut tata cahaya, tata suara, dan mekanika panggung pertunjukan tertata harmoni dengan interaksi tubuh penari, sensasi rupa, pelintasan properti, dan pelintasan hewan dalam kelindan artistika rupa paraga pembentuk pengalaman inderawi dan imajinatif penonton.

Kata Kunci : *artistika rupa paraga, bali agung, teknoteater, cipta pertunjukan*

**A. PENDAHULUAN**

Membangun estetika spektakuler yang tidak sekadar dekoratif, tetapi berfungsi sebagai bahasa naratif. Pertunjukan “Bali Agung” di Taman Safari Bali merepresentasikan laboratorium artistik modern yang memadukan tari, teatrikal, teknologi, material, dan ruang dalam satu sistem visual-performatif. Artikel ini membongkar Artistika Rupa Paraga sebagai basis analisis untuk memahami interaksi tubuh, rupa, material, hewan, cahaya, dan multimedia yang membentuk pengalaman inderawi penonton. Melalui pendekatan kualitatif-deskriptif dan etnografi artistik, kajian ini menelusuri bagaimana hibriditas tradisi, modernitas, teknik perupa, serta kolaborasi multidisiplin membangun estetika spektakuler yang tidak sekadar dekoratif, tetapi berfungsi sebagai bahasa naratif. Konsep Artistika Rupa Paraga sebagai Sistem Inderawi-Kolaboratif diajukan sebagai proposisi teoritis yang relevan bagi pengembangan wacana seni pertunjukan Bali masa kini.

Pertunjukan “Bali Agung” di Taman Safari Bali selama lebih dari satu dekade dikenal sebagai sajian kolosal yang merangkai seni tari, teatrikal, teknologi panggung, desain rupa, serta narasi sejarah dan mitologi Bali dalam satu pengalaman pertunjukan yang megah. Popularitasnya membuat karya ini sering diposisikan sebagai tontonan wisata yang menggabungkan unsur tradisional dan modern secara spektakuler. Pelabelan semacam itu kerap menyederhanakan kompleksitas pertunjukan, sehingga aspek-aspek artistik yang bekerja dibalik konstruksi visual dan performatifnya kurang mendapatkan pembacaan kritis yang memadai.

Di balik kemasan hiburannya, “Bali Agung” sesungguhnya menyimpan lapisan estetika yang jauh lebih kaya, terutama pada ranah Artistika Rupa Paraga. Ranah ini mencakup dimensi rupa, material, teknik perwujudan, dan pengalaman inderawi yang terbentuk melalui interaksi antara penari, kostum, properti, cahaya, suara, dan ruang. Artistika Rupa Paraga memungkinkan pembacaan pertunjukan tidak semata sebagai struktur naratif atau koreografi, melainkan sebagai sistem rupa yang aktif membentuk persepsi penonton. Dengan demikian, pertunjukan dapat dipahami sebagai peristiwa bahwa tubuh dan rupa bekerja secara simultan dalam medan visual yang hidup.

Sayangnya, pembacaan populer terhadap “Bali Agung” cenderung berhenti pada aspek keindahan permukaan, keagungan panggung, kemewahan kostum, atau kedisiplinan pemain. Pembacaan semacam ini belum cukup menggali bagaimana representasi rupa, penggunaan material, maupun strategi teknis berkontribusi terhadap pengalaman estetis yang menyeluruh. Padahal, justru dalam ruang teknis dan material itulah inovasi artistik kerap terjadi, terutama pada pertunjukan besar yang mengandalkan kolaborasi multidisiplin seperti ini. Penelaahan lebih dalam terhadap Artistika Rupa Paraga dapat membuka pemahaman baru mengenai bagaimana sebuah pertunjukan kolosal dibangun melalui logika rupa dan sensorium yang kompleks.

Artikel ini hadir untuk mendedahkan, dan memaparkan bagaimana Artistika Rupa Paraga bekerja dalam “Bali Agung”, sekaligus menelusuri mekanisme kolaborasi di balik konstruksi estetikanya. Dengan memposisikan pertunjukan sebagai sistem visual, performatif yang tidak terpisahkan dari teknologi dan ruang, tulisan ini berupaya mengungkap cara elemen tersebut saling berinteraksi menghasilkan pengalaman inderawi yang khas. Analisis ini bertujuan mendeskripsikan bentuk-bentuk artistik, dan mengidentifikasi prinsip-prinsip kerja yang membentuk estetika rupa dalam konteks pertunjukan hibrid modern.

Selain itu, tulisan ini juga berorientasi pada pembentukan gagasan baru mengenai pemaknaan Artistika Rupa Paraga, sejalan dengan visi ISI Bali 2025 yang mendorong pembangunan wacana, proposisi, dan teori baru



tentang artistika serta eksperimentasi berkebaruan. Untuk itu, kajian ini ditempatkan sebagai kajian deskriptif, dan agar berkontribusi konseptual untuk memperkaya diskursus seni pertunjukan di Bali dan Indonesia. Melalui telaah kritis ini, diharapkan dapat terbangun jembatan antara praktik artistik, kebutuhan dokumentasi akademik, dan pengembangan teori berbasis konteks lokal.

Pada akhirnya, tulisan ini mengajukan sebuah konsep analitis baru, yakni Artistika Rupa Paraga sebagai Sistem Inderawi, Kolaboratif. Konsep ini menawarkan cara membaca tubuh, rupa, material, dan teknologi secara terpadu sebagai satu ekologi estetik dalam pertunjukan hibrid masa kini. Dengan pendekatan tersebut, “Bali Agung” dapat dipahami sebagai tontonan kolosal, dan sebagai laboratorium artistik tempat berbagai disiplin bertemu, bernegosiasi, dan membentuk pengalaman inderawi yang kompleks. Pendahuluan ini sekaligus menjadi landasan untuk menilai karya dan merumuskan kerangka analisis yang akan diperluas dalam bagian-bagian selanjutnya.

### **B. METODE**

Kajian ini merupakan penelitian kualitatif-deskriptif dengan orientasi analisis artistik, yang bertujuan mengungkap struktur, fungsi, dan makna Artistika Rupa Paraga dalam pertunjukan “Bali Agung”. Jenis penelitian ini dipilih, karena karakter objek kajian pertunjukan hibrid yang memadukan gerak, rupa, material, dan teknologi menuntut pemahaman mendalam terhadap proses estetik yang tidak dapat direduksi ke dalam data kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan etnografi artistik, yaitu pendekatan yang memadukan observasi pertunjukan, pembacaan teknis terhadap elemen visual, serta interpretasi pengalaman inderawi penonton dan pelaku. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menyelami pertunjukan sebagai peristiwa sensoris dan kolaboratif, dengan menempatkan tubuh, rupa, dan teknologi sebagai subjek analisis.

Data penelitian terdiri dari data primer berupa observasi langsung pertunjukan, dokumentasi visual (foto, rekaman video, sketsa panggung dan kostum), serta wawancara dengan penata artistik, penari, desainer kostum, dan tim teknis. Sementara itu, data sekunder mencakup artikel akademik, catatan produksi, katalog pertunjukan, serta literatur mengenai artistika rupa, seni pertunjukan hibrid, dan teori sensorium. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis Artistika Rupa Paraga, yaitu kerangka yang membaca hubungan antara cipta gerak, rupa, material, cahaya, dan teknologi sebagai satu kesatuan sistem estetik. Analisis dilakukan melalui tiga tahap: (1) reduksi dan kategorisasi data visual-performatif, (2) pembacaan relasi antar unsur rupa, tubuh, teknologi, dan (3) perumusan

proposisi teoretis terkait Artistika Rupa Paraga sebagai Sistem Inderawi-Kolaboratif. Dengan teknik ini, penelitian mampu membongkar lapisan representasi dan mekanisme kreatif yang membentuk pertunjukan “Bali Agung”.

### C. MENYINGKAP DAN MEMBONGKAR “BALI AGUNG”

#### I. Memahami “Bali Agung” sebagai Ruang Artistika

“Bali Agung” adalah pertunjukan teater visual yang mengisahkan legenda Raja Sri Jaya Pangus dan Putri Tiongkok, Kang Ching Wie. Taman Safari Indonesia mengeksekusi cerita tersebut dalam format mega-performance: ratusan penari, aktor, hewan, efek visual, proyeksi, kostum epik, tata cahaya teatrikal, serta panggung yang dirancang untuk simulasi ruang-ruang imersif.

Pertunjukan ini menyodorkan lanskap visual yang kompleks, yaitu Gerak: perpaduan tari tradisi Bali, teatrikal kontemporer, dan blocking panggung modern. Rupa: permainan warna kostum, properti, topeng, dan figuratif hewan, dan Visual: desain multimedia, proyeksi, dan efek pencahayaan. Sehingga, “Bali Agung” menjadi lahan subur untuk membongkar Artistika Rupa Paraga, ruang temu antara bentuk artistik (rupa), tubuh pelaku (paraga), dan materialitas visual.

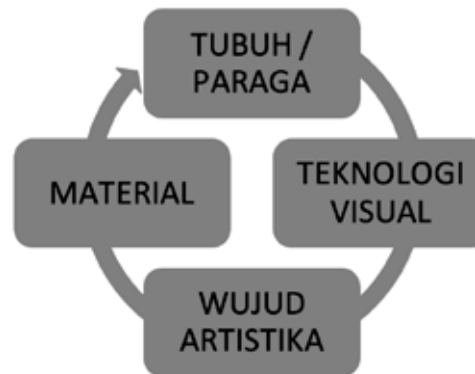


Diagram 1. Sistem Artistika Rupa Paraga “Bali Agung”

Diagram tersebut menjelaskan bahwa wujud artistika dalam pertunjukan tidak lahir dari satu elemen saja, tetapi dari interaksi intermedial antara tubuh, material, dan teknologi.

## II. Mendedahkan Cipta Gerak: Tubuh sebagai Medium Narasi

1. Gerak Tradisi Bali sebagai Basis Identitas, Tari Bali dikenal dengan struktur gerakanya yang ketat dengan. Misalnya seperti *agem*, *tandang* dan *tangkisnya*. *Gestures* tari Bali dengan Tri Angganya. Ekspresi mata (*seledet*) yang tajam, dalam tari Bali, idiom tersebut menjadi satu kesatuan dipertunjukkan secara murni, dan juga unsur-unsur lain ditafsir ulang untuk kebutuhan dramatik. Karakter dari putra keras, manis serta tari putri yang khas yang bersumber dari gerak tari Legong, menjadi bagian dalam pertunjukan. Berbagai kehidupan masyarakat Bali dari bertani, bercocok tanam, beternak, menggembala hewan, dan sebagainya untuk menciptakan atmosfer kehidupan masyarakat Bali masa kerajaan Raja Sri Jaya Pangus, serta kehidupan dalam sebuah kerajaannya yang megah. Gestur dramatik diperluas dengan teknik teater modern untuk menegaskan konflik naratif. Penari latar diberi pola gerak repetitif berbasis tari Bali murni dan stilisasi demi membangun ritme visual yang berlapis. Konsep ini melahirkan bentuk artistika baru: tradisi yang difungsikan sebagai aksentuasi visual, dan ritus estetis.
2. Tubuh Hewan sebagai “Paraga Non-Human”, Salah satu elemen unik “Bali Agung” adalah penggunaan hewan seperti gajah, burung, dan kuda dalam panggung dramatik. Jika biasanya hewan adalah dekorasi atau pendukung latar, di sini mereka menjadi paraga (pelaku) yang memiliki peran semi-naratif. Tubuh hewan menambah: skala visual (*grandiosity*), tekstur gerak non-manusia, dan dinamika ritmis yang tidak bisa diciptakan oleh manusia.

Dengan demikian, Artistika Rupa Paraga berkembang menjadi Artistika Ekologi, ketika tubuh hewan menjadi bagian integral dari wujud artistik.



Diagram 2. Sketsa Konseptual Tubuh Paraga Manusia–Hewan

### III. Membongkar Rupa: Material, Teknik, dan Wujud Visual

Bahasan Artistika Rupa Paraga tidak dapat dilepaskan dari material dan teknik yang digunakan dalam desain visual “Bali Agung”. Karya ini menghadirkan estetika rupa yang memadukan: tradisi Bali, elemen narasi Kang Ching Wie, Balinese, teknologi modern, dan estetika teater epik.



Gambar 1. Barong Landung, Pengejawantahan Raja Jayapangus dan Kang Ching Wie  
(Dokumentasi, Made Sidia 2018)

Analisis berikut menguraikan komponen visual secara lebih rinci.

1. Material: bentangan kain warna-warni untuk menyimbolkan air, gunung, dan lainnya. kapal berukuran besar sepertiga panggung, trap berukuran tinggi 3 meter hingga Cahaya warna-warni yang mendukung berbagai suasana dalam kehidupan masyarakat Bali masa Raja Jaya Pangus. Material dalam “Bali Agung” bisa dibagi menjadi dua kategori besar:
  - a. Material Tradisional: Kain endek dan songket. Ornamen prada emas. Kayu ukir pada properti kerajaan. Serat

alam untuk hiasan kepala. Material ini berfungsi sebagai representasi visual budaya Bali.

b. Material Modern: Polyester dan resin untuk kostum fantasi. Struktur logam ringan untuk properti panggung. LED dan proyektor untuk visual digital. Smoke machine dan laser.

Di sinilah muncul dialektika antara material tradisi dan material kontemporer, menciptakan bahasa visual yang hibrid.

2. Teknik Perupa Panggung. Teknik perupa panggung dalam “Bali Agung” dapat dilihat melalui Teknik layering: penggabungan berbagai bidang visual secara simultan (pelaku, multimedia, hewan, properti). Teknik siluet dan backlighting: sering digunakan pada adegan sakral. Teknik scale-manipulation: penggunaan gajah dan properti besar untuk memainkan persepsi ruang.

Dalam perspektif Artistika Rupa Paraga, teknik ini menunjukkan bagaimana rupa bukan hanya “dilihat”, tetapi dipertunjukkan sebagai pengalaman inderawi. Layering seperti di bawah ini menciptakan visualitas yang padat dan multisensorial.



Diagram 3. Teknik Layering Visual

#### IV. Wujud Artistika dari Spektakel ke Ekspresi Inderawi

Di sini penulis mengajukan sebuah gagasan baru, tentang Artistika Rupa Paraga sebagai Sistem Inderawi-Kolaboratif. Konsep ini dibangun atas refleksi langsung dari pengalaman penulis menyaksikan “Bali Agung”

sebagai penonton sekaligus pengkaji seni.

1. Spektakel sebagai Bahasa Artistik, “Bali Agung” bekerja terutama melalui visual spectacle, namun bukan berarti dangkal. Spektakel di sini justru menjadi strategi artistika untuk: menangkap perhatian indera, memaksa penonton memasuki ruang naratif secara intuitif, menciptakan pengalaman kolektif.
2. Sistem Inderawi-Kolaboratif, Dalam sistem ini, wujud artistika terbentuk karena seluruh elemen tubuh, material, rupa, hewan, teknologi, berkolaborasi untuk mempengaruhi persepsi penonton. Misalnya: Gerak lambat penari dikombinasikan dengan cahaya biru menciptakan kesan kesedihan. Langkah gajah menciptakan vibrasi tanah, menambah efek fisik yang tidak dimiliki teater biasa. Proyeksi multimedia menyatukan narasi mitologis dengan realitas panggung.  
Konsep ini lebih luas daripada Artistika Rupa Paraga tradisional. Di sini, “paraga” bukan lagi hanya manusia, tetapi segala sesuatu yang bertindak secara visual dan sensoris.

## **V. Penyingkapan Lapisan Naratif Visual**

Pertunjukan “Bali Agung” memiliki struktur naratif yang sangat visual. Beberapa adegan kunci memberikan kontribusi signifikan terhadap wujud artistika:

1. Adegan Pertemuan Raja dan Putri Tiongkok, Visual penuh warna merah keemasan menandai pertemuan dua budaya. Kostum Kang Ching Wie memadukan motif Sino-Balinese: gulungan awan Cina dengan prada emas Bali. Makna artistiknya: bentuk hibrid ini mencerminkan realitas budaya Bali yang selalu terbuka terhadap pengaruh luar, mengonfirmasi gagasan Bali sebagai “simpatik kosmopolit”.
2. Adegan Kemunculan Barong, Barong dalam pertunjukan ini tidak hadir sebagai ritual, tetapi sebagai visual spiritual. Barong menjadi “paraga visual simbolik” melampaui fungsi strukturalnya. Nilai artistika: pergeseran fungsi ini membuka peluang pembacaan baru tentang simbol-simbol sakral dalam seni non-ritual.
3. Adegan Klimaks Hukuman Raja, Tone visual gelap, pencahayaan kontras, dan gerak cepat para prajurit menegaskan intensitas dramatik. Penggunaan warna merah sebagai aksen menciptakan efek psikologis “bahaya”. Interpretasi: wujud artistika berkembang dari sekadar representasi menjadi pengalaman emosional yang diarahkan oleh visual.

## **VI. Relevansi “Bali Agung” terhadap Visi ISI Bali**

1. Perguruan Tinggi Seni Berkarakter dan Bereputasi Global, “Bali Agung” adalah contoh konkret bagaimana seni Bali dapat tampil dalam panggung global melalui: format mega-performance, penggunaan teknologi, hibriditas tradisi dan modernitas. ISI Bali dapat menggunakan pertunjukan ini sebagai model pembelajaran tentang bagaimana seni tradisi dipresentasikan dalam konteks global tanpa kehilangan identitas.
2. Membangun Wacana dan Teori Baru Artistika, Artikel ini menawarkan istilah Sistem Inderawi-Kolaboratif untuk melihat Artistika Rupa Paraga dalam era kontemporer. Melalui teori ini, seni pertunjukan dipahami bukan hanya sebagai representasi, tetapi sebagai arsitektur pengalaman. Konsep ini selaras dengan misi ISI Bali untuk membuka wacana baru, mengembangkan teori artistika, dan menciptakan eksperimentasi rupa-paraga yang inovatif.
3. Langkah Menuju 2025: Eksperimentasi, Pertunjukan seperti “Bali Agung” memperlihatkan bahwa: eksperimen dengan hewan, multimedia, dan teknik modern memungkinkan wujud artistika yang lebih luas, desain panggung hibrid dapat menjadi laboratorium penelitian, interaksi manusia, teknologi, hewan, material menciptakan ekosistem artistika baru. Ini adalah ruang yang sangat potensial bagi ISI Bali untuk mengembangkan kurikulum dan riset artistik berbasis praktik.

## **VII. Refleksi Penulis: Gagasan Genial dan Pengalaman Inderawi**

Pengalaman menciptakan dan menikmati “Bali Agung” memperlihatkan bahwa seni pertunjukan masa kini membutuhkan cara membaca yang baru. Tubuh bukan lagi pusat estetika; ia hanyalah satu dari banyak agen visual. Material tidak sekadar pelengkap; ia bisa menjadi aktor utama. Cahaya, asap, suara, bahkan tanah yang bergetar karena langkah gajah, semuanya menyatu menciptakan ekologi artistik.

Dengan demikian, Artistika Rupa Paraga perlu dipahami bukan sebagai disiplin statis, tetapi sebagai bidang dinamis yang merangkul: sensorium, teknologi, hibriditas budaya, dan pluralitas bentuk kehidupan.

**D. PENUTUP**

Menatap Artistika Masa Depan, “Bali Agung” bukan merupakan pertunjukan wisata, namun sebuah laboratorium artistika kontemporer yang memperlihatkan bahwa seni Bali mampu bertransformasi, berdialog dengan teknologi, memadukan tradisi dan modernitas, dan menciptakan pengalaman visual multisensorial. Pembacaan baru terhadap karya ini penting untuk menetapkan langkah ISI Bali dalam membangun wacana artistika generasi baru. Sistem pengalaman, tubuh hibrid, dan rupa-ekologi yang kolaboratif. Dengan membongkar Artistika Rupa Paraga dalam “Bali Agung”, kita telah membuka salah satu pintu menuju Artistika Bali masa depan, sebuah artistika yang tidak hanya bergerak di panggung lokal, tetapi di panggung global.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bandem, I Made & Fredrik Eugene deBoer. 1995. *Kaja and Kelod: Balinese Dance in Transition*, Oxford University Press.
- Schechner, Richard. 2013. *Performance Studies: An Introduction*. Routledge.
- Pavis, Patrice. 1998. *Dictionary of the Theatre*. University of Toronto Press.
- Taman Safari Indonesia. Dokumentasi Resmi pertunjukan “Bali Agung”.



**BAB XV**  
**ARTISTIKA PARAGA JIWANTA**  
**CIPTA MUSIK TARI KREASI**

Oleh:

Dr. I Gede Mawan

gedemawan91@gmail.com

**ABSTRAK**

Tulisan ini menguraikan tentang artistika paraga jiwanta sebagai pendekatan penciptaan musik tari kreasi. Pendekatan penciptaan dimaksud telah diimplementasikan dalam membangun musik tari Prasnya Prami bersama komposer dan koreografer Institut Seni Indonesia Bali (ISI Bali), dipergelarkan pertamakali di bangsal kapatihan Pakualaman, Yogyakarta pada tanggal 9 Nopember 2025. Artistika paraga jiwanta dibangun memadukan spirit, harmoni musikal, dan tata saji dalam komposisi musik tari berkarakter agung. Komposisi musik tari yang diciptakan berbasis pendekatan artistika jiwanta, menjalinkan spirit komposer, koreografer, dan penyaji terekspresi dalam alunan musik kakebyaran berpola *nyilih asih*, *ngombak kedaton*, dan *leluangan*. Artistika paraga jiwanta memudahkan koreografer membangun komposisi gerak yang saling menyahut pada setiap bagian struktur tari kreasi yang dicipta.

Kata Kunci: *artistika paraga jiwanta, musik tari, spirit, harmoni musikal, tata saji.*

**I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Kearifan lokal yang diwariskan para leluhur orang Bali sejatinya telah memberikan tuntunan kepada generasi penerusnya. Berbagai ritual keagamaan yang digelar adalah untuk membuka ruang kesadaran umat agar senantiasa mengupayakan harmonisasi antara makrokosmos dengan mikrokosmos. Siklus kehidupan orang Bali sebagian besar dikendalikan oleh kegiatan-kegiatan ritual yang religius, kehadiran hakekat yang lebih tinggi selalu mendapat porsi yang dominan dan menonjol. Mereka percaya bahwa dengan hakekat yang tertinggi, yaitu Tuhan Yang Maha Esa beserta segala ciptaannya, akan berhasil dalam setiap pekerjaan sesuai dengan dharma.

Pandangan dan konsep hidup ini merupakan intisari dari paradigma tentang tiga keseimbangan hidup yang

sering kita sebut dengan *Tri Hita Karana*, yaitu tiga penyebab kesejahteraan. Konsep ini mengajarkan kepada kita agar selalu menjaga keseimbangan dan keselarasan hidup antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, antara manusia dengan sesamanya, dan antara manusia dengan alam lingkungannya. Sebagai realisasi dari ketiga konsep ini adalah dengan memelihara alam lingkungan dengan menggunakan sebaik-baiknya untuk hal-hal yang berguna.

Sejalan dengan pemikiran di atas, pencipta mengembangkan sebuah penciptaan karawitan Bali dengan tetap berpegang teguh pada tradisi Budaya Bali. Konsep *satyam*, *siwam*, *sundaram* adalah paradigma bagaimana seni tetap eksis, dengan tidak saja terkait pada persoalan wujud ataupun bentuk seni, tetapi adalah kondisi mentalis yang menghubungkan unsur-unsur ideologis, makna, dan spirit (Partha, 2009:4). Pada ruang abstrak inilah hasil kreativitas seniman diformulasikan, bagaimana ketulusan dan keterhubungan umat manusia dengan Tuhan akan membawa pemahaman akan kebenaran yang akhirnya bermuara pada kedamaian dunia.

Ide tersebut dicoba diformulasikan dengan sebuah konsep kedamaian jiwa dalam kehidupan yang sering disebut Jiwanta. "jiwanta" berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu "*jīwanta*", yang berarti "hidup", "yang bernyawa", atau "yang memiliki kehidupan". Jiwanta adalah sebuah konsep atau istilah yang mengandung makna yang mendalam, sering kali dikaitkan dengan dunia batin dan perjalanan spiritual seseorang. Kata ini mengandung unsur jiwa yang merujuk pada esensi terdalam dalam diri manusia, sementara "anta" bisa merujuk pada makna kamu atau dirimu, dalam bahasa Indonesia. Dengan demikian, jiwanta dapat diartikan sebagai perjalanan menuju pemahaman diri, pencarian kedamaian batin, dan pencapaian keseimbangan jiwa.

Secara simbolik, jiwanta bisa menjadi representasi dari pencarian menuju kedamaian dan kesejahteraan sejati, dengan menghargai kehidupan dan memelihara hubungan yang penuh kasih sayang dengan sesama dan alam semesta. Dalam prakteknya, jiwanta mungkin melibatkan meditasi, refleksi diri, atau keterlibatan dalam kegiatan yang menumbuhkan kedamaian batin.

Jiwanta dapat merujuk pada ketenangan jiwa pada keadaan batin yang penuh dengan kedamaian, kebebasan dari kecemasan, dan stabilitas emosi. Ini adalah suatu kondisi di mana seseorang merasa harmonis dengan dirinya sendiri dan lingkungan sekitar, tanpa terganggu oleh stres, kegelisahan, atau perasaan negatif lainnya. Ketenangan jiwa bukan berarti tidak mengalami kesulitan atau tantangan hidup, tetapi lebih kepada kemampuan untuk tetap tenang, terkendali, dan memiliki kedamaian batin meski dalam situasi yang penuh tekanan. Ketenangan jiwa adalah suatu keadaan mental yang membawa seseorang untuk merasa damai, stabil, dan terkendali, meskipun berada di tengah-tengah dunia yang penuh dinamika dan tantangan.

## **I.2 Rumusan Ide Penciptaan**

Berangkat dari latar belakang tersebut pencipta mencoba merangsang diri dengan berbagai motivasi dan sejauh mana ide atau gagasan bisa tertuang dalam garapan, sehingga unsur-unsur pembentuk karya dapat menyatu dalam satu kesatuan yang harmonis. Untuk mewujudkan karya karawitan tersebut aspek-aspek penggarapannya dapat dirumuskan sebagai berikut. 1) Bagaimana mengimplementasikan ide, gagasan, suasana, dan karakter gong Kebyar yang dinamis untuk menciptakan karya karawitan yang lebih inovatif?, 2) Sejauh mana pengembangan teknik permainan, motif, dan melodi yang mampu dihasilkan dengan mengolah unsur-unsur musikal dalam barungan gamelan Gong Kebyar sehingga terwujud karya karawitan yang diberi judul Jiwanta sebagai musik tari Prasnaya Prami?

## **1.3 Tujuan**

Penciptaan karya karawitan Jiwanta sebagai musik tari Prasnaya Prami bertujuan memperkaya khasanah penciptaan musik yang berbasis kearifan tradisional Bali sehingga dapat memberi pengalaman estetis kepada mahasiswa dalam memadukan elemen-elemen musik dengan media gamelan Gong Kebyar ke dalam ciptaan baru.

## **1.4 Manfaat**

Melalui penciptaan ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan antusiasme mahasiswa untuk menciptakan karya-karya baru dan menemukan kemungkinan baru terhadap formula, struktur, dan bentuk yang dapat dipakai sebagai pedoman penciptaan selanjutnya.

## **II. SUMBER PENCIPTAAN**

Sumber penciptaan dalam karya ini dibagi menjadi dua yakni pustaka-pustaka yang ada relevansinya dengan rencana penciptaan yang dilakukan dan tinjauan diskografi melalui hasil-hasil rekaman audio, maupun audio visual. Sumber- sumber tersebut diantaranya;

Buku yang berjudul *Prahara Budaya* karya Dermawan (1979:1), menguraikan bahwa kesenian memiliki substansi penting bagi manusia dalam mengisi dan menjelajahi kehidupannya. Signifikansi ekspresi estetik itu terutama untuk kehadiran spiritual. Karenanya, seniman mencipta sebagai aktor intelektual estetik mempunyai arti strategis dalam kontek ini. Seniman adalah mediator, komunikator atau utusan Tuhan untuk turut serta

menjaga keindahan dan perdamaian dunia. Sedangkan seniman dituntut untuk menjadi reflektor zamannya.

Tulisan I Made Bandem (2008), yang berjudul *Kebyar Sebuah Pencapaian Spektakuler Dalam Kesenian Bali*, memberi informasi mengenai latar belakang kelahiran *tabuh kebyar*, bahwa musik kebyar mendapat pengaruh dari musik jazz, hal ini membuktikan bahwa Gong Kebyar telah mengalami proses globalisasi dari sejak awal kelahirannya. Dalam perjalannya kemudian, konsep *kebyar* berubah dari ekspresi estetik musikal menjadi estetik dramatikal, dengan berbagai versinya, dan akhirnya tumbuh dan berkembang menjadi pernyataan tari dan musik secara seimbang. Penjelasan ini sebagai tambahan pengetahuan untuk memberi kebaruan dengan meramu teknik permainan dan kreativitas dalam Gong Kebyar.

*Perkembangan Tabuh Kreasi Kekebyaran Dewasa Ini*, yang ditulis I Nyoman Windha (2008), mengungkapkan tentang perkembangan dalam kreasi tari dan *tabuh kebyar*, bahwa perkembangan di kedua komponen seni kebyar yang saling terkait ini ditandai dengan munculnya kreasi-kreasi baru yang sangat berbeda dengan karya-karya tari dan *tabuh* baru yang sudah ada sebelumnya. Tulisan ini sebagai rujukan karya-karya Gong Kebyar yang baru dengan melihat terjadinya pengembangan atau perluasan ide atau tema, teknik pukulan, dan penambahan alat serta unsur-unsur musikal dengan memasukkan nuansa musik etnis lain ke dalam Gong Kebyar.

Proses penciptaan dalam karya musik tari ini juga merujuk tulisan I Wayan Senen, 2002 yang berjudul *Wayan Beratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*. Tahapan penciptaan Wayan Beratha yang dijelaskan dalam buku ini masih bersumber pada bentuk-bentuk komposisi yang telah ada. Konsep *kalangenan* atau keindahan yang meliputi keutuhan, penonjolan dan keseimbangan banyak melandasi pikiran Wayan Beratha dalam proses ciptaannya. Keseimbangan merupakan prinsip *kalangenan* yang sangat penting, karena dengan adanya keseimbangan antar komposisi musik, kualitas alat dan kemampuan pemain akan dapat dicapai penyajian yang berbobot, yaitu ; *padat, tekis, incep, gilik, urip* dan *ngalangenin*.

Selain dalam bentuk pustaka juga digunakan sumber acuan dalam bentuk kaset (audio) dan audio-visual (video) yang memberi inspirasi dan rangsangan untuk melahirkan musik tari Prasnya Prami ini, diantaranya: Video pementasan tari Penyambutan Adnyawari oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung pada link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Km-scFI7VDo>, Video pembelajaran tari Stuti Puja oleh mahasiswa PSP ISI Denpasar, link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=bvJcPOy3Q0g>.

### III. METODE PENCIPTAAN

Terwujudnya karya karawitan ini adalah dengan mempertimbangkan aspek-aspek keutuhan, kerumitan, dan kesungguhan untuk memenuhi tujuan estetis. Aktivitas penciptaan diterapkan melalui proses, dengan meminjam pendapatnya Alma M. Hawkin yang menggunakan tiga tahapan yaitu: *eksplorasi*, *improvisasi*, dan *forming* (Hadi, 2003:27-49). Tahap *eksplorasi* menyangkut perenungan ide, observasi, penjelajahan terhadap nada, ritme, yang akan diolah dalam karya cipta ini. Tahap *improvisasi* adalah tahapan untuk melakukan pencarian terutama dalam hal penyusunan materi. Terkait yang penata lakukan dalam pencarian ini antara lain; pengulangan pemindahan ritme ke nada lain, peniruan, pengurangan dan penambahan serta penggabungan dari beberapa teknik. Tahap pembentukan (*forming*) adalah tahap penggabungan dari hasil improvisasi yang telah dituangkan. Dalam penataan bentuk, pencipta selalu melakukan perubahan-perubahan terhadap rasa musikal yang dianggap kurang sesuai untuk terus disempurnakan sehingga memenuhi standar estetis sesuai dengan keinginan pencipta.

#### 3.1. Media Ungkap Penciptaan

Pemilihan media ungkap dalam penciptaan karya iringan tari perlu diperhitungkan secara matang dengan mempertimbangkan berbagai aspek dari segi karakteristik, *mood* dan efek bunyi yang dihasilkan. Hal ini dilakukan demi terwujudnya keterpaduan ide dengan ketepatan nuansa musikal yang diharapkan. Media yang dipergunakan dalam penciptaan iringan tari ini adalah seperangkat gamelan Gong Kebyar. Untuk mendukung ide-ide yang berkembang, pencipta mencoba memvisualisasikan dengan berbagai variasi musikalitas karawitan Bali yang berkiblat pada estetika, etika dan teknik dalam permainan Gong Kebyar.

Gong kebyar adalah salah satu barungan gamelan Bali berlaras pelog lima nada yang melahirkan ungkapan musikal benuansa kebyar. Sebagai gamelan yang berfungsi menyajikan gending-gending *pategak* (instrumentalia), mengiringi berbagai jenis tarian maupun dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, Gong Kebyar telah dikenal dan menjadi populer serta mampu menggugah semangat para pencinta gamelan Bali yang menyebar hampir di sebagian belahan dunia.

Menurut Bandem (2008:108), kehidupan *kebyar* mulai bertambah semarak, ketika Pemerintah Daerah Bali melembagakan pentas Gong Kebyar ke dalam sebuah wadah yang disebut *Merdangga Utasawa* pada tahun 1968, diawali dengan berdirinya Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar, pembinaan dan pengembangan

kesenian Bali terus dilakukan. Lebih lanjut Asnawa (2008:96), menjelaskan bahwa sejalan dengan perjalanan waktu dan sejalan pula dengan *petapan yeh* maka Gong Kebyar yang lahir di dataran tinggi ini mengalir dengan mudahnya ke dataran yang rendah. Benar adanya, air yang berisikan benih-benih "kebyar" ini mengalir menumbui ruang-ruang di sekitarnya dan endapan demi endapan, bak gayung bersambut telah beradaptasi dengan kultur lokal masyarakat Bali.

### **3.2. Kesatuan dan Keutuhan**

Dari sudut pandang sejarah menurut pendapat Sugiarta (2008:58), bahwa Gong Kebyar lahir dari adanya keinginan untuk mengadakan perubahan guna menghasilkan suatu barungan gamelan baru, fleksibel dalam hal fungsi dan penggunaannya, sesuai dinamika dan tuntutan zaman. Kelahirannya di abad ke-20 menjadikan Gong Kebyar sedikit "terbebas" dari unsur fanatisme dan mistisme seperti yang pada umumnya berlaku pada gamelan-gamelan lain di Bali, yang biasanya dapat menghambat perkembangannya.

Sebagai jenis gamelan yang tergolong baru, gamelan Gong Kebyar dapat dikatakan telah menguasai dunia seni karawitan Bali. Fleksibilitasnya dalam mengadopsi atau menyerap nuansa-nuansa musik daerah lain, yang kemudian diolah untuk disesuaikan dengan nafas kebyar, merupakan salah satu sifat Gong Kebyar yang khas. Atas dasar inilah (Windha, 2008:27) berpendapat, bahwa gending-gending kreasi Gong Kebyar berkembang begitu pesatnya, tidak saja melalui elemen-elemen musiknya, namun juga melalui bentuk, penampilan dan tata penyajiannya, yang belakangan ini sudah semakin tertata berdasarkan tata penyajian yang lebih matang.

Sebagai sebuah media untuk mengungkapkan karya-karya iringan tari, gamelan Gong Kebyar terbentuk melalui pengorganisasian secara teratur dari berbagai unsur secara visual dan auditif. Secara visual, kelengkapan instrumennya merupakan perpaduan beberapa jenis alat yang berbeda bentuk, bahan dan jenisnya, namun saling membutuhkan guna memenuhi kesatuan perangkatnya. Begitu juga secara auditif suara alat yang dihasilkan merupakan perpaduan berbagai jenis warna suara yang menjadi satu kesatuan yang utuh, yaitu suara gamelan Gong Kebyar.

## **IV. PROSES KREATIVITAS DAN BENTUK KARYA**

Rancangan karya ini dibuat dengan harapan dapat mengakomodasi kebutuhan tari yang diiringi. Berkenaan dengan hal dimaksud disesuaikan dengan konsep yang telah dipaparkan pada latar belakang sebagai berikut.

Pengendalian Emosi; Ketenangan jiwa memungkinkan seseorang untuk merespons peristiwa dan situasi dengan cara yang lebih tenang dan bijaksana. Seseorang yang memiliki ketenangan jiwa tidak mudah terpengaruh oleh emosi negatif seperti kemarahan, kecemasan, atau kebingungan. Kehidupan yang Seimbang; Ketika jiwa tenang, seseorang dapat merasakan keseimbangan antara berbagai aspek kehidupan, baik dalam pekerjaan, hubungan sosial, maupun kesehatan fisik dan mental. Ini menciptakan rasa harmoni dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Penerimaan Diri; Ketenangan jiwa melibatkan penerimaan terhadap diri sendiri, dengan segala kekurangan dan kelebihan yang dimiliki. Tidak ada perasaan tertekan atau rasa tidak cukup, karena seseorang merasa cukup dan layak dengan apa adanya. Kesadaran Penuh; Orang yang memiliki ketenangan jiwa biasanya lebih hadir dalam setiap momen, sadar akan perasaan, pikiran, dan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka tanpa terjebak dalam kekhawatiran tentang masa depan atau penyesalan tentang masa lalu. Kebebasan dari Kekhawatiran; Ketenangan jiwa membuat seseorang lebih mampu mengelola kecemasan dan tidak membiarkan kekhawatiran menguasai pikiran. Mereka dapat menghadapi tantangan hidup dengan lebih optimis dan percaya bahwa segala sesuatu akan berjalan dengan baik pada waktunya. Ketenangan jiwa bukanlah sesuatu yang dapat dicapai dalam semalam, melainkan merupakan proses yang membutuhkan kesadaran dan upaya berkelanjutan.

Berdasarkan pemikiran tersebut pencipta mencoba merealisasikan ide tersebut ke dalam sebuah karya karawitan tari dengan memanfaatkan media Gamelan Gong Kebyar. Gamelan ini akan dimanfaatkan untuk merealisasikan ide di atas dengan mengambil konsep ketenangan jiwa dalam rangka menuju pemahaman diri, pencarian kedamaian batin, dan pencapaian keseimbangan jiwa.

#### **4.1 Proses Kreativitas**

Proses kreativitas merupakan langkah yang menentukan dan merupakan dasar dalam mewujudkan sebuah karya seni, diperlukan usaha yang sungguh-sungguh, ketelitian, dan kejelian dalam mewujudkannya. Keterampilan, pengalaman, pengetahuan, wawasan, dan daya kreativitas yang cukup merupakan modal dalam menunjang penggarapan untuk melahirkan sebuah karya, disamping faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah kesiapan fisik dan mental pencipta, sedangkan faktor ekstern adalah kesiapan pendukung dan sarana, seperti tempat latihan, media yang dipergunakan dan properti tambahan yang diperlukan. Dengan tersedianya segala fasilitas yang dibutuhkan secara baik, niscaya terwujud karya seni yang diharapkan.

Terwujudnya musik tari ini adalah dengan mempertimbangkan aspek-aspek keutuhan, kerumitan dan kesungguhan untuk memenuhi tujuan estetis. Aktivitas penciptaannya diterapkan melalui proses dengan meminjam pendapatnya Alma M. Hawkins dalam Hadi (2003:27) menggunakan tiga tahapan, yaitu; eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan (*forming*).

### 1) Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi menyangkut perenungan ide, observasi, penjelajahan terhadap unsur-unsur musik yang akan diolah dalam ciptaan karya ini. Pada tahapan ini pencipta lebih banyak melakukan pemilihan, analisis, dan pengolahan materi gending. Dalam memilihnya pencipta harus rajin membuka-buka *file* dokumen sehingga ada beberapa motif dari garapan sebelumnya yang dianggap menarik 'dikutip' kembali dengan warna dan pengolahan yang baru. Begitu pula, tidak mengabaikan sederet hasil karya seniman lainnya yang dianggap bagus untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru dari motif-motif dan pola-pola garap musikal yang telah ada sebelumnya, baik yang berkaitan dengan bentuk maupun suasana yang pencipta inginkan.

Pencarian ide merupakan pedoman utama dalam mewujudkan sebuah karya. Upaya untuk mendapatkan ide lebih banyak dilakukan melalui mengamati gejala-gejala sosial yang sedang terjadi pada dewasa ini. Hasil yang diperoleh adalah adanya inspirasi dan perenungan yang mendalam, sehingga sampai pada klimaks perenungan berkaitan dengan musik tari Prasnaya Prami ini.

Konsep keharmonisan yang menjadi ide karya ini, dideskripsikan dan diaktualisasikan dalam sebuah karya iringan tari. Ide yang kontekstual, dipadukan dengan kondisi dan situasi masyarakat dewasa ini yang selalu mendambakan keharmonisan dalam kedamaian. Kedamaian harus dipancarkan, artinya bahwa kedamaian itu tidak dominan harus dibicarakan atau diwacanakan, akan tetapi jauh lebih penting adalah bagaimana setiap warga masyarakat mampu memancarkan keharmonisan kepada lingkungan sosialnya, tentunya harus dimulai dari perilaku sosial seseorang dalam hidup bermasyarakat.

Setelah ide dianggap matang, sebagai langkah selanjutnya adalah menentukan ensambel atau barungan yang akan dipergunakan yaitu gamelan Gong Kebyar. Dengan mempertimbangkan beberapa hal, baik dari segi fisik, realitas nada, dan nuansa musikal yang dimiliki, gamelan Gong Kebyar cukup memadai dan sangat mendukung suasana yang diharapkan.

Konsep yang tertuang dalam gamelan Gong Kebyar, sebagai langkah awal tidak terlepas dari pengolahan



unsur-unsur musikal, seperti: nada, melodi, irama, tempo, harmoni, dan dinamika. Dengan unsur-unsur yang ada, pencipta mencoba menginterpretasikan suasana kedamaian dan keharmonisan sehingga menimbulkan rangsangan musikal. Hasil yang diperoleh pada tahapan ini, pencipta telah mendapatkan gambaran konsep-konsep gending dalam bentuk notasi, serta motif-motif yang sudah siap 'diinovasi' dibentuk menjadi bagian-bagian yang menyusun komposisi, yang direalisasikan pada tahapan berikutnya.

## **2) Tahap Improvisasi**

Penjajagan hanyalah satu langkah awal dalam proses penciptaan yang panjang. Artinya komposisi tidak hanya menampung hasil penjajagan, akan tetapi mempunyai tujuan penting yaitu memperoleh dimensi pengalaman dan kemantapan baru. Untuk tujuan itu proses improvisasi sangat penting dalam memilih, mempertimbangkan, membedakan, serta membuat harmonisasi dan kontras-kontras tertentu. Sehingga menemukan suatu cara dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan.

Tahap improvisasi adalah tahap untuk melakukan pencarian, terutama dalam hal penyusunan materi. Teknik yang pencipta lakukan dalam tahap pencarian ini adalah pengulangan, pencarian dan pengolahan ritme, peniruan, pengurangan, dan penambahan serta penggabungan dari beberapa teknik.

Dalam tahapan ini pencipta lakukan dengan mencoba dan mempraktekkan motif-motif yang telah berhasil dirangkum sebelumnya dengan tujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan yang lain, terutama untuk menghasilkan kualitas dan nuansa pengolahan motif-motif yang berbeda. Dengan cara ini penata lebih mudah menuangkannya kepada penabuh. Materi hasil percobaan ditulis menggunakan notasi yang sudah umum dipergunakan dalam sistem penotasian karawitan Bali.

Secara bertahap materi-materi yang sudah terangkum sebelumnya disesuaikan dengan bagian-bagian yang dirancang dalam komposisi, meskipun dalam susunan yang bersifat sementara. Motif dan kalimat lagu dituangkan secara terus-menerus, bagian perbagian hasil percobaan selanjutnya selalu dicatat menghindari agar motif-motif yang telah dicapai dan dianggap menarik tidak hilang. Pola-pola dan motif-motif baru terus digali dan dikumpulkan berdasarkan ide-ide yang berkembang dengan bingkai garapan yang masih dalam tataran konsep.

## **3) Tahap Pembentukan (*Forming*)**

Tahap pembentukan adalah tahap penggabungan dari hasil improvisasi yang telah dituangkan. Di

dalam penataan bentuk, pencipta selalu melakukan pembenahan-pembenahan terhadap nuansa musikal yang dianggap kurang sesuai untuk terus disempurnakan sehingga memenuhi standar estetis sesuai dengan keinginan pencipta. Disamping aspek bentuk juga dilakukan penataan terhadap aspek isi dan penampilan untuk mewujudkan keharmonisan sebagai sebuah penyajian yang presentasi estetis.

Tahap pembentukan merupakan tahap yang paling menentukan dalam berkarya, karena pada tahapan ini telah mengarah pada 'pembakuan' karya. Dalam sebuah proses, seorang pencipta harus dibekali dengan daya kreativitas yang tinggi serta memiliki kemampuan berekspresi secara musikalitas. Sebuah karya sering menimbulkan reaksi dan respon emosi pada saat tertentu, seperti tiba-tiba merubah tempo atau klimaks sesuai tema yang dikehendaki. Tempo merupakan salah satu ekspresi emosi yang menjadikan pengalaman bagi pendengaran seseorang. Dapat dikatakan bahwa karakteristik karya karawitan termasuk karya musik tari yang tersusun atas irama, tempo, melodi, dan harmoni yang dirasakan oleh pendengar dapat menjadi sebab untuk mengekspresikan emosi yang tertuang dalam karya tersebut.

Pencipta harus memikirkan hal-hal apa saja yang dapat diungkapkan dari pengalaman yang pernah dialami, sehingga dalam penggarapan tidak terlihat penafsiran yang tidak sesuai. Pemain gamelan (*penabuh*) perlu diberikan gambaran tentang konsep karya, dengan harapan dapat dimengerti dan dipahami maksud dan tujuan yang akan dicapai. Disamping itu juga *penabuh* diharapkan tidak hanya terlibat secara fisik saja, melainkan juga secara mental sebagai rasa tanggung jawab dan memberikan penjiwaan pada karya yang akan dipertunjukkan.

Hasil dari penggabungan pengolahan unsur-unsur musikal satu dengan lainnya yang sudah dibakukan, perlu didukung dengan peningkatan kualitas teknik dan aspek penyajian untuk menghasilkan satu bentuk garap yang utuh. Sementara unsur kerumitan dapat dihasilkan melalui variasi pengolahan unsur-unsur musikal seperti melodi, ritme, dinamika, tempo, dan harmoni, yang ditata secara harmonis dengan pengembangan dan pengolahan motif-motif. Penonjolan karakteristik masing-masing instrumen diporsikan secara seimbang, dan penonjolan masing-masing bagian diperhitungkan secara tepat. Untuk menunjukkan kecemerlangan hasil karya, dimunculkan trik-trik pada *moment* garapan dari beberapa bagian yang dianggap tepat, tentunya didukung pula dengan kesungguhan penyajian yang menyangkut kualitas teknik dan penampilan.

Setelah mendapat masukan dari para pengamat, pada tahapan ini pencipta mulai melakukan langkah-langkah perbaikan sesuai dengan hasil koreksi dan saran-saran yang didapat. Penata mencoba menata kembali, hasil-hasil yang telah dicapai dan sudah terbentuk sesuai dengan kemampuan penata. Pertimbangan serta

masukannya yang penata peroleh, sangatlah bermanfaat untuk mewujudkan sebuah karya yang layak untuk dipentaskan. Untuk dapat melakukan evaluasi dengan tepat, pencipta membuat dokumen dengan cara merekam karya. Pembinaan secara internal dan eksternal terus dilakukan demi sempurnanya hasil karya yang ingin dicapai, sehingga menjadi musik tari yang utuh dan harmonis.

#### 4.2 Bentuk Musik Tari Prasnya Prami

Penciptaan musik tari Prasnya Prami merupakan bentuk iringan “kreasi baru” atau klasik modern, suatu pengolahan komposisi yang telah memiliki pola-pola tersendiri dengan pengembangan melodi-melodi yang sudah ada serta mengutamakan motif-motif permainan yang lebih dinamis dan bervariasi. Merupakan suatu perwujudan hasil kreativitas yang lebih mengutamakan nilai-nilai dan kebebasan individual. Kendatipun musik tari ini berbentuk kreasi baru, namun dalam mengolah materinya masih bertitik tolak pada bentuk-bentuk seni tradisi, yaitu ada keterikatan pola yang sudah dianggap baku dengan mengutamakan nilai-nilai secara kolektif.

Secara struktur musik tari Prasnya Prami diintikan tiga bagian pokok yang terdiri dari bagian *kawitan*, *pangawak*, dan *pangecet*. Prinsip dasar struktur karawitan ini didasari oleh konsep *tri angga*. *Tri angga* menurut Astita (1993:121) adalah tiga bagian pokok dalam tubuh manusia, meliputi kepala, badan, dan kaki. Berdasarkan konsep ini *kawitan* diibaratkan sebagai kepala, *pangawak* diibaratkan sebagai badan, dan *pangecet* diibaratkan sebagai kaki. Secara fungsional antara bagian-bagian yang membentuk musik tari ini, tidak ada bagian yang memberi kesan merusak kesatuan, hubungan yang harmonis antara bagian bukan berarti gabungan semata-mata atau begitu saja, akan tetapi yang satu memerlukan kehadiran yang lain serta sifatnya saling mengisi.

##### a. **Kawitan**

Sebagai bagian dari komposisi, *kawitan* artinya bagian awal merupakan introduksi sebuah *tabuh*. Bagian *kawitan* musik tari ini, memperkenalkan karakter masing-masing instrumen yang dilakukan secara silih berganti, baik berkelompok maupun secara bersamaan. Ciri khas dan penonjolan diporsikan secara seimbang, diimplementasikan dengan pola *kekilitan* instrumen *reyong* dan permainan *gangsa*, saling saut-menyaut dan saling mengisi dalam bingkai yang dituntun oleh melodi.

##### b. **Pangawak**

*Pangawak* berasal dari kata *awak* yang artinya badan, merupakan bagian pokok dari *tabuh*. Bagian *pangawak* merupakan implementasi hubungan yang harmonis antar bagian yang dilakukan secara tulus.

Diwujudkan dengan penataan melodi yang lebih menonjolkan nuansa tenang dan khidmat serta dimainkan dalam tempo yang lambat untuk mempertegas alur melodi dan memberikan kesan yang lebih khidmat.

c. ***Pangecet***

*Pangecet* adalah bagian akhir, ditandai dengan perubahan tempo dari pelan menjadi lebih cepat. Ciri lain bagian *pangecet* yang lebih menonjol dalam karya ini adalah ornamentasi yang lebih bervariasi sehingga memiliki kesan yang lebih lincah dan lebih dinamis. Permainan instrumen dalam tempo yang agak cepat menunjukkan kegembiraan dalam kedamaian. Diakhiri, penataan yang dimainkan oleh semua instrumen dengan pola jalin-menjalin dan saling mengisi mengikuti melodi dalam tempo sedang. Permainan oleh semua instrumen secara bersama, menandakan sebagai *ending* untuk mengakhiri musik tari Prasnaya Prami ini. Secara untuk musik dan tari ini dapat ditonton pada link youtube berikut ini. <https://www.youtube.com/watch?v=h7-H6TSqkLI>

## **V. PENUTUP**

### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan paparan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Karya karawitan tari Prasnaya Prami ini masih berpedoman pada karya karawitan tradisi, namun telah dilakukan pengembangan pada bagian-bagian tertentu sesuai dengan kebutuhan garap karawitan dan kebutuhan tari. Pengembangan dilakukan pada pola teknik pukulan, pola melodi, rangkaian untaian nada-nada yang digunakan, serta pengembangan pola aksen-aksen yang digunakan.

Bentuk karya ini dapat digolongkan dalam karya baru sesuai dengan kaedah-kaedah yang ada pada komposisi karawitan Bali. Pengembangan dilakukan pada struktur komposisi yang dinamis mengedepankan hubungan yang simetris antara tari dan karawitan yang mengirinya.

### **5.2. Saran**

Seni karawitan di Bali masih banyak menyimpan keunikan-keunikan yang dapat memberikan rangsangan sebagai lahan garap untuk melahirkan berbagai bentuk karya karawitan, baik sebagai bentuk iringan tari maupun sebagai instrumentalia. Dengan tidak ada maksud menggurui, sebagai insan pencinta seni hendaknya menyadari bahwa lahan kreativitas tidak akan pernah habis sepanjang masih ada keinginan untuk mencari dan menggali ‘tambang emas’ yang masih terkubur dalam dunia kesenian di Bali.

Berkreativitas untuk menghasilkan karya seni tidaklah bersifat statis, melainkan selalu bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman dan pola pikir manusia. Patut dijadikan renungan, bahwa pengkondisian menjadikan aktivitas sosial dan keagamaan yang menjunjung tatanan adat adiluhung sebagai tema berkarya, sangatlah penting untuk ditradisikan pada lingkungan akademik dan juga pada lingkungan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astita, I Nyoman. 1993. "Gamelan Gong Gede Sebuah Analisis Bentuk". Jurnal Seni Budaya *Mudra*, Edisi Khusus. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar: STSI Press.
- Bandem, I Made. 2008. "Kebyar Sebuah Pencapaian Spektakuler dalam Kesenian Bali", dalam *Seni Kekebyaran*. Denpasar: Balimangsi Foundation.
- Darmayasa, I Dewa Gede. 2010. "Gamelan Gambang Dalam Upacara Pengingsiran Ratu Pingit Di Desa Pakraman Pengotan Bangli (Kajian Teo Estetika)". *Tesis* (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Dermawan, 1979. *Prahara Budaya*. Bandung: Penerbit Nizam.
- Djelantik.A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPI bekerjasama dengan Ford Foundation.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Manthili.
- Partha, I Ketut. 2009. "Tawur Agung" Laporan Hasil Penciptaan Denpasar: ISI
- Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Beratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*. Yogyakarta: Tarawang Press.
- Soedarso, SP. 1972. *Pengantar Sejarah Seni Rupa Indonesia*. Yogyakarta: Sekolah Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
- Sugiartha, I Gede Arya. 2008. "Perkembangan Tabuh Kreasi Kekebyaran Dewasa Ini" dalam *Seni Kekebyaran*. Denpasar: Balimangsi Foundation.
- Suhariato, 1982. *Cipta Seni*. Semarang: Simpang Lima Press.
- Windha, I Nyoman, dkk.. 1985. "Aspek-Aspek Penggarapan Karawitan Bali di ASTI Denpasar". Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Windha, I Nyoman. 2008. "Perkembangan Tabuh Kreasi Kekebyaran Dewasa Ini" dalam *Seni Kekebyaran*. Denpasar: Balimangsi Foundation.

# NOTASI JIWANTA SEBAGAI MUSIK TARI PRASNAYA PRAMI

Kawitan:

[illegible]

Pepeson:

၁၂၃၄၅၆၇၈၉၁၀၁၁၂၁၃၁၄  
 ၁၅၁၆၁၇၁၈၁၉၂၀၂၁၂၂၂၃  
 ၂၄၂၅၂၆၂၇၂၈၂၉၃၀၃၁၃၂  
 ၃၃၃၄၃၅၃၆၃၇၃၈၃၉၄၀  
 ၄၁၄၂၄၃၄၄၄၅၄၆၄၇၄၈  
 ၄၉၅၀၅၁၅၂၅၃၅၄၅၅၅၆၅၇  
 ၅၈၅၉၆၀၆၁၆၂၆၃၆၄၆၅၆၆  
 ၆၇၆၈၆၉၇၀၇၁၇၂၇၃၇၄၇၅  
 ၇၆၇၇၇၈၇၉၈၀၈၁၈၂၈၃၈၄  
 ၈၅၈၆၈၇၈၈၈၉၉၀၉၁၉၂၉၃  
 ၉၄၉၅၉၆၉၇၉၈၉၉၁၀၀၁၀၀၂  
 ၁၀၀၃၁၀၀၄၁၀၀၅၁၀၀၆၁၀၀၇  
 ၁၀၀၈၁၀၀၉၁၀၁၀၁၀၁၁၁၀၁၂  
 ၁၀၁၃၁၀၁၄၁၀၁၅၁၀၁၆၁၀၁၇  
 ၁၀၁၈၁၀၁၉၁၀၂၀၁၀၂၁၀၂၂၁၀၂၃  
 ၁၀၂၄၁၀၂၅၁၀၂၆၁၀၂၇၁၀၂၈၁၀၂၉  
 ၁၀၃၀၁၀၃၁၁၀၃၂၁၀၃၃၁၀၃၄၁၀၃၅  
 ၁၀၃၆၁၀၃၇၁၀၃၈၁၀၃၉၁၀၄၀၁၀၄၁  
 ၁၀၄၂၁၀၄၃၁၀၄၄၁၀၄၅၁၀၄၆၁၀၄၇  
 ၁၀၄၈၁၀၄၉၁၀၅၀၁၀၅၁၁၀၅၂၁၀၅၃  
 ၁၀၅၄၁၀၅၅၁၀၅၆၁၀၅၇၁၀၅၈၁၀၅၉  
 ၁၀၆၀၁၀၆၁၁၀၆၂၁၀၆၃၁၀၆၄၁၀၆၅  
 ၁၀၆၆၁၀၆၇၁၀၆၈၁၀၆၉၁၀၇၀၁၀၇၁  
 ၁၀၇၂၁၀၇၃၁၀၇၄၁၀၇၅၁၀၇၆၁၀၇၇  
 ၁၀၇၈၁၀၇၉၁၀၈၀၁၀၈၁၁၀၈၂၁၀၈၃  
 ၁၀၈၄၁၀၈၅၁၀၈၆၁၀၈၇၁၀၈၈၁၀၈၉  
 ၁၀၉၀၁၀၉၁၁၀၉၂၁၀၉၃၁၀၉၄၁၀၉၅  
 ၁၀၉၆၁၀၉၇၁၀၉၈၁၀၉၉၁၁၀၀၁၁၀၀၂  
 ၁၁၀၀၃၁၁၀၀၄၁၁၀၀၅၁၁၀၀၆၁၁၀၀၇  
 ၁၁၀၀၈၁၁၀၀၉၁၁၀၁၀၁၁၁၀၁၁၁၁၀၁၂  
 ၁၁၀၁၃၁၁၀၁၄၁၁၀၁၅၁၁၀၁၆၁၁၀၁၇  
 ၁၁၀၁၈၁၁၀၁၉၁၁၀၂၀၁၁၀၂၁၁၀၂၂၁၁၀၂၃  
 ၁၁၀၂၄၁၁၀၂၅၁၁၀၂၆၁၁၀၂၇၁၁၀၂၈၁၁၀၂၉  
 ၁၁၀၃၀၁၁၀၃၁၁၁၀၃၂၁၁၀၃၃၁၁၀၃၄၁၁၀၃၅  
 ၁၁၀၃၆၁၁၀၃၇၁၁၀၃၈၁၁၀၃၉၁၁၀၄၀၁၁၀၄၁  
 ၁၁၀၄၂၁၁၀၄၃၁၁၀၄၄၁၁၀၄၅၁၁၀၄၆၁၁၀၄၇  
 ၁၁၀၄၈၁၁၀၄၉၁၁၀၅၀၁၁၀၅၁၁၁၀၅၂၁၁၀၅၃  
 ၁၁၀၅၄၁၁၀၅၅၁၁၀၅၆၁၁၀၅၇၁၁၀၅၈၁၁၀၅၉  
 ၁၁၀၆၀၁၁၀၆၁၁၁၀၆၂၁၁၀၆၃၁၁၀၆၄၁၁၀၆၅  
 ၁၁၀၆၆၁၁၀၆၇၁၁၀၆၈၁၁၀၆၉၁၁၀၇၀၁၁၀၇၁  
 ၁၁၀၇၂၁၁၀၇၃၁၁၀၇၄၁၁၀၇၅၁၁၀၇၆၁၁၀၇၇  
 ၁၁၀၇၈၁၁၀၇၉၁၁၀၈၀၁၁၀၈၁၁၁၀၈၂၁၁၀၈၃  
 ၁၁၀၈၄၁၁၀၈၅၁၁၀၈၆၁၁၀၈၇၁၁၀၈၈၁၁၀၈၉  
 ၁၁၀၉၀၁၁၀၉၁၁၁၀၉၂၁၁၀၉၃၁၁၀၉၄၁၁၀၉၅  
 ၁၁၀၉၆၁၁၀၉၇၁၁၀၉၈၁၁၀၉၉၁၁၁၀၀၁၁၁၀၀၂  
 ၁၁၁၀၀၃၁၁၁၀၀၄၁၁၁၀၀၅၁၁၁၀၀၆၁၁၁၀၀၇  
 ၁၁၁၀၀၈၁၁၁၀၀၉၁၁၁၀၁၀၁၁၁၁၀၁၁၁၁၀၁၂  
 ၁၁၁၀၁၃၁၁၁၀၁၄၁၁၁၀၁၅၁၁၁၀၁၆၁၁၁၀၁၇  
 ၁၁၁၀၁၈၁၁၁၀၁၉၁၁၁၀၂၀၁၁၁၀၂၁၁၁၀၂၂၁၁၁၀၂၃  
 ၁၁၁၀၂၄၁၁၁၀၂၅၁၁၁၀၂၆၁၁၁၀၂၇၁၁၁၀၂၈၁၁၁၀၂၉  
 ၁၁၁၀၃၀၁၁၁၀၃၁၁၁၁၀၃၂၁၁၁၁၀၃၃၁၁၁၁၀၃၄၁၁၁၁၀၃၅  
 ၁၁၁၁၀၃၆၁၁၁၁၀၃၇၁၁၁၁၀၃၈၁၁၁၁၀၃၉၁၁၁၁၀၄၀၁၁၁၁၀၄၁  
 ၁၁၁၁၀၄၂၁၁၁၁၀၄၃၁၁၁၁၀၄၄၁၁၁၁၀၄၅၁၁၁၁၀၄၆၁၁၁၁၀၄၇  
 ၁၁၁၁၀၄၈၁၁၁၁၀၄၉၁၁၁၁၀၅၀၁၁၁၁၀၅၁၁၁၁၀၅၂၁၁၁၁၀၅၃  
 ၁၁၁၁၀၅၄၁၁၁၁၀၅၅၁၁၁၁၀၅၆၁၁၁၁၀၅၇၁၁၁၁၀၅၈၁၁၁၁၀၅၉  
 ၁၁၁၁၀၆၀၁၁၁၁၀၆၁၁၁၁၁၀၆၂၁၁၁၁၀၆၃၁၁၁၁၀၆၄၁၁၁၁၀၆၅  
 ၁၁၁၁၀၆၆၁၁၁၁၀၆၇၁၁၁၁၀၆၈၁၁၁၁၀၆၉၁၁၁၁၀၇၀၁၁၁၁၀၇၁  
 ၁၁၁၁၀၇၂၁၁၁၁၀၇၃၁၁၁၁၀၇၄၁၁၁၁၀၇၅၁၁၁၁၀၇၆၁၁၁၁၀၇၇  
 ၁၁၁၁၀၇၈၁၁၁၁၀၇၉၁၁၁၁၀၈၀၁၁၁၁၀၈၁၁၁၁၀၈၂၁၁၁၁၀၈၃  
 ၁၁၁၁၀၈၄၁၁၁၁၀၈၅၁၁၁၁၀၈၆၁၁၁၁၀၈၇၁၁၁၁၀၈၈၁၁၁၁၀၈၉  
 ၁၁၁၁၀၉၀၁၁၁၁၀၉၁၁၁၁၁၀၉၂၁၁၁၁၀၉၃၁၁၁၁၀၉၄၁၁၁၁၀၉၅  
 ၁၁၁၁၀၉၆၁၁၁၁၀၉၇၁၁၁၁၀၉၈၁၁၁၁၀၉၉၁၁၁၁၁၀၀၁၁၁၁၁၀၀၂  
 ၁၁၁၁၁၀၀၃၁၁၁၁၁၀၀၄၁၁၁၁၁၀၀၅၁၁၁၁၁၀၀၆၁၁၁၁၁၀၀၇  
 ၁၁၁၁၁၀၀၈၁၁၁၁၁၀၀၉၁၁၁၁၁၀၁၀၁၁၁၁၁၀၁၁၁၁၁၁၀၁၂  
 ၁၁၁၁၁၀၁၃၁၁၁၁၁၀၁၄၁၁၁၁၁၀၁၅၁၁၁၁၁၀၁၆၁၁၁၁၁၀၁၇  
 ၁၁၁၁၁၀၁၈၁၁၁၁၁၀၁၉

Transisi:

[illegible]

Ngigiel:

1. 2019. 12. 1. 14:00 ~ 14:30 (15분)  
 2. 2019. 12. 1. 14:30 ~ 15:00 (30분)  
 3. 2019. 12. 1. 15:00 ~ 15:30 (30분)  
 4. 2019. 12. 1. 15:30 ~ 16:00 (30분)  
 5. 2019. 12. 1. 16:00 ~ 16:30 (30분)  
 6. 2019. 12. 1. 16:30 ~ 17:00 (30분)  
 7. 2019. 12. 1. 17:00 ~ 17:30 (30분)  
 8. 2019. 12. 1. 17:30 ~ 18:00 (30분)  
 9. 2019. 12. 1. 18:00 ~ 18:30 (30분)  
 10. 2019. 12. 1. 18:30 ~ 19:00 (30분)  
 11. 2019. 12. 1. 19:00 ~ 19:30 (30분)  
 12. 2019. 12. 1. 19:30 ~ 20:00 (30분)  
 13. 2019. 12. 1. 20:00 ~ 20:30 (30분)  
 14. 2019. 12. 1. 20:30 ~ 21:00 (30분)  
 15. 2019. 12. 1. 21:00 ~ 21:30 (30분)  
 16. 2019. 12. 1. 21:30 ~ 22:00 (30분)  
 17. 2019. 12. 1. 22:00 ~ 22:30 (30분)  
 18. 2019. 12. 1. 22:30 ~ 23:00 (30분)  
 19. 2019. 12. 1. 23:00 ~ 23:30 (30분)  
 20. 2019. 12. 1. 23:30 ~ 00:00 (30분)

Peralihan ke pangawak: |

[illegible]

Kebyar:

ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥  
 श्रीगुरुभ्यो नमः ॥ श्रीगणेशाय नमः ॥  
 नमो भगवते वासुदेवाय ॥  
 श्रीगुरुभ्यो नमः ॥ श्रीगणेशाय नमः ॥

**Pangawak:**

[illegible]

## nyalit

1. 2019年12月31日，公司应收账款账面余额为1,000,000.00元，坏账准备余额为100,000.00元，应收账款净额为900,000.00元。

Penyalit ke pangecet:

[illegible]

Pangecet:

ရက်စွဲ: ၂၀၁၆ ခုနှစ်၊ ဇူလိုင်လ ၁၄ ရက်နေ့၊ နံနက် ၈ နာရီခန့်၊  
နေရာ: ရန်ကုန်မြို့၊ ဝန်ကြီးရုံး၊ အထွေထွေအဖွဲ့အစည်း၊  
အကြောင်း: အထွေထွေအဖွဲ့အစည်း

[illegible]

တစ်ခုတည်းသော အသံအဖြစ် ခံစားရခြင်းဖြစ်သည်။

Kebyar pekaad:

[illegible]

**BAB XVI**  
**INTERKREASI PROSES-INTERELASI MEDIUM**  
**ARTISTIKA IDIOSINKRATIS INKLUSI SENI RUPA LINGKUNGAN**

Oleh  
Dr. I Made Jodog  
madejodog@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Artikel ini merupakan pemurnian atas temuan metode penciptaan bernama '9.I' pada disertasi penulis (2024). Pemurnian didasari atas evaluasi penerapan metode cipta dimaksud, ke arah formulasi artistika idiosinkratis inklusi dalam cipta seni rupa lingkungan. Penulis memformulasi interkreasi proses-interelasi medium sebagai artistika idiosinkratis inklusi, sebuah pendekatan penciptaan yang terbuka untuk kolaborasi lintas perupa dan masyarakat. Karya seni rupa lingkungan yang menjadi keluaran artistika idiosinkratis inklusi mengorbitkan beragam kemungkinan rupa, temuan media, dan simbol interproses yang bertumbuh. Artistika idiosinkratis ini diberi nama "Do-I", menunjuk interkreasi-interelasi yang menjadi pondasi penciptaan. Penerjemahan interkreasi-interelasi dalam penciptaan seni rupa lingkungan membangun peluang sensasi *tangible-intangible* bagi penghayat karya.

Kata Kunci: interkreasi proses, interelasi medium, artistika idiosinkratis inklusi, seni rupa lingkungan

**I. PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Seni Rupa Lingkungan dalam Jodog (2024) sebagai kreativitas seni yang mengungkap persoalan lingkungan, menghasilkan transformasi wawasan/aksi sosial baik dilakukan dengan melibatkan masyarakat maupun tidak, serta menggunakan medium kreativitas yang ramah lingkungan. Medium menjadikan pertimbangan dalam penciptaan karya seni yang memiliki nilai ekologis, dan keberlanjutan di alam. Finley (2011) bentuk *environmental art* atau seni lingkungan, dikenal juga dengan istilah *green art* atau seni hijau. Seni hijau atau *green art* adalah praktek penggunaan medium yang ramah lingkungan, tidak beracun dan alami. Berangkat dari dua pandangan ini dilakukan eksplorasi mendalam tentang medium dan praktik penciptaan karya seni rupa

lingkungan atau karya seni hijau sebagai proses penciptaan karya seni rupa ramah lingkungan yang terbuka dan berkelanjutan. Pemahaman medium penciptaan seni rupa lingkungan menjadi mendasar dalam proses riset dengan titik tekan pada interelasi medium dalam berbagai konteks termasuk proses penciptaan, artistika medium, keberlanjutan dalam ketersediaan serta keramahan terhadap alam dan proses penciptaan. Paparan ilmiah ini menekankan pada artistika medium penciptaan karya seni rupa lingkungan dengan lingkup studi pada karya-karya penciptaan disertasi penulis dan setelahnya sebagai bahan kaji, formulasi medium dan proses dalam artistika idiosinkratis.

Medium penciptaan memiliki keunikan masing-masing, baik bentuk, warna, nilai raba serta interpretasi, pengalaman personal pencipta dalam berimajinasi menjadikan medium penciptaan sebagai obyek artistika idiosinkratis yang menarik untuk dibahas. Setiap medium memiliki karakter atau pesonalitas yang melekat dengan sifat fisik, karakter visual, dan nilai intangible. Pemaduan satu medium dengan medium yang lain serta ekosistemnya melahirkan hubungan interelasi medium yang baru. Perupa memahami, mengetahui sifat dan karakter medium, menguasai teknik pengerjaan serta pemakaian medium yang unik dan mempribadi menjadikan medium sebagai sensasi rupa dan interpretasi. Secara umum, material mengandung unsur pembentuk dengan kualitas, artistika bentuk yang dapat diformulasikan sebagai kesatuan dalam konsep karya cipta. Limbah sebagai medium kreativitas menjadi eksplorasi menantang dalam pemahaman, dan proses mewujudkan karya seni rupa. Limbah digunakan sebagai medium penciptaan melalui proses transformasi, elevasi nilai dengan artikulasi artistika yang interpretatif.

Temuan metode penciptaan 9.1 dalam disertasi penulis terapkan ke arah artistika idiosinkratis inklusi penciptaan karya seni rupa lingkungan. Proses diaplikasikan dengan material yang ramah lingkungan serta terjadi proses pemurnian yang dalam mencipta dipergunakan tahapan interkreasi proses dan interelasi medium. Kedua tahapan ini sebagai sublimasi dari proses penciptaan yang juga menjadi perhatian di bagian akhir hasil penelitian disertasi penulis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Interkreasi proses-interelasi medium menjadi metode ungkap dalam artistika idiosinkritas penciptaan seni rupa lingkungan yang terbuka bagi masyarakat. Penciptaan menitik tekankan pada interelasi medium dan interkreasi proses cipta karya seni rupa lingkungan yang inklusi pada penciptaan disertasi penulis dan setelahnya.



Penelitian ini membutuhkan pendalaman-pendalam terkait medium dan proses penciptaan sebagai keunikan yang mempersonal. Bagaimana interkreasi proses-interelasi medium inklusi penciptaan seni rupa lingkungan pada karya-karya cipta disertasi penciptaan Sandirupa Uma dan setelahnya?

### 1.3 Tujuan

Interkreasi proses-interelasi medium dalam penciptaan seni rupa lingkungan sebagai proses yang unik, spesifik, inklusi, baik dalam penggunaan medium maupun dalam proses penciptaan. Keunikan atau kekhususan dalam proses, menjadikan penelitian ini sangat penting dilaksanakan. Adapun tujuan penelitian adalah Mengetahui keunikan-keunikan medium penciptaan melalui interelasi medium, merumuskan metode penciptaan melalui interkreasi proses sehingga melahirkan rumusan metode, formulasi artistika idiosinkratis inklusi seni rupa lingkungan.

## II. DATA DAN SUMBER ARTISTIKA IDIOSINKRATIS INKLUSI INTERELASI-INTERKREASI (DO-I)

Interelasi-Interkreasi yang selanjutnya diberi nama “Do-I” merupakan proses mencipta karya seni rupa lingkungan yang terbuka, konstruktif dengan ekosistem baik dalam medium maupun proses penciptaan. Metode ini merupakan aplikasi lanjutan dari temuan Metode Penciptaan 9.I dalam disertasi penulis (2024). Pemurnian Metode 9.I terdiri; a). *Initiation*, sebagai permulaan, awal proses kreatif dengan ekosistem yang konstruktif, b). *Information Seeking*, berupa perolehan data, pencarian sumber informasi atau keterangan, c). *Identification*, sebagai keterkaitan dengan kecenderungan atau kesesuaian dengan karakter atau identitas penciptaan, d). *Interrelation*, berupa proses pengkaitan, penyatuan informasi dengan penghayatan, sehingga menghasilkan keyakinan dan kesadaran terhadap kebenaran atas nilai berupa wujud fisik dan non fisik sebagai medium dalam artian luas yang secara keseluruhan proses ini disebut ‘Interelasi Medium’.

Proses penyatuan mendalam dan keterkaitan proses mencipta dengan ekosistem penciptaan melalui proses; a). *Intimacy*, keintiman spiritual dengan menyatunya rasa keindahan yang merasuk dalam alam pikiran bawah sadar membahagiakan dalam keterhubungan dengan ekosistem, b). *Improvisation* sebagai pengembangan dalam inspirasi yang diformulasikan, c). *Intercreation*, dengan mengeksekusi, menyatukan berbagai elemen, unsur pewujudan ciptaan baik berupa medium, alam, kolaborator melalui suatu tindakan yang berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya sebagai proses pewujudan karya seni rupa lingkungan yang inklusi.

Proses *intercreation* tetap membuka pengembangan melalui improvisasi, d). *Inserting*, menguatkan unsur fisik dan non fisik, penyusunan paparan dan membubuhkan tandatangan pada hasil ciptaan. Sedangkan proses setelah penciptaan berupa mengkomunikasikan, melepaskan hasil karya seni ke ruang publik melalui diseminasi yang dalam metode 9.I melalui f). *International dissemination* dikontektualkan dengan ekosistem penciptaan dan diserahkan kepada penghayat. Secara keseluruhan proses penciptaan seni rupa lingkungan ini sebagai kesatuan dalam pemahaman proses yang disebut inter-kreasi yakni kreativitas inter yang selanjutnya ditulis interkreasi.

### **III. METODOLOGI**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian tentang artistika idiosinkratis inklusi pada seni rupa lingkungan karya disertasi penulis (2024) sampai dengan panciptaan-penciptaan terkini merupakan jenis penelitian studi kasus. Penelitian mendalam ini dilakukan tentang ciptaan, proses penciptaan, medium yang dipergunakan dalam penciptaan penulis untuk menjawab rumusam masalah tentang interkreasi proses-interelasi medium inklusi penciptaan seni rupa lingkungan pada karya-karya cipta disertasi penciptaan dan setelah hingga karya cipta terpublikasikan terkini baik melalui buku, diseminasi pameran, maupun publikasi media massa.

#### **3.2 Pendekatan**

Penelitian artistika rupa idiosinkratis menitik tekankan pada pengalaman-pengalaman yang unik, personal dan disajikan dalam karya ilmiah. Pendekatan penelitian kualitatif menjadi pendekatan yang sangat tepat diterapkan pada penelitian ini. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami pengalaman secara mendalam dengan berfokus kepada subjek serta deskriptif ananitik yang dalam. Teknik wawancara, observasi dan dokumentasi merupakan teknik yang tepat dilakukan pada penelitian kualitatif. Namun karena fokus penelitian ini pada hasil karya seni yang penulis ciptakan, maka metode dokumentasi menjadi teknik utama pengumpulan data. Dokumentasi yang dipakai termasuk buku, katalog pameran serta publikasi media. Sumber-sumber ini sudah diverifikasi publik sehingga objektivitas penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

#### **3.3 DATA DAN TEKNIK ANALISIS DATA**

Data penelitian ini sebagian besar berupa data sekunder termasuk dokumentasi hasil karya cipta penulis

yang sudah dipublikasikan baik dalam katalog pameran, media masa, maupun publikasi terbatas seperti disertasi penciptaan. Buku sebagai sumber pustaka juga sebagai sumber utama informasi dan teori dalam penulisan ini. Karena sebagaian besar merupakan data sekunder maka untuk validitas data, maka dikuatkan dengan metode triangulasi sebagai teknik pengecekan keabsahan data dan temuan penelitian. Data dan informasi di luar data dijadikan pembanding, proses pengecekan atas data yang didapatkan. Sedangkan analisa induktif dilakukan dengan menyuguhkan data untuk dianalisis sebelum ditarik kesimpulan.

#### **IV. FORMULASI KAJI ARTISTIKA INKLUSI SENI RUPA LINGKUNGAN KARYA MADE JODOG**

##### **4.1 Proposisi Interelasi Medium Penciptaan**

Interelasi dilakukan melalui memosisikan medium dalam analisis dan kontek dengan ekosistemnya. Jerami sebagai medium utama penciptaan karya seni disertasi penulis telah dipamerkan di Uma Pacekan, Ubud, Gianyar. Sebagai limbah padi paska panen, jerami dibakar agar sawah cepat bersih. Penulis sebagai akademisi, dan praktisi, melihat jerami sebagai potensi yang dapat diolah, dikembangkan sebagai medium penciptaan, sehingga dilakukan penelitian tentang jerami dari berbagai persepektif untuk dijadikan medium kreativitas. Melalui penelitian disertasi, penulis meneliti dan mengembangkan jerami sebagai medium penciptaan karya seni rupa lingkungan. Garapan yang berjudul Sandirupa Uma Tani Padi Dalam Seni Rupa Lingkungan merupakan hasil-hasil karya cipta penulis menggunakan jerami sebagai medium utama penciptaan.

Medium jerami memiliki karakteristik ramah lingkungan yang secara visual; bentuk, dan warnanya memang sangat lekat dengan ekosistem alam tani padi pedesaan. Interelasi medium melalui pemahaman medium jerami yang terkesan natural, dikaitkan dengan ekosistem linkungan. Karakteristik, sifat, dan visual medium jerami menyatu dengan ekosistem suasana sawah menjadikan medium jerami dijadikan pilihan dalam penciptaan karya Sandirupa Uma. Pemaduan jerami dengan lumpur sawah menjadikan medium, memiliki karakter kuat ramah lingkungan. Proses mendapatkan medium, utamanya lumpur sawah dengan upacara keagamaan yang sederhana namun menguatkan spirit penciptaan dalam menggunakan medium lumpur.

Setelah disertasi penciptaan dengan menggunakan medium jerami selesai diwujudkan, penulis tertarik juga menggunakan kertas bekas sebagai medium penciptaan. Pengembangan dalam menggunakan limbah kertas bekas novel sebagai medium pencipta berawal ketika penulis menemukan tumpukan novel bekas di gudang. Novel-novel bekas tersebut ditinggal sebagai limbah atau sampah oleh wisatawan. Ketika mencipta

dengan merespon novel 'Bumi Manusia' karya Pramoedya Ananta Toer, maka limbah novel-novel ini memantik untuk dijadikan medium penciptaan karya-karya seni patung. Karya patung dibawah diciptakan menggunakan medium kertas limbah novel-novel dimaksud. Artistika rupa medium kertas lusuh, dan disertai susunan hurup dan kalimat sebagai pemantik penggunaan medium bekas ini. Kertas lusuh memunculkan pertanyaan artistika dalam kaitanya dengan waktu, historis tentang penggunaan novel yang pada akhirnya lebur melalui proses penciptaan menjadi karya seni patung.

#### 4.2 Proposisi Interkreasi Proses Penciptaan

Interkreasi sebagai metode penciptaan disertasi Jodog (2024) berangkat dari penelitian yang dilakukan di Uma Pacekan, Desa Sayan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Pelaksanaan metode 9.I, diarahkan pada artistika idiosinkratis sehingga dalam proses terjadi pemurnian yang mengerucut pada proses interkreasi dalam penciptaan. Praksis penciptaan dengan interkreasi menghasilkan spesifikasi proses, penemuan artistika rupa melalui proses cipta seni rupa lingkungan. Artistika proses menghasilkan pengalaman penciptaan yang melekat pada masing-masing hasil karya cipta. Pengalaman menciptakan dalam bentuk keterampilan teknis sebagai bagian dalam proses ciptanya. Keterlatihan menumbuhkan sensitivitas dalam membangkitkan inspirasi penciptaan yang bersifat *intangible*.

Proses penciptaan menghargai keterhubungan ekosistem penciptaan termasuk alam lingkungan, suasana studio, keterhubungan kolaborator dalam kolaborasi, medium, suasana 'Spirit' roh penciptaan. Interkreasi proses penciptaan sebagai keterikatan yang saling melengkapi berbagai aspek ekosistem penciptaan yang diformulasikan, diartikulasikan sebagai kesatuan dalam konsep dan proses penciptaan. Beberapa bentuk Interkreasi dalam proses penciptaan dapat diuraikan berikut ini;

**a). Interkreasi Progresif**, Interkreasi ini sebagai proses kreasi yang dilakukan dengan mengedepankan tindakan bersama merespon secara berjenjang menuju keutuhan ciptaan. Proses merespon antara satu perupa dengan perupa lainnya terjadi dalam interkreasi progres penciptaan. Proses ini dapat dilakukan pada ruang dan waktu yang sama atau dilakukan dalam lintas ruang dan lintas waktu. Contoh sederhana penciptaan interkreasi progresif berupa keterhubungan dalam workshop seni instalasi dan performance seni menggunakan medium balok jerami dan batu. Penulis membuat sebuah komposisi balok jerami dalam mengisi acara Aguron-guron, Festival Seni Bali

Jani 2024, Komposisi balok jerami direspon oleh seluruh peserta workshop secara bergiliran menambahkan batu-batu dalam menciptakan komposisi baru. Pembentukan komposisi oleh seluruh peserta secara terbuka, dengan merespon komposisi yang sudah dibentuk sebelumnya oleh peserta yang lain. Proses interkreasi antara peserta workshop dilakukan menuju satu ciptaan seni rupa yang utuh. Workshop ini mengenalkan penciptaan dengan proses interkreasi progresif dengan berkelanjutan sebagai keutuhan proses penciptaan. Secara keseluruhan terjadi interkreasi progresif dalam proses penciptaan ini, yang artinya karya cipta sebagai progress yang dapat dilanjutkan menuju keutuhan ciptaan. Penciptaan ini mendapat apresiasi mendalam dari panitia dan peserta workshop. Berikut proses penciptaan interkreasi progresif ditampilkan gambar berikut;



Gambar 1. Workshop Seni Instalasi dan Performance Seni dengan proses interkreasi, menggunakan medium balok jerami dan batu pada Acara Aguron-Guron, Festival Seni Bali Jani 2024.

**b). Interkreasi Responsif**, responsif mengandung makna menanggapi, tergugah hati dan memberi tanggapan. Proses penciptaan yang dilakukan dengan merespon artistika obyek, medium dalam proses penciptaan. Interkreasi responsif dilakukan dengan merespon munculnya inspirasi atas obyek atau medium rupa. Paparan tentang interkreasi responsif dapat dijelaskan dengan contoh proses penciptaan berikut; Kondisi tertentu

dalam berkesenian memerlukan rangsangan awal, penulis melakukan perangsangan kreatif dengan aktivitas menuangkan cat-cat di atas kanvas sehingga menghasilkan bentuk-bentuk acak non representasi. Bentuk-bentuk non representasional yang dihasilkan sebagai pemantik imajisasi, inspirasi penciptaan. Berangkat dari bentuk-bentuk non representasional tersebut, penulis merespon menjadi bentuk-bentuk binatang ambigu yang kemudian dilanjutkan sampai penyelesaian akhir sebagai lukisan. Berangkat dari lukisan ini memantik penciptaan baru berwujud karya seni rupa tiga dimensi berupa patung. Karya cipta patung yang berjudul Titik Temu, merupakan hasil karya seni patung yang dipantik oleh karya sebelumnya berupa karya Lukis. Keseluruhan ini sebagai interkreasi proses responsif dalam penciptaan karya seni rupa.



Gambar 2. Kiri Dalam Titik Temu,  
Media Campur, 80 x 90 x 85 cm



Gambar 3. Kanan, Adaptasi, 150 x 110 cm, acrylic  
di atas kanvas,

**c). Interkreasi Kolaboratif**, sebagai proses penciptaan interkreasi kolaborasi dilakukan dengan cara menciptakan karya seni secara bersama-sama yang dilakukan dua orang atau lebih dengan tujuan yang sama. Proses kerjasama dilakukan dengan saling mengisi, melengkapi, sebagai gagasan bersama dalam menghasilkan ciptaan.

#### IV.1

#### 4.3 Proposisi Artistika Idiosinkratis Inklusi Seni Rupa Lingkungan

Pembahasan tentang artistika idiosinkratis inklusi berangkat dari hasil-hasil penciptaan berdasarkan proposisi medium dan proposisi proses yang dilakukan dalam menghasilkan karya seni rupa lingkungan. Paparan pertama berangkat dari disertasi penciptaan karya seni instalasi berbasis medium jerami. Penciptaan karya seni rupa lingkungan berbasis ekosistem tani sawah sebagai sumber limbah jerami telah memosisikan medium artistika rupa yang menyatu dengan ekosistem baik secara tangible maupun intangible. Rupa medium dengan perpaduan jerami dan lumpur yang juga diambil dari sawah menguatkan artistika medium dalam mengangkat tema tani padi dengan obyek visual binatang piaraan yang juga sangat lekat dengan padi dan lumpur sehingga memiliki kedekatan rupa.



Gambar. 4. Ambigue Binatang Berkaki Dua, Made Jodog, ukuran variable, media jerami tahun 2024



Gambar 5. Ambigue Binatang Berkaki Empat, Made Jodog, ukuran variable, media jerami tahun 2024

Artistika rupa tekstur jerami dan lumpur terpadu dalam kesatuan ekosistem tani dengan nuansa gubuk peliharaan ternak di sudut sawah pada gambar 4. kiri, mengangkat artistika pada tekstur guratan panjang dan kasar pada masing-masing patung. Tekstur menyatu dengan estetika ekosistem tani padi siap panen dan gubuk dengan medium jerami. Wujud visual masing-masing patung dalam karya instalasi sebagai satu kesatuan dengan suasana lokus penciptaan. Warna-warna kecoklatan gelap dan kemerahan pada wujud patung memberi sensasi obyek yang utuh secara visual dan sekaligus menyatu secara keseluruhan dalam rupa dan ekosistemnya. Gambar 5. kanan menunjukkan binatang berkaki empat bentuk *ambigue* dikomposisikan pada alam sawah yang tidak ditanami padi dalam jangka waktu cukup lama. Warna pada patung-patung tersebut berwarna tanah dengan nuansa kemerahan memberikan nuansa solid berada dalam ekosistemnya. Artistika tekstur juga menyatu dengan suasana keindahan alam lingkungan presentasi ciptaan.

Karya-karya dibawah ini merupakan ciptaan setelah penciptaan disertasi Sandirupa Uma. Karya seni berupa patung-patung menggunakan kertas dengan bentuk-bentuk ambigue dipamerkan di Agung Rai Museum of Art Ubud dan di Sangkring Art Space Yogyakarta tahun 2025



Gambar 6. Setimbang Dinamis, Mixed media, kertas *reuse*, tahun 2025, dipamerkan di Agung Rai Museum of Art (ARMA) Ubud.



Gambar 7. Judul Perahu Kehidupan, Karya Made Jodog 45 x 118 x 45 cm, kertas *reuse*, tahun 2025, dipamerkan di Sangkring Art Space, Yogyakarta tahun 2025



Komposisi cipta perpaduan antara garis atas dengan bawah pada karya kiri dan horizontal pada karya kanan diwujudkan dengan dinamika dalam keseimbangan. Energi atas dan bawah dalam dinamika kesetimbangan membentuk energi dinamis dalam kebahagiaan. Kepaduan antara medium kertas dengan teks-teksnya pada gambar di atas, selanjutnya dipadukan dalam proses guratan melingkar menciptakan ruang baru pada ruang karya patung sebagai artistika ruang, dan tekstur berlapis. Perpaduan garis pada wujud global bersinergi dengan guratan garis tinta melingkar ke dalam. Proses guratan tinta melingkar kedalam yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan memberikan pengalaman berfokus dan ekspresi keseimbangan membahagiakan. Proses penciptaan seperti ini sebagai praktik baik melalui penciptaan karya seni dapat menjaga keseimbangan dan berfokus di tengah padatnya tugas-tugas tambahan dosen.

Penciptaan dengan bentuk satu wujud dalam dua rupa pada karya 6. kiri, menunjukkan irama melingkar antara gravitasi dan keagungan, dalam hal ini energi bawah dan atas bertemu dalam ketegangan menjadi keseimbangan. Gerak pada irama garis menemukan ketenangan dalam gerakan abadi, rupa menjadi roh. Sedangkan karya pada gambar 7. kanan, ide penciptaannya tentang metapora kehidupan menggunakan sarana perahu sebagai alat transportasi menjelajah semesta.

## **V. PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Secara keseluruhan artistika idiosinkratis karya seni rupa lingkungan yang diciptakan pada disertasi penciptaan Sandirupa Uma dan penciptaan setelahnya menganut metode penciptaan seni interelasi-interkreasi dalam menghasilkan artistika indiosinkratis inklusi. Interelasi sebagai proses penciptaan dengan mengkaitkan medium dan informasi dengan berbagai konteksnya, pemaknaan medium dalam proses interkreasi penciptaan menghasilkan artistika indiosinkratis yang unik, bersifat khas, kontekstual. Proses penciptaan seni rupa lingkungan disertasi penulis dan setelahnya sampai terkini dipaparkan dengan deskripsi mendalam, metodologis inklusi dengan interkreasi-interelasi (Do-I) dalam kekahasan artistika karya yang dihasilkan menyangkut proposisi materi, proposisi teknik, dan idiosinkratis atau keunikan ciptaan dengan artistika inklusi yang bersifat *intangible dan tangible*. Unsur garis, warna, ruang, dikomposisikan dalam proses kesetimbangan dan keseimbangan baru dalam hasil ciptaan karya seni rupa lingkungan yang inklusi. Sedangkan proses penciptaan interkreasi telah menghasilkan bahasan metode penciptaan yang substantif dan inklusif.

## **5.2 TEMUAN**

### **a. Rupa Material**

Melalui interelasi medium dalam penciptaan seni rupa lingkungan yang inklusi, ditemukan pekaitan, pengecekan berbasis informasi, pengetahuan tentang medium berbasis referensi, penggunaan medium seni rupa lingkungan serta kontekstual medium dengan ekosistem penciptaan. Medium hijau, ramah lingkungan, seperti jerami, kertas bekas merupakan medium penciptaan berkelanjutan yang layak dikembangkan dalam penciptaan karya seni rupa lingkungan inklusi. Medium membangun imajinasi yang berkembang dalam kelieran berbasis artistika medium.

### **b. Paraga Spirit**

Paraga spirit interelasi medium sebagai roh seni rupa lingkungan inklusi berkelanjutan. Penggunaan medium hijau atau ramah lingkungan bersifat mendasar dalam seni rupa lingkungan karena interelasi medium penciptaan merupakan proses pemahaman, pendalaman, penguasaan tentang medium holistik persepektif. Sedangkan spirit interkreasi proses menemukan subtansi proses yang meliputi; interkreasi progresif, interkreasi responsif dan interkreasi kolaboratif.

### **c. Paraga Teknik**

Dalam kondisi tertentu, diperlukan Teknik untuk memulai penciptaan, berbagai aksi penciptaan termasuk dengan menuangkan cat dan terlepas dari imajinasi dan ide objek penciptaan. Cara ini merupakan salah satu langkah unik dalam memulai penciptaan. Merespon bentuk acak non representasional sebagai cara dalam menciptakan bentuk-bentuk ambigue. Teknik apsir dengan menggunakan pena yang digerakan arah melingkar ke dalam secara berkelanjutan memberikan pengalaman untuk berfokus, berkeselimbangan dan berketenangan.

## **5.3 SARAN DAN PROYEKSI**

### **a. Keberlanjutan Masa Depan**

Interkreasi Proses-Interelasi medium (Do-I) merupakan cara unik dalam memahami, menghasilkan ciptaan karya seni rupa lingkungan yang inklusi. Artistika idiosinkratis dapat diidentifikasi, dipahami secara mendalam, kontekstual untuk diaplikasikan dalam penciptaan seni rupa lingkungan inklusi berkelanjutan.

Paparan ini diharapkan dapat dijadikan sumber inspirasi, acuan sumber penciptaan dan penulisan karya rupa yang diarahkan pemahaman keunikan proses dan wujud ciptaan.

**b. Faedah Inovasi**

Inovasi yang diciptakan dan dipaparkan melalui artikel ini diharapkan berfaedah dalam penguatan medium penciptaan melalui interelasi medium penciptaan. Melalui pemahaman medium, konfirmasi informasi ditemukan interelasi medium yang dapat digunakan oleh masyarakat terutama perupa dalam menginterelasi medium sebagai pemahaman, penguasaan secara utuh tentang medium dalam kaitannya seni rupa lingkungan yang inklusi.

Proposisi interkreasi proses telah menghasilkan rumusan tentang proses penciptaan interkreasi yang terdiri dari; interkreasi progresif, interkreasi responsif dan interkreasi kolaboratif. Ketiga substansi proses ini sebagai pilihan dalam melakukan penciptaan interkreasi yang unik sebagai indiosinkratis proses penciptaan. Ketiga proses interkreasi ini menjadi wahana penciptaan terbuka bagi perupa maupun masyarakat dalam berkeaktivitas seni rupa lingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Wayan, Multinarasi Relief Yeh Pulu Tujuh Pendekatan Artistik Seni Lukis Kontemporer. Denpasar: Arti, 2018.
- Bouderlique, Joel. "Loeuvre de I Made Jodog". Tsukuba: Master's Program in Area Studies University of Tsukuba, Area Studi No. 20, 2022, Hal. 141-162.
- Finley, Susan. *Eco aesthetics: Green Arts at the Intersection of Education and Social Transformation*. Downloaded from CSC. Sagepub.com at Washington State Univ/Spokane on September 7, 2011.
- Inwood, Hilary. *Mapping Eco-art Education*. Ontario Institute for Studies in Education University of Toroto, 2008. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ822675.pdf>
- Jodog, I Made. "Sandirupa Uma Tani Padi Dalam Seni Rupa Lingkungan di Uma Pacekan Ubud Gianyar". (Disertasi), Progran Studi Seni Program Doktor, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2024.
- Septiyantono,Tri. Konsep Dasar Literasi Informasi, *PUST 4314, Modul 1* diakses tanggal 1 Desember 2023 jam 15:46 WITA. <http://repository.ut.ac.id/4198/1/PUST4314-M1.pdf>
- Sujana, I Wayan. "Mobile Art Laboratory Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat" (Disertasi). Denpasar: Program Studi Seni, Program Doktor, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2021.
- Wiyanda Vera Nurfajriani, Wahyu Ilham, Mahendra,Sirodj, Afgani. *Triangulasi data dalam Analisi Data Kualitatif*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2024. 10. (17) 826- 833.
- Festival Bali Jani 2024. Seniman Made Jodog: Membuat Karya Bisa dari Jerami-Sisa Bahan Upakara, detik.com <https://www.detik.com/tag/made-jodog>.diakses 23 Nopember 2025
- Katalog Pameran Festival Seni Bali Jani FSB VII. *Kara Bhuana Kala*, 2025 Katalog Megarupa 2025-Kara Bhuwana Kala.pdf - Google Drive
- Katalog Pameran B-GAME, *Tutut Bhuana Tuwuh*, The Indonesian Institute of The Art Bali, 2025
- Katalog Pameran Bali Nata Bhuana IV, *Waskita Rupa Pameran Seni Rupa dan Desain Nasional, Warma Bhuana Wangsa*. Sangkring Art Space, Yogyakarta, 2025
- Katalog Pameran Bali Bhuana Rupa Internasional Art and Desai Exhibition. *Pram Bhuana Patra, Earth in Humanity Reflecting 100 years of Pramoedya Ananta Toer*, 2025 Katalog BBR 2025-Pram Bhuwana Patra.pdf - Google Drive

**BAB XVII**  
**CIPTA ARTISTIKA *MOBILE ART LABORATORY***  
**RUANG KOLABORASI SPIRIT KREATIF MASYARAKAT**

Oleh :

Dr. I Wayan Sujana

wayansujana@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Artikel ini merupakan pengembangan metode cipta yang penulis temukan (Disertasi penciptaan seni dalam judul *Mobile Art Laboratory*; Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat, 2021) ke arah ruang kolaboratif yang mengidupkan kembali spirit kreatif masyarakat, melalui praktiksni berbasis pengalaman, partisipasi, dan eksplorasi artistik multi situs. *Mobile Art Laboratory* dirancang sebagai studio bergerak yang memfasilitasi perjumpaan antara seniman, ruang sosial, dan komunitas melalui proposisi material, teknik, dan idiosinkrasi artistik. Dengan metode *artistic research*, artikel ini merefleksikan data ontologis, artikulasi *spirit*, dan tuturan pengalaman yang muncul selama praktikdi lapangan. Hasil menunjukkan mobilitas artistik membuka ruang transformasi budaya, pembelajaran kreatif, serta inovasi sosial yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *Cipta Artistika, Mobile Art Laboratory, Ruang Koalaborasi, spirit, Kreatif Masyarakat.*

**I. PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Dua tahun dekade terakhir, terjadi pergeseran paradigma praktiksni dari model studio sentris menuju model yang lebih kolaboratif, publik, dan berbasis komunitas. Seni dipahami sebagai proses sosial yang membangun interaksi, pengalaman, dan pertukaran pengetahuan. Pergeseran ini melahirkan kebutuhan akan ruang-ruang baru yang bersifat adaptif dan inklusif, model laboratorium yang mampu bergerak, menjangkau masyarakat, sekaligus memfasilitasi transformasi kreatif. *Mobile art laboratory* selanjutnya ditulis MAL hadir sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut, sebuah laboratorium bergerak yang memfungsikan seni sebagai peristiwa, interaksi, dan pengalaman kolektif.

Laboratorium ini memungkinkan seniman dan masyarakat untuk bersama-sama mengeksplorasi material lokal, ekspresi tubuh, fenomena ruang, serta narasi kultural melalui pendekatan artistika yang reflektif. Sebagai

cipta artistika MAL berfungsi untuk mendorong eksperimen kolektif, serta pertukaran pengetahuan antara senimann masyarakat, dan institusi.

Penelitian terdahulu berfokus pada; ruang seni berbasis komunitas, seni partisipatori, model pendidikan seni alternatif, dan laboratorium seni institusional namun terjadi gap penting seperti minimnya kajian tentang laboratorium seni bergerak. Sebagian besar penelitian masih berkuat pada ruang seni yang stasioner. Pembahasan mengenai MAL sebagai ruang produksi artistik yang dinamis masih terbatas. Kurangnya perspektif “cipta artistika” sebelumnya lebih banyak membahas *art project* sebagai aktivitas, bukan sebagai kerangka kerja epistemik yang memadukan pengetahuan artitik, pengalaman tubuh, dan kolaborasi kreatif.

Artikel ini mengisi gap tersebut dengan menawarkan analis MAL sebagai ruang kolaborasi dan cipta artistika yang bekerja secara *mobile*, partisipatori, dan berbasis pengalaman estetik masyarakat. Dengan demikian, MAL menjadi ruang aktualisasi spirit kreatif sekaligus arena pembentukan ekologi budaya yang aktif.

### **Rumusan Masalah**

Artikel ini menelaah tiga pertanyaan; bagaimana bentuk pencapaian artistika yang muncul dalam praktikMAL, kemudian bagaimana kolaborasi seniman dan masyarakat membentuk dinamika kreatif dan spiritualitas lokal, serta bagaimana laboratorium bergerak dapat menghasilkan inovasi artistik melalui material, teknik, dan idiosinkrasi.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini meliputi: mengidentifikasi data ontologis, spirit, dan pengalaman dalam praktikMAL, merumuskan teori artistika berdasarkan proposi material, teknik, dan idiosinkrasi, memetakan kontribusi MAL terhadap transformasi kreatif masyarakat.

## **II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER**

Data refleksi ini berpijak pada pengalaman empiris selama eksplorasi MAL di berbagai ruang sosial, desa adat, komunitas seni, dan ruang publik. Pertama data ontologis berkaitan dengan keberadaan fenomena yang dialami langsung; kedua, interaksi spontan antara seniman dan masyarakat; ketiga, material lokal (bambu, tanah, suara alam, air, batu padas, dan lain-lain) yang membentuk dinamika eksperimentasi; dan keempat, ruang hidup

masyarakat yang menjadi medan artistik. Dampak media ditentukan oleh struktur dan karakter medianya, tesis paling terkenal McLuhan.

Data ontologis ini menunjukkan bahwa seni sebagai peristiwa (*event*) tidak terpisahkan dari fenomena ruang dan tubuh. Material yang hadir dalam MAL tidak bersifat netral, melainkan membawa epistemologi lokal yang berakar pada cara masyarakat ketimuran khususnya Bali memahami benda, ruang, dan lingkungan sebagai entitas hidup. Bambu, tanah, logam, dedaunan, residu ritual, serta objek keseharian (anyaman, alat pertanian, atau struktur banjar) menjadi penanda ontologis yang menghubungkan tubuh pencipta dengan lanskap ekologis dan budaya. Material dalam konteks ini medium teknis dan medium pengetahuan yang mengatur ritme kerja, mengarahkan pilihan estetik, dan mengaktifkan relasi sosial. Merleau-Ponty memahami ruang sebagai *espace vécu*, ruang hidup tidak berdiri sendiri melainkan hadir melalui tubuh yang bergerak.

Data spirit masyarakat didapatkan dari; antusiasme kolektif saat berpartisipasi, keterhubungan dengan tradisi lokal; ekspresi spiritual yang bersumber dari ritus, memori, dan nilai kosmologi; dan sensasi kebersamaan yang terbentuk melalui tindakan bersama. Durkheim menyebut spirit komunal sebagai *collective effervescence* yakni energi sosial yang muncul ketika orang berkumpul, melakukan aktivitas bersama, dan merasakan resonansi emosional yang sama. Spirit ini menjadi motor penggerak, kolaborasi, dan sumber makna dalam penciptaan. Material lokal dipahami sebagai pembawa takso-daya spiritual yang menghubungkan manusia dengan alam dan kosmos. Ketika komunitas dan seniman bekerjasama, material berfungsi sebagai katalis energi kolektif. Ia menjadi jembatan yang mempertemukan niat kreatif dengan frekuensi spiritual ruang setempat. Artikulasi spirit ini memperluas pemaknaan estetika, tidak sebatas wujud, melainkan vibrasi dan resonansi yang hadir dari interaksi material-tubuh-ruang.

Tuturan pengalaman tercatat melalui; catatan lapangan, dialog warga, demonstrasi teknik, performatif tubuh dalam aktivitas bersama, musik tradisional yang muncul spontan, tindakan gotong royong saat merakit karya. Tuturan ini menunjukkan bahwa pengalaman tidak hanya individu, tetapi juga komunal. Proses kolaborasi menunjukkan bahwa material memandu pengalaman kreatif. Seniman dan warga seringkali mengikuti sifat alami material retakan tanah, lekuk bambu, tekstur batu padas, aroma daun, atau bunyi logam. Bagi para partisipan, pengalaman ini tidak sekedar eksplorasi sensorik, melainkan sebuah perjumpaan *embodied* dengan alam lokal yang membentuk sensitivitas baru terhadap ruang hidup mereka.

Sedangkan tinjauan teoritik dilakukan dengan mengkritisi sumber-sumber sebelumnya yakni; konsep *relational aesthetics* Bourriaud yang hanya mengulas interaksi sosial, kurang menyentuh dimensi spiritual

dan material lokal. Ketidakhadirannya dalam membaca dimensi spiritual-material budaya non-Barat. Di Bali, hubungan sosial tidak dapat dipisahkan dari relasi kosmologis antara manusia-alam-leluhur.

Bahasan pengalaman estetis/*art as experience* Dewey belum menjelaskan dinamika, mobilitas, dan komunitas. Begitu juga *materiality* Ingol hanya memfokuskan hubungan manusia dan material belum merefleksikan konteks budaya komunal. Inovasi MAL menjawab kekosongan tersebut dengan mengintegrasikan materialitas lokal, spirit budaya, dan kolaborasi dialogis ke dalam satu ekosistem artistik. Sumber-sumber kontemporer seni partisipatori juga masih minim membahas material lokal sebagai pengetahuan ekologis.

### III. METODE

Jenis penelitian menggunakan pendekatan *artistic research* yaitu penelitian berbasis praktik artistik yang menghasilkan pengetahuan melalui tindakan, refleksi, dan pengalaman.

Pendekatan yang digunakan diantaranya; fenomenologi yakni memahami tubuh dan ruang, partisipatori yakni masyarakat sebagai *co-creator*, dan eksplorasi material yaitu riset terhadap potensi artistik material lokal. Mengenai data dan jenis analisis data meliputi; data rupa (foto, video, sketsa, *drawing*); data tutur (wawancara, dialog, narasi warga); data material (objek hasil eksplorasi); dan data reflektif (jurnal proses). Analisis dilakukan melalui kategori tematik; merangkum pola artistik, pola partisipasi, dan pola transformasi kultur.

### IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA

Formulasi teori artistika merupakan upaya merumuskan kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana karya seni diciptakan, bermakna, dan beroperasi dalam konteks sosial kultural tertentu. Iya bukan sekedar teori estetika, tetapi teori tentang proses penciptaan (cipta), basis material, metoda kerja, logika bentuk, pengalaman tubuh, dan relasi sosial-spiritual yang membentuk sebuah karya seni. Artistika adalah teori yang lahir dari praktik seni, bukan teori estetika yang dipaksakan dari luar.

#### Proposisi Material (Teori Material Lokal)

Formulasi artistika MAL mengembangkan proposisi material berbasis teori material lokal dengan enam prinsip utama; Material sebagai pengetahuan lokal (*Local Material Epistemology*); Kedua material sebagai kontinum spiritual (*Material-Spirit Continuum*); Ketiga material sebagai arsip sosial (*Material as Social Archive*);



Keempat material sebagai tatik estetika lokal; Kelima Material sebagai etika dan keberlanjutan. Keenam material sebagai infrastruktur kolaborasi (*Material for Collective Creavity*)

Material sebagai pengetahuan lokal (*Local Material Epistemology*) seperti bambu, tanah, batu padas, logam tradisional, serat alam, atau residu budaya tidak diposisikan sebagai objek netral, tetapi sebagai arsip pengetahuan ekologis dan budaya. Ia membawa histori jejak teknik tradisi, memori kolektif, dan pengalaman ruang. Proposisi ini menegaskan bahwa penciptaan karya adalah proses dialogis antara tubuh seniman-komunitas dengan pengetahuan yang terkandung di dalam material.

Material sebagai kontinum (*Material-Spirit Continuum*) dalam konteks budaya Indonesia, material bukan hanya benda mati, ia entitas hidup yang memiliki taksu atau daya spiritual. Karya dipahami sebagai peristiwa energetik antara niat pencipta, vibrasi material, serta ruang, tidak hanya hasil komposisi formal. Proposisi ini menempatkan material lokal sebagai patner kreatif yang ikut menentukan arah estetika karya. Pada foto 1 material bambu lokal Lombok berkarakter dan lentur yang khas, berdampak pada cara pengolahan atau perlakuan.





Foto 1. Karya "Filosofi Bambu, *Two Signal*" karya Suklu bersama masyarakat Senggigi, Kec. Batu Layar, Lombok Barat.

Material sebagai arsip sosial (*Material as Social Archive*) mengandung narasi sosial; tentang kehidupan agraris, perubahan ekologis, ritma ritual, hingga teknologi lokal. Dalam MAL, material menjadi sumber cerita yang membuka dialog lintas generasi dan memfasilitasi keterlibatan publik.

Material sebagai tatik estetika lokal menerangkan sifat fisik material lokal menuntut teknik yang adaptif, improvisasional, dan *embodied*. Prakteknya estetika dibangun dari skema kecerdasan lokal material bukan skema universal, cara bambu melentur, tanah mengering, logam beresonansi, atau dedaunan membusuk. Estetika menjadi hasil dari kemampuan membaca sifat bawaan material.

Material sebagai etika dan keberlanjutan, mengandung makna penggunaan yang tidak merusak lingkungan, penghormatan terhadap ritual, kesadaran produksi, serta keterlibatan adil bagi pengrajin atau komunitas.



Foto 2. Karya patung Komunitas Batu Padas Lembang, Takmung, Kec Banjarangkan Klungkung

Material sebagai infrastruktur kolaborasi (*Material for Collective Creativity*) dalam konteks MAL, material lokal dapat menjadi medium kolaborasi antara seniman dan komunitas misalnya; bambu sebagai struktur *workshop*, tanah sebagai media mural, logam lokal sebagai material bunyi, dan residu budaya sebagai simbol bersama. Material membantu membuka ruang partisipatif selain sebagai ruang produksi estetik. Misalnya material lokal menjadi katalis yang menyatukan berbagai keahlian masyarakat, sehingga karya tercipta sebagai peristiwa kolaboratif, bukan sebagai produk individual.

### Proposisi Teknik

Proposisi teknik dalam Cipta Artistika MAL dibangun atas landasan pengetahuan lokal yang menempatkan teknik sebagai prosedur teknis, sebagai pengetahuan *embodied*, gerak budaya, dan strategi kreatif adaptif. Yang berakar pada material, tubuh, ruang, dan praktik sosial masyarakat Bali-Nusantara. Proposisi ini merumuskan bagaimana teknik menjadi cara kerja artistik yang menyatu dengan ekologi material dan spirit kolaborasi komunitas, yang terdiri dari tujuh aspek yaitu; pertama teknik sebagai warisan kearifan lokal (*Local Craft Intelligence*);

Kedua teknik sebagai gestur tubuh (*Embodied Technique*) Ketiga teknik sebagai adaptasi material (*Material-drive Technique*); Keempat teknik sebagai Improvisasi Kontekstual (*Context\_responsive Technique*); Kelima, teknik sebagai relasi sosial (*Social Technique*); Keenam, teknik sebagai etika kerja (*Technucal Ethics*); dan Ketujuh, teknik sebagai rekayasa kreatif (*Local Innovation Tactics*).

Teknik sebagai warisan kearifan lokal (*Local Craft Intelligence*) seperti memotong bambu, memahat batu padas, atau menempa logam tradisional merupakan warisan pengetahuan multi generasional yang menyimpan prinsip estetika, logika kerja, dan etika material. Teknik ini membentuk kecerdasan tangan (*hand-intelligence*) yang menjadi dasar hubungan harmonis antara manusia, material, dan alam. Dalam MAL, teknik kearifan lokal ini menjadi sumber inovasi kreatif yang memperkaya proses penciptaan kolaboratif seperti pada foto 1.

Teknik sebagai gestur tubuh (*Embodied Technique*) tidak hanya tercatat secara verbal, tapi diwariskan melalui tubuh; cara mengayun palu, menggesek permukaan, melenturkan bambu, atau merawat api. Teknik *embodied* tersebut membentuk kepekaan tubuh yang memungkinkan keterhubungan mendalam antara pencipta, material, dan energi ruang. Proposisi ini menegaskan bahwa teknik artistik bukan sekedar ketrampilan manual, juga merupakan perwujudan pengalaman tubuh-material-ruang yang saling membentuk. Tubuh-tubuh performer memperlihatkan gerak gestur tubuh yang khas mengikuti flow pada karya instalasi bambu "filosofi bambu, *two signal*", bagaimana bambu dan ruang ikut membentuk (foto 1 kanan bawah).

Teknik sebagai adaptasi material (*Material-drive Technique*), setiap material lokal mengarahkan cara perlakuan teknik seperti; bambu menuntut teknik lentur, tanah menuntut kecepatan, logam menuntut panas, dan batu padas menuntut ritme pahat tertentu. Proposisi teknik lokal menekankan bahwa teknik lokal menekankan bahwa teknik tidak dapat dipaksakan secara universal, tetapi harus lahir dari ketercukupan dan kecermatan membaca sifat alami material. Dengan demikian, MAL membangun teknik artistik yang responsif, tidak memaksakan bentuk, dan tubuh secara organik dari alam material setempat. Organik khas batu padas limbah menuntut teknik pencipta menyesuaikan secara organik, hasilnya dapat kita lihat pada foto 2.

Teknik sebagai Improvisasi Kontekstual (*Context\_responsive Technique*) berkaitan dengan kondisi ekologis dan sosial masyarakat sering berubah seperti; cuaca, kebutuhan ritual, kegiatan banjir, atau lokasi perjumpaan. Teknik lokal mengandung kemampuan improvisasi yang tinggi-fleksibel, adaptif, dan terbuka terhadap ketidakterdugaan. Dalam praktik MAL, improvisasi menjadi strategi utama untuk mengatasi dinamika ruang gerak, mobilitas, dan interaksi komunitas. Estetika berasal dari kemampuan teknik untuk menyesuaikan konteks.

Teknik sebagai relasi sosial (*Social Technique*) dijalankan dan dibangun melalui sistem gotong-royong, pembagian peran, dan kerja kolektif. Di Bali, teknik seperti membangun tetaring, merangkai piranti banten, menanta bunyi gambelan, atau menyiapkan ruang upacara merupakan teknik sosial yang memperkuat relasi antar warga. Dalam MAL, teknik kolaborasi ini menjadi jantung proses yakni; karya lahir dari kerja bersama, percakapan spontan, dan pertemuan energi kreatif masyarakat. Catatan atau drawing seniman dinikmati kemudian dijadikan sebagai pola pembuatan patung batu padas, bahkan menghasilkan metode kerja yang berkelanjutan (foto 3).

Teknik sebagai etika kerja (*Technucal Ethics*) selalu terkait etika atau cara mengambil material, aturan bekerja, penghormatan terhadap alam, pantangan waktu, dan sikap yang menyertai proses kreatif. Etika kerja ini memastikan bahwa proses artistik konsen pada mempertimbangkan keberlanjutan lingkungan, keseimbangan spiritual, dan tata laku yang penuh hormat. Proposisi ini menempatkan teknik sebagai praktik beretika yang menjaga kelestarian material lokal.

Teknik sebagai rekayasa kreatif (*Local Innovation Tactics*) meskipun berakar pada tradisi, teknik lokal bersifat dinamis dan terbuka terhadap inovasi. Seniman dan komunitas menggabungkan teknik tradisional dengan pengetahuan baru, teknologi sederhana, atau metode kontemporer. Inovasi teknik dalam MAL dapat berupa; metode instalasi bambu yang diperluas, teknik pewarnaan alami untuk media publik, pengembangan *sound-art* berbasis alat rumah tangga dan logam lokal, dan teknik performatif berbasis gerak keseharian. Teknik lokal menjadi taktik kreatif yang memungkinkan karya tumbuh secara kontekstual dan berakar pada kehidupan masyarakat.

### **Proposisi Idiosinkratis (Unik Mempribadi)**

Proposisi idiosinkratis dalam Cipta Artistika MAL memusatkan perhatian pada keunikan pribadi kreator sebagai sumber pengetahuan artistik yang tidak dapat direduksi menjadi formula umum. Dalam konteks praktik seni lokal, idiosinkrasi ini meliputi tiga lapisan utama diantaranya; mode persepsi personal terhadap ruang dan masyarakat, tafsir subjektif terhadap material dan simbol lokal, serta pola kerja kreatif yang tumbuh dari pengalaman hidup, spiritualitas, dan relasi sosial yang bersifat *embodied*.

Pertama, mode persepsi personal menempatkan tubuh kreator sebagai alat baca terhadap lanskap sosial-kultur. Setiap seniman memiliki cara menyerap ruang, menangkap ritma komunitas, dan menginterpretasi tanda-tanda lokal. Proposisi ini mengafirmasi bahwa karya yang lahir dari MAL adalah hasil kolaborasi sosial, dan

akumulasi intuisi dan pengalaman batin yang khas pada diri pencipta.

Kedua, tafsir subjektif terhadap material lokal menjadikan idiosinkrasi sebagai jembatan antara pengetahuan adat dan inovasi personal. Seniman menafsir ulang makna tanah, bambu, bunyi, atau warna tradisional melalui ingatan masa kecil, relasi spiritual dengan tempat, atau asosiasi personal. Dengan demikian, material lokal tidak diperlukan sebagai entitas netral, melainkan sebagai “rekan dialog” yang memicu pengalaman dan imajinasi pribadi.

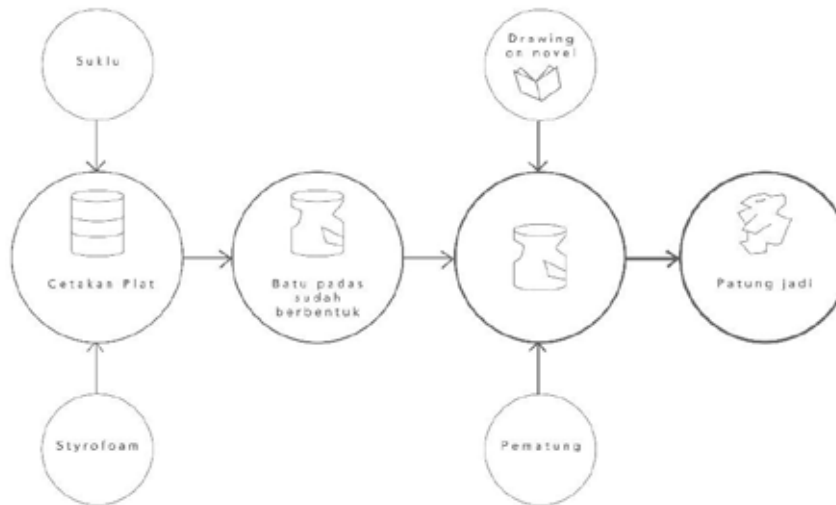


Foto 3. Skema kerja seniman dengan komunitas patung batu padas Batubelah Klungkung.

Ketiga, pola kerja kreatif berbasis pengalaman hidup menekankan ritme penciptaan yang sering kali bersifat non-linier, intuitif, atau kontemplatif. Di dalam MAL, ritme ini menjadi dasar pembentukan estetika jenama pribadi (*personal aesthetic signature*) yang dapat muncul dalam pilihan gestur, metode improvisasi, atau



kecendrungan emosional tertentu. Pola kerja ini memperlihatkan bahwa kreativitas lokal bertumpu pada adat, dan juga beradsal dari transformasi pengalaman biografis, spiritual keseharian, dan keresahan eksistensial yang hanya dimiliki oleh sang kreator (lihat foto 4).



Foto 4. Karya Patung padas hasil kolaborasi dengan komunitas

Dengan demikian, proposisi idiosinkrasi dalam teori artistika MAL menegaskan bahwa inovasi seni tidak semata-mata dihasilkan oleh struktur material dan teknik, inovasi juga memproduksi keunikan bathin dan kepribadian kreator yang terus menegosiasikan diri dalam medan sosial, spiritual, dan ekologis masyarakat Bali kontemporer. Idiosinkrasi menjadi sumber pembaruan lokal yang memastikan bahwa praktikseni tidak mengeras menjadi tradisi statis, melainkan terus hidup sebagai pengalaman kreatif yang mempribadi, reflektif, dan dialogis.

## V. SIMPULAN

Cipta Artistika MAL merupakan model ruang kolaboratif yang relevan bagi perkembangan seni kontemporer berbasis masyarakat. Mobilitasnya memungkinkan dialog lintas ruang dan menghadirkan pengalaman kreatif yang inklusif. Proses artistik yang terbuka menciptakan relasi baru antara seniman dan masyarakat, memperkuat ekosistem budaya, serta menjadi metode revitalisasi yang berkelanjutan. MAL dapat dikatakan sebagai model cipta artistika generasi baru yang menggabungkan estetika, pengetahuan lokal, mobilitas, dan partisipasi masyarakat dalam satu kesatuan praksis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bourriaud, N. (2002) *Relational Aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Trans.) Les presses du reel. (Original work published 1998)
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York. NY: Minton, Balch & Company.
- Kaprow, A (1993). *Essays on the Blurring of Art and Life*. University of California Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of Perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Original work published 1945)
- Sujana, I Wayan. (2021). *Mobile Art Laboratory Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat*. Disertasi ISI Bali.
- Shusterman, R. (2012). *Thinking Through the Body: Essays in Somaesthetics*. Cambridge University Press.



**BAB XVIII**  
**IDIOSINKRATIK HISTERIATUBUH**  
**PENCIPTAAN ARTISTIKA SENI KERAMIK KONTEMPORER**

Oleh :

Dr. Ida Ayu Gede Artayani

artayani@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Tulisan ini menguraikan tentang penciptaan artistika seni keramik kontemporer dalam eksplorasi idiosinkratik histeria tubuh. Idiosinkratik histeria tubuh sebagai bahasa rupa dibentuk atas eksperimentasi organ yang mengelupas-lepas dari badan. Setiap organ hadir sebagai metafora otonom yang ditempel pada permukaan siluet tubuh manusia: wajah ditempel pada bokong, bibir memenuhi badan, atau bahkan kumpulan organ kepala disusun menjadi tubuh geometrik. Organ dan tubuh saling dipertukarkan. Fondasi artistika idiosinkratik tubuh terletak pada histeria, menunjuk pada pecahan tubuh ekspresif. Rupa wajah menyeringai marah, sedih, juga takut, terformulasi dengan teknik *pinch*, *sleb*, putar elektrik, dan toreh, serta pewarnaan glasir sesuai watak psikis tubuh. Artistika ideosinkratik histeria tubuh, membentuk keunikan seni keramik kontemporer yang tidak berhenti pada kemolekan rupa dan keunikan material, tetapi menjangkau psikologis pencipta dan penikmat.

*Kata Kunci: Artistika, ideosinkratik, histeria tubuh, penciptaan seni, seni keramik kontemporer*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Seni keramik merupakan salah satu bidang seni rupa yang terus mengalami perkembangan, tidak hanya berfungsi sebagai objek, tetapi juga sebagai sarana ekspresi artistik. Dalam perkembangan seni kontemporer saat ini, tubuh manusia menjadi salah satu sumber inspirasi yang tidak pernah habis untuk ditelusuri karena memiliki kekuatan simbolik, estetika, dan emosional. Artistika tubuh meliputi bentuk, gerak, gestur, dan dinamika fisik yang mampu menghasilkan visual yang khas dan penuh makna ketika diwujudkan melalui medium keramik.

Seni keramik kontemporer memberikan ruang bagi pencipta untuk menampilkan representasi tubuh secara bebas, baik melalui bentuk yang distorsi, simbolis, maupun metaforis. Pendekatan kontemporer ini

memungkinkan penguatan kesan emosional melalui eksplorasi bentuk plastis, tekstur, guratan, dan teknik deformasi yang tidak terpaku pada kaidah realisme. Oleh sebab itu, penggalian artistika tubuh sebagai sumber inspirasi menjadi signifikan dalam memperluas potensi kreatif dan memperkaya karakter visual karya. Penciptaan ini berfokus pada bagaimana tubuh dapat dijadikan sumber inspirasi artistik, serta bagaimana hasil eksplorasi tersebut diaplikasikan ke dalam karya keramik kontemporer. Dengan demikian, penciptaan ini tidak hanya menghasilkan karya keramik seni, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kajian estetika, proses kreatif, serta ruang interpretasi dalam ranah seni keramik kontemporer. Adapun permasalahan dalam penciptaan karya ini sebagai berikut:

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana idiosinkratik histeria tubuh sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan artistika keramik kontemporer .
2. Bagaimana bentuk visual artistika seni keramik kontemporer dengan eksplorasi histeria tubuh.

### **1.3 Tujuan**

1. Mengkaji dan mengeksplorasi histeria tubuh untuk menemukan bentuk, gestur dalam figur yang mampu diterjemahkan ke dalam visual penciptaan artistika seni keramik kontemporer.
2. Menghasilkan karya keramik sebagai bentuk implementasi dari hasil eksplorasi histeria tubuh yang memiliki nilai estetika, pengembangan proses kreatif pada ruang interpretasi dalam ranah seni keramik kontemporer.

## **II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER**

### **2.1 Tubuh dalam ruang kreativitas dan ekspresi**

Tubuh merupakan bagian dari dualisme kehidupan khususnya manusia. Hidup manusia ditunjang dua hal, yaitu tubuh biologis dan jiwa atau roh, dan keduanya akan tetap disebut manusia walaupun sudah tidak menyatu atau mati.(Rosul, 2018). Tubuh sebagai ruang kreativitas dan ekspresi menjadi dasar penting dalam artistika penciptaan seni. Artistika pada penciptaan ini merupakan keseluruhan aspek keindahan, prinsip estetik, serta kualitas ekspresif yang menjadi dasar pembentukan suatu karya seni. Sesuai yang disebutkan oleh Clive

Bell berkaitan dengan rasa estetis disebutkan bahwa Estetika itu mesti berangkat dari pengalaman pribadi yang berupa rasa khusus atau istimewa (Jamaludin, 2017). Berkaitan dengan hal tersebut pemahaman artistika tubuh pada ruang seni keramik kontemporer melalui sentuhan, gerakan, dan intuisi fisik pencipta terhadap material tanah menghasilkan bentuk-bentuk baru yang merefleksikan pengalaman personal, emosi, serta pemahaman mendalam tentang relasi antara tubuh, medium, dan proses artistik yang mengalir melalui daya cipta yang tersaji dalam bentuk keramik kontemporer sebagai idiosinkratik perupa.

## 2.2 Histeria sebagai dialog ekspresi seni keramik kontemporer

Keramik pada umumnya dibedakan menurut jenis bahannya yakni keramik tradisional dan keramik modern (Husain et al., 2016). Seni Keramik termasuk dalam ranah kriya yang terus berkembang sesuai zamannya yang tidak hanya sebagai benda-benda fungsional namun, sekarang ini sudah mengarah pada pembuatan keramik seni. keramik secara khusus dikaitkan dengan bidang seni rupa, dan secara umum disebut sebagai “seni keramik”, yaitu suatu pengertian dari proses pengubahan atau penciptaan benda yang bernilai “seni”. Hasil dari pengolahan, penyusunan dan proses kreasi seni disebut sebagai “keramik seni”, yang menghasilkan karya lebih ekspresif (Jamaludin et al., 2018). Pemanfaatan medium tanah yang plastis akan memberikan kebebasan pada pencipta dalam berolah bentuk. Dalam hal ini, histeria tubuh sebagai ruang dialog pencipta sebagai objek garapan seni.

Roberto Cavasola dalam jurnal *The European Journal of Psychoanalysis* berkaitan dengan histeria dalam *A Reading of Contemporary Hysteria from Lacan's teachings* disebutkan “*Hysteria has changed in appearance, but has not disappeared. According to Lacan, its symptoms can be found in certain behaviors—in the patient's ‘acting out’—which develop through ‘hysterical intrigue’. Lacan's interpretation of this pathology helps us to understand the unconscious identifications that mask the desire at play in the hysteric*” (Cavasola, 2025).

Pemikiran Lacan yang dikutip oleh Cavasola tersebut, tentang histeria dalam konteks seni dan kajian budaya dapat membuka cara pandang baru terhadap bagaimana subjek modern membentuk identitas dan mengekspresikan dirinya. Paragraf tersebut menegaskan bahwa histeria tidak hilang, melainkan bertransformasi secara visual dan performatif. Menurut Lacan, ekspresi histeris tampak melalui “*acting out*”, sebuah bentuk tindakan teatrikal di mana subjek memperlihatkan konflik psikisnya di hadapan orang lain, seolah menjadikan tubuh dan perilakunya sebagai medium ekspresi. Dari sudut pandang seni, ini mengingatkan bahwa tubuh dapat menjadi ruang performatif tempat identitas dinegosiasikan dan sebagai dialog.

III. METODE

Penelitian ini menggunakan metode praktik (*practice-based research*) yang dilakukan di studio. Disebutkan oleh Gray dalam Nuning Magnalena Maria (2015), *“The Gap: Addressing Practice-Based Research Training Requirements for Designers”* yang memaparkan mendefinisikan konsep *practice-led research* sebagai penelitian yang dimulai dari observasi lapangan dan melakukan pencatatan data, kerja praktik dan melakukan praktik. Penelitian jenis ini, paling tepat untuk para perancang/pencipta karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti/pencipta melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan dan pengetahuan yang telah dimiliki oleh senimannya. (W, 2015). Sesuai pendapat tersebut, langkah yang dilakukan pada penciptaan ini yakni: a) Identifikasi gagasan dan tema, b) studi literatur dan studi karya seniman terdahulu, c) Sketsa dan rancangan, d) Proses Penciptaan dan penentuan teknik, e) Dokumentasi proses kreatif, f) Evaluasi serta diseminasi karya. Gambaran proses kreatif pencipta dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1. Proses Kreatif Penciptaan karya

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>a. Identifikasi gagasan dan tema</b></p> <p><b>DIAGRAM ALUR PEMIKIRAN</b></p> <p><i>Proses Penciptaan “Ideosinkratik Histeria Tubuh: Artistika Seni Keramik Kontemporer”</i></p> <div><div>Identifikasi<br/>Gagasan</div>→<div>Eksplorasi<br/>Makna &amp;<br/>Kerangka<br/>Konseptual</div>→<div>Landasan<br/>Teoretis</div><div>Pengamatan<br/>&amp; Pengaman<br/>Tubuh</div></div> <div><div>Transformasi<br/>Ide ke<br/>Sketsa Visual</div>→<div>Evolusi<br/>Material<br/>&amp; Teknik</div>→<div>Proses<br/>Penciptaan<br/>Karya</div>→<div>Penajaman<br/>Bentuk<br/>&amp; Ekspresi</div>→<div>Finishing<br/>&amp; Presentasi</div></div> <p><b>Sumber:</b> Artayani (2025)</p> | <p><b>b. Studi literatur dan karya seniman</b></p> <div></div> <p><b>Sumber:</b><br/><a href="https://id.pinterest.com/pin/6966574420724419/">https://id.pinterest.com/pin/6966574420724419/</a></p> <p>Referensi studi dari karya seniman lain berperan sebagai sumber inspirasi yang dapat memperkaya sudut pandang serta membuka kemungkinan baru dalam proses kreatif pencipta.</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**c. Sketsa karya histeria tubuh**

Karya: 1



Judul: Katharsis, 2025  
Ukuran: 35 cm x 45 cm  
Media: Stoneware Ceramic

**d. Karya : 2**



Judul: *Silhouette of Cosmic Flow*, 2025  
Ukuran: 55 cm x 55 cm  
Media: Stoneware Ceramic

**e. Karya 3**



Judul: Panca Rupa, 2025  
Ukuran: 45 cm x 55 cm  
Media: Stoneware Ceramic

**f. Karya 4**



Judul: Polifoni Tubuh, 2025  
Ukuran: 45 cm x 70 Cm  
Media: Stoneware Ceramic

Temuan konsep pada karya ini merupakan temuan metafora baru, yang nantinya dieksplorasi kedalam seni keramik kontemporer dengan mengembangkan temuan artistik dari bentuk-bentuk tubuh histeria menjadi temuan estetika dari ketidaknormalan bentuk tubuh menunjuk pada keindahan yang dihasilkan dari perumusan konsep melalui eksplorasi bentuk tubuh, motif, simbol dan narasi yang ingin disampaikan lewat karya.

Metafora menyediakan suatu sarana untuk “menerobos dinding” untuk memilih perspektif lain dari yang mungkin biasa. Metafora menyediakan sebuah cara untuk mengajak keluar dari cara yang konvensional dan membatasi dalam melihat karya seni yang tidak lazim (Jaarsma et al., 2021).

Metafora pada karya ini merupakan pengembangan pendekatan dekonstruksi dari tubuh yang histeria kearah ciptaan lebih kreatif, unik, menjadi pembeda dengan karya keramik konvensional dan seni tradisi. Tubuh tidak hanya terlihat oleh mata, namun tubuh sebagai ruang dialog. Tubuh bukan sekedar fisik, namun tubuh yang bermakna dan bisa menyampaikan pesan kepada orang lain.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **4.1 Proposisi material dan teknik dalam penciptaan karya**

Proses penciptaan karya yang menggambarkan idiosinkretik histeria tubuh, pilihan material dan teknik dibuat untuk mendukung tampilan distorsi emosi dalam visual. Tanah liat berfungsi sebagai medium utama yang tidak hanya dilihat sebagai bahan pembentuk, tetapi juga sebagai simbol tubuh yang lentur, rapuh, dan dapat mengalami perubahan bentuk. Pemilihan jenis tanah liat yang memiliki plastisitas tinggi seperti *stoneware* ditujukan agar proses pembentukan dapat dilakukan dengan mudah. Teknik pembentukan dilakukan dengan pendekatan *handbuilding* dengan cara langsung, seperti *roll*, *pinch*, atau *sleb* yang ekspresif. Proses deformasi tubuh dilakukan dengan memutar, menekan, menambah, atau merobek permukaan tanah liat sehingga menghasilkan jejak emosi yang tidak teratur dan terpecah. Eksplorasi tekstur dilakukan dengan menambah elemen organik seperti bibir atau potongan wajah, kumpulan kepala manusia yang memperkuat kesan pengulangan impulsif dan menuntun pada visualisasi histeria idiosinkratik.

Tahap penyelesaian permukaan dan pembakaran juga merupakan elemen krusial dalam teknik yang digunakan. Penggunaan engobe, oksida, atau glasir tipis dirancang untuk mempertahankan nuansa alami dan emosional dalam karya, pembakaran keramik sampai pada suhu 1250 C, saat pembakaran dipilih untuk menonjolkan perbedaan antara bagian yang halus dan bagian yang terdistorsi. Dengan cara ini, material dan

teknik tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga pernyataan artistik yang mewakili konflik tubuh, ketegangan mental, serta ekspresi histeris yang terdapat dalam konsep karya keramik kontemporer ini.

#### **4.2    Proposisi Idiosinkratik histeria tubuh karya keramik kontemporer**

Idiosinkratis terkait histeria tubuh dalam seni keramik kontemporer merupakan gambaran tubuh sebagai ekspresi terhadap gejala emosi yang bersifat impulsif, dan kadang tidak logis. Idiosinkratik dalam karya ini merupakan kehadiran tubuh sebagai suatu keunikan yang diwujudkan dalam ketidakmolekan, penyelewengan dari bentuk normalis tubuh, pengulangan bentuk, penekanan gestural dalam bentuk figur yang jauh dari kewajaran. Dalam proses penciptaan keramik, Idiosinkratik histeria tubuh diungkapkan melalui deformasi figuratif, penambahan elemen organik yang berulang, serta jejak fisik yang dihasilkan oleh tangan pencipta sebagai tanda dari intensitas seluruh proses perjalanan seni. Setiap goresan, tekanan, retakan, atau pelekatan pada permukaan tanah liat tidak hanya berperan sebagai keindahan visual, tetapi juga sebagai gambaran dari tubuh yang mengalami kegundahan batin. Pendekatan ini menempatkan keramik sebagai media yang mampu merespon emosional dan dinamika psikologis, menjadikan karya ini bukan hanya sebagai representasi bentuk tubuh, tetapi juga tubuh sebagai ruang histeria yang diperlakukan secara artistik.

Keramik kontemporer merupakan seni keramik yang cenderung ke *art*, karya-karya keramik yang tendensi ekspresi pribadi seniman lebih kuat dibandingkan aspek fungsi atau dekorasi. Bahkan kedua aspek tersebut dihilangkan yang dalam istilah kriya disebut dengan kriya seni, yang lebih menekankan ekspresi seniman dan nilai keindahan dari pada nilai fungsi dari karya (Akbar, 2020)

Berkaitan dengan pemahaman seni keramik kontemporer tersebut, Proposisi Idiosinkratik histeria tubuh pada karya ini, sebagai sesuatu yang mengintegrasikan pengalaman pribadi, bahasa visual yang ekspresif, dan dinamika material yang mendukung pemahaman emosi terhadap tubuh. Karya-karya yang dihasilkan memperlihatkan tubuh sebagai suatu lanskap yang rumit, tempat di mana turbulensi emosi membentuk karakter visual yang unik dan berbeda di setiap proses penciptaan.

#### **4.3    Penyajian karya seni keramik kontemporer**

Karya ini menyajikan histeria tubuh sebagai presentasi dialog tubuh sebagai metafora yang tersaji dalam karya keramik kontemporer. Ketidaknormalan bentuk figur yang didapat dari eksperimentasi bentuk,

material, tekstur, warna, dengan menekan, menoreh, merobek bentuk figur yang digabung dengan beda-benda alam seperti: ranting, karang, daun, batu yang memberi kesan alamiah dan menyatu dengan alam. Artistika histeria tubuh hadir bukan hanya untuk dipahami secara visual, tetapi untuk dirasakan sebagai intensitas yang menggetarkan, mengganggu, dan membuka ruang dialog baru mengenai ekspresi tubuh dalam seni kontemporer. Adapun tampilan dari karya-karya histeria tubuh sebagai berikut:

### Karya seni keramik kontemporer.

**Karya 1**



**Gambar 1.** *Khatarsis* ; 35 cm x 45 cm; Stoneware Clay, 2025  
**Sumber:** Ida Ayu Gede Artayani, 2025

Karya Khatarsis, karya ini merupakan metafora dari representasi kegelisahan tubuh manusia dan ketenangan mental dengan pendekatan bentuk yang organik dan simbologis. Yang tergambarkan dari permukaan badan keramik dipenuhi dengan tempelan bibir sebagai ekspresi emosional. Pada bagian kepala yang berduri dengan mulut terbuka ke atas, merupakan pelepasan perasaan dan perlindungan diri. Secara keseluruhan makna dari karya ini, merupakan visualisasi ledakan emosi tubuh manusia melalui kombinasi bentuk yang ekspresif.

**Karya 2**



**Gambar 2.** *Silhouette of Cosmic Flow* ; 55 cm x 55 cm; Stoneware Clay, 2025  
**Sumber:** Ida Ayu Gede Artayani, 2025

Karya ini dimulai dari konsep histeria tubuh yang diungkapkan melalui bentuk wajah yang terpecah. Topeng-topeng wajah yang menggambarkan emosi, identitas, dan fluktuasi perasaan yang berputar dalam diri manusia saat menghadapi tekanan emosional. Rambut yang terurai ditiup angin sebagai simbol dari aliran energi mental yang tidak terkontrol. *Silhouette of Cosmic Flow* menyajikan representasi mengenai bagaimana histeria tubuh manusia dapat muncul dalam bentuk fisik yang rumit berkaitan dengan psikologis.



**Karya 3**



**Gambar 3:** Panca Rupa; 45 cm x 55 cm;  
*Stoneware Ceramic, 2025*

**Sumber:** Ida Ayu Gede Artayani, 2025

Karya Panca Rupa bermakna lima wujud wajah manusia yang mewakili elemen kehidupan: tanah, air, udara, api, dan kehidupan itu sendiri. Karya ini untuk merenungkan bahwa manusia bukanlah entitas yang terpisah dari alam, melainkan bagian dari siklusnya. Wajah-wajah yang berbeda menggambarkan sisi emosi, moral, dan spiritual yang terus berinteraksi dengan lingkungan.

**Karya 4**



**Gambar 4: Polifoni;** 45 cm x 70 cm;  
*Stoneware Ceramic, 2025*

**Sumber:** Ida Ayu Gede Artayani, 2025

Karya Polifoni, merupakan terjemahan metafora dari perspektif emosi dan ketegangan tubuh dari suara batin dengan berbagai perasaan dan emosi dan terkadang saling bertentangan. Terlihat dari bentuk struktur dua figur yang ditempel dengan bentuk ekspresi tujuh wajah dari badan paling bawah sampai badan atas keramik.

## V. PENUTUP

Penciptaan seni keramik kontemporer melalui penjelajahan idiosinkratik histeria tubuh, didapatkan bahwa tubuh tidak hanya dilihat sebagai struktur, melainkan sebagai ruang dialog. Dengan cara memisahkan, menempelkan, dan mengubah posisi bagian-bagian tubuh. Pencipta penggambaran visual histeria tubuh yang mengalami ketegangan, rasa takut, cemas, dan emosi yang sering kali tersembunyi di balik eksistensi fisik manusia.

Melalui penggunaan teknik *pinch, slab, rol, toreh*, hingga penggunaan teknik putar elektrik, dan pemilihan glasir yang sesuai dengan karakter bentuk, karya-karya yang diciptakan tidak hanya memberikan keindahan tersendiri, tetapi juga mengajak penikmat seni untuk merasakan pengalaman emosional yang mendalam. Akhirnya, idiosinkratik histeria tubuh dalam seni keramik kontemporer, tidak hanya menegaskan potensi material tanah liat sebagai sarana ekspresi, tetapi juga membuka peluang baru bagi seni untuk menjadi sarana pengungkapan identitas, pengalaman emosional, dan makna tubuh dalam konteks masa kini.

### 5.1 Simpulan

Penciptaan artistika seni keramik kontemporer melalui pendekatan idiosinkratik histeria tubuh menunjukkan bahwa tubuh manusia dapat menjadi sumber inspirasi yang kaya dan kompleks dalam proses artistik. Histeria tubuh, yang dimaknai sebagai ekspresi psikologis, diolah melalui eksperimentasi bentuk organ yang mengelupas, terlepas, dan disusun ulang secara tidak lazim. Proses ini menghadirkan organ-organ tubuh sebagai metafora otonom yang dapat dipertukarkan dengan siluet tubuh manusia, menciptakan bahasa visual baru sebagai identitas pencipta. Eksplorasi visual yang dihasilkan melalui teknik *pinch, slab, putar elektrik, dan toreh*, serta dukungan karakter glasir yang sesuai dengan sifat psikis bentuk, memunculkan karya keramik kontemporer yang unik dan ekspresif. Bentuk-bentuk wajah menyeringai marah, sedih, atau takut menjadi simbol dari tubuh yang histeris. Melalui pendekatan ini, seni keramik berkembang sebagai medium ekspresi yang mengungkap kedalaman pengalaman pencipta.

### 5.2 Temuan

Penelitian menemukan bahwa histeria tubuh menjadi pemicu utama munculnya gagasan kreatif dalam penciptaan seni keramik kontemporer. Dengan pertukaran dan penempelan organ yang disusun tidak normal. Pada karya ini ditemukan metafora baru dari susunan pecahan tubuh. Pemanfaatan teknik *pinch, slab, rol, putar elektrik, dan toreh* untuk menciptakan bentuk yang terdistorsi dan ekspresif. Teknik ini memungkinkan pembentukan tekstur, volume, dan pecahan rupa yang menegaskan nuansa histeria tubuh. Temuan lain dari penciptaan yakni karya-karya yang ditampilkan menghasilkan bentuk-bentuk artistik yang melampaui estetika kemolekan tradisional. Artistika idiosinkratik histeria tubuh memperluas fungsi seni keramik sebagai sarana komunikasi afektif dan introspektif.

### 5.3 Saran dan Proyeksi

Penciptaan karya ini dapat dikembangkan dengan menggali lebih dalam lagi terkait hubungan ekspresi histeria tubuh manusia melalui pendekatan teori psikologi seni dan psikoanalisis terkait bagaimana keterlepasan organ-organ tubuh menjadi metafora otonom bagi ketegangan batin manusia. Proyeksi kedepannya penciptaan ini membuka peluang baru untuk riset lanjutan yang menggabungkan aspek psikis, emosi, dan bahkan trauma yang dialami tubuh dengan eksplorasi material keramik yang dapat menciptakan estetika baru pada ciptaan dengan menempatkan tubuh sebagai lanskap pada wacana seni keramik kontemporer.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. (2020). Membaca kecenderungan bentuk dan isi keramik kontemporer Indonesia. *Corak*, 9 nomer 2(104), 101–118. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24821/corak.v9i2.3645>
- Cavasola, R. (2025). A Reading of Contemporary Hysteria from Lacan's teachings. *Eropean Journal Of Psychoanalysis*, 2, 1. <https://www.journal-psychoanalysis.eu/articles/a-reading-of-contemporary-hysteria-from-lacans-teachings/>
- Husain, S., Haryanti, N. H., & Manik, T. N. (2016). Pengaruh Suhu Sintering Terhadap Sifat Mekanik Keramik Berbahan Lempung Dan Abu Sekam Padi. *Jurnal Fisika FLUX*, 13(2), 1–10. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20527/flux.v13i1.1921>
- Jaarsma, M., Art, M., & Jakarta, D. (2021). Defamiliarisasi Tubuh. *Seni Rupa Warna visual Art*, 6(54), 51–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.36806/v6i1.43>
- Jamaludin, Y. N., Pascasarjana, P., & Seni, P. (2018). Bentuk Bermakna Estetika Keramik Geometris Natas Setiabudhi. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 6(121), 121–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.26742/atrat.v6i2.690>
- W, M. M. N. (2015). Metode Penciptaan Bidang seni Rupa: Praktek Berbasis Penelitian ( practice based risearch ), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. *corak*, 4(26), 23–37. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24821/corak.v4i1.2358>

**BAB XIX**  
**ARTISTIKA DIONISIK BAHASA RUPA TUBUH**  
**CIPTA SENI KERAMIK KONTEMPORER**

Oleh:

Dr. I Nyoman Laba  
nyomanlaba@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Tulisan ini mengartikulasikan rupa tubuh sebagai konstruksi artistika dionisik melalui jejak, fragmen, gestur, serta lingkup metaforik yang sebangun karakter material tanah keramik, berpotensi retak, berbarik, berkilau, serta beragam perubahan organisasinya. Pendekatan artistika dionisik memperluas ruang subjektif dalam merumuskan bahasa rupa tubuh. Cipta eksperimental material memanfaatkan panas, tekanan, putar, giling, pilin, dan pijat jari yang secara sengaja menolak keteraturan dalam membentuk rupa tubuh, sehingga membuka ruang penciptaan baru yang mengkonstruksi metode cipta tanpa meniadakan efek alamiah material. Pendekatan artistika dionisik memungkinkan rekahan, distorsi, dan perubahan tekstur tidak dipandang sebagai cacat teknis, melainkan sebagai fondasi bahasa rupa tubuh yang menandai kerentanan, pelapukan, dan kefanaan. Seni keramik kontemporer yang dihasilkan melalui pendekatan cipta ini, menempatkan bahasa tubuh bukan semata manifestasi konsep, melainkan gayut dengan keutuhan karakter alamiah material.

**Kata Kunci:** *Artistika Dionisik, Bahasa Rupa Tubuh, Eksperimental Material, Keramik Kontemporer*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Representasi tubuh dalam seni kontemporer menunjukkan pergeseran epistemik dari tubuh sebagai objek mimetik menuju tubuh sebagai peristiwa material, ruang pengalaman, serta medan relasional antara gestur pencipta, respons material, dan transformasi medium. Pergeseran ini menandai perubahan penting dalam cara tubuh dipahami. Tubuh bukan lagi sebagai bentuk anatomis yang ditiru, tetapi sebagai fenomena yang muncul melalui pengalaman *taktil*, interaksi fisik, dan dinamika proses kreatif. Dalam konteks tersebut, pendekatan artistika dionisik menawarkan kerangka yang memungkinkan visualitas tubuh diproduksi melalui spontanitas, intensitas, ketakterdugaan, serta keterbukaan terhadap *chaos kreatif*. Pemikiran Nietzsche (2000)

mengenai dionisik sebagai dorongan energi yang menolak struktur rasional memperkuat gagasan bahwa bentuk rupa dapat lahir dari ketidakteraturan dan ledakan impuls kreatif.

Keterbukaan terhadap rekahan, distorsi, deformasi spontan, dan perubahan permukaan material semakin menempati posisi penting dalam praktik seni keramik kontemporer. Ingold (2013) menunjukkan bahwa material tidak pernah bersifat pasif, melainkan memiliki ritme, respons, dan kecenderungan yang turut memengaruhi proses pembentukan bentuk. Pandangan tersebut berkelindan dengan konsep *material intelligence* Adamson (2018), yang menilai ketidakstabilan material, mulai dari penyusutan, kerapuhan, hingga reaksi kimia selama pembakaran sebagai bagian inheren dari pengalaman estetik. Wacana ini diperkuat oleh Bennett (2010) melalui gagasan *vibrant matter* dan Barad (2007) melalui *agential realism*, yang sama-sama menegaskan bahwa materi berperan aktif dalam konfigurasi kreatif. Temuan van Gastel (2016), March (2019), dan Bryant et al. (2022), serta kajian praktik oleh Reienes dan Fredriksen (2025) memperlihatkan bagaimana tanah liat menghadirkan unsur ketakterdugaan yang memengaruhi hasil akhir. Maka, bentuk akhir karya keramik tidak semata merupakan hasil intervensi perupa, melainkan juga manifestasi dari “keputusan” material yang muncul sepanjang proses transformasinya.

Relasi antara tubuh pencipta dan tubuh material sebagaimana pandangan Merleau-Ponty (2013) melalui fenomenologi tubuh, yang menempatkan tubuh sebagai pusat persepsi dan penghasil makna. Aktivitas memijat, menekan, memutar, atau melipat tanah liat merupakan pengalaman *embodied* yang melibatkan resonansi fisik antara tubuh dan medium. Pandangan ini diperkuat oleh Marks (2002) tentang konsep *haptic visibility*, yang melihat visualitas sebagai luasan dari pengalaman sentuhan, serta gagasan Deleuze dan Guattari (1987) bahwa tubuh dalam seni selalu berada dalam proses *becoming*, sebuah kondisi pembentukan yang tidak pernah stabil. Dalam praktik seni keramik, *becoming* tersebut mewujudkan melalui rekahan tidak terduga, distorsi akibat panas, atau guratan spontan yang mengikat gestur pencipta dengan respons material.

Estetika ketidaksempurnaan dalam seni keramik kontemporer mengalami penguatan signifikan baik secara teoretis maupun praktis. Kajian Keulemans (2016), Malafouris (2019), dan Rabb (2025) menemukan bahwa pecahan, kerusakan, dan pelapukan berfungsi sebagai bahasa rupa baru, sedangkan Sennett (2008) membacanya sebagai “jejak kerja tangan” yang menandai kehadiran manusia dalam material. Pandangan Shales (2017) dan temuan Margetts (2023) memperlihatkan bagaimana ketidakstabilan pembakaran menghasilkan bentuk-bentuk rapuh yang menegaskan temporalisme tubuh, sejalan dengan kecenderungan yang dicatat Latour (2005),

Akbar dan Hendratno (2020) dan Sudiyati (2023) mengenai penggunaan kerusakan sebagai strategi ekspresi. Wacana *wabi-sabi* dan *kintsugi* menempatkan rekahan, pecahan, dan perubahan material sebagai nilai estetik yang menegaskan penerimaan atas kefanaan serta transformasi bentuk (Avdulov, 2021; Hamilton & Pearson, 2020; Siyi & Ayob, 2024). Kajian *aesthetics of imperfection* dan riset teknis mengenai fraktur dan fragilitas keramik menunjukkan bagaimana tekanan, panas, serta ketidakstabilan pembakaran menghasilkan konfigurasi temporal yang merekam proses transformasi material (Kim, 2019; Quinn, 2020). Perspektif *embodied cognition* (Clark, 2015; Gallagher, 2006; Sheets-Johnstone, 2011) dan *craft phenomenology* (Nimkulrat, 2012; Pallasmaa, 2009; Vennatrø & Høgseth, 2021) memposisikan studio sebagai ruang dimana tubuh, material, dan pengetahuan saling berkelindan membentuk bahasa rupa yang baru.

Melimpahnya kajian mengenai tubuh, materialitas, dan proses kreatif, terdapat celah (*research gap*) yang belum banyak dieksplorasi, yakni belum ada studi yang secara khusus mengintegrasikan artistika dionisik, fenomenologi tubuh, dan agensi material untuk membaca bagaimana tubuh muncul sebagai konfigurasi visual non-anatomis dalam media keramik. Kekosongan ini membuka ruang penelitian mengenai bagaimana energi gestural, keputusan material, dan ketakterdugaan proses dapat saling berkelindan membentuk representasi tubuh rapuh, temporal, dan terus berubah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pertanyaan penciptaan penelitian yang muncul dari celah kajian tersebut berfokus pada bagaimana energi dionisik, gestur pencipta, dan respons material saling berinteraksi dalam membentuk visualitas tubuh dalam seni keramik kontemporer. Selain itu, penelitian ini menelaah bagaimana rekahan, deformasi, dan ketakterdugaan material dapat dibaca sebagai bahasa rupa tubuh yang non-mimetik dan non-anatomis, serta bagaimana tubuh sebagai peristiwa material dipahami melalui integrasi fenomenologi tubuh, konsep *haptic visibility*, dan teori agensi material, sehingga menawarkan pemahaman baru mengenai cara tubuh hadir dan terbentuk dalam praktik seni keramik kontemporer.

## 1.3 Tujuan

Tujuan penelitian yang berorientasi penciptaan ini adalah mengungkap mekanisme keterjalinan antara energi dionisik, gestur tubuh pencipta, dan respons material dalam membentuk visualitas tubuh pada seni keramik

kontemporer. Penelitian ini juga bertujuan menafsirkan rekahan, deformasi, serta ketakterdugaan material sebagai bahasa rupa yang menghadirkan tubuh secara non-mimetik dan non-anatomis. Selain itu, penelitian ini diarahkan untuk membangun pemahaman konseptual mengenai tubuh sebagai peristiwa material melalui integrasi fenomenologi tubuh, *haptic visuality*, dan teori agensi material, sehingga menghasilkan kerangka analitis yang mampu menjelaskan bagaimana tubuh hadir, berubah, dan diwujudkan melalui dinamika proses penciptaan seni keramik kontemporer.

## **II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER**

### **1.1. Data Ontologis**

Data ontologis berpijak pada pemahaman bahwa tubuh merupakan entitas yang tidak pernah final, selalu berada dalam proses menjadi melalui tekanan, perubahan, dan pelapukan. Pandangan ini sejalan dengan fenomenologi tubuh Merleau-Ponty (2013), yang menempatkan tubuh sebagai pusat persepsi yang terus membentuk dan dibentuk oleh pengalaman material. Dalam seni keramik kontemporer, tubuh berfungsi sebagai model ontologis yang paralel dengan karakter tanah liat yang lentur, rapuh, menyimpan jejak, dan berubah. Transformasi material seperti retakan dan perubahan warna dipahami sebagai *becoming-matter* (Deleuze & Guattari, 1987), sehingga rekahan menjadi tanda keterhubungan antara tubuh pencipta, tubuh tanah, dan tubuh karya.

### **1.2. Artikulasi Spirit**

Penelitian penciptaan ini mengacu pada kesadaran kreatif yang muncul dari interaksi antara tubuh pencipta dan dinamika material. Spirit dionisik, sebagaimana dirujuk dari genealoginya dalam estetika Nietzsche (2000), dipahami sebagai dorongan primordial yang menolak keteraturan *apollonian*, menerima spontanitas, intensitas, dan ketaksengajaan sebagai kebijaksanaan material. Spirit hadir ketika material merespons panas, tekanan, putaran, dan plabilitas alami tanpa ditaklukkan. Gerak tubuh pencipta seperti menekan, pilin, putar, pukul, dan gerak pijatan, menjadi artikulasi energi internal yang tertanam pada tubuh material. Spirit ini bagian dari epistemologi artistik, memungkinkan karya memuat kerentanan, ketidaktuntasan, dan dinamika hidup-mati material, menjembatani tubuh ontologis dan proses teknik.

### 1.3. Tuturan Pengalaman

Tuturan pengalaman dihimpun melalui keterlibatan langsung pencipta dengan tanah liat selama proses panjang dan repetitif. Aktivitas menyentuh, menggiling, memutar, memijat, membiarkan retak, menunggu kering, serta mengamati perubahan pasca pembakaran, termasuk menerima kegagalan teknis, membentuk basis pengetahuan *embodied*, yang oleh Ingold (2013) disebut *knowledge-through-making*. Proses ini menyingkap bahwa setiap tubuh material menyimpan memori tekanan jari, ritme putaran, kelembapan studio, dan ketidakmampuan kontrol penuh. Bahasa rupa tubuh terbentuk melalui relasi kinetik antara gestur pencipta dan perilaku material, bukan melalui bentuk anatomis. Tuturan pengalaman berfungsi sebagai data idiosinkratis yang mempribadi, namun metodologis, tercatat melalui pola kerja konsisten, observasi perubahan material, dan keputusan artistik yang lahir dari pengalaman empiris.

### 1.4. Tinjauan Sumber

Tinjauan sumber menunjukkan bahwa praktik seni keramik kontemporer masih banyak menekankan perfeksionisme teknis, formalisme bentuk, dan kedisiplinan. Adamson (2007) menguraikan bahwa tradisi *craft modern* sering menetapkan standar presisi teknis sebagai tolok ukur kualitas, sehingga kecenderungan ini kerap menggeser ruang spontanitas gestur material. Hal ini sejalan dengan pandangan Sennett (2008) bahwa kerajinan berbasis keterampilan tinggi sering membentuk etos kerja yang berorientasi pada kontrol, repetisi, dan penyempurnaan permukaan. Perspektif serupa muncul dalam kajian Malafouris (2019), yang menunjukkan bahwa tanah liat dalam praktik keramik sering diperlakukan sebagai medium yang harus disiplin mengikuti desain mental pembuatnya. Kajian seni tubuh masih didominasi oleh pendekatan figuratif atau performatif (Driscoll, 2020; Jones, 2013), sementara representasi melalui jejak material otonom relatif jarang dibahas. Penelitian ini merespons kekosongan tersebut melalui formulasi artistika dionisik yang memadukan agensi tanah, interaksi tubuh–material, dan subjektivitas idiosinkratis.

## III. METODOLOGI

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Practice-Led Research* (PLR), yakni penelitian berbasis praktik penciptaan seni yang memposisikan proses kreatif sebagai sumber pengetahuan utama. Smith dan Dean



(2009) serta Candy dan Edmonds (2018) menjelaskan bahwa PLR memungkinkan pencipta mengembangkan pengetahuan baru yang tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga terwujud melalui tindakan material, percobaan teknik, dan hasil visual. Dalam kerangka ini, karya seni keramik tidak lahir hanya sebagai produk akhir, tetapi instrumen epistemik yang merekam transformasi material dan gestur tubuh. Pendekatan PLR dipilih karena selaras dengan tujuan penelitian yang menekankan artistika dionisik, fenomenologi tubuh, dan dialog langsung antara tubuh pencipta dan tanah sebagai material hidup.

### 3.2 Pendekatan

Penciptaan karya bertumpu pada tiga pendekatan utama, yakni fenomenologi tubuh digunakan untuk memahami keterlibatan tubuh pencipta, dengan memposisikan tubuh sebagai subjek-perseptif yang menanamkan jejak kinestetik pada material (Merleau-Ponty, 2013); pendekatan artistika dionisik yang menekankan spontanitas, intensitas, dan ketakterdugaan difungsikan untuk mengimbangi estetika formalis sebagaimana dirumuskan Bell (1914), Fry (1920), dan Hanslick (1986). Pemikiran Nietzsche (2000) serta kajian estetika kontemporer (Young, 2010) menjadi landasan utamanya; dan pendekatan eksperimen material berpijak pada gagasan bahwa material memiliki agensi dan perilaku intrinsik (Bennett, 2010; Ingold, 2013), sehingga manipulasi panas, tekanan, dan pembiaran retak memungkinkan citra tubuh muncul secara *emergen*.

### 3.3 Data dan Teknik Analisis Data

Sumber data penelitian penciptaan ini memanfaatkan tiga jenis data: material, berupa respons tanah liat terhadap pijatan, tekanan, pengeringan, dan pembakaran; gestural, yaitu jejak tubuh pencipta seperti ritme, arah, dan intensitas gerak; serta pengalaman *embodied* yang didokumentasikan melalui catatan studio dan rekaman visual. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, pencatatan proses, eksperimen berulang, dan dokumentasi foto atau video. Analisis dilakukan melalui pembacaan rekaman dan tekstur sebagai bahasa visual, *gesture analysis* (Carter, 2014) untuk menautkan gerak dan bentuk, serta *interpretative phenomenological analysis* (Eatough & Smith, 2017) untuk menafsirkan pengalaman tubuh. Seluruh proses berlangsung siklik melalui eksperimen, observasi, refleksi, dan modifikasi.

#### **IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA DIONISIK**

Artistika dionisik yang dirumuskan dalam penelitian berbasis penciptaan ini lahir dari perjumpaan antara tubuh pencipta, material tanah liat, dan energi ketakaturan yang mengalir selama proses penciptaan. Formula ini tidak hanya dipahami sebagai teori, melainkan sebagai modus keberadaan karya (*modus vivendi*) yang tercetak pada rekahan, deformasi, dan jejak gestural yang melekat pada material. Artistika dionisik adalah daya yang memecah batas bentuk untuk membuka intensitas yang liar dan primordial. Daya itu menjelma menjadi retak, kilap yang tidak merata, dan aliran deformasi yang muncul dari panas dan tekanan.

##### **4.1 Proposisi Material**

Material tanah liat dipahami sebagai medium pasif, sekaligus sebagai entitas dengan dinamika organisnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Ingold (2013), bahwa material mengalir sebagai proses, bukan berdiri sebagai objek. Tanah membawa sejarahnya sendiri seperti kadar air yang berubah cepat, plastisitas yang lentur, pori-pori yang menutup perlahan, serta tegangan internal yang merespons panas saat proses pembakaran. Dalam pendekatan dionisik, karakter alamiah material tidak dikendalikan, material justru dibiarkan bergerak dalam ruang kemungkinan alaminya. Retakan diterima sebagai artikulasi material, deformasi dibaca sebagai gestur tubuh tanah, sedangkan kilap yang tidak merata, guratan kasar, dan lipatan permukaan dipandang sebagai ekspresi visual dari proses internal yang muncul selama manipulasi dan pembakaran. Maka, proposisi material adalah agen kreatif. Retak, distorsi, penyusutan, dan kilap merupakan teks visual yang dibaca, bukan cacat yang ditutup. Proposisi ini menegaskan bahwa tubuh keramik adalah hasil ko-produksi antara tubuh pencipta dan tubuh material, yakni dua entitas yang saling merespons, saling memengaruhi, dan bersama-sama membentuk bahasa rupa karya.

##### **4.2 Proposisi Teknik**

Teknik dalam pendekatan dionisik tidak disusun sebagai sistem preskriptif, tetapi sebagai rangkaian gestur tubuh yang ritmis, spontan, dan intens yang berfungsi sebagai cara bernegosiasi dengan material. Tekanan dan pijat jari menghadirkan jejak waktu, pilin dan giling menciptakan ketegangan struktural yang memicu retak sebagai bagian dari rupa, sedangkan putaran dan hentakan menghasilkan distorsi dan deformasi yang dibiarkan muncul selama pengeringan dan pembakaran. Morris (Shapiro & Morris, 1997) tentang prinsip anti-

form, membuka ruang bagi atribut visual yang tidak dapat dicapai melalui teknik konvensional, karena material dibiarkan menunjukkan kecenderungan alaminya. Teknik dionisik bersifat deskriptif-performatif sebagai tarian antara tangan dan tanah, yakni tangan mengarahkan, tanah merespons, menolak, atau membalas. Teknik ini adalah dialog antara tubuh dan material tanah yang memungkinkan tanah menemukan bentuknya sendiri melalui interaksi yang *emergen*.

#### **4.3 Proposisi Idiosinkratis**

Ranah idiosinkratis menjadi inti artistika dionisik, berangkat dari pemahaman Merleau-Ponty (2013) bahwa tubuh adalah pusat persepsi, tempat sensasi, memori, dan intensitas bertemu. Setiap pencipta memiliki ritme sentuhan unik dan setiap gestur membawa narasi internal yang tidak dapat direplikasi. Idiosinkrasi tercermin melalui tekanan jari yang tak simetris, keputusan spontan akibat emosi, ketegangan tubuh, atau respons intuitif terhadap material, membentuk rekahan, deformasi, atau guratan tertentu sebagai dialektika tubuh pencipta dengan material yang menghasilkan bentuk non-final dan proses transformasi yang terus berlangsung (Deleuze & Guattari, 1987). Gaya pribadi bukan dekoratif, tetapi rekam jejak psikis yang terbenam dalam material. Idiosinkrasi adalah genealogi tubuh pencipta yang terendapkan pada material (tanah liat), karena setiap rekahan adalah catatan diri, sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya objek estetis, tetapi testimoni tubuh gerak tubuh pencipta dalam berkesenian.

### **V. PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian berbasis praktik ini menunjukkan bahwa pendekatan artistika dionisik menawarkan cara baru memahami tubuh sebagai konfigurasi visual yang tidak stabil, temporal, dan lahir dari intensitas material. Melalui hubungan ko-agensial antara tubuh pencipta dan tanah liat, karya terbentuk bukan melalui imitasi, melainkan melalui proses negosiasi, yakni perjumpaan dimana panas, tekanan, gestur, dan respons spontan menghasilkan bentuk tubuh yang mengandung rekahan, deformasi, dan ketakterdugaan. Pendekatan ini menegaskan posisi material sebagai agen kreatif yang menunjukkan kecerdasan alamiah melalui reaksi fisik dan kimia. Praktik tekanan, pilinan, putaran, dan pijatan tangan menjadi pengalaman *embodied* yang memproduksi pengetahuan sekaligus bentuk. Bentuk tubuh karya selalu berubah dan tidak final, mengandung intensitas transformatif. Maka,

representasi tubuh yang dihasilkan melalui pendekatan artistika dionisik bukan bentuk anatomis, tetapi tubuh sebagai peristiwa material, yakni sebuah event visual dimana keretakan, pelapukan, dan deformasi menjadi bahasa estetika yang menandai kerentanan dan kefanaan.

## 5.2 Temuan

### a. Temuan Rupa Material

Penelitian menunjukkan bahwa rekahan, distorsi, dan pelapukan bukan kesalahan teknis, melainkan narasi visual material yang lahir dari tekanan, panas, dan respons internal tanah. Tanah liat memperlihatkan perilaku organis seperti menyusut, mengembang, mengkilap, atau menghitam secara tak terprediksi sebagai fondasi tekstur tubuh. Kehendak material turut menentukan bentuk akhir karya; tanah “mengarahkan” pencipta melalui resistensi, keruntuhan, atau deformasi spontan. Temuan ini menegaskan bahwa keramik bukan objek statis, melainkan entitas aktif yang berperan dalam proses penciptaan.

### b. Temuan Paraga Spirit

Dimensi spirit dalam penelitian ini dipahami sebagai energi intensitas yang mengalir dari tubuh pencipta ke material, bukan spiritualitas metafisik. Gestur melalui tekanan, gilingan, tarikan, dan hentakan meninggalkan jejak emosional permanen pada permukaan keramik. Proses penciptaan menampilkan dinamika psikis antara kontrol dan kehilangan kontrol, keinginan membentuk dan kesediaan dibentuk. Energi dionisik muncul dalam bentuk liar, tidak simetris, dan terdistorsi, menunjukkan spirit pencipta sebagai dorongan kreatif. Spirit ini menjadi landasan ontologis, menjadikan tubuh manifestasi energi, bukan sekadar representasi.

### c. Temuan Paraga Teknik

Penciptaan penelitian dalam ranah teknis menemukan bahwa teknik eksperimental seperti *pinching*, *coiling*, *pressing*, dan deformasi spontan menciptakan bentuk tubuh yang tidak dapat dihasilkan melalui metode konvensional. Ketakteraturan terencana dan *controlled accidents* memberi ruang pada tanah untuk bereaksi; teknik bekerja bukan memaksa, tetapi bernegosiasi. Pembakaran dengan variabel tidak stabil (oksigen, suhu, durasi) menghasilkan estetika non-final, mempertegas bahwa tubuh karya adalah proses, bukan objek. Teknik dalam konteks ini dipahami sebagai *bahasa gestural* yang mencatat relasi tubuh–material melalui tindakan taktil.

### 5.3 Saran dan Proyeksi

#### a. Keberlanjutan Masa Depan

1. Penelitian ini dapat dikembangkan menjadi formulasi metodologi baru dalam praktik seni berbasis material yang mengintegrasikan fenomenologi tubuh dan teori materialitas.
2. Pendekatan dionisik membuka kemungkinan untuk diterapkan pada medium lain (logam, kayu, kaca) yang juga memiliki potensi “kehendak material”.
3. Ke depan, penelitian ini dapat memperluas kajian pada ranah ekologi material, melihat bagaimana proses alami seperti pelapukan, oksidasi, atau erosi dapat dimasukkan sebagai bagian dari praksis artistik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, G. (2007). “Thinking Through Craft” dalam *Thinking through Craft*. Berg Publishers.  
<https://doi.org/10.5040/9781350036062>
- Adamson, G. (2018). “The Case for Material Intelligence” dalam *Fewer, Better Things: The Hidden Wisdom of Objects* (Chapter/Essay Author). Bloomsbury. <https://www.glennadamson.com/fewer-better-things?utm>
- Akbar, T., & Hendratno. (2020). “Membaca Kecenderungan Bentuk dan Isi Keramik Kontemporer Indonesia” dalam *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 9(2), 101–118. <https://doi.org/10.24821/corak.v9i2.3645>
- Avdulov, A. (2021). “A Different Kind of Beauty: Wabi and Kintsugi” dalam *The Kyoto Conference on Arts, Media & Culture 2020: Official Conference Proceedings*, 1–5. <https://doi.org/10.22492/issn.2436-0503.2021.14>
- Barad, K. (2007). “*Meeting the Universe Halfway Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (Kindle Edition). Duke University Press Books.
- Bell, C. (1914). *Art*. Chatto & Windus. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.98236/page/n11/mode/2up>
- Bennett, J. (2010). *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1215/9780822391623>
- Bryant, L., Jamie, K., & Sharples, G. J. (2022). “Reading Clay: The Temporal and Transformative Potential of Clay in Contemporary Scientific Practice” dalam *Journal of Material Culture*, 28(1), 87–105.

- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo*, 51(1), 63–69. [https://doi.org/10.1162/LEON\\_a\\_01471](https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471)
- Carter, P. (2014). *Material Thinking: The Theory and Practice of Creative Research*. Melbourne University Publishing.
- Clark, A. (2015). *Surfing Uncertainty: Prediction, Action, and the Embodied Mind* (First Edition). Oxford University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780190217013.001.0001>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A Thousand Capitalism and Plateaus Schizophreni*. University of Minnesota Press. [https://culturetechnologypolitics.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/deleuze\\_guattari\\_a-thousand-plateaus-geologyofmorals.pdf](https://culturetechnologypolitics.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/deleuze_guattari_a-thousand-plateaus-geologyofmorals.pdf)
- Driscoll, R. (2020). “The Artist’s Body” dalam *The Sensing Body in the Visual Arts: Making and Experiencing Sculpture* (First Edition, pp. 139–154). Bloomsbury Visual Arts. <https://doi.org/10.5040/9781350122253.ch-011>
- Eatough, V., & Smith, J. A. (2017). Interpretative Phenomenological Analysis. In C. Willig & W. S. Rogers (Eds.), *Handbook of Qualitative Psychology* (2nd Edition, pp. 193–211). The SAGE Handbook of Qualitative Research in Psychology. <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781526405555.n12>
- Fry, R. E. (1920). *Vision and Design*. Chatto & Windus. <https://www.gutenberg.org/files/54154/54154-h/54154-h.htm>
- Gallagher, S. (2006). How the Body Shapes the Mind. In *How the Body Shapes the Mind*. Clarendon Press. <https://doi.org/10.1093/0199271941.001.0001>
- Hamilton, A., & Pearson, L. (2020). *The Aesthetics of Imperfection in Music and the Arts: Spontaneity, Flaws and the Unfinished* (A. Hamilton & L. Pearson, Eds.; Kindle Edition). Bloomsbury Academic.
- Hanslick, E. (1986). *On the Musically Beautiful: A Contribution Towards the Revision of the Aesthetics of Music*. Hackett Publishing. [https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780190698195\\_A35483990/preview-9780190698195\\_A35483990.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780190698195_A35483990/preview-9780190698195_A35483990.pdf)
- Ingold, T. (2013). *Making Anthropology, Archaeology, Art and Architecture* (1st Edition). Routledge. <https://www.routledge.com/Making-Archaeology-Art-and-Architecture/Ingold/p/book/9780415567237>

- Jones, A. (2013). Seeing Differently: A history and Theory of Identification and the Visual Arts. In *Seeing Differently: A History and Theory of Identification and the Visual Arts*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203146811>
- Keulemans, G. (2016). The Geo-Cultural Konditions of Kintsugi. *The Journal of Modern Craft*, 9(1), 15–34.  
<https://doi.org/10.1080/17496772.2016.1183946>
- Kim, J. (2019). Tensile Fracture Behavior and Characterization of Ceramic Matrix Composites. *Materials*, 12(2997), 1–8.  
<https://doi.org/10.3390/ma12182997>
- Latour, B. (2005). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. In *Reassembling the social-an introduction to actor-network-theory*. OUP Oxford.
- Malafouris, L. (2019). Mind and Material Engagement. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 18(1), 1–17.  
<https://doi.org/10.1007/s11097-018-9606-7>
- March, P. L. (2019). Playing with clay and the uncertainty of agency. A Material Engagement Theory Perspective. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 18(1), 133–151. <https://doi.org/10.1007/s11097-017-9552-9>
- Margetts, M. (2023). Strange Clay: Ceramics in Contemporary Art. *Journal of Modern Craft*, 16(1), 85–90.  
<https://doi.org/10.1080/17496772.2023.2225272>
- Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. University of Minnesota Press.  
<https://transliteracies.english.ucsb.edu/index.html%3Fp=619.html>
- Merleau-Ponty, M. (2013). *Phenomenology of Perception* (D. Landes, T. Carman, & C. Lefort, Eds.; 1st Edition). Routledge.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203720714>
- Nietzsche, F. (2000). *The Birth of Tragedy*. Lulu.com.
- Nimkulrat, N. (2012). Hands-on Intellect: Integrating Craft Practice into Design Research. *International Journal of Design*, 6(3), 1–14.
- Pallasmaa, J. (2009). *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture (Architectural Design Primer)* (Handcover). John Wiley and Sons Inc.
- Quinn, G. D. (2020). NIST Recommended Practice Guide: Fractography of Ceramics and Glasses. In *National Institute of Standards and Technology Washington* (3rd Edition, Vol. 8). Special Publication (NIST SP), National Institute of Standards and Technology. <https://doi.org/https://doi.org/10.6028/NIST.SP.960-16e3>

- Rabb, M. (2025, May 16). Why “Ugly” Ceramics Are So Appealing. *Artsy.Tet*.  
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-ugly-ceramics-appealing>
- Reienes, A.-B. S., & Fredriksen, P. D. (2025, April 10). The Temporality of Creative Thinging: Movements Captured in Clay. *Ceramicsnow.Org*.  
<https://www.ceramicsnow.org/articles/the-temporality-of-creative-thinging-movements-captured-in-clay/>
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press.
- Shales, E. (2017). *The Shape of Craft*. Reaktion Books.
- Shapiro, G., & Morris, R. (1997). Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55(4), 449–451. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/430945>
- Sheets-Johnstone, M. (2011). The primacy of movement. In *Psycoloquy* (Vol. 11). John Benjamins Publishing.  
<https://doi.org/10.1075/aicr.14.08the>
- Siyi, D., & Ayob, S. (2024). From Aesthetics to Design: Sustainability of Wabi-sabi in Ceramic Product Design in the Contemporary Context. *Idealogy Journal*, 9(1), 19–26. <https://doi.org/10.24191/idealogy.v9i1.530>
- Smith, H., & Dean, R. T. (2009). Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts. In *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9780748636303>
- Sudiyati, N. (2023). Bowl: Anyam Technique on Ceramic. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 12(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.24821/corak.v12i1.9757>
- van Gastel, J. (2016). Body and Clay: Material Agency from an Early Modern Perspective. In *Material Bernini* (1st Edition, pp. 105–120). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315594286>
- Vennatrø, R., & Høgseth, H. B. (2021). Craft as More-Than-Human Practice-Led Research in A Posthumanist Perspective. *FormAkademisk*, 14(2), 1–13. <https://doi.org/10.7577/FORMAKADEMISK.4205>
- Young, J. (2010). Friedrich Nietzsche: A Philosophical Biography. In *Friedrich Nietzsche: A Philosophical Biography*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139107013>



## KARYA KERAMIK KONTEMPORER



**BAB XX**  
**BAHASA RUPA PAKIS**  
**ARTISTIKA EKSPRESIF SENI KERAMIK KONTEMPORER**

Oleh:

Prof. Dr. Ketut Muka Pendet

iketutmuka14@yahoo.com

**ABSTRAK**

Tulisan berjudul "Bahasa Rupa Pakis: Artistika Ekspresif Seni Keramik Kontemporer" ini merupakan formulasi pendekatan penciptaan seni keramik yang penulis temukan sejak 2001. Artistika ekspresif dalam interelasi subjek pakis sebagai bahasa rupa, diformulasi berdasar penghayatan imajinatif; eksplorasi teknik cacalan (*pinching*)- penampang giling (*slab*); peluapan pewarnaan ekspresif; dan penyajian berpola susun. Subjek bentuk pakis secara stilistik merupakan hasil olah teknik cacal-tampang giling secara manual, membentuk rupa tanpa pola, sepenuhnya totalitas ekspresi temporal. Artistika ekspresif menjadikan bahasa rupa konstan dalam keserbamungkinan luapan emosi pencipta. Bahasa rupa pakis tidak hadir dalam ukuran-ukuran kuantitatif tetapi eksplosif mengikuti getaran batin. Artistika ekspresif merupakan sebuah pendekatan penciptaan yang menyambungkan penghayatan atas alam dengan suasana batin yang mempribadi.

Kata Kunci: *bahasa rupa pakis, artistika ekspresif, cipta seni rupa, seni keramik kontemporer*

**I LATAR BELAKANG**

Dalam kerangka perkembangan seni rupa kontemporer, alam sering dijadikan sumber inspirasi utama, tidak sekadar sebagai objek representasi visual, tetapi sebagai medium konseptual yang membawa makna estetis dan ekologis mendalam. Banyak seniman kontemporer mengadopsi unsur alam termasuk struktur tumbuhan, tekstur organik, dan pola pertumbuhan alami sebagai elemen formal maupun simbolik dalam karya mereka (Cheng, 2025). Pendekatan semacam ini memungkinkan karya seni tidak hanya tampil sebagai estetika independen, tetapi juga sebagai kritik atau refleksi terhadap kondisi manusia dan lingkungan (Stoltz, 2023). Tumbuhan, dengan karakteristik biomorfik dan struktur matematis, menawarkan kosakata visual yang kaya. Bentuk daun, pola pertumbuhan, dan tekstur kulit batang dapat diolah secara formal dalam medium keramik untuk menciptakan karya yang menyiratkan harmoni antara manusia, seni, dan alam (Boratav, 2022). Transformasi

bahan alami, tanah liat, camut, serbuk padas dan glasir diproses melalui teknik kontemporer menciptakan sintesis antara tradisi dan inovasi.

Tema “pakis” dalam konteks keramik kontemporer membuka kemungkinan dialog kreatif: menampilkan keindahan alami sekaligus mengangkat nilai-nilai ekologis dan simbolisme kehidupan siklus, ketahanan, regenerasi, serta hubungan timbal-balik manusia dengan alam. Pendekatan ini bukan semata perwujudan estetika, melainkan juga afirmasi terhadap pentingnya kelestarian lingkungan dan kesadaran ekologis. Menggabungkan estetika organik pakis dengan teknik, garis, tekstur, dan warna kontemporer, dalam karya keramik menunjukkan bahwa keindahan alam tetap relevan dalam seni modern. Disamping itu wujud karya terkadang berpotensi memunculkan interpretasi baru mengenai relasi manusia, alam dan seni, serta memperluas wacana seni kontemporer ke arah kesadaran ekologis dan keberlanjutan.

Penelitian dengan judul *“Bahasa Rupa Pakis Artistika Ekspresif Seni Keramik Kontemporer”* berupaya untuk menunjukkan bahwa penggabungan antara bentuk organik alam, simbolisme ekologi dan teknik kontemporer dapat menghasilkan karya yang tidak hanya estetis, namun juga bermakna secara filosofis dan ekologis memperluas pemahaman tentang fungsi seni di era modern.

### **RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana karakter visual pakis diolah menjadi bahasa rupa dalam ekspresi seni keramik kontemporer?
2. Bagaimana eksplorasi bentuk, tekstur, dan teknik modern dapat mensintesis unsur organik pakis dalam karya keramik?
3. Bagaimana karya keramik bertema pakis membangun narasi hubungan manusia, seni, dan kesadaran ekologis?

### **TUJUAN PENELITIAN**

1. Menganalisis karakter visual pakis sebagai dasar pembentukan bahasa rupa dalam seni keramik kontemporer.
2. Mengidentifikasi metode eksplorasi bentuk, tekstur, dan teknik modern untuk mensintesis unsur organik pakis dalam medium keramik.
3. Menjelaskan konstruksi narasi artistik karya keramik bertema pakis dalam kaitannya dengan relasi manusia, seni, dan kesadaran ekologis.

Manfaat Penelitian, secara teoritis memberikan kontribusi pada kajian seni rupa kontemporer melalui pengembangan konsep bahasa rupa berbasis bentuk pakis dan memperkaya diskursus estetika ekologis dalam praktik seni keramik.

Sedangkan manfaat praktis menjadi rujukan bagi seniman keramik dalam mengolah elemen alam, khususnya pakis, ke dalam pendekatan visual kontemporer, serta mendorong kesadaran akan nilai ekologis melalui praktik seni yang mengangkat relasi manusia dan alam.

## **II. REFLEKSI DAN DATA SUMBER**

Pencapaian estetika ekspresif dalam penciptaan keramik kontemporer, sebagaimana terefleksi pada artikel “Bahasa Rupa Pakis Artistika,” didasarkan pada kerangka metodologi dan filosofi yang terstruktur, dimulai dari proses refleksi internal dan tinjauan sumber eksternal. Berawal dari tinjauan sumber yang komprehensif, memastikan karya memiliki landasan teoritis yang kuat dan memposisikannya secara akurat dalam diskursus seni rupa kontemporer, sejalan dengan praktik riset berbasis penciptaan (Sunarya, 2020). Secara fundamental, gagasan penciptaan berpegang pada data ontologi material, yang mengkaji hakikat keberadaan (*the being*) dari tanah liat dan proses pembakaran. Ontologi ini berfungsi sebagai batasan dan sekaligus sumber potensi kreatif, mendefinisikan apa yang secara esensial dapat diungkapkan dalam media keramik (Sachari, 2002).

Data ontologi ini kemudian disublimasikan melalui refleksi data dan sumber konteks pengalaman empiris pencipta. Refleksi ini meliputi pengamatan mendalam terhadap motif pakis dan akumulasi pengalaman indrawi, yang kemudian berinteraksi dengan spirit dan idiosinkratis pencipta. Spirit personal merupakan dorongan kreatif yang unik dan otentik (Marianto, 2019), menjadi inti yang membedakan karya seni dari produk kerajinan yang repetitif. Tahap akhir adalah artikulasi spirit dan tuturan pengalaman. Artikulasi ini merupakan tindakan menerjemahkan gejolak batin dan pengalaman personal yang disimbolkan motif pakis dalam bentuk visual kasat mata. Proses ini menghasilkan tuturan pengalaman non-verbal menyampaikan emosi dan narasi yang kompleks, melampaui kemampuan bahasa verbal (Gustami, 2007). Oleh karena itu, keramik ekspresif berfungsi sebagai artefak yang tidak hanya menarik secara formal, tetapi juga kaya makna filosofis dan subjektif.

## **III. METODE PENCIPTAAN**

Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan fokus pada penciptaan karya seni (*art creation method*). Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi makna, bentuk, dan nilai estetika pakis serta bagaimana unsur tersebut diintegrasikan dengan konsep modern.

1. Tahapan proses penciptaan; a) observasi dengan melakukan pengamatan langsung tanaman pakis di lingkungan alam, b) mencatat karakter visual seperti struktur daun, pola lipatan, tekstur, dan warna, c) mendokumentasikan melalui foto atau sketsa untuk dijadikan referensi visual, d) proses pembuatan karya berdasarkan konsep dan hasil eksperimen, e) mengolah bentuk pakis secara stilisasi, deformasi, atau abstraksi, dan f) mengintegrasikan elemen modern seperti garis geometris, atau pola minimalis untuk menciptakan harmoni visual.
2. Studi Literatur;1 a) Mengkaji sumber terkait simbolisme pakis dalam seni, budaya, dan ekologi, d) Menelaah karya seni modern yang memadukan unsur organik atau motif tumbuhan sebagai inspirasi pendekatan visual, dan c) Menganalisis teori estetika, komposisi, dan prinsip desain yang sesuai.

#### **IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA**

Dalam diskursus seni keramik kontemporer, formulasi estetika tidak lagi sekadar berfokus pada mimesis atau peniruan visual semata, melainkan bertransformasi menjadi eksplorasi bahasa rupa yang mendalam. Morfologi tanaman pakis yang diadopsi dalam karya keramik kontemporer bukan sekadar ornamen dekoratif, tetapi dimanifestasikan sebagai entitas artistik yang ekspresif. Pendekatan ini mengintegrasikan struktur organik alam dengan interpretasi personal untuk menciptakan simbolisme baru yang melampaui fungsi praktis. Hal ini sejalan dengan perspektif estetika Nusantara yang menekankan bahwa keindahan lahir dari sinergi antara wujud fisik (*rupa*) dan nilai intrinsik (*bobot*), di mana objek seni harus mampu membangkitkan pengalaman rasa bagi apresiatornya (Dharsono, 2007). Proses penciptaan merefleksikan tahapan perwujudan estetik yang menuntut keseimbangan antara penguasaan material dan kedalaman ide, sebagaimana ditekankan dalam metode penciptaan kriya seni untuk mencapai kualitas “ngrawit” atau kerumitan yang artistik (Gustami, 2007). Keramik kontemporer tercipta dari imajinasi pakis hadir sebagai medium ekspresi yang menjembatani memori ekologis dengan inovasi visual modern.

#### **Sintesis Material, Teknik, dan Idiosinkratik**

Penciptaan karya berjudul “Bahasa Rupa Pakis Artistika Estetika Seni Keramik Kontemporer” konstruksi estetika tidak hadir secara parsial, melainkan terbentuk melalui dialektika antara proposisi material, proposisi teknik, dan proposisi idiosinkratik. Proposisi material menempatkan media tanah liat bukan sekadar substansi fisik yang pasif, melainkan sebagai entitas yang memiliki agensi estetis. Sifat tanah liat yang plastisitas dan karakter bumi dari material dieksplorasi secara radikal untuk merepresentasikan esensi organik morfologi pakis.

Pemahaman mendalam terhadap karakter bahan menjadi prasyarat mutlak para pencipta seni agar material mampu “berbicara” dalam bahasa rupa yang diinginkan, sebuah konsep yang sejalan dengan pandangan bahwa materialitas adalah fundamen utama dalam menentukan kualitas sensori sebuah artefak seni (Sachari, 2002).

Proposisi teknik berfungsi sebagai jembatan operasional antara ide dan wujud. Kompleksitas struktur pakis menuntut adanya skil pencipta atau kepiawaian ketukangan (*craftsmanship*) yang presisi. Teknik buka hanya sekadar keterampilan motorik; namun manifestasi dari disiplin metode untuk mencapai kualitas “ngrawit” atau kerumitan yang artistik. Teknik yang mumpuni bertindak memungkinkan gagasan ekspresif terwujud tanpa hambatan struktural, sehingga karya mencapai nilai “ngrawit” (kualitas artistik yang rumit dan halus) (Gustami, 2007). Dalam perwujudan seni keramik kontemporer bentuk pakis secara stilistik merupakan hasil olah teknik keterpaduan antara cacalan (*pinching*), penampang giling (*slab*); peluapan pewarnaan ekspresif; dan penyajian berpola susun secara manual, membentuk rupa tanpa pola, sepenuhnya totalitas ekspresi temporal.

Proposisi idiosinkratis mempribadi, menjadi pembeda utama dalam seni keramik kontemporer. proposisi ini menegaskan pergeseran paradigma dari orientasi fungsi praktis menuju fungsi ekspresi personal. Artinya bentuk pakis tidak ditiru secara mimesis (peniruan alamiah belaka), melainkan didekonstruksi melalui interpretasi subjektif dan pengalaman batin pribadi. Unsur idiosinkratis menyimbolkan otentisitas dan nilai kebaruan (*novelty*), menjadikan karya keramik sebagai medium ekspresi diri yang otonom dan membebaskan diri dari pakem tradisi yang repetitif (Marianto, 2019). Sinergi integral antara material tanah liat yang plastis, dan paduan teknik presisi, serta muatan pribadi yang khas akhirnya melahirkan estetika ekspresif bernilai tinggi.

## V. SIMPULAN DAN TEMUAN

Penelitian ini menegaskan bahwa pencapaian estetika ekspresif pada keramik kontemporer, merupakan hasil sintesis integral dari tiga faktor esensial, dalam konteks penciptaan kriya seni dapat dianalogikan sebagai tiga “paraga” (aktor) utama. Ketiga paraga yakni: material, spirit, dan teknik berinteraksi secara simultan, menolak reduksi karya menjadi sekadar hasil keterampilan tangan semata, melainkan sebagai totalitas wacana seni kriya.

Temuan menunjukkan bahwa paraga rupa material berfungsi sebagai fondasi ontologis penciptaan. Pencipta tidak hanya menggunakan tanah liat, tetapi mengeksplorasi secara radikal karakter fisiknya, seperti tekstur, plastisitas, dan respon terhadap glasir, untuk memaksimalkan representasi visual motif pakis yang organik. Keberhasilan dalam manipulasi materialitas menjamin kualitas sensori dan formal pada artefak yang dihasilkan

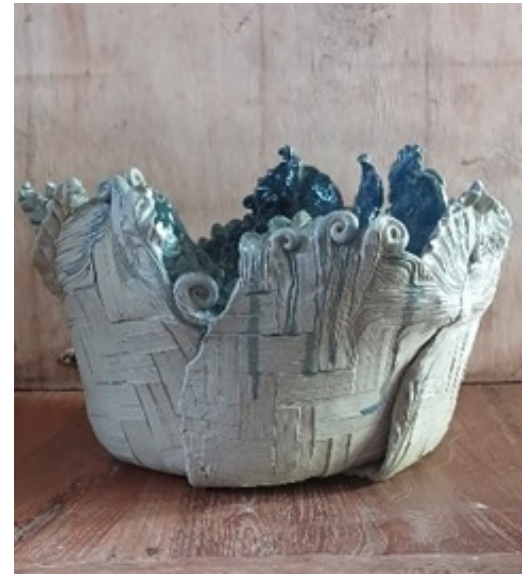
Selanjutnya, paraga teknik menegaskan ekspresi keramik yang kompleks menuntut penguasaan metodologis dan *craftsmanship* yang tinggi, dari teknik pembentukan dengan paduan teknik cacalan (*pinching*), penampang giling (*slab*) dan putar (*will*), pengeringan, hingga proses pembakaran menjadi satu kesatuan yang utuh.

Sedangkan paraga spirit merefleksikan dimensi idiosinkratis mempribadi pencipta, adalah muatan batin dan intensi personal yang mentransformasi motif pakis dari sekadar bentuk alam menjadi simbol naratif yang otentik. Spirit personal inilah yang memberikan diferensiasi dan kedalaman makna, menempatkan karya keramik kontemporer pada posisi seni rupa non-fungsional. Estetika ekspresif tercapai melalui keseimbangan dan harmonisasi antara kemampuan teknis, pemahaman material, dan kedalaman jiwa pencipta.

### Saran dan Proyeksi

Kajian ini merekomendasikan pengembangan berkelanjutan terhadap eksplorasi bentuk dan bahasa rupa dalam praktik seni keramik kontemporer sebagai upaya memperluas ranah estetika dan memperdalam pemahaman terhadap dinamika artistik masa kini. Proyeksi keberlanjutan diarahkan pada penciptaan dan riset yang mengintegrasikan inovasi material serta pendekatan interdisipliner, guna memperkuat daya ungkap visual dan relevansi kontekstual karya. Melalui orientasi inovatif tersebut, diharapkan seni keramik tidak hanya berperan sebagai medium ekspresi estetis, tetapi juga sebagai sarana refleksi budaya dan wacana artistik yang adaptif terhadap perubahan sosial dan teknologi.

### FOTO KARYA



## DAFTAR PUSTAKA

- Boratav, O. (2022). *Nature-Inspired Creativity and Its Usage in Ceramic Art Objects*. *ArtVision*, 28(49), 198–206.  
<https://doi.org/10.5152/ArtVis.2022.222791>
- Cheng, J. (2025). *Research on Ecological Art Practices Using Plants as a Medium of Expression*. *International Journal of Literature and Arts Studies*. <https://doi.org/10.71222/x0b4m529>
- Stoltz, B. (2023). *A Nature Thing: What Does Contemporary Ecological Art Produce?* *Arts*, 12(2), 67.  
<https://doi.org/10.3390/arts12020067>
- Gustami, S. P. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Marianto, M. D. (2019). *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Sachari, A. (2002). *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sunarya, Y. Y. (2020). *Metode Penciptaan Seni Kriya: Dari Gagasan ke Wujud*. Bandung: Kelir.
- Dharsono (Sony Kartika). (2007). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo.



**BAB XXI**  
**RESIPROKAL GAMBAR GARIS DAN IMAJI PUNGGUNG**  
**CIPTA ARTISTIKA SENI LUKIS KONTEMPORER**

oleh

Prof. Dr. Wayan Adnyana

santir.jiwa@gmail.com

**ABSTRAK**

Tulisan ini tentang artistika seni lukis kontemporer yang penulis ciptakan dalam seri “panggung panggung” (sejak tahun 2024). Tulisan bertujuan untuk memformulasi konsepsi artistika sebagai entitas pengetahuan tentang keunikan mempribadi (idiosinkratik) karya seni lukis kontemporer dimaksud, yang menjadi pembeda atas ciptaan perupa yang lain. Lingkup artistika menunjuk simpul pilah material dan formulasi media, memuarakan temuan metode cipta, serta medium (bahasa rupa). Pada terma metode cipta, mengaktualisasikan teknik gambar garis (*drawing*) yang penulis temukan sejak 2006 dalam pelukisan subjek metaforik rupa panggung, mewujudkan bahasa rupa ironikal. Rupa ironikal figurasi imaji panggung (bagian belakang tubuh manusia) berkarakter gemuk diungkap berbasis gambar garis. Hal ini membentuk artistika rupa resiprokal garis-gemaris dengan imaji panggung—meninggalkan pelukisan muka (bagian depan tubuh). Imaji panggung gemuk tergambar dramatik dengan komposisi menyentral, fokus, bahkan menjadi elemen rupa tunggal pada kanvas. Resiprokal teknik garis dan imaji panggung menjadi formula autentik artistika rupa seni lukis kontemporer karya penulis.

Kata kunci: *artistika, resiprokal, gambar garis, imaji panggung gemuk, seni lukis kontemporer*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang Penciptaan**

Artistika seni lukis kontemporer dapat dibentuk dari beragam fondasi, baik teknik, elemen rupa, tematik, maupun gaya presentasi/tata pajang. Deretan fondasi tersebut dapat berdiri tunggal atau formulasi lebih satu elemen. Sebagai contoh, artistika karya Jeff Koons (Amerika Serikat) terbangun atas visual kilau, seperti penggunaan material cermin dan logam stenles, serta bersifat industri, dengan memilih objek sehari-hari; formulasi tematik, teknik, dan karakter dalam membentuk gaya stilistika. Hal berbeda dengan kecenderungan karya perupa kontemporer Bali, Putu Wirantawan, dikenali melalui artistika rupa berbasis teknik (metode cipta)

gambar (*drawing*) bermedium pensil. Pelukis kontemporer China, Yue Minjun, menjadikan subjek wajah tawa sebagai bahasa rupa. Wajah tawa sebagai metafora untuk merepresentasikan tematik beragam, dari keseharian sampai sosio-politik kontemporer.

Setiap perupa harus membangun artistika karya yang kemudian dibaca sebagai gaya mempribadi (*idiosinkratik*). Seni lukis kontemporer sebagai entitas ekspresi, mengharuskan setiap perupa menemukan gaya artistika personal dimaksud. Selain sebagai pembeda, kehebatan seorang perupa justru dinilai dari temuan gaya artistika. Terma “kontemporer” pada seni lukis kontemporer mengandung pengertian kekinian yang mempribadi, baik menyangkut idiosinkratik artistika maupun perspektif estetika, walau tidak mesti dirayakan sebagai mazab. Seni lukis (rupa) kontemporer menolak narasi besar (mazab).

Hal berbeda dengan kecenderungan seni lukis (rupa) modernisme, Dempsey (2002) membentangkan dalam kerangka gaya (*styles*), ideologi estetika (*schools*), dan gerakan (*movements*). Ketiga aspek dimaksud terbangun dalam spirit kelompok, personal hadir sebagai pembaru (penemu) yang kemudian dirayakan selayak nabi seni rupa. Pada mazab modernisme, idiosinkratik seorang perupa muncul sebagai garda depan (*avant-garde*), penemu gaya artistika, dan menjadi simpul gerakan estetika. Gerakan estetika artinya, gaya artistik seorang perupa kemudian membentuk aliran ideologi estetika—acap melalui pengumandangan/manifesto—dirayakan banyak perupa (untuk tidak menyebut pengikut).

Kehendak membangun artistika, mengharuskan setiap perupa kontemporer melakukan penjelajahan dan eksplorasi material, menemukan teknik (metode cipta), sekaligus mengkonstruksi medium ungkap (bahasa visual). Praktik cipta seorang perupa, mengingat rangkaian proses mendalam, secara akademik dipahami sebagai kredo *Arts-Based Research* (ABR), dikumandangan (Leavy, 2015). Kredo penciptaan berbasis riset, mengarusutamakan eksplorasi dan penemuan.

Mencermati tantangan kreatif yang ada, penulis yang juga seorang perupa, melakukan penjelajahan dan eksplorasi terus-menerus. Pada tiga tahun terakhir, penulis melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang subjek rupa karya—sebelumnya, sejak 2017 sampai dengan 2023, mengangkat relief Yeh Pulu dengan beragam temuan artistika—teranyar secara fokus bereksperimen tentang subjek rupa punggung gemuk. Karya seri “Punggung Punggung” ini telah dipamerkan dalam beragam *event* internasional bereputasi, di antaranya: Art Moment Jakarta dan Art Jakarta, tahun 2025. Seni lukis kontemporer seri “punggung punggung” juga dipamerkan pada Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME) serangkaian Bali-Global Axis of Arts and Design (B-GAAD) II, 2025 di

Agung Rai Museum of Arts dan Komaneka Art Gallery, Ubud. Cipta seri “Panggung Punggung” menarik untuk dituliskan, karena artistika yang ditemukan, dicapai berbasis riset penciptaan yang autentik, dengan keluaran karya seni lukis kontemporer yang khas.

## **1.2. Permasalahan dan Tujuan**

Pertanyaan penulisan cipta artistika berbasis resiprokal garis-gemaris dan imaji punggung ini, yaitu: a) bagaimana cipta artistika seni lukis kontemporer “panggung punggung”? Pertanyaan berikut, b) bagaimana resiprokal gambar garis (*drawing*) dan subjek gambar punggung (tubuh gemuk) membentuk bahasa rupa ironikal?

Kedua pertanyaan dimaksud menunjuk tujuan, yaitu: 1) terwujud cipta artistika seni lukis kontemporer bertema “panggung punggung”; 2) terwujud bahasa rupa ironikal seni lukis kontemporer berbasis resiprokal garis-gemaris dan imaji punggung. Tujuan dimaksud secara sederhana menarget terwujud gaya artistika yang autentik, mencakup pilah material, temuan teknik cipta, dan konfigurasi subjek rupa seni lukis kontemporer baru. Hal berikut, menyusun proposisi (formulasi teoritik) tentang artistika resiprokal garis-gemaris dan imaji punggung dalam membentuk idiosinkratik mempribadi yang khas.

## **II. SUMBER DAN METODE CIPTA**

### **2.1. Sumber Primer dan Sandingan**

Sumber penciptaan artistika seni lukis kontemporer “panggung punggung” terdiri atas, sumber primer dan sumber sandingan. Sumber primer menyangkut riwayat cipta terkait teknik rupa gambar garis (*drawing*) yang penulis temukan tahun 2006; dan sumber sandingan menunjuk pada karya perupa kontemporer terpilih yang secara fundamental membangun artistika (idiosinkratik mempribadi) dan relevan dengan artistika penulis.

Kekarya penulis berbasis gambar garis (*drawing*), telah menjadi temuan teknik original, dengan karakter coretan menggulung-berulang, meliuk-melingkar membentuk volume subjek rupa lukisan. Gambar garis ditemukan tahun 2006, terus dikembangkan hingga menjadi satu pendekatan penting (dari tujuh pendekatan) yang penulis temukan dalam membentuk artistika seni lukis kontemporer pada seri “Multinarasi Relief Yeh Pulu” (Adnyana, 2018). Buratan garis yang tidak terhitung jumlah, terkadang memenuhi bidang kanvas, membentuk

karakter figurasi, sejak tema “hana tan hana” (2006); “rare (potret bayi)” (2009); “relief yeh pulu” (2017-2022); “potret pesohor-proletar” (2019-2023); dan tentang “malaikat” (2023-2024).

Sumber sandingan yang penulis jadikan sebagai telaah artistika, yakni seni lukis kontemporer karya Putu Wirantawan (Bali) yang berbasis garis dengan medium pensil, dan artistika rupa seni lukis karya Yue Min Jun (China) menetengahkan subjek gambar muka tawa untuk bicara tematik apa saja. Membaca artistika kedua seni lukis kontemporer dimaksud, menempatkan artistika seni lukis kontemporer seri “panggung panggung” autentik, karena secara unik memformulasi teknik gambar garis dan imaji panggung gemuk sebagai bahasa rupa idiosinkratik.

## **2.2. Metode Cipta Artistika**

Cipta artistika dalam tulisan ini, menunjuk pada penciptaan seni lukis kontemporer berbasis riset (*Arts-Based Research*), dengan akronim ABR. Riset dilakukan dalam keseluruhan tahap cipta artistika seni lukis kontemporer seri “panggung panggung”.

Gaya artistika dibentuk berdasar tahap: eksplorasi material (terkait perluasan fungsi teknik gambar garis (*drawing*) bermaterial tinta china dan pulpen gambar (*drawing pen*); temuan teknik (penerapan gambar garis dalam membentuk figurasi panggung gemuk); konfigurasi karakter berwujud bahasa rupa ironikal. Resiprokal gambar garis-subjek panggung mewujudkan bahasa rupa khas, figurasi panggung seperti membatu, dan hadir menohok pandang. Figurasi panggung gemuk terlukis tunggal dan tersentral pada tengah bidang kanvas.

## **III. GAYA ARTISTIKA RESIPROKAL**

### **3.1. Adu-Padu Gemaris-Panggung Gemuk**

Relasi gambar garis (*drawing*) bersubjek rupa panggung gemuk (bagian belakang tubuh manusia) pada seni lukis kontemporer seri “panggung panggung” terjalin adu-padu. Harmoni terbangun oleh kesatuan dialogis—garis jelimet, goresan meliuk-melingkar bermedium tinta Cina dan pulpen (*drawing pen*) membentuk subjek gambar panggung gemuk yang pejal seperti batu. Gurat garis mengimpresi panggung seperti tatahan patung batu tua, penuh barik dan baret.

Jelimet gemaris warna hitam memang membentuk imaji panggung berkarakter batu, namun tidak mengawetkan, selayak mumi yang memfosil. Tubuh membatu tetap hadir merepresentasi *gestur*, gerak, dan

bahkan goyang gontai. Punggung (tubuh) tidak beku dan mati, ia justru mencapai titik immortal. Punggung hidup abadi menawarkan beragam kemungkinan narasi bahkan metafora.

Kedua tangan dilukiskan mengarah-menggayut pada punggung, menjadi kode rupa yang dapat melekatkan tematika apa saja. Tangan kadang memegang benda sembarang, properti sehari-hari, bunga, dan lain-lain, menjadi simpul independen tematika. Simak seksama lukisan berjudul "Hide Hands", 200X180 Cm, tinta & akrilik di kanvas, 2025, jemari tangan kanan menggenggam batu, jemari tangan kiri menggelut pergelangan tangan kanan. Segenggam batu, menjadi penanda tematik, muncul menguatkan lakon punggung dalam lukisan tersebut.

Lukisan berjudul "Own Guard", 200X180 Cm, tinta & akrilik di kanvas, 2025, memunculkan penanda rupa berbeda. Tangan kanan memegang ketapel, sementara jemari kiri seperti melepas genggam. Jemari kanan terbuka itu seakan tempat bersandar tangan kanan. Kepala plontos pada lukisan ini digambarkan memakai topi laken. Walau pose berdiri tegak, representasi rupa punggung gemuk menghilangkan kesan beringas. Tubuh bertopi ala koboi, juga bersenjata ketapel, tetap tidak memperlihatkan kesan sangar. Bentuk punggung gemuk yang terlukis deformatif (bukan realis-fotografis) memang memunculkan satu kesan, yakni lucu dan imut. Gambar garis dengan permainan intensitas gelap-terang terukur, menjadikan pelukisan tubuh tergambar detail dan plastis. Rupa punggung hadir berkarakter, dibentuk lapis-lapis coretan tipis-tebal yang menggulung-gulung berulang. Liukan garis membangun lapis gradasi halus, sebelum kemudian membentuk volume tubuh bagian belakang dengan utuh.

Karakter resiprokal yang terjalin tidak linier, atau jauh dari jalinan saling mengindah-indahkan. Relasi yang terjadi adalah resiprokal dialogis, yakni relasi saling beradu: tubuh belakang manusia terkesan membatu, justru dibangun dengan lapis-lapis buratan garis meliuk melingkar-lingkar rumit, tebal-tipis dinamis, yang juga menawarkan imaji gerak (*motion*). Kesan membatu dalam lapis imaji gerak garis merupakan resiprokal dialogis. Resiprokal dialogis mengandung watak tranformatif, yakni pergeseran dari beradu (berseberangan, bahkan bertabrakan) ke kepaduan harmonis. Tubuh membatu tergambar subtil dalam paraga penuh gerak.

Impresivitas resiprokal dialogis menghadirkan beragam ketakterdugaan dalam proses respon (proses menggambar rupa punggung), dari sketsa awal sampai terbangun figurasi, yang memunculkan berderet kemungkinan gestulasi. Gemaris jelimet tidak membutuhkan kontrol secara total. Membiarkan coretan lepas dan meliuk bebas, bahkan melewati batas bidang atau figurasi, memunculkan imaji yang memancing perluasan *idea*.

Hubungan resiprokal dialogis juga terjadi pada hubungan antara penanda yang digenggam-dipegang tangan yang tidak selalu tertaut sebangun dengan tematik. Lukisan “Own Guard” (2025) yang melukiskan ketapel atau batu pada lukisan “Hide Hands” (2025) tidak otomatis dapat diasosiasikan sebagai kode keberingasan. Segala penanda keberingasan tersebut menjadi lunak oleh subjek imaji punggung gemuk, yang senantiasa menggiring impresi kepada hal ironik-mengambigu. Pendeknya, resiprokal dialogis menggiring asosiasi ke arah pembacaan tematik penuh ironi.

### **3.2. Tubuh Depan Lenyap**

Posisi tubuh bagian depan (muka, dada, perut, hingga kaki) pada seri “punggung punggung” lenyap atau tidak terlukiskan. Muka tidak pernah hadir secara konkret, ia misteri, barangkali eksis dalam imajinasi atau praduga. Bagian tubuh, yakni dada, perut, kaki, atau juga kelamin, sama saja, semua hilang. Muncul pada kanvas, hanya tampilan tubuh belakang, terutama rupa punggung jadi dominan.

Subjek punggung bukan pengganti tubuh bagian depan. Subjek punggung justru menjadi orientasi, meraga beragam kemungkinan tematik. Punggung menjadi sentral, menjadi medium rupa untuk bicara apa saja. Posisi sentral tersebut menempatkan rupa punggung (gemuk) menjadi di depan, atau bahkan terdepan. Eksplorasi ekspresi rupa punggung gemuk secara total, menjadikan subjek rupa muncul autentik, tidak lagi memertanyakan bahwa yang dilukis bagian belakang tubuh. Posisi belakang (tubuh bagian belakang) secara empirik dan sosial berubah menjadi depan secara artistik.

Posisi depan dimaksud, juga meluaskan kemungkinan punggung sebagai medium tematik. Punggung bahkan telah menjadi kredo, transformasi dari objek rupa—benda yang dilukis—kemudian menjadi bahasa rupa—tuturan, ujaran, perkataan, dan juga buraian kata rupa—untuk menyatakan apapun, luas tiada batas. Pada tulisan ini, penyebutan rupa punggung sebagai subjek gambar, karena ia merupakan entitas yang secara organis menyatakan sesuatu, baik artistik maupun tematik (estetik)—tidak seluruh sesuai kehendak pelukisnya. Rupa punggung gemuk bahkan melenggang otonom, menggoda untuk dimaknai lepas. Subjek gambar yang menyimpan keunikan dan daya tarik, boleh jadi mengintimidasi cara pandang konvensional selama ini, bahwa muka (tubuh bagian depan) sebagai simbol keindahan. Subjek punggung gemuk, hadir menjadi depan, mensubversi cara pandang; punggung tidak lagi absolut sebagai belakang.



OwnGuard, 200x180 Cm, Ink & Acrylic on Canvas, 2025

### 3.3. Bahasa Rupa Ironikal

Resiprokal dialogis berbasis adu-padu garis gemaris-rupa punggung gemuk, juga lenyap bagian tubuh depan pada lukisan kontemporer seri “panggung punggung”, dirumuskan sebagai artistika ironikal. Ambiguitas yang memutarbalik pandangan lazim, bahkan mensubversi cara pandang tentang tubuh.

Muka dan bagian depan tubuh lenyap, pun citra punggung pejal membatu, mengandung energi enigmatik, menempatkan kredo artistika ironikal sebagai temuan penciptaan penting. Kredo yang merumuskan artistika resiprokal dialogis, sebagai keterhubungan yang membangun keindahan dalam keunikan adu-padu. Garis membangun kepaduan sekaligus beradu dengan subjek lukis tubuh gemuk. Garis jelimet yang membangun kesan rupa membatu, menjadi lunak karena pilihan subjek rupa punggung gemuk yang gontai, rileks, santai, dan juga lucu. Gestural humorik tersebut menjadikan karakter membatu, yang masif seketika meluber jinak, mewujudkan rupa penuh ironikal.

Kekuatan impresi artistika resiprokal dialogis, memasuki imajinasi penikmat karya pada internalisasi secara subtil. Rupa ironi mengundang imajinasi serba rileks, jauh dari rupa dogmatik intimidatif. Penikmat karya lebih digoda untuk merefleksi dunia makro yang insaniah.

Rupa Artistika Ironikal juga mensubversi pandangan tentang tubuh dalam cipta seni lukis. Menempatkan punggung sebagai subjek sentral, merupakan langkah artistik yang tidak lazim. Penulis malah menempatkan punggung sebagai fokus, dan orientasi kreatif. Punggung tidak dilukiskan realistik-fotografis, melainkan deformatif idealistik, yakni mempergemuk figurasi. Deformasi idealistik memperbesar, atau menggemuk-gemukkan, berkehendak mengungkap emosi sentimentil ini, juga boleh disebut sebagai proporsi informal. Artistika resiprokal yang ditemukan dalam cipta seni lukis kontemporer seri “panggung punggung” ini dapat dibaca sebagai bahasa rupa ironikal. Bahasa rupa dimaksud, yakni membangun “penanda linguistik” yang secara tematis dapat melukiskan apa saja. Bahasa rupa yang bersifat mempribadi, karena setiap representasi tematik dilukiskan dalam kredo artistika resiprokal garis-rupa punggung gemuk.

## IV. PENUTUP

### 4.1. Simpulan

Cipta seni lukis kontemporer seri “panggung punggung” secara autentik dibangun atas kredo artistika resiprokal dialogis garis-rupa punggung gemuk. Kredo ini mencakup metode cipta (proses pilah material dan



teknik ungkap) serta bahasa rupa. Metode cipta, beberapa hal merupakan pengembangan dan perluasan material seni yang telah penulis temukan sejak tahun 2006, yakni penggunaan tinta China dan pulpen gambar (*drawing pen*) warna hitam.

Begitu juga dengan teknik gambar garis (*drawing*) yang telah menjadi teknik ungkap yang mempribadi, serta telah dieksplorasi dalam jelajah tematik beragam sejak ditemukan, hingga kini. Perluasan yang ditemukan, yakni keterhubungan adu-padu (resiprokal dialogis) antara gambar garis dengan imaji punggung gemuk. Resiprokal dialogis ini membangun konsep bahasa rupa ironikal.

Artistika resiprokal dialogis dimaknai sebagai kredo bahasa rupa, karena kelenturan dan kesanggupan dalam merepresentasikan berbagai tematik atau subjek soal. Keberagaman tematik yang diungkap pun tetap secara gamblang memperlihatkan karakter rupa yang khas.

Ujian artistika sebagai kredo bahasa rupa, memang pada kemungkinan-kemungkinan dalam keluasan menerjemahkan tema. Artistika yang terbatas dalam mencipta kemungkinan representasi atau nonrepresentasi tematik, cenderung akan berhenti pada repetisi rupa. Perupa kontemporer tertantang untuk membangun atau mencipta artistika yang memiliki potensi penerjemahan tematik tanpa batas.

#### **4.2. Prospektus Cipta**

Kredo artistika resiprokal garis-rupa punggung gemuk basis seni lukis kontemporer seri “punggung punggung” merupakan temuan metode cipta yang autentik. Autentifikasi artistika juga diuji tantangan dalam upaya menerjemahkan tematik yang beragam dan meluas. Seri seni lukis “punggung punggung” menjadi jawaban atas upaya penerjemahan berbagai problem tematik dimaksud. Kredo artistika ini telah dirumuskan menjadi bahasa rupa ironikal, yang menerjemahkan tematik dengan rileks tetapi tetap mengundang renungan, karena sindiran atau sarkasme merupakan sebetulnya refleksi yang subtil, mendekonstruksi pandangan bahwa ironi seringkali dipandang menggerus ke bahasa banal tuna refleksi.

Kredo artistika yang dibangun atas formulasi teknik dan subjek gambar, menjadikan rumusan artistika lebih autentik, atau berkarakter indiosinkratik. Praktik cipta berbasis artistika ini, memberi peluang untuk eksplorasi tematik yang lebih luas, dan ini menjadi kekuatan kreatif masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Wayan Kun. (2018). *Multinarasi Relief Yeh Pulu: Tujuh Pendekatan Artistik Seni Lukis Kontemporer*, Arti, Denpasar.
- Dempsey, Amy. (2002). *Styles, Schools, and Movements*, Thames & Hudson, London.
- Leavy, Patricia. (2015). *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*, The Guilford Press, New York.

**BAB XXII**  
**STILISTIKA RUPA PARAGA**  
**FRANGIPANI + TUTUR BUMI**  
**TAHAP CIPTA CITTA RAHASIA SENI MODE**

Oleh:

Dr. Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana

ratnacora@gmail.com

**ABSTRAK**

Tulisan ini mendeskripsikan secara mendalam tentang metode penciptaan **Frangipani: The Secret Steps of Art Fashion** (2012) sebagai stilistika rupa paraga. Uraian metode cipta **Frangipani: The Secret Steps of Art Fashion**, untaian huruf penuh makna, yaitu: 1) **Finding the briefing idea**, 2) **Research and Sourcing**, (3) **Analizing Art Fashion Element**, (4) **Narrating Into Design**, (5) **Giving a soul – Taksu**, (6) **Interpreting the Singularity of Art Fashion**, (7) **Promoting the Final Collection**, (8) **Affirmation Branding**, (9), *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (10) **Introduction the Art Fashion Business**. Frangipani + Tuteur Bumi = Stilistika Rupa Paraga. Penemuan stilistika ini didalam tahapan ciptanya terbukti melahirkan produk tangible maupun intangible, bahkan pada tahapan selanjutnya merangkum kedua kemungkinan kreativitas tersebut (intangible dan tangible) sebagai ekosistem.

Kata Kunci: stilistika seni mode, metode cipta, Frangipani + Tuteur Bumi

**I. PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Tulisan stilistika ini mengurai fenomena chaos krisis moneter di Indonesia tahun 1997 terhadap fesyen global dan pakaian di Kosmopolitan Kuta sebagai produksi ceruk *low end* Indonesia. Fenomena yang menghadirkan cara berpikir baru (*new mindset*). Diskursus fesyen global dan pakaian serta pengaruhnya terhadap desain fesyen di Bali dalam ranah ideologi menyebabkan kehidupan ekonomi yang fluktuatif ekstrem. Perubahan nilai tukar mata uang mengubah cara pandang masyarakat Bali dalam bidang seni, identitas, dan kreativitas. Kreativitas tidak dapat berkembang dengan baik karena dipengaruhi oleh ketidakstabilan ekonomi di Indonesia. Tumbuh suburnya produsen ceruk fesyen global dan pakaian dengan kepemilikan orang asing secara terselubung dalam perusahaan lokal akibat regulasi pemerintah yang mudah direkayasa, seperti penyalahgunaan istilah *noménee*.

Munculnya siklus produksi fesyen global dan pakaian terselubung oleh warga Kosmopolitan Kuta (orang asing, lokal, dan pribumi) sehingga mengakibatkan kehilangan devisa negara.

Fesyen global dan pakaian di Kosmopolitan Kuta mengalami degradasi tingkatan sebanyak empat kali turunan terhadap produk fesyen global dan pakaian dalam siklus kapitalisme ekonomi global, yaitu tingkat I pembeli (*buyer*), tingkat II perwakilan pembeli (*buyer representative*), tingkat III agen (*agent*), dan tingkat IV perwakilan agen (*agent representative*). Secara eksplisit narasi oligopolistik oleh konglomerasi budaya tidak terlihat di Kosmopolitan Kuta, tetapi sebagian siklus produksi produk fesyen global dan pakaian dalam memenuhi keinginan pemesan, baik dari lokal, nasional maupun luar negeri menunjukkan bahwa Kosmopolitan Kuta adalah "lokalitas produk sampel kreatif". Artikel ini dijabarkan dengan interpretatif kualitatif dan dirancang dengan pendekatan desain mode posmodern. Pengumpulan data melalui observasi partisipatori (*grandtour observation*), wawancara, dan studi kepustakaan.

Fenomena fesyen global dan pakaian di Kosmopolitan Kuta melatarbelakangi lahirnya tahap cipta citta rahasia Frangipani. Tahapan yang memberi ruang seluas-luasnya mengangkat budaya Indonesia sebagai sumber riset hingga implementasi produk fesyen global dan pakaian sebagai *counter dominant* dalam bidang seni, identitas, dan kreativitas.

## 1.2. Rumusan Masalah

Fenomena fesyen global dan pakaian di Kosmopolitan Kuta seiring krisis moneter Indonesia pada tahun 1997 menggugah pengalaman kolektif masyarakat produsen, profesyen, dan antifesyen dibidang seni dan desain. Bagaimana mengungkapkan stilistika seni mode berbasis budaya Indonesia khususnya budaya Bali sebagai tahap cipta citta ruang tangible dan intangible?

## 1.3. Tujuan

Tujuan penulisan stilistika rupa paraga Frangipani + Tutar Bumi, tahap cipta citta rahasia seni mode sebagai *counter dominant* dalam bidang seni, identitas, dan kreativitas di Indonesia.

## **II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER (idiosinkratis--mempribadi)**

### **2.1. Data Ontologis**

Data ontologis dibagi tiga fase, yaitu: (1) konseptualisasi; (2) implementasi; (3) evaluasi. Data ontologis *Frangipani, The Secret Steps of Art Fashion* fase konseptualisasi meliputi: credo cipta citta seni mode, fase implementasi meliputi: uraian huruf bermakna pada setiap tahap cipta. Fase evaluasi meliputi umpan ulang (*feedback*) dari setiap tahap cipta.

### **2.2. Data/Artikulasi Spirit**

Bali sebagai episentrum credo cipta memunculkan rasa bangga dan spiritualitas.

### **2.3. Tuturan Pengalaman - Idiosinkritas**

Menjelajah ruang astral kerap muncul sebagai pengalaman bawah sadar (*unconsciousness*) yang pada akhirnya akumulatif membentuk ruang antara. Jiwa bathin yang terasah mengonstruksi imaji menjadi realitas kreatif. Mengonstruksi intuitif dan mengintuitifkan yang terkonstruksi. Kreativitas mewujudkan cakrawala berpikir dalam stilistika rupa paraga, muara capaian Frangipani+ Tutar Bumi.

### **2.4. Tinjauan Sumber** (setiap Invensi harus merefleksi 'kritik' sumber, atau menjawab permasalahan baru yang belum dipecahkan Invensi/Sumber sebelumnya)

*Frangipani, The Secret Steps of Art Fashion*, credo cipta seni mode yang memadukan dua filsafat, yaitu filsafat barat dan timur (tahap menyawai/memberi jiwa) berbeda dari tahapan cipta desain mode lainnya yang lebih menitikberatkan pada proses penciptaan desain mode. Menilik salah satu pembeda persepsi tentang fesyen yaitu pandangan McKelvey, Kathryn (2003) tentang *Fashion Design: process, innovation, and practice* menguraikan pendekatan pemecahan masalah analitis, dikombinasikan dengan proyek desain praktis dan latihan portofolio, menunjukkan bagaimana proses desain dapat diterapkan secara sukses untuk memenuhi kebutuhan dan tren pasar. Pendekatan pemecahan masalah digunakan untuk mendorong pengembangan fleksibilitas, dan perhatian khusus diberikan pada desain berbantuan komputer dan peluang kerja. Tahapan cipta desain mode yang menitikberatkan pada kebutuhan dan tren pasar.

### III. FORMULASI TEORI STILISTIKA

Frangipani, *The Secret Steps of Art Fashion*, kredo cipta seni mode menghasilkan penemuan stilistika ini didalam tahapan ciptanya terbukti melahirkan produk tangible maupun intangible, bahkan pada tahapan selanjutnya merangkum kedua kemungkinan kreativitas tersebut (*intangible dan tangible*). Formulasi teori stilistika yang membentuk Frangipani perpaduan beberapa ilmu pengetahuan yang merupakan formulasi penciptaan sebuah karya seni mode yang memiliki nilai *fine art* sekaligus *applied art* adalah (1) seni - *transfer of feeling*-Leo Tolstoy, (2) desain (*designing is spirituality*), (3) psikologi desain, (4) semantika produk (Krippendorf), (5) quantum (Deepak Chopra), (6) radiesthesi atau ilmu getaran (Pastor German), (7) ekonomi kapitalis humanis (Romo Mangun Wijaya, Muhammad Yunus, dan F. Druckker), serta (8) perpaduan filsafat barat (Kosmopolitan-Diogenes, Immanuel Kant - Kategoris Imperatif) dan timur (konsep Chi/Taksu). Formulasi beberapa bidang ilmu tersebut serta *indigenous local* dan *local wisdom* melahirkan suatu pengetahuan inovasi di bidang seni mode yang berbasis identitas budaya Indonesia khususnya budaya Bali.

### IV. PENUTUP

#### 4.1. Simpulan

Simpulan tulisan stilistika ini adalah ketiga kategori informan (produsen, profesyen, dan antifesyen) mewakili terbentuknya diskursus fesyen global dan pakaian sejak krisis moneter 1997 hingga 2025 di Kosmopolitan Kuta, yaitu 1) sebagai etalase desain produk fesyen global dan pakaian di Indonesia, 2) sebagai lokalitas produksi produk sampel kreatif, 3) masyarakat memiliki gaya hidup sebagai warga dunia (*kosmopolités*) atau berbaurnya beberapa budaya, 4) memiliki sikap perilaku fluktuatif ekstrem dalam menghadapi kapitalisme ekonomi global, 5) memiliki sikap perilaku fisibelitas dan fleksibelitas terarah dalam menjalani kehidupan sosial di era global, 6) menyerap budaya luar sebagai perbendaharaan wawasan budaya lokal dan nasional Indonesia.

Temuan stilistika rupa paraga berupa metode cipta "*FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion*" (Frangipani, Tahapan Cipta Citta Rahasia Seni Mode), tahapan untuk mencapai siklus mode produksi produk fesyen global dan pakaian. Untaian huruf bermakna Frangipani adalah (1) **F**inding the brief idea based on Indonesian Culture (menemukan ide pemantik berdasarkan budaya Indonesia khususnya budaya Bali), (2) **R**esearching and Sourcing (riset dan Sumber-sumber), (3) **A**nalizing Art Fashion Element (menganalisa elemen seni fesyen), (4) **N**arrating Into Design (menarasikan ke dalam desain 2d atau 3d), (5) **G**iving a Soul – TAKSU (memberikan jiwa– TAKSU), (6)

*Interpreting the Singularity of Art Fashion* ( mengintepretasikan keunikan seni fesyen), (7) **P***romoting the Final Collection* ( mempromosikan koleksi final), (8) **A***ffirmation Branding* (menguatkan kekhasan merek), (9) **N***avigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (arahkan produksi seni fesyen melalui metode kapitalis humanis), (10) **I***ntroduction Art Fashion Business* (Bisnis seni mode). Penemuan stilistika ini didalam tahapan ciptanya terbukti melahirkan produk tangible maupun intangible, bahkan pada tahapan selanjutnya merangkum kedua kemungkinan kreativitas tersebut (*intangible dan tangible*).

Frangipani, The Secret Steps of Art Fashion, penemuan stilistika ini didalam tahapan ciptanya terbukti melahirkan produk tangible maupun intangible seperti: Fully Handpainted dan Tutar Bumi bahkan pada tahapan selanjutnya merangkum kedua kemungkinan kreativitas tersebut (*intangible dan tangible*) dalam bentuk Ekosistem Tutar Bumi.

#### 4.2. Temuan – Idiosinkratis

Idiosinkratis Frangipani + Tutar Bumi =  
Stilistika Rupa Paraga Tjok Istri Ratna C S.

- a. Paraga Rupa Tuttur Bumi berbasis Frangipani (tangible), karya seni mode (*art fashion reversible*) dengan horison berpikir pohon hikayat – sustainable fashion. Karya seni mode (art fashion) Janma, Atharwa, Saktika, Rawikara, Taraka, Jarih, Janma Arkana, Janma Dewanti, Janma Arsanti, Janma Tikta, Janma Jitaksu, Janma Pertiwi

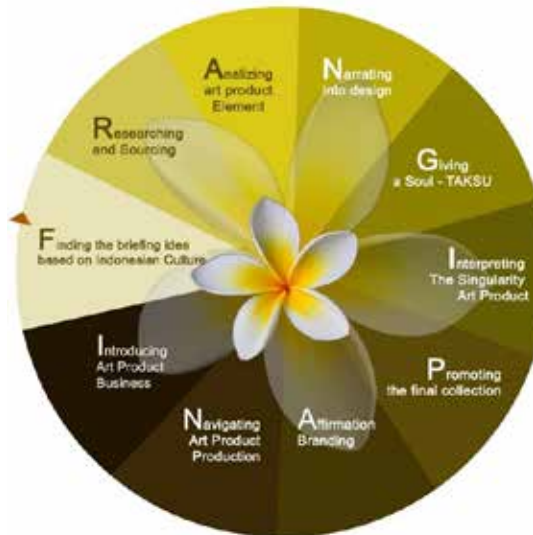


## POHON HIKAYAT “TUTUR BUMI”



- Pohon hikayat Tutar Bumi dapat kita gambarkan sebagai rangkaian peristiwa masa lalu yang berkembang dan berdampak besar pada peristiwa-peristiwa yang akan terjadi selanjutnya dan diwujudkan dalam bentuk karya seni fashion. Ada dinamika yang bersifat aktif, bukan pasif. Dinamika ini terus terjadi seiring dengan ruang dan waktu di mana kehidupan itu ada. Dengan simbol pohon hikayat tutur Bumi, dapat menunjukkan adanya suatu pertumbuhan dan perkembangan yang dilandasi oleh pemikiran pelestarian.

b. Paraga Spirit Frangipani (*intangible*), karya pemikiran berupa metode cipta citta rahasia seni mode.



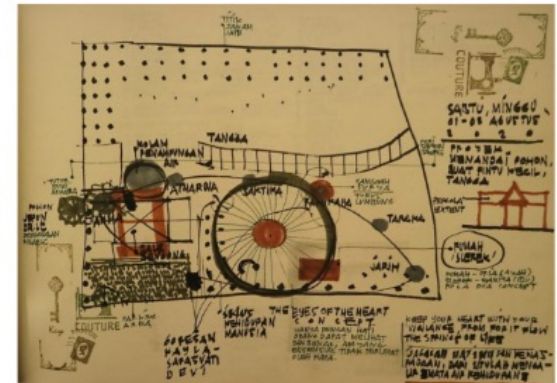
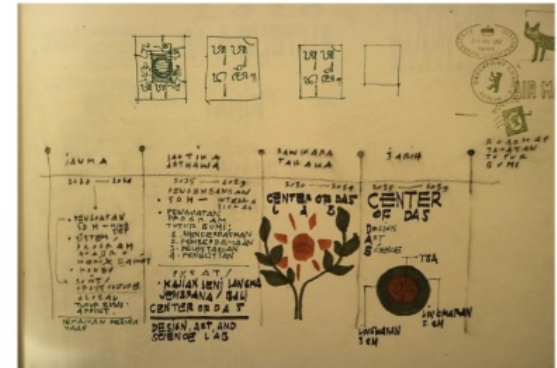


- c. Paraga Spirit Frangipani+Tutur Bumi= Ekosistem Tutur Bumi Arkana. Ekosistem Preservasi Wastra.



Ekosistem Tutur Bumi terwadahi dengan dibentuknya Tutur Bumi Arkana Foundation pada tahun 2020 yang mengkhususkan dibidang Tradisional Balinese Textiles Preservation, Artefak Terapung di Jembrana, and Eco-Science berbasis pendidikan Non-Formal.

## TUTUR BUMI FOUNDATION



- d. Paraga Teknik berbasis Frangipani (*fully handpainted*), konsep sekaligus teknik yang memiliki singularitas berbasis tahap cipta citta Frangipani dan budaya warna.



#### 4.3. Saran dan Proyeksi

a. **Keberlanjutan Masa Depan**

Strategi *circular art fashion design*

b. **Faedah Inovasi**

Menedukasi dan memperkaya tahap cipta seni mode Indonesia

## DAFTAR SUMBER

- Barnard, Malcom. 2011. *Fashion sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Baudrillard, J., 1981. *For a Critique of The Political Economy of The Sign*. Santa Louis. Mo: Telos Press.
- Berger, Peter L. dan Samuel P. Huntingdon (ed). 2002. *Many Globalizations: Cultural Diversity in the Contemporary World*. Oxford: Oxford University Press.
- Cora, Tjok Istri Ratna. 2016 *Dissertation: Global Fashion and Cloting Discourse Cosmopolitan Kuta*. Denpasar
- Diogenes, Laertius. 1925. *Lives of the Eminent Philosophers*, trans. Robert Drew Hicks. 2 Vols. Harvard: Harvard University Press.
- Deepak, C. 1989. *Quantum Healing*. United State: Bantam Publishing.
- Faurschou, G. 1988. *Fashion and the Cultural Logic of Postmodernity* dalam A.Kroker dan M.(ed.). *Body Invanders*. London: Macmillan.
- Flügel, J. C., 1950. *The Psychology of Clothes*. Ed. 3. London: The Hogarth Press dan The Institute of Psychoanalysis.
- Foucault, Michel. 1976. *The Archeology of Knowledge and The Discourse on Language*. New York: Harper Colophon Books.
- Gray, John. 1998. *False Dawn. The Delusions of Global Capitalism*. London: Granta Books.
- Hadi, Syamsul. 2012. *Kudeta Putih. Reformasi dan Pelembagaan. Kepentingan Asing dalam Ekonomi Indonesia*. Jakarta Pusat: Indonesia Berdikari.
- Hall, E. T. 1990. *The Silent Language*. New York: Anchor Books. Doubleday.
- Kant. I. 2001. *Moral Etika Hukum*. Jakarta: BPK Gunung Mulia PT.
- Krippendorff. 2009. *Semiotika Visual dan Semantika Produk* dalam Vihma, Susan. Yogyakarta: Penerbit Jala Sutra.
- Loogman, H. 2002. *Pengobatan Alternatif Radiesthesi*. Jakarta. Putra Siaga Utama.
- McLuhan. 1967. *The Medium is the Message*.
- Polhemus, T. dan Procter, L. 1978. *Fashion and Anti-Fashion: An Antrophology of Clothing and Adornment*. London: Thames and Hudson.

- Schneider, J. 1987. *The Anthropology of Cloth*. Annual Review of Anthropology.
- Simmel, G. 1971. *Fashion*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tolstoy, L. 1904. *What Is Art?*. New York. Funk & Wagnalls Company.
- Yunus, M. 2012. *Bisnis sosial: sistem kapitalisme baru yang memihak kaum miskin*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

### DAFTAR PUSTAKA

- McKelvey & Kathryn. 2003. *Fashion design, Fashion design -- Vocational guidance, Fashion -- Vocational guidance, Kleding, Ontwerpen, Mode*. Osney Mead, Oxford, UK ; Malden, MA, USA: Blackwell Science
- Ratna C S, Tjok Istri. 2016 *Dissertation: Global Fashion and Cloting Discourse Cosmopolitan Kuta*. Denpasar
- Ratna C S. Tjok Istri. 2021. *Revealing Cultural Exclusivism in Bali Through Wastra Be Bali*. Bali. Bali Bhuwana Waskita-Global Art Creativity Conference.
- Ratna C S. Tjok Istri. 2023. *Tutur Bumi: Tuu Batu and Saudan Wastra in Art Fashion Works*. Bandung. Jurnal Panggung. Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

**BAB XXIII**  
**GONG GUWUNG GUMI**  
**ARTISTIKA PARAGA MUSIK PROSESI BARU**  
**PADA PEED AYA PESTA KESENIAN BALI 2025**

oleh

Prof. Dr. I Komang Sudirga<sup>1</sup>, I Wayan Diana Putra, M.Sn<sup>2</sup>., Putu Tiodore Adibawa, M.Sn<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Artikel ini merupakan eksplanasi artistika Gong Guwung Gumi ciptaan Institut Seni Indonesia Bali yang disajikan pada acara Pembukaan Peed Aya Pesta Kesenian Bali 2025. Eksplanasi dimaksud mencakup konstruksi ansambel, teknik garap, komposisi, dan tata penyajian. Konstruksi ansambel dibangun dari instrumen berbahan logam pencon sarwa datu. Keunggulan ansambel terletak pada bentuk orkestrasi yang khas tanpa kendang dan cengceng kopyak serta kemampuan untuk membangun artistika idiosinkratik bahasa musik rampak atraktif sebagai penciri artistika musik prosesi baru. Autentitas teknik garap ansambel GGG tidak mudah diappropriasi gamelan lain yang umumnya menggunakan instrumen kendang. Proyeksi pengembangan dieksplorasi dengan cara kerja kreatif, teknik tata garap baru yang membangun artistika paraga musik prosesi baru yang khas dan unik. Temuan artistika paraga Gong Guwung Gumi menunjukkan cara kerja sistem *layering* kelompok instrumen dengan pola hitungan berbeda berbasis pola melodi pada setiap *layer*. Cara kerja baru tersebut unik, autentik, menarik, dan tidak mudah tertebak mengundang sensasi. Teknik garap penyajian bersifat eksperimental eksplorasi pola melodi dari instrumen nonmelodi, mengelaborasi teknik di luar kelaziman baku, membangun variasi musikal dengan sistem *layering*, *polymeter*, *polyfony*, *polyritme*, dan pola garap kakebyaran dalam resonansi ruang dan waktu melampaui batasan-batasan konvensional.

Kata Kunci: *Gong Guwung Gumi, Artistika Musik Prosesi Baru, PKB 2025*

**I. PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Pesta Kesenian Bali (PKB) sebagai salah satu *event* bergengsi di Bali telah menjadi industri budaya yang mendukung potensi Bali sebagai pusat destinasi pariwisata Indonesia Bagian Tengah. Perhelatan PKB yang ke-47 yang dibuka 19 Juni 2025 cukup fenomenal dengan hadir barungan gamelan baru secara spektakuler bernama Gong Guwung Gumi.

Pesta Kesenian Bali yang ke XLVII Tahun 2025 mengangkat tema **“Jagat Kerthi Lokahita Samudaya:** yang artinya Harmoni Semesta Raya, dimaknai sebagai upaya nyata mewujudkan keharmonisan antara *Bhuana Agung* (makrokosmos) dengan *Bhuana Alit* (mikrokosmos); demi keseimbangan, keharmonisan, dan tatanan kehidupan yang *gemah ripah lohjinawi kang tata tentrem kerta raharja*. Kiat mewujudkan cita-cita luhur tersebut dilakukan dengan melakukan pemuliaan alam, manusia, dan kebudayaan Bali.

Spirit tema *Jagat Kerthi* direpresentasi melalui berbagai bentuk garap karya seni sebagai entitas konsep jagat (dunia). Nilai-nilai luhur dan kearifan lokal Bali seperti *manyama braya* (moderasi), *tata sukerta* digemakan, dibumikan, ditransformasi, dan diaktualisasikan ke dalam berbagai bentuk kreativitas seni budaya. Peed Aya dengan demikian diharapkan mampu menjadi corong seruan perdamaian dan harmoni hidup berlandaskan ajaran luhur Sad Kerthi. Altar ini menjadi pengungkit spirit talenta muda kreatif baik komposer, koreografer, desainer agar memanfaatkan daya kreatif dalam mengartikulasikan arti penting tema sentral tersebut, muaranya berkontribusi mewujudkan keseimbangan dan keharmonisan hidup demi kesejahteraan semesta raya.

Spesifik tertaut konten Peed Aya pembukaan PKB XLVII tahun 2025, pemaknaan Jagat Kerthi digali dan dikreasi menjadi berbagai sajian atraksi seni. Seirama dengan upaya pemajuan kebudayaan maka konsep Peed Aya PKB tahun ini masih tetap mengacu konsep pelestarian yakni penggalian dan pengembangan. Penggalian diambil dari berbagai potensi nilai-nilai luhur kearifan lokal Bali serta keunikan tradisi yang tersebar di kantong-kantong budaya. Pengembangan diejawantahkan melalui strategi apropriasi, rekontekstualisasi, inovasi, transformasi dan manipulasi teknik untuk menghasilkan bentuk sajian di luar kelaziman. Kontekstualisasi tema PKB diaktualisasikan pada inti garapan yang berhubungan dengan arti penting keseimbangan dan keharmonisan hidup demi kesejahteraan semesta raya.

ISI BALI pada perhelatan PKB ke-47 tahun 2025 mengusung barungan Gong Guwung Gumi(GGG) untuk menyajikan karya Rta Bhuwana Rena yang bermakna Meraya Citta Samasta. Secara konseptual landasan ide garapan bersumber dari Siwanataraja sebagai Maskot PKB. Siwanataraja sebagai simbol atau maskot PKB telah terpatrit sejak PKB digelar pertama kali tahun 1979. Berbagai barungan telah lahir dan dijadikan sebagai media ungkap eksplorasi musikal seperti Adi Merdangga, Ketug Bumi, Gambyuh Agung, *Skyn Rythm*, dan kini Barungan Gong Guwung Gumi.

Menarik untuk disimak bahwa masing-masing ansambel prosesi tersebut memiliki konstruksi bangunan artistika yang berbeda, khas dan unik secara kompositoris. Namun satu hal yang hampir sama adalah ansambel

tersebut selalu menggunakan Balaganjur sebagai basis pengembangan, dimana bercirikan instrumen kendang sebagai pemurba dan cengceng kopyak sebagai *pengramen* (penyemarak). Bahkan setiap kontingen *peed aya* (pawai) yang menggunakan ansambel besar selalu menggunakan mayoret yang diambil dari sepasang pemain kendang sebagai dirigen orkestrasi. Pada Barungan Gong Guwung Gumi hal tersebut tidak terjadi. Disinilah tantangan komposer untuk mengeksplor fungsi instrumen yang tidak biasa menjadi luar biasa. Demikian juga sebagai bentukan barungan baru gamelan GGG resistensi atau sebagai penolakan halus terhadap kemapanan barungan gamelan sebelumnya. Dekonstruksi bentuk baru ini bersumber dari unifikasi instrumen bermaterial logam sarwa datu. Instrumen diarusutamakan pada bentuk instrumen bermoncol yang berukuran diameter paling besar (gong), menengah (kempul), hingga terkecil (tawa-tawa, kajar, kempli, terompong dan reong). Atas dasar berbagai pembaruan dan keunikan yang autentik pada Barungan Gong Guwung Gumi maka kajian atas capaian artistika yang multilapis menjadi menarik untuk didedahkan mengenai bagaimana bentuk kontruksi barungan Gong Guwung Gumi, Bagaimana Teknik Garap Barungan Gong Guwung Gumi, Bagaimana unsur Artistika komposisi Gong Guwung Gumi. Pada tulisan ini pembahasan difokuskan pada persoalan artistika paraga musik prosesi Baru PKB 2025 hasil cipta ISI Bali.

## II. REFLEKSI DATA DAN SUMBER

Ciri yang sangat menonjol untuk menentukan identitas musik prosesi umumnya dapat disimak pada barungan Gong Balaganjur. Pada masa lampau Balaganjur berfungsi sebagai musik untuk mengiringi tentara maju ke medan perang (Bandem, 2013: 56). Kini Balaganjur yang dimainkan sambil berjalan kaki untuk mengiringi kegiatan-kegiatan tertentu yang sifatnya prosesusual. Balaganjur terbentuk dari berbagai jenis alat dengan “warna” suara yang beraneka ragam (Sugiartha, 1996).

Menurut I Gede Arya Sugiartha, asal-muasal gamelan Balaganjur diduga bersumber dari musik para Dewata menabuh bunyi-bunyan di angkasa, seketika bergema kendang, gong bheri, suara dengdenguk, garantung, galempung, seruling, dan terompet (Sugiartha, 2002: 4-5). Ansambel Balaganjur oleh Arya Sugiartha berdasar teks Usana Bali dimaksud realitasnya tidak sesuai dengan barungan Balaganjur hari ini dan untuk memastikan memerlukan kajian lebih lanjut. Beberapa artikel mengenai Balaganjur dalam jurnal juga telah ditulis oleh I Kadek Wahyu Dita, tahun 2007 tentang “Analisis Proses Kreatif I Ketut Suandita dalam Menggarap Kreasi Balaganjur” dalam *Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*. Volume 6 No. 1 September 2007, halaman 52 – 68.



Kemudian karya I Gede Arya Sugiarta, tahun 2002. “Gamelan Balaganjur dari Ekspresi Lokal ke Global” dalam *Bheri, Jurnal Ilmiah Musik Nusantara* Volume 1 No. 1 Juli 2002. I Wayan Suharta, tahun 2007 “Makna Balaganjur dalam Aktivitas Sosial Masyarakat Bali” dalam *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, Volume 20 No. 1 Januari 2007. Bakan, M. B. *War of the Worlds: Music and Cosmological Battles in the Balinese Cremation Procession*. 2016. *Yale Journal of Music & Religion*, 2(2). <https://doi.org/10.17132/2377-231x.1056>. Kadek Suartaya pada tahun 1993 menulis artikel berjudul “Drumband Tradisional Adi Merdangga Kreativitas Seni Berdimensi Universal” dalam *Mudra: Jurnal Seni dan Budaya edisi khusus*. Sumber lainnya I Made Bandem dalam bukunya berjudul *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah* terbit tahun 2013 oleh penerbit STIKOM Bali di Denpasar, telah membagi gamelan Bali berdasarkan klasifikasi periode munculnya gamelan Bali yakni golongan tua, madya, baru, sampai kontemporer. Hal yang menarik dari pembahasannya adalah ketika membahas evolusi gamelan Balaganjur dari Banjuran, Balaganjur sampai perkembangannya lahirnya Adi Merdangga. Istilah abanjuran dan banjuran yang ada dalam tiga buah inskripsi terkait dengan gamelan Balaganjur merupakan informasi paling penting yang termuat di dalamnya. Begitu pula dalam tulisan Japp Kunts, dan R. Soetrisno belum terungkap. Masih perlu sekiranya dicari sumber primer maupun sekunder yang menyangkut inskripsi Manik Liu A II, inskripsi Manik Li B II, dan inskripsi Sukawati A. Istilah balaganjur, yang berarti musik pengiring tentara berperang, barulah tersurat dalam buku gamelan Bali di atas Panggung Sejarah sebagai gamelan perang, kalimat tersebut terletak pada bagian catatan kaki dengan nomor 80 (Bandem, 2013: 56).

Menarik untuk dikaji sebagai musik prosesi Balaganjur terus berevolusi dari barungan yang kecil berkembang menjadi barungan kolosal seperti Adi Merdangga, Tektakan, Grumbyungan, Okokan, Ketug Bumi, Gambyuh Agung, *Skyn Rythm* dan Dang Merdangga. Sebagai gamelan prosesi Gong Guwung Gumi sedikit berbeda arah jalurnya. Barungan ini secara instrumentasi tidak dapat dikatakan evolusi dari Balaganjur karena beberapa instrumentasi tidak terwakili di dalamnya seperti kendang dan cengceng kopyak. Justru di sinilah letak keunikan yang membedakan dengan gamelan prosesi pada umumnya.

Memang sebagai hasil inovasi dan lompatan kreativitas, GGG juga tidak luput dari cibiran dan pujian. Pro kontra pun menyeruak di tengah gonjang-ganjing isu seni karawitan kontemporer yang minim ruang aktualisasi. Mereka yang berpikir konvensional menganggap GGG tidak cocok karena menyalahi tatanan baku Balaganjur. Semangata bagi yang berjiwa progresif barangkapan bahwa GGG ciptaan ISI BALI merupakan *evident* bahwa ISI BALI sebagai barometer institusi seni selalu menyuguhkan maha karya berkelas dunia. GGG merupakan

bukti hasil eksplorasi kreatif seniman yang memberikan bobot PKB ke-47 menjadi lebih bernilai tawar menepis kegalauan masyarakat yang beranggapan PKB selalu monoton, *monto-monto gen* (begitu-begitu saja) tidak ada hal baru. Pada level ini maka kreativitas artistik yang disuguhkan GGG menemukan relevansinya.

### **III. KONTRUKSI GONG GUWUNG GUMI**

#### **3.1. Ansambel (Barungan)**

Barungan Gong Guwung Gumi didesain sebagai komposisi baru yang memenuhi tuntutan perkembangan musik prosesi baru sebagai sajian unggulan dalam pembukaan peed aya ke-47 tahun 2025. Konstruksi barungan dirancang menggunakan instrumen gong (pencon) sarwa datu. Bentuk instrumen pencon diunifikasi dari golongan pencon berukuran besar hingga berukuran kecil sehingga di dalamnya terdapat jenis-jenis intrumen Gong, kempul, tawa-tawa, kempli, dan reong. Pembentukan Barungan ini tentu untuk menampilkan bentuk gamelan prosesi yang berkarakter berbeda dari gamelan sejenis sebelumnya.

#### **3.2. Metode Penciptaan**

Metodologi penciptaan Gong Guwung Gumi didasarkan atas formulasi metodologis mengacu kepada pengalaman praktik karya serta penerapan cara kerja baru yang tidak lazim dalam bermain musik tradisi. Orientasi penciptaan yang mengusung ide kreatif menawarkan cara kerja baru dengan melakukan beberapa perubahan memperoleh sumber bunyi, penerapan teknik, memanipulasi bunyi, serta mengeksplorasi melodi dari instrumen maya nada. Secara kompositoris metodologi penciptaan Gong Guwung Gumi melalui tahapan-tahapan proses penciptaan sebagai berikut.

##### **a. Ngerencana**

Pada tahap ini dilakukan perencanaan proses penciptaan dengan tahapan menemukan ide (*ngeruak*), melalui berbagai cara seperti membaca, menonton, mendengarkan, mendiskusikan. Pada tahap ini dilahirkan ide berdasar konsep Jagat Kertih. Jagat identik dengan simbol lingkaran, guwung, yang mewujud ke dalam bentuk gong. Dari sini berkembang ide menggarap instrumen Gong dengan segala bentuk dan ukurannya sebagai ansambel musik prosesi baru, non-kendang. Ide ini kemudian didedahkan (pemahbah) antar para komposer, koreografer, dan pimpinan dalam hal ini Prof. 'Kun' Adnyana dan Prof. Sudirga mengusulkan untuk

menghasilkan barungan baru yang berbeda. Muncullah kemudian usulan membangun ansambel gamelan berbasis gong (pencon). Tahap berikutnya dilakukan observasi dan jelajah instrumen terhadap jenis-jenis instrumen bermoncol. Pemilihan hari baik ditetapkan untuk memulai dengan *nuwasen*. Pada tahap *nuwasen* ini telah disiapkan materi seadanya untuk dituangkan kepada pendungkung. Proses penuangan awal ini disebut dengan makalin. Materinya masih mentahan, *glontongan* baru sekedar jadi.

**b. Maguli-guli (ngalih-alih, napinin, mintonin)**

Pada tahap maguli-guli merupakan proses kerja mandiri komposer, mengeksplorasi (*ngalih-alih*) menjelajah kemungkinan-kemungkinan baru dari potensi sumber bunyi dari masing-masing instrumen. Memilih dan memilah motif-motif yang relevan dan berguna sesuai dengan kebutuhan (*napinin*). Kemudian mencoba-coba motif yang telah dihasilkan. Diujicobakan (ngulik-ulik atau *mintonin*) untuk kemudian bagi yang relevan dilakukan pembakuan.

**c. Ngewangun (nyujukang, ngadungang, mangusang, menahin)**

Motif yang telah baku kemudian dituangkan kepada pendukung bagian demi bagian sesuai dengan struktur garapan, yakni *pamungkah*, *paraga*, *pamuncak* dan *panenget*. Pada proses ini juga dipertimbangkan pola-pola musikal dengan bentuk lagu (*musical form*) untuk mendukung kebutuhan koreografi, kebutuhan mendukung aksentuasi gerak, dan juga suasana per adegan. Harmonisasi ini disebut *ngadungang*. Proses ngadungang ini dapat saja terjadi perubahan-perubahan tempo, durasi, dan struktur dramatik. Untuk memenuhi kebutuhan yang ekspresif emosional maka diperlukan upaya adaptasi terhadap dinamika, pola-pola ritme, aksentuasi, mood, dan harmonisasi. Merevisi, memperbaiki, dan merubah beberapa bagian yang tidak relevan, dan proses harmonisasinya disebut *menahin* (memperbaiki).

**d. Nyaluhang (ngalusin, mayuin, nelesin)**

Pada tahap *nyaluhang* (internalisasi) telah terjadi pembakuan dari materi secara keseluruhan agar penyajian menjadi *aluh*, *elah*, tanpa beban. Tahapan proses ini lebih pada internalisasi penguasaan materi secara teks dan konteks. Menghafalkan materi, memberikan energi (*mayuin*) yang konstan agar kualitas musikal tetap bertenaga, dilakukan oleh komposer dengan menyimak dan mencermati detail demi detail (*nelesin*), sehingga keutuhan rasa dapat ekspresikan secara mantap.

**e. Nyawisang (ngebah, nureksain, maripurna)**

Pada tahap menggelar perdana (*ngebah*) ini merupakan proses gladi untuk memberikan kesempatan bagi tim pengamat, kurator, dan berbagai pihak memberikan evaluasi dan masukan (*nureksain*) atas capaian yang telah dihasilkan. Hasil dari evaluasi ini dijadikan sebagai bahan renungan untuk menyempurnakan (*maripurna*) berbagai kelemahan yang mungkin masih terjadi dan memaksimalkan yang masih belum optimal.

**f. Nyobyahang**

Pada tahap ini sudah merupakan upaya diseminasi hasil karya kepada audiens pada perhelatan acara puncak yang menjadi target unjuk kerja kekaryaannya. Selanjutnya juga dilakukan pendokumentasian hasil karya yang dapat diseminasikan pada kanal-kanal *platform* media sosial yang lebih luas.

## **IV. FORMULASI TEORI ARTISTIKA**

### **4.1. Proporsi Material**

Pada tahun 2025 Institut Seni Indonesia (ISI) Bali menggubah barungan *anyar* bernama Gong Guwung Gumi. Barungan *anyar* sebagai hasil eksplorasi baru ISI Bali melompati tradisi musik prosesi Bali yang lazim menggunakan instrumen kendang dan ceng-ceng kopyak. Kendang dan ceng-ceng kopyak yang sudah familiar dalam format musik prosesi di Bali digantikan dengan peranan instrumen pencon. Barungan Gong Guwung Gumi menawarkan gagasan untuk mencoba penyusunan barungan baru berpijak pada instrumen gong dan pencon *sarwa datu*. Pijakan menyusun barungan *anyar* berbasis instrumen gong dan pencon untuk merayakan pencapaian tertinggi teknik cor logam sebagai gagasan ekstra musikal.

Barungan *anyar* Gong Guwung Gumi menantang kreativitas baru lepas dari kebiasaan *murba* kendang dan *pengramen* dari ceng-ceng kopyak. Kemudian instrumen reyong serta tawa-tawa selain memainkan melodi juga sebagai pemurba, penyaji *angsel* dan membentuk pola ornament ritmis. Gong dan kempul/kempur yang secara konvensional berfungsi sebagai kolotomik diposisikan sebagai instrumen melodis dengan olahan melodi teknik gebug *calung/nyalungin*. Pengetahuan ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Etnomusikologis Stone (2008:161) yang menyatakan bahwa “... *knowledge was conceptualized as an open repertoire and an unbounded vista: ..their own frontier of the known world, inventing new ways of configuring, shorting and using what must have*

*been an ever shifting spectrum of possibility* (....pengetahuan dikonseptualisasikan sebagai laporan terbuka dan pandangan yang tak terbatas, kemudian menciptakan cara-cara baru untuk mengkonfigurasi, mempersingkat, dan menggunakan apa yang pasti merupakan spektrum kemungkinan yang terus berubah.

Gong Guwung Gumi sebagai nama dari barungan baru merupakan hasil olah ide kreatif seniman ISI Bali merujuk pada gong sebagai instrumen berpencon yang dalam konsep kompositorisnya menjadi dasar pengembangan pola-pola instrumen lainnya seperti reyong, terompong, tawa-tawa, kajar, kempli, dan kempul/kempur. Guwung Gumi bermakna ruang dan wadah dari seluruh instrumen gong dan pencon berbahan *sarwa datu* untuk merajut ritme, melodi, dan dinamika dalam bingkai matra serta tempo.

Barungan Gong Guwung Gumi hadir sebagai ruang elaborasi baru untuk menempatkan ritme sebagai pijakan garapan. Ritme menjadi pijakan garapan mengingat selain instrumen reyong seperti gong, kempur, tawa-tawa dan kajar adalah instrumen non melodis. Dominasi instrumen non melodis seperti gong, kempur, tawa-tawa dan kajar menyebabkan ritme menjadi prioritas garapan. Ritme menjadi tema utama yang dihiasi dengan progresi serta sinkopasi melodi dari tungguhan reyong.

Sebagai sebuah barungan baru yang disusun dari keluarga pencon berbahan perunggu selain memberikan peluang ritme sebagai tema komposisi, warna bunyi (*timbre*) juga menjadi elemen musikal yang menjadi prioritas garapan. Dalam barungan Gong Guwung Gumi terdapat warna bunyi yang jamak. Warna bunyi dari perunggu yang jamak tersebut diantaranya:

**Tabel Warna Bunyi Pencon**

| <b>Instrumen</b> | <b>Warna Bunyi</b> | <b>Teknik</b>                                        |
|------------------|--------------------|------------------------------------------------------|
| Gong             | <i>jir</i>         | Dipukul tepat pada moncol                            |
|                  | <i>creng</i>       | Digores pada bagian badan gong                       |
|                  | <i>tap</i>         | Ditepuk dengan telapak tangan pada bagian badan gong |

|           |              |                                               |
|-----------|--------------|-----------------------------------------------|
|           | <i>sueng</i> | Badan gong digores dengan ujung panggul       |
|           | <i>plang</i> | Menampar badan gong                           |
| Tawa-Tawa | <i>pung</i>  | Dipukul tepat pada moncol                     |
|           | <i>tek</i>   | Dipukul pada bagian badan tawa-tawa           |
|           | <i>sueng</i> | Badan tawa-tawag digores dengan ujung panggul |
| Kajar     | <i>tuk</i>   | Dipukul tepat pada moncol                     |
|           | <i>teng</i>  | Dipukul pada bagian badan kajar               |
|           | <i>creng</i> | Bibir badan kajar di pukul dengan panggul     |
| Reyong    | <i>jong</i>  | Dipukul tepat pada moncol                     |
|           | <i>jot</i>   | Dipukul tepat pada moncol disertai menutup    |
|           | <i>teng</i>  | Dipukul pada bagian badan reyong              |
|           | <i>creng</i> | Bibir badan reyong di pukul dengan panggul    |

Ragam warna bunyi pada tabel di atas kemudian diolah untuk menyusun komposisi Gong Guwung Gumi. Ragam warna bunyi menjadi pemantik dalam penyusunan figurasi ritme, motif, pola, dan kilatan. Melalui cara pandang dengan berpijak pada warna bunyi maka ruang imajinasi vokabuler musikal baru dapat dibentuk.

Material instrumen pencon berbahan perunggu menghadirkan lingkup baru dalam penyusunan komposisi baru. Dengan media instrumen pencon berbahan perunggu maka

cara berpikir konvensional yang menempatkan melodi sebagai tema dari gending dapat diperbarui. Menyusun tema gending tidak melalui melodi namun penyusunan ritme dengan tekstur warna bunyi. Ritme tidak saja digarap dalam bentuk rampak namun juga dalam figurasi kilatan. Warna bunyi menjadi tekstur untuk menjadikan rampak dan figurasi kilatan menjadi lebih dinamis.



### 4.2 Proposisi Teknik

Teknik permainan dalam barungan Gong Guwung Gumi dieksplorasi dengan kaidah yang tidak biasa untuk mencapai artistika baru. Penentuan teknik baru yang tidak sesuai dengan kaidah konvensional dalam karya



ini sejalan dengan pandangan Suka Hardjana yang menyatakan bahwa: “Teknik, aturan tradisi, idiom dan bahasa musik tidak lagi dipersoalkan” (2003:264). Dalam memainkan gong dan kempur teknik permainan tidak hanya memukul dengan panggul namun juga mengkombinasi tiga teknik yaitu memukul, menutup dan menampar moncol gong. Memukul dengan menutup gema gong adalah teknik yang tidak biasa dalam kaidah konvensional





gamelan Bali. Hasil bunyi yang dicapai dari memukul dan menutup adalah terciptanya dentuman gong yang kuat dan tajam akibat dari reng lambat (*ngalad*) diputus. Dentuman yang kuat dan tajam dari gong kemudian digarap menjadi interlocking seperti pola reyong. Selain itu menampar permukaan gong juga menjadi timbre baru dari Gong Guwung Gumi. Menampar dengan intensitas kuat dan cepat dari telapak tangan menciptakan suara nyaring dengan tekstur tebal. Warna suara nyaring bertekstur tebal ini kemudian disusun menjadi pola ritme staccato.

Dalam barungan Gong Guwung Gumi tidak hanya menggunakan satu teknik dalam setiap kalimat gending. Pada setiap kalimat gending menggunakan kombinasi teknik seperti pada instrumen gong yaitu memukul pencon disertai dengan menampar permukaan badan gong. Kombinasi teknik pukulan tersebut menyajikan kalimat gending bertema ritme dengan tekstur warna bunyi yang beragam. Selain itu pada instrumen reyong tidak saja memainkan teknik kilatan tetapi juga memainkan teknis pengramen selayaknya instrumen ceng-ceng kopyak. Teknik kilatan disajikan dengan memukul pencon sesuai dengan tugas nada dan teknik pengramen memukul bibir badan instrumen reyong. Kombinasi teknik kilatan dan pengramen menghasilkan kalimat gending bermelodis sekaligus mendapatkan *layering* pengramen sebagai penguat dinamika.

Teknik yang digunakan dalam Barungan Gong Guwung Gumi adalah teknik *ngambis* dan *ngquad*. Teknik *ngambis* adalah cara memotong reng dari pencon dengan menutup dengan cepat setelah memukul pencon. Teknis *ngambis* menghasilkan artikulasi tajam dan kesan suara *cenged*. Selanjutnya teknik *ngquad* adalah kebalikan dari *ngambis*. Teknik *ngquad* adalah cara memanjangkan bunyi reng dengan cara memukul pencon yang disertai sapuan lambat. Teknik *ngquad* dilakukan untuk menghasilkan kesan resonansi. Resonansi ini penting untuk mengisi ruang-ruang sud divisi ketukan agar tidak kosong.

#### 4.3 Proposisi Idiosinkratis

Komposisi dari Gong Guwung Gumi dengan mengolah potensi instrumen pencon menghasilkan beberapa aspek keunikan musikal. Keunikan musikal ini tidak dapat dijumpai pada barungan yang lain. Aspek musikal ini lahir dari medium instrumen pencon seperti reyong, tawa-tawa, kempli, kajar, kempur dan gong. Seluruh instrumen tersebut dalam konteks konvensional ditugaskan sebagai pengramen dan kolotomis, namun dalam barungan Gong Guwung Gumi harus mampu menjadi pemurba, melodis, pengramen sekaligus kolotomis penyangga ruas-ruas struktur kolotomik. Fungsi instrumen pemurba, melodis, pengramen sekaligus kolotomis

menjadi multifungsi sehingga mampu melahirkan ansel, aksentuasi, dinamika ritmis yang baru.

Angsel dalam repertoar Gong Guwung Gumi diwujudkan berbeda dari konsepsi tradisi. Angsel sebagai sebuah tanda penanda dibangun dengan cara kerja musikal ritmis. Angsel tidak dibangun dari sistem ngeseh melainkan lahir dari lajur perubahan pola ritme yang diberikan aksentuasi tajam dengan dinamika keras. Terdapat juga ansel yang diciptakan dari pertemuan dua ritme yang berbeda *time signature* namun dengan figurasi temu yang presisi dengan sistem perkalian jumlah sukat.

Dalam menyusun melodi dalam barungan Gong Guwung Gumi melahirkan konsepsi maya nada. Maya nada adalah sebuah cara menafsir sebuah instrumen non melodis seperti gong, kempur, kajar, tawa-tawa dan kempli memiliki nada. Penafsiran nada dibangun oleh perspektif komposer untuk membuat figurasi jalinan layaknya progresi melodis. Hal ini menjadi salah satu artistika dari formulasi musikal dari barungan Gong Guwung Gumi.

Barungan Gong Guwung Gumi juga melahirkan transformasi fungsional instrumentasi. Transformasi fungsional instrumentasi yang dimaksud adalah merubah fungsi instrumen melodis reyong menjadi pemurba. Gong dan kempur sebagai instrumen kolotomis menjadi pemegang progresi dan pungkuan melodi. Barungan Gong Guwung Gumi dengan menghadirkan instrumen penconnya melahirkan ruang berkeaktivitas yang lebih luas dalam memformulasi kompositoris karya musiknya termasuk melahirkan tumbukan melodi.

Tumbukan melodi dimaksud adalah setiap instrumen disusun atas saih yang berbeda. Saih yang digunakan yaitu saih slisir, tembung dan selendro gede. Ketiga saih tersebut masing-masing oleh instrumen yang berbeda yaitu laras slisir dimainkan oleh instrumen reyong, saih tembung oleh instrumen tawa-tawa dan kajar kemudian kempur Jawa memainkan saih selendro gede. Ketiga saih tersebut disusun dalam satu kalimat melodi, kemudian antar melodi tersebut dirancang agar menjadi kilatan dengan gradasi saih seperti saih lebeng dalam patutan suling Gambuh.

Selain tumbukan melodi pada media reyong, kajar, tawa-tawa dan kempur Jawa juga pada komposisi prosesi menggunakan sistem layering pada olahan vokal. Olahan vokal digarap dengan menyusun ritmenya terlebih dahulu, kemudian antara satu vokal dengan vokal lainnya dirancang dengan teknik “padang-ulihan” atau Tanya jawab. Teknik padang-ulihan membentuk dialektika antar *saih* (patet) dengan pola *saih selisir* melahirkan pola dengan *saih selendro gede* kemudian “transposed” menjadi *saih tembung*. Kemudian ketiga pola vokal dengan berbeda saih dimainkan dengan pola rampak yang menghasilkan manipulasi saih.

## **V. PENUTUP**

### **5.1. Simpulan**

Gong Guwung Gumi (GGG) sebagai sebuah inovasi membangun barungan baru. Gong Guwung Gumi dalam barungannya disusun dari instrumen keluarga pencon berbahan sarwa datu. Pemilihan instrumen keluarga pencon berbahan sarwa datu sebagai sebuah perayaan teknik cor logam tertinggi. Sebagai barungan baru GGG memiliki proyeksi kompositoris yang berbeda dengan barungan prosesi konvensional lain seperti Baleganjur dan Adi Merdangga. Pengolahan ritme menjadi tema musikal utama selain dihiasi oleh progresi melodi.

Barungan Gong Guwung Gumi juga difungsikan untuk menyertai tarian kosmis Siwa Nataraja sebagai maskot yang telah disematkan sejak awal Pesta Kesenian Bali. Pengolahan ritme yang tersaji pada figurasi polyrhythm dan pengolahan melodi maya nada mendukung aksentuasi dari koreografi beserta struktur dramatik Tari Siwa Nataraja.

### **5.2. Temuan**

Temuan yang dihasilkan dari barungan GGG meliputi konstruksi barungan, proses kreatif, teknik, cara kerja musikal dan perwujudan artistika idiosinkratik. Konstruksi barungan GGG disusun atas instrumen pencon sarwa datu yaitu Gong, Kempul, Tawa-Tawa, Kajar, Kempuli, Terompong dan Reyong. Proses kreatif penciptaan komposisi GGG dengan tahapan *Ngerencana*, *Maguli-guli*, *Ngewangun*, *Nyaluhang*, *Nyawisang*, dan *Nyobyahang*. Teknik yang digunakan dalam permainan di luar kelaziman konvensional sesuai dengan penjabaran tabel di atas. Cara kerja musikal yang digunakan seperti *polyritme*, *polymeter*, tumbukan nada dan maya nada. Artistika idiosinkratik mewujudkan dalam komposisi Gong Guwung Gumi yang memadukan teknik instrumen dan ekspresi vokal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bakan, M. B. (2016). War of the Worlds: Music and Cosmological Battles in the Balinese Cremation Procession. *Yale Journal of Music & Religion*, 2(2). <https://doi.org/10.17132/2377-231x.1056>
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Dita, I. K. W. (2007). Analisis Proses Kreatif I Ketut Suandita dalam Menggarap Kreasi Balaganjur. *Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, Vol.6 (1September),52–68.
- Hardjana, Suka. (2003). *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Jakarta.
- Santosa, Hendra. 2020. *Evolusi Gamelan Bali: Dari Banjuran Menuju Adi Merdangga*. Denpasar : Pusat Penerbitan LPMPP ISI Denpasar
- Stone, Ruth. M. (2008). *Theory for Ethnomusicology*. Pearson Prentice Hall: Upper Saddle River, New Jersey.
- Suartaya, Kadek (1993) "Drumband Tradisional Adi Merdangga Kreativitas Seni Berdimensi Universal" dalam *Mudra: Jurnal Seni dan Budaya Edisi Khusus*.
- Sugiarta, I Gede Arya (2002). "Gamelan Balaganjur dari Ekspresi Lokal ke Global" dalam *Bheri, Jurnal Ilmiah Musik Nusantara* Volume 1 No. 1 Juli 2002.
- Suharta, I Wayan ( 2007) "Makna Balaganjur dalam Aktivitas Sosial Masyarakat Bali" dalam *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, Volume 20 No. 1 Januari 2007.

**BAB XXIV**  
**ARTISTIKA PASASAKAN**  
**CIPTA KOMPOSISI MUSIK TARI BERAKAR TRADISI SASAK**

Oleh :

Prof. Dr. I Gede Yudarta<sup>1</sup>, I Nyoman Mariyana, S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>, I Made Dwi Andika Putra, S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>  
gedeyudarta@isi-dps.ac.id

**ABSTRAK**

Artikel “Artistika Pasasakan: Cipta Komposisi Musik Tari Berakar Tradisi Sasak” ini merupakan temuan artistika yang menjadi basis penciptaan komposisi musik tari kolosal Legenda Putri Mandalika, yang dipertunjukkan di area Sirkuit Mandalika, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Artistika pasasakan dibentuk atas internalisasi konsep; pemilihan media ungkap; olah elemen musikal; pengomposisian musik; dan penyajian. Internalisasi konsep (legenda Putri Mandalika) melalui penghayatan teks; pemilihan media ungkap berbasis *panguger suara*; olah elemen musikal merespon dramatik adegan; pengomposisian musik bersumber musikalitas *cepung*; dan penyajian secara kolosal. Artistika pasasakan merupakan disiplin penciptaan musik yang mendudukan pencipta sebagai subjek sekaligus observer aktif ruang-ruang budaya. Artistika pasasakan efektif dan autentik sebagai pendekatan cipta musik tari yang menggali spirit dan nilai-nilai tradisi lokal.

Kata kunci: *artistika, pasasakan, cipta komposisi musik, legenda putri mandalika*

**I. PENDAHULUAN**

Penciptaan komposisi musik merupakan proses kreatif yang menuntut serangkaian tahapan mulai dari penggalan inspirasi, pembentukan konsep, hingga perwujudan karya dalam bentuk pertunjukan. Pada musik instrumental, komposer umumnya memiliki ruang ekspresi yang lebih bebas untuk merancang dan mewujudkan gagasan estetikanya. Sebaliknya, penciptaan musik iringan tari menuntut adanya integrasi konseptual antara komposer dan koreografer, sebab musik tidak hanya berfungsi sebagai elemen auditori, melainkan sebagai bagian struktural yang menopang dinamika gerak, ritme dramatik, dan intensitas emosional. Smith [1] menegaskan bahwa musik tari dibangun melalui relasi timbal balik antara gerak, ritme, dan energi sehingga proses kreatifnya

harus selaras dengan kebutuhan koreografis. Ketidaksinkronan konsep di antara kedua pihak kerap menghasilkan komposisi yang tidak padu, menggambarkan situasi “air dan minyak” yang mengganggu keutuhan pertunjukan. Dalam konteks kesenian Sasak, isu tersebut menjadi semakin signifikan karena kajian mengenai proses kreatif komposer terutama dalam penciptaan musik tari hampir tidak pernah dilakukan. Meskipun berbagai karya musik tari telah diproduksi, sebagian besar proses kreatif yang melandasi karya-karya tersebut belum terdokumentasi atau teridentifikasi secara sistematis. Padahal, pemetaan proses kreatif sangat krusial, khususnya ketika berkaitan dengan pelestarian dan pengembangan nilai budaya lokal. Mengacu pada model proses kreatif yang dikemukakan Walls [2], diperlukan eksplorasi terhadap empat tahap utama yaitu: persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*) untuk memahami bagaimana seniman bekerja dan mengolah gagasan dalam penciptaan musik tari.

Kebutuhan akan kajian proses kreatif tersebut tampak jelas pada penciptaan musik iringan untuk seni pertunjukan kolosal *Legenda Putri Mandalika* pada tahun 2022. Pertunjukan ini merupakan transformasi kisah folklor Putri Mandalika ke dalam format fragmentari kolosal inovatif yang mengintegrasikan beragam elemen seni Sasak, seperti tari tradisional, musik etnik, seni pedalangan, serta bentuk-bentuk sastra lisan. Selain itu, aspek pendukung seperti tata rias, kostum, dan properti turut memperkuat karakter visual dan dramatik pertunjukan yang melibatkan lebih dari 300 seniman. Sebagai karya yang mengusung identitas budaya Sasak, pertunjukan ini menuntut proses penciptaan musik tari yang tidak hanya fungsional, tetapi juga representatif terhadap nilai-nilai kearifan lokal.

Dari konteks tersebut, muncul dua persoalan utama yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana konsep artistika pasasakan dirumuskan sebagai kerangka kerja kreatif dalam penciptaan musik tari, dan (2) bagaimana konsep tersebut diimplementasikan dalam proses penciptaan musik pada seni pertunjukan kolosal *Legenda Putri Mandalika* yang dipentaskan pada ajang internasional MotoGP 2022 di Sirkuit Mandalika. Penelitian ini bertujuan menemukan konsep baru mengenai artistika pasasakan serta menjelaskan relevansi dan penerapannya dalam penciptaan musik tari berbasis nilai budaya Sasak.

## II. KAJIAN SUMBER

Artistika dapat dipahami sebagai cara kerja seni, yakni prinsip-prinsip yang mengatur bagaimana sebuah karya dibuat, disusun, dan dihadirkan sehingga membentuk struktur dan makna yang jelas. Dalam konteks

seni pertunjukan, proses ini mencakup serangkaian aktivitas seperti pemilihan medium, pengelolaan ruang dan waktu, penguasaan teknik instrumen, gerak tari, olah vokal, serta penyusunan adegan, struktur karya, dan alur dramatik. Dengan demikian, artistika berperan sebagai fondasi operasional yang memungkinkan seniman mengorganisasi material artistik secara terarah.

Pemahaman teoritis tentang artistika dalam seni pertunjukan diperkuat oleh sejumlah literatur penting. Hawkins [3] menekankan bahwa proses kreatif, unsur komposisi, dan struktur merupakan landasan utama dalam penciptaan karya, baik tari maupun musik pengiringnya. Smith [1] kemudian memperluas perspektif ini melalui pembahasan tentang ruang, waktu, dan tenaga sebagai prinsip fundamental yang menentukan kualitas hubungan antara gerak tari dan kebutuhan musikalnya. Sementara itu, Austin dan Clark [4] memperdalam aspek musikal dengan menguraikan teknik komposisi, pengolahan motif, dan struktur musik yang menjadi kerangka kerja komposer dalam menciptakan ritme, atmosfer, dan dramaturgi yang selaras dengan koreografi. Secara keseluruhan, kelima sumber ini tidak hanya menyediakan kerangka teoretis tentang artistika, tetapi juga menjelaskan bagaimana prinsip-prinsip tersebut diimplementasikan dalam proses kreatif penciptaan musik pengiring tari mulai dari eksplorasi ide, pengolahan materi musikal, hingga penyelarasan musik dengan ritme, ruang, dan energi gerak.

Dalam konteks budaya Sasak, landasan nilai artistik diperkaya melalui konsep *pasasakan*. Istilah ini, sebagaimana dijelaskan oleh seniman I Komang Kantun, berakar dari kata "Sasak" sebagai penegasan identitas budaya lokal dalam praktik berkesenian. Para budayawan memaknai *pasasakan* sebagai *pasaq sakan*, yaitu seperangkat nilai yang mencerminkan keterikatan masyarakat pada adat, tata krama, serta prinsip hidup komunal yang diwariskan secara turun-temurun. Secara etimologis, *pasaq* merujuk pada sesuatu yang "tertancap", "melekat", atau "menjadi pegangan", sehingga *pasaq sakan* dapat dipahami sebagai nilai dasar yang mengikat praktik sosial termasuk kesenian agar tetap berakar pada norma dan identitas budaya Sasak. Dengan demikian, konsep ini berperan penting dalam memastikan bahwa kreativitas artistik tetap selaras dengan prinsip budaya yang menjadi dasar kehidupan masyarakat.

### III. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan pengalaman artistik dalam menyusun komposisi musik. Secara metodologis, kajian berbasis pengalaman artistik dapat mencakup observasi

partisipatif, refleksi fenomenologis, wawancara mendalam, analisis proses kreatif, hingga *embodied research* yaitu penelitian yang melibatkan partisipasi langsung dalam proses penciptaan seni. Berakar pada pemikiran Dewey [7], bahwa seni merupakan *an experience* yang terintegrasi, pendekatan ini menekankan bahwa nilai artistik tidak hanya terletak pada objek karya, tetapi pada bagaimana karya tersebut dialami, dirasakan, dan direspons secara afektif maupun kognitif. Dalam cipta musik tari Legenda Putri Mandalika, pengalaman artistik tercermin pada pemilihan media ungkap, cara pengolahan unsur-unsur musikal, eksplorasi berbagai teknik instrumen melalui proses yang bersifat reflektif serta partisipasi langsung dalam penciptaan karya seni (*embodied research*).

Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih intim dan holistik terhadap praktik artistik, terutama pada seni pertunjukan yang bersifat temporal, situasional, dan berbasis pengalaman tubuh. Dengan demikian, pengalaman artistik sebagai pendekatan kajian tidak hanya memberikan pemahaman terhadap bentuk dan struktur karya seni, tetapi juga membuka jalan untuk menelaah dimensi afektif, tubuh, dan budaya yang membentuk proses kreatif maupun pemaknaan seni berikut nilai-nilai tradisi dan budaya Sasak. Analisis dilakukan dengan menelaah keseluruhan proses kreatif, pemilihan media ungkap, teknik garap, struktur musik, teknik garap, dan relasi musik dengan dramaturgi pertunjukan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan pengalaman langsung peneliti sebagai penggarap musik.

#### **IV. ARTISTIKA PASASAKAN DALAM CIPTA MUSIK TARI LEGENDA PUTRI MANDALIKA**

##### **4.1. Proses Kreatif**

Proses kreatif dalam pertunjukan kolosal *Legenda Putri Mandalika* melibatkan serangkaian langkah intelektual dan artistik untuk menerjemahkan narasi tradisi Sasak ke dalam bentuk tari, musik, dan teater yang terpadu. Kreativitas para pencipta, koreografer, komposer musik, dan penata dramatik berfungsi sebagai kemampuan imajinatif yang mengolah elemen gerak, ritme, atmosfer musikal, dan dramatika panggung sehingga menghasilkan bentuk pertunjukan yang memiliki koherensi estetis dan kekuatan naratif. Sejalan dengan pandangan Rusdi [8], kreativitas para seniman dalam produksi ini tampak baik sebagai proses mental (perumusan ide estetis dan dramaturgis) maupun sebagai produk yang terwujud dalam bentuk koreografi, komposisi musik, dan desain teater yang dapat dinikmati secara indrawi.

Tahapan proses kreatif *Legenda Putri Mandalika* dapat dibaca melalui kerangka Graham Wallas [9]. Pada tahap *preparation*, tim artistik mengumpulkan sumber cerita rakyat, simbol budaya Sasak, pola gerak tradisi,



serta motif musikal dari beberapa ensambel musik Sasak seperti Gendang Beleg, Kelentang, Preret, Cungklik, Terompong Tunggal dan Rebana Gending serta dukungan vokal pedalangan untuk membangun dasar konseptual pertunjukan. Musik tradisional merupakan salah satu elemen penting dalam konteks pertunjukan ini, tidak hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi juga sebagai elemen dramaturgis yang membangun suasana, memperkuat alur cerita, dan memperjelas karakterisasi adegan. Musik tradisional dalam pertunjukan budaya berfungsi sebagai pengikat emosi kolektif sekaligus sebagai representasi identitas kultural masyarakat pendukungnya. Tahap *incubation* berlangsung ketika para pencipta melakukan eksplorasi gerak, eksperimen ritmik, eksplorasi musikal, teknik musikal serta penataan adegan sambil merenungkan berbagai cara terbaik menghadirkan esensi cerita. *Illumination* muncul ketika gagasan artistik mulai menemukan bentuk, misalnya hubungan dramatik antara gerak pasasakan, pola melodi dan ritme berbagai jenis instrumen, serta suasana musikal yang menuntun alur emosional cerita. Tahap *verification* dilakukan melalui latihan terpadu dan evaluasi berulang untuk memastikan integrasi musik pengiring, koreografi, dan tata panggung sehingga memiliki kesatuan estetis serta sesuai dengan tujuan dramatik pementasan.

Keterpaduan berbagai elemen seni dalam pertunjukan kolosal Legenda Putri Mandalika seperti seni musik tradisional, seni tari, bagaikan musikalitas Cepung dimana antara musikal, gerak, dramatisal dan alur cerita menyatu menjadi kesatuan yang utuh. Melalui penerapan kerangka tersebut, proses penciptaan *Legenda Putri Mandalika* tidak hanya menjadi praktik artistik intuitif, tetapi juga kegiatan kreatif yang dapat dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan karya seni pertunjukan yang solid, kontekstual, dan berakar pada nilai-nilai budaya Sasak.

#### **4.2. Keunikan Karya**

Alur dramatisal karya Legenda Putri Mandalika disusun dalam tiga pembabakan. Dari ketiga pembabakan tersebut, setiap adegan dengan suasana yang terdapat didalamnya diiringi dengan musik yang sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Schechner [10] bahwa dalam seni pertunjukan, musik menjadi unsur dramaturgis yang memengaruhi tempo, suasana, tensi dramatisal, dan kontinuitas naratif. Untuk jelasnya, pembabakan, alur dramatisal, suasana dan musik pengiring ditampilkan dalam format tabel.

| Babak | Adegan |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Suasana                                                                                                                                           | Musik Iringan                                                         |
|-------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| I     | 1      | Suasana alam pantai Mandalika yang tenang dan damai dengan kehidupan masyarakat nelayan                                                                                                                                                                                                                                 | Penari nelayan penggambaran suasana damai di daerah pesisir pantai Seger                                                                          | Gendang Beleq, Tambur, Kelentang, Cungklik, Preret, Tembang Pasasakan |
|       | 2      | Sang Putri Mandalika mengamati kehidupan para nelayan                                                                                                                                                                                                                                                                   | Iring-iringan prosesi Putri Mandalika diiringi dayang dan pengawal dengan suasana <del>tenang, damai dan gembira</del>                            | Gendang Beleq                                                         |
|       | 3      | Dari pangeran sampai pemuda pesisir, rampak berdendang membayang Putri Mandalika                                                                                                                                                                                                                                        | Penari pangeran dengan mengendari kuda, menyaksikan iring-iringan Putri Mandalika. Mereka saling sahut pantun; <i>lelakak</i> jejak penuh kelakar | Gendang Beleq, Lelakak,                                               |
|       | 4      | Perseteruan antar pangeran adu tanding; Sesama pemuda saling banting                                                                                                                                                                                                                                                    | Pangeran adu <i>Presean</i> , Pemuda adu pencak silat                                                                                             | Gendang Beleq, Tambur                                                 |
| II    | 5      | Paruman di Kerajaan Tojang Beru;                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Bebarisan (tandang mendet), Punggawa, Raja                                                                                                        | Gendang Beleq                                                         |
|       | 6      | Perjalanan Putri Mandalika menuju Pantai Seger. Setibanya di pantai Putri Mandalika menyerukan ikrar kepada seluruh pangeran dan rakyat; berdiri anggun di ujung tanjung dan menceburkan diri ke laut menjelma menjadi Nyale. Raja, permaisuri, para pangeran, pemuda, dan seluruh rakyat meratapi kepergian Sang Putri | Suasana Tegang, khidmat, dan magis; Perjalanan Putri Mandalika menuju ujung tanjung diiringi oleh seluruh penari dayang dan penari pangeran       | Gendang Beleq, Reong Tunggal                                          |

|     |   |                   |                                                                                                                                      |                                                    |
|-----|---|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| III | 7 | Tradisi Bau Nyale | Masyarakat dalam suasana gembira berebut nyale, Tarian Oncer, Telek, Batek Baris, Gandrung, rakyat berpesta dan pertunjukan berakhir | Gendang Beleq, Tambur, Kelentang, Cungklik, Preret |
|-----|---|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=iZ3Ssk4j\\_2g&t=85s](https://www.youtube.com/watch?v=iZ3Ssk4j_2g&t=85s)

Deskripsi pada tabel di atas, menunjukkan bahwa komposer sebagai aktor utama dalam penciptaan komposisi musik secara cerdas menggunakan ensambel atau alat musik tradisi Sasak di dalam menyusun musik pengiringnya agar sesuai dengan adegan, suasana dan alur dramatiknyanya. Komposer mengadaptasi elemen tradisional agar relevan dengan konteks pertunjukan yang diciptakan, tanpa kehilangan identitas lokalnya. Penggunaan ensambel musik tradisional tersebut sebagai pengiring karya kolosal Legenda Putri Mandalika secara tegas dimaksudkan untuk membangun nuansa pasasakan serta memperkuat karakteristik dan identitas budaya Sasak. Selengkapnya karya seni pertunjukan kolosal Legenda Putri Mandalika dapat dipindai pada barcode di bawah ini.



## V. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa artistika pasasakan adalah cara kerja cipta seni yang didalamnya terdapat prinsip-prinsip yang mengatur sebuah proses kreatif mencakup pemilihan medium, pengelolaan ruang dan waktu, penguasaan teknik instrumen, gerak tari, olah vokal, serta penyusunan adegan, struktur karya, dan alur dramatik untuk menghasilkan karya seni yang memiliki karakteristik dan identitas budaya Sasak. Dalam konteks penciptaan musik tari seni pertunjukan kolosal Legenda Putri Mandalika, artistika

pasasakan dipahami sebagai proses kreatif yang dilakukan oleh seorang komposer mencakup berbagai aktivitas untuk mencipta karya seni musik tari Legenda Putri Mandalika yang memiliki karakteristik dan identitas budaya Sasak.

## **5.2. Temuan**

Kajian ini mengidentifikasi dua konsep baru. Pertama, artistika pasasakan, yakni model kerja kreatif yang berakar pada internalisasi medium, pengolahan ruang–waktu, penguasaan teknik instrumen, gerak tari, olah vokal, serta konstruksi adegan, struktur, dan alur dramatik sehingga menghasilkan karya dengan karakter dan identitas budaya Sasak. Pola kerja semacam ini belum pernah diterapkan secara sistematis oleh komposer di Lombok, baik dalam penciptaan musik instrumental maupun musik iringan tari. Kedua, *panguger suara*, yaitu prinsip artistika yang berfungsi sebagai pedoman penciptaan musik tari. Konsep ini menekankan kesesuaian antara karakter musikal dari masing-masing ensambel dengan gerak tari, serta suasana dramatik yang ingin dibangun agar nilai tradisi dan makna budaya dapat diperteguh dalam komposisi musik tari.

## **5.3. Saran dan Proyeksi**

Kajian mengenai artistika pasasakan menegaskan pentingnya pemahaman proses kreatif dalam penciptaan seni pertunjukan yang berakar pada nilai-nilai tradisi dan budaya Sasak. Oleh karena itu, disarankan agar para seniman khususnya komposer dan koreografer mengembangkan pola kerja yang lebih kooperatif, memperhatikan tahapan penciptaan secara sistematis, serta menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal sebagai dasar konseptual dan estetik. Kolaborasi yang terencana dan sensitif terhadap konteks budaya diyakini akan menghasilkan karya yang tidak hanya padu secara artistik, tetapi juga relevan dalam kerangka pelestarian tradisi. Ke depan, konsep artistika pasasakan diharapkan dapat berfungsi sebagai landasan teoretis sekaligus pedoman praktis bagi proses penciptaan karya seni pertunjukan yang bercirikan identitas Sasak. Konsep ini juga berpotensi menjadi kerangka metodologis bagi penelitian lanjutan, baik dalam pengembangan estetika musik dan tari tradisional maupun dalam eksplorasi bentuk-bentuk inovatif yang tetap berakar pada budaya lokal. Dengan demikian, kajian ini membuka peluang bagi lahirnya studi yang lebih mendalam, komprehensif, dan berkelanjutan mengenai seni tradisi dan budaya Sasak.

## SUMBER PUSTAKA

- [1] J. M. Smith-Autard, *Dance Composition: A Practical Guide to Creative Success in Dance Making*, 5th ed. Routledge, 2014. doi: 10.4324/9781315060033.
- [2] G. Wallas, *The Art of Thought*. Solis Press, 2014.
- [3] A. M. Hawkins, *Creating through dance*, Rev. ed. in A Dance Horizons book. Princeton Book, 1988. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: <https://cir.nii.ac.jp/crid/1971712334779543216>
- [4] L. Austin and T. Clark, *Learning to compose: modes, materials, and models of musical invention*. W.C. Brown, 1989. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: <https://cir.nii.ac.jp/crid/1971430859729939268>
- [5] J. Dewey, "Art As Experience," in *Anthropology of the Arts*, Routledge, 2016.
- [6] R. Rusdi, "Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta," *Muslim Herit.*, vol. 2, no. 2, p. 259, Jan. 2018, doi: 10.21154/muslimheritage.v2i2.1111.
- [7] "Performing arts (such as traditional music, dance and theatre) - UNESCO Intangible Cultural Heritage." Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: <https://ich.unesco.org/en/performing-arts-00054>
- [8] R. Schechner, *Performance Theory*. Hoboken: Routledge, 2012.







## PROFIL PENULIS



**Prof. Dr. Wayan 'Kun' Adnyana**, merupakan Profesor Sejarah Seni. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Rektor ISI Denpasar (ISI BALI) periode tahun 2021-2025; Kepala Dinas Kebudayaan Provinsi Bali periode tahun 2019-2021. Prof. Kun menerima penghargaan Dharma Kusuma dari Gubernur Bali tahun 2024; Anugerah Kebudayaan dari Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2023; World Peace Artist Award dari Arts and Culture Magazine Korea tahun 2023. Telah menggelar 17 kali pameran tunggal, di Australia, Taiwan, Amerika Serikat, Polandia, dan Indonesia.



**Prof. Dr. I Ketut Muka P.**, merupakan Profesor Seni Kriya, memiliki karier kepemimpinan sebagai Wakil Rektor Bidang Umum dan Keuangan periode tahun 2021-2025. Meraih penghargaan Sewaka Nugraha dari Gubernur Bali. Prof. Muka seorang keramikus yang juga mengelola Museum Pendet di Nyuh Kuning, Ubud.



**Prof. Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana, M.Si**, merupakan Profesor Desain Komunikasi Visual, memiliki karier kepemimpinan sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain (2021–2025) dan saat ini menjabat sebagai Wakil Rektor Bidang Akademik dan Sistem Informasi. Aktif sebagai kurator pada Pusat Prestasi Nasional, evaluator pendirian program studi baru, dan asesor Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). Sebagai desainer telah merancang berbagai branding dan desain logo untuk lembaga publik dan swasta.



**Dr. I Made Jodog, MFA**, merupakan dosen spesialisasi keahlian Seni Rupa Eksplorasi Media, dan Seni Instalasi. Konsisten meneliti tentang proses kreatif serta sebagai perupa aktif berpameran di dalam dan luar negeri. Penghargaan yang diraih diantaranya; Las Damas De Arte, dan Dosen Berprestasi II ISI Denpasar. Kini Jodog menjabat sebagai Wakil Rektor Bidang Perencanaan, Keuangan, dan Umum ISI BALI.





**Prof. Dr. I Komang Sudirga**, merupakan Profesor Kajian Seni Karawitan. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan Kerja Sama periode tahun 2021-2025 dan Dekan Fakultas Seni Pertunjukan periode tahun 2017-2021. Prof. Sudirga sebagai Ketua Harian Majelis Kebudayaan Bali Tingkat Provinsi Bali 2021-2026. Menulis buku *Kebangkitan Pesantian di Era Globalisasi* (2018) dan *Cekepung Musik Vokal Bali: Kajian Teks dan Konteks* (2005).



**Prof. Dr. I Gede Yudarta, S.Skar., M.Si**, merupakan Profesor ilmu/kepakaran Pengkajian Seni. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Kepala UPT Pusat Dokumentasi Seni (2016-2018), Koordinator Program Studi Seni Program Doktor (2018-2021), Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Seni Pertunjukan (2021-2025) dan saat ini menjabat sebagai Dekan Fakultas Seni Pertunjukan periode 2025-2029. Selain melaksanakan tugas di bidang Pendidikan, juga aktif melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di beberapa daerah di Bali dan Lombok.



**Dr. I Ketut Garwa**, Dosen spesialis komposisi gamelan Bali. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Wakil Rektor Bidang Perencanaan-Kerjasama dan Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI BALI. Sebagai komposer telah mencipta karya iringan tari: Maskot Undiksha, Maskot Desa Penglipuran, Tari Kebesaran Undiknas, Maskot Kota Bangli, dan Rejang Nata Hita.



**Dr. Anak Agung Gede Rai Remawa**, dosen dan peneliti spesialis Estetika Ruang. Tenaga Ahli Cagar Budaya Provinsi Bali sejak tahun 2020. Menerima Penghargaan Adi Sewaka Nugraha dari Gubernur Bali tahun 2023. Sebagai Principal Designer Interior Arsitektur Pura Wahyabya Bhuwana dan Hunian Arsitektur Tradisional Bali di Dolina Charlotty, Polandia. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni periode tahun 2021-2025.



**Dr. I Ketut Suteja**, Dosen spesialis drama tari, khususnya wayang wong. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Koordinator Program Studi Seni Program Doktor dan Pusat Penjaminan Mutu ISI BALI. Menerima Penghargaan Seni Kerti Budaya dari Wali Kota Denpasar dan Adi Sewaka Nugraha dari Gubernur Bali tahun 2023. Sebagai Artistik Direktur Sendratari: Jagra Budaya Bali Dwipa (2024).



**Dr. I Made Pande Artadi**, Dosen spesialis desain interior. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI BALI. Pande Artadi menghasilkan karya pradesain Bali Mini di Stupsk, Gdansk, Polandia.



**Dr. I Wayan Suardana**, Dosen spesialis kriya seni bermedium kayu. Memiliki karier kepemimpinan sebagai Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP) periode tahun 2023-2025. Selama memimpin LP2MPP berhasil menggawangi pelaksanaan pengabdian Bali Citta Swabudaya.



**Dr. I Nyoman Suardina**, dosen spesialis desain produk yang saat ini menjabat sebagai Koordinator Program Studi Seni Program Doktor ISI BALI. Karya monumental yang diciptakan berjudul “Moenik, Selalu Ada Mimpi, Pencipta Energi Vorteks dan Energi Vorteks Imaji Kegersangan”. Suardina juga sebagai narasumber Workshop Craft and Tipografi Kayu.



**Dr. I Gusti Putu Sudarta**, dosen spesialis gender wayang yang saat ini menjabat sebagai Koordinator Program Studi Seni Teater ISI BALI. Sebagai seniman dan juga seorang dosen perguruan tinggi seni, banyak aktifitas dan kegiatan seni yang telah dilakoninya, baik itu untuk kepentingan ritual keagamaan, akademis, festival seni budaya yang berskala nasional dan internasional. Banyak negara telah dijelajahi oleh Sudarta sebagai seniman Bali yang sering diundang berpartisipasi dalam berbagai festival seni, seminar dan inter-cultural experimental music dan theater collaborations.



**Dr. I Gede Mawan, S.Sn., M.Sn**, dosen dengan keahlian di bidang seni pertunjukan dan penciptaan seni. Aktif sebagai penata dan pemain gamelan dalam berbagai event seni, baik nasional maupun internasional. Beberapa karya pentingnya meliputi penataan karawitan di FKI Jakarta (1999), SIFA Surakarta (2011), Pesta Kesenian Bali (2012), karya monumental pada anniversary ke- 105 Chulalongkorn University (2022), serta karya iringan tari dan fragmentari dala rangka HUT RI di Kazakhstan (2024).



**Dr. I Wayan Sujana**, dosen spesialis seni rupa instalasi kontemporer. Karier kepemimpinannya sebagai Koordinator Program Studi Seni Murni. Telah mengikuti berbagai pameran di tingkat nasional dan internasional, serta telah mengadakan pameran tunggal. Tahun 2024 mengikuti International Virtual Exhibition, Sketch & Drawing dengan judul Karya: Iustitia; Indonesia Bertutur di Bali dengan judul Karya: Rumah Altar; dan Bali-Global Art Map Exhibition at ARMA, Tony Raka Gallery, Komaneka Bali dengan judul karya: Important Moment.



**Dr. I Nyoman Laba, S.Sn., M.Sn**, dosen spesialisasi dalam bidang kriya. Karier kepemimpinannya sebagai Koordinator Program Studi Kriya (2021-2025) dan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Perencanaan dan Keuangan Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI BALI. Karya akademiknya mencakup penelitian seni rupa dan kriya yang didanai oleh Ditlitabmas–Dikti dan ISI Bali, serta dipublikasikan dalam berbagai jurnal bereputasi. Sejak 2010, ia berfokus pada eksplorasi medium keramik dan telah berpartisipasi dalam berbagai pameran di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.



**Dr. I Made Sidia, M.Sn** dosen spesialis koreografer karya seni kolosal. Sebagai koreografer sering diundang memberikan workshop, pentas seni, dan berkolaborasi dengan seniman luar negeri. Karya monumental yang dihasilkan: Teater Bali Agung di Bali Safari dan Marine Park (2010), karya Pakeliran Wayang Lintas Negara Catur Langhanam Prasadam (2020), Balinese Shadow Puppet Theater With a Twist Ubud, Balinese Shadow Puppet sebagai nara sumber Cak kolaborasi dalam rangka Kutus-Kutus Festival. Made Sidia telah menerima penghargaan Dharma Kusuma dari Pemerintah Provinsi Bali Tahun 2024.



**Dr. I Made Bayu Pramana, S.Sn., M.Sn.**, dosen spesialisasi di bidang penciptaan dan pengkajian fotografi. Aktif meneliti serta menciptakan karya seni fotografi dengan fokus pada budaya visual Bali, sejarah fotografi, serta pengembangan metode pengkajian fotografi. Berbagai karya ilmiah telah dipublikasikan di jurnal nasional dan internasional, termasuk buku \*Fotografi Orientalistik Pariwisata Bali Era Kolonial\*. Prestasi yang diraih antara lain Adhyapaka Nata Kerti Nugraha – Dosen ASN Berkinerja Penggerak, Satya Lancana Karya Satya 10 Tahun, dan Dosen Berprestasi II ISI Denpasar 2018, yang menegaskan kiprah akademik dan dedikasinya.



**I Kadek Widnyana, SSP., M.Si.**, dosen spesialisasi dalam bidang pedalangan. Karier kepengemimpinannya sebagai Koordinator Program Studi Seni Pedalangan dan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Seni Pertunjukan, ISI BALI. Beberapa karya tulisnya terfokus pada penelitian tentang pedalangan, yang terakhir berjudul *Rekasedana, Diatmika, And Widyaguneng Ringgit: Local Wisdom In Wimba Panititala of Balinese Puppetry Learning* dipresentasikan dalam Bali Global Arts and Design Symposium (B-GADS) tahun 2025.



**Prof. Dr. Ni Made Arshiniwati**, Guru Besar Bidang Keahlian Pengkajian Seni dan Budaya. Penghargaan prestasi yang diperoleh diantaranya: Dosen Berprestasi (2005); Satya Lancana Karya Satya XX Tahun (2008); Satya Lancana Karya Satya XXX Tahun (2016); Adi Sewaka Nugraha (2025). Aktif melakukan penelitian terutama tentang seni dan budaya, salah satunya berjudul “Reviving The Sanghyang Grodog Ritual Dance: Promoting Social Harmony And Sustainable Cultural Tourism In Nusa Lembongan Island, Bali” yang dipublikasikan pada Jurnal Kajian Bali. Selain melakukan pengkajian juga aktif mencipta tari, seperti: Tari Gulma Penida, Tari Saraswati Sastra, dll



**Dr. Tjok Istri Ratna C.S.**, Dosen spesialis desain wastra bebal. Karier kepengemimpinannya sebagai Koordinator Program Studi Desain Mode ISI BALI. Menghasilkan konsep “Frangipani: The Secret Step of Art Fashion” salah satu metode penciptaan dalam bidang fashion dan seni lainnya. Tjok Ratna juga menerbitkan buku berjudul ‘Kain Bebal: Doa dan Harapan’, pada tahun 2019. Ratna meraih penghargaan The Best Achievement of Indonesian Handicraft Product Awarded from UNESCO- AHPADA, Balinese Dancer Kebaya dan Butterflies Balinese Shawl, Bangkok.



**Dr. Ida Ayu Gede Artayani**, dosen spesialis seni kriya bidang keramik juga mencipta karya tapestri dan batik. Karya tapestri yang diciptakan berjudul Moon in The Dark lolos kurasi dan menjadi koleksi Shanghai Art Museum tahun 2023. Hingga kini masih aktif mencipta dan mengikuti pameran tingkat lokal dan nasional.



**Nyoman Dewi Pebryani, Ph.D**, dosen dengan spesialis dibidang desain motif. Tahun 2022 mendapatkan Hibah Riset Keilmuan Terapan Dalam Negeri dengan judul Penguatan dan Pemajuan Tradisi Menenun Endek dan Songket Gelgel Melalui Transformasi Digital. Tahun 2025 kembali memenangkan Hibah Program Inovasi Seni Nusantara dengan judul Penerapan Teknologi Digital Penguraian Motif Pada Benang Pakan untuk Peningkatan Kreatifitas Desain Motif dan Produktivitas Hasil Tenun Ende pada Pertenunan Astiti. Hingga saat ini aktif menulis artikel jurnal ilmiah dan menjadi reviewer jurnal di tingkat nasional maupun internasional.



**Dr. Ni Wayan Ardini**, dosen spesialis Bidang ilmu kajian budaya musik. Ia memenangkan Penelitian Hibah Bersaing “Praktik Glokalisasi Musik Pop Bali” (2016) dan menjadi pembicara pada 4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science (BIS\_HSS) 2022; Bali-Bhuwana-Waskita-IV International Seminar (Global Art Creativity Conference (2024), dan Bali-Global Axis of Arts and Design (B-GAAD) (2025). Karier kepemimpinannya sebagai Koprodi Seni Program Magister pada 2021-2022, Koprodi Pendidikan Seni Program Magister pada 2022-2025, Wakil Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Bali sejak 2025.

## Epilog

### ARTISTIKA RUPA PARAGA

*Narasi Kolaborasi Seni Inter-Medium*

*Tubuh Puitika, Gema Rupa*

#### Warih Wisatsana

**M**erunut perjalanan panjang kesenian Bali, Tubuh senantiasa hadir bukan hanya sebagai wujud (Rupa) atau semata wadah gerak (Paraga), tetapi juga sebagai sumber bunyi, gema, energi, dan narasi.

Tubuh manusia adalah medium musikal (Suara) yang paling purba, sekaligus paling intim: dari desah napas, tepukan tangan, pijakan kaki, hingga denyut otot yang bekerja ritmis. Segala unsur Rupa dan Paraga itu, bila diolah dengan kesadaran estetik-stilistik berikut tematik terpilih, berpeluang menjelma menjadi seni yang melampaui batas antara tari dan alunan bunyi, antara dinamika rupa dan suara. Dalam konteks bahasan Artistika, Tubuh (Rupa Paraga) dirayakan dengan Puitika Keindahan penuh pesona, sekaligus mengalir selaras Gema Nada serta Dinamika Rupa yang dilahirkan dan dihadirkan oleh kreatornya.

Dengan demikian Artistika Rupa Paraga lahir dari kesadaran bahwa tubuh bukan sebatas instrumen untuk memperlihatkan bentuk tari, melainkan juga ruang resonansi yang menghadirkan bunyi. Gerak tak hanya visual, tetapi juga audial; suara tak hanya didengar, tetapi juga dilihat dalam tubuh yang bergerak. Perjumpaan bunyi dan gerak; atau pertautan suara, rupa dan paraga bukan semata alih-kreasi melainkan adalah sebuah transformasi; menjadikan seni sebagai pengalaman lintas batas yang tak mudah dipisahkan dalam kategori-kategori lama.

Sejarah Bali sendiri telah menunjukkan, seni rakyat yang berangkat dari keseharian kerap menjadi seni panggung yang kaya transformasi. *Genjek*, misalnya, yang dulunya lahir dari suasana begadang selepas panen, penuh tawa dan mabuk tuak, berubah menjadi bentuk pertunjukan yang teratur, atraktif, bahkan menyeberang lintas benua. Dari spontanitas tubuh dan suara menuju kesadaran koreografi dan komposisi. Di sanalah kita belajar, bahwa seni Bali senantiasa terbuka pada tafsir ulang, pada alih media yang justru memperluas medan penciptaan.

Memang, Bali sejak lama mengenal tubuh sebagai instrumen musikal. Tidak hanya tubuh yang bergerak mengikuti tabuh, tetapi tubuh itu sendiri yang memproduksi bunyi. Dalam tarian ritual, suara teriakan, hentakan kaki, tepukan dada atau paha, bahkan desah napas menjadi bagian penting dari pengalaman estetik maupun spiritual. Gelar Cak, misalnya, yang kini dikenal di panggung wisata sebagai tontonan massal, lahir dari doa dan trance, dari suara-suara yang dikeluarkan tubuh dalam kesadaran yang nyaris di luar tubuh itu sendiri.

Menyimak *pelegongan*, misalnya, suara gamelan tak bisa dilepaskan dari hentakan kaki penari, dari intonasi nyanyian pengiring, hingga desah napas yang menyatu dengan lengkung gerak. Pertunjukan Topeng juga memperlihatkan hal yang sama: suara tubuh aktor, entah berupa gumam, lenguhan, teriakan, bahkan jeda hening, menjadi bagian integral dari pertunjukan. Tak ada garis batas tegas antara bunyi gamelan dan bunyi tubuh, antara ruang dengar dan ruang pandang. Yang ada justru kesatuan rasa yang utuh.

Kita dapat melihat adanya kesinambungan dalam sejarah panjang transformasi seni di Bali. Dulu, genjek, cakepung, yang lahir dari keriangian mabuk selepas panen sebagaimana disinggung di atas, ditata ulang menjadi pertunjukan yang atraktif, bebas dari tuak, tetapi tetap membawa semangat komunal. Begitu pula cak yang diolah dari ritual sanghyang menjadi tari massal yang kini mendunia. Tubuh yang dulu hanya menjadi perantara *trance*, kini diposisikan sebagai medan musikal dan langgam liuk gerak estetik.

Perubahan itu bukan sekadar kosmetik panggung, melainkan bagian dari dinamika kultural Bali. Seni rakyat, seni ritual, dan seni panggung saling berkelindan, menegaskan bahwa Tubuh selalu mengemuka di tengah-tengah segala kemungkinan kreasi-inovasi. Mengemuka dalam dialektika yang cair, antara sakral dan profan, antara ritual dan hiburan, antara keseharian dan panggung.

Artistika Rupa Paraga berdiri di arus panjang sejarah itu. Ia bukan sekadar proyek kontemporer, melainkan kelanjutan dari warisan kesadaran yang diperbarui dalam konteks kekinian. Di sini tubuh kembali dipahami sebagai sumber bunyi, sebagai resonansi yang meruang, sebagai medium untuk membaca ulang hubungan Manusia dengan Semesta; luluh sepenuh Niskala-Sekala. Dinamika Cipta ini merujuk istilah kini adalah sebetuk Total Art

Artistika Rupa Paraga menjadi ruang cipta kontemporer; dari sinilah lahir karya-karya baru yang mewarnai kurun peralihan ISI Denpasar menjadi ISI BALI, dan mencerminkan transformasi secara lebih menyeluruh; bukan semata formalitas perubahan nama institusi atau kelembagaan.

## **SANDING-BANDING**

Kesadaran akan tubuh sebagai medium bunyi dan makna ini pula yang sejak 1960-an menginspirasi para teoretikus dan pelaku teater dunia. Eugenio Barba, pendiri Odin Teatret, menyebutkan bagaimana perjumpaannya dengan tarian Bali membukakan jalan untuk memahami tubuh sebagai pusat energi, bukan sekadar instrumen teknik. Ia melihat di balik gerakan halus maupun patah-patah penari Bali, tersimpan daya mistis-magis yang melampaui sekadar koreografi. Dari sana lahir teori “antropologi teater” yang menekankan tubuh sebagai sumber kekuatan laten, yang melahirkan ritus baru di panggung kontemporer.

Odin Teatret, yang berdiri sejak 1964 di Oslo dan kemudian berakar di Holstebro, Denmark, adalah salah satu laboratorium teater paling berpengaruh di dunia. Eugenio Barba, pendirinya, menekankan bahwa inti teater bukanlah pada teks, melainkan pada tubuh aktor yang ditinjau hingga ke lapisan terdalam: gerak yang lahir sebelum menjadi ekspresi, bahkan pada tahap pra-sadar atau pra-ekspresif. Di sinilah letak pencarian yang membedakan Odin Teatret dari tradisi teater Barat yang umumnya berpusat pada naskah.

Dalam setiap proses latihan, tubuh tidak lagi diperlakukan semata sebagai instrumen yang patuh pada perintah, melainkan sebagai medan penyelidikan. Tubuh aktor menampung ingatan, trauma, bahkan luka yang tersembunyi. Proses latihan adalah upaya menggali lapisan-lapisan itu, hingga muncul gerak yang murni, gerak yang lahir sebelum kata-kata. Maka setiap ekspresi panggung di Odin bukan sekadar hasil latihan teknis, melainkan buah pencarian panjang menuju kesadaran baru.

Hal ini tampak jelas dalam pertunjukan Carolina Pizarro yang sempat dipentaskan di Bentara Budaya Bali, menelusuri biografi kreatifnya melalui tubuh sebagai bahasa ungkap pilihan. Tarian dari berbagai tradisi — salsa, tango, hingga



nyanyian rakyat Cile — tidak hadir sebagai kutipan gaya, tetapi sebagai cermin pergulatan batin menghadapi trauma masa rezim Pinochet, diktator militer di Chili (1973 - 1990).

Tubuh Carolina Pizarro bergetar, seolah menghidupkan kembali fragmen pengalaman, lalu menyalurkannya menjadi komposisi gerak yang utuh. Di titik ini, tubuh menjadi teks yang dibaca bukan dengan pikiran semata, melainkan dengan perasaan penonton.

Demikian pula Ave Maria yang dimainkan Julia Varley, sebuah ode untuk aktris senior Cile, Maria Canepa. Barba memadukan boneka, kostum, dan gerak lamban yang ritmis, untuk menghadirkan metafor kematian. Namun yang diungkap bukanlah tragedi semata, melainkan pengalaman transendental: bagaimana tubuh di panggung dapat menjadi jembatan antara hidup dan maut, antara yang fana dan yang abadi.

Proses penciptaan Odin Teatret, dengan demikian, sesungguhnya sudah berlangsung sejak sebelum pertunjukan dimulai. Dari cara mereka memasuki ruang, menata posisi penonton, hingga merancang sekat sederhana dengan kain hitam, semua itu bagian dari kesadaran penuh bahwa seni peran bukanlah sekadar “memainkan peran”, tetapi sebuah perjalanan yang menuntut totalitas. Spontanitas yang mereka tampilkan adalah hasil dari latihan panjang yang menjadikan setiap detail teknis menyatu dengan tubuh aktor, hingga lahir kesan organik.

Pada akhirnya, teater Odin menjadi semacam ritual modern. Ia tidak lagi sekadar tontonan, melainkan pengalaman kolektif, di mana aktor dan penonton luluh dalam suasana yang sugestif dan imajinatif. Barba dan para aktornya meyakini bahwa tubuh adalah arsip paling purba, menyimpan memori dan bawah sadar yang dapat dihidupkan kembali melalui gerak. Dari sinilah katarsis dilahirkan: penonton tidak hanya menyaksikan pertunjukan, tetapi juga diajak merasakan denyut terdalam dari kemanusiaan.

Odin Teatret membuktikan bahwa teater mampu menembus batas bahasa dan budaya, sebab ia bersandar pada hal yang paling universal: tubuh, napas, dan gerak. Di titik inilah pencarian Eugenio Barba menjadi relevan, menyingkap hakikat bahwa sebelum ada kata-kata, manusia telah memiliki tubuh yang berbicara, tubuh yang menyimpan rahasia, tubuh yang mampu membuka pintu menuju kesadaran baru.

## KOLABORASI SENI INTER-MEDIUM

Ekosistem kolaboratif menjadi jawaban atas dunia virtual yang kian dominan dan publik yang semakin visual. Dalam lanskap baru ini, seni dan kreativitas tidak lagi berdiri sendiri; ia tumbuh lewat jejaring lintas disiplin, lintas medium, dan lintas budaya.

Salah satu contoh nyata hadir melalui B-GAAD 2025, yang menampilkan sebelas perguruan tinggi internasional dalam sebuah jejaring kolaborasi global di bidang seni dan budaya. Dinamikanya tecermin antara lain melalui .Pameran B-GAME & B-GDIME, mempertemukan para seniman , perupa dan perancang dari Asia Pasifik untuk merespon tematika yang telah ditetapkan jauh hari.

Dinamika Kolaboratif ini terlihat dalam pementasan “Ananta–Mahaboga–Anantya”, yang memadukan animasi, desain kostum, dan musik gamelan-orchestral. Pementasan ini menghidupkan kembali mitologi Anantaboga dalam bahasa visual mutakhir melalui reinterpretasi tradisi Bali dengan teknologi multimedia. Berbagai disiplin—koreografer, komposer, animator, perupa kostum, hingga ahli multimedia—bertemu dalam satu ruang cipta. Kolaborasi lintas fakultas dan lintas generasi ini membuat pementasan tersebut menjadi model “ekosistem kreatif terintegrasi” yang sesungguhnya.

Dari sinilah tampak bagaimana Visi-Misi ISI Bali membangun pilar ekosistem seni kolaboratif: melakukan riset dan diseminasi lintas tradisi, merancang model pembelajaran kreatif baru, membuka jalur kolaborasi internasional, serta mendorong kelahiran karya seni yang relevan dengan perubahan zaman. Pelan tetapi pasti, ruang-ruang baru bagi imajinasi, pengetahuan, dan estetika terus dibentuk, baik di ranah virtual maupun di ruang pertunjukan—semuanya demi memperkuat budaya kolaborasi sebagai inti dari inovasi artistik masa kini.

Pameran dan pagelaran serangkaian B-GAAD 2025 ini berangkat dari satu pemahaman hakiki: seni hari ini berkembang melalui kerja bersama. Tidak lagi dibatasi oleh satu medium atau satu disiplin, proses penciptaan kini memadukan berbagai bentuk—rupa, suara, cahaya, gerak, ruang digital—menjadi satu pengalaman yang saling melengkapi . Konsep Artistika Rupa Paraga digunakan untuk menggambarkan proses itu: seni sebagai pertemuan

para pelaku (paraga) yang bekerja dalam satu tujuan kreatif. Meminjam istilah penyair Chairil Anwar, sebuah karya mumpuni adalah, "Sebuah Dunia yang Menjadi".

Di dalam pendekatan ini, setiap kolaborasi menjadi cara untuk memperluas gagasan. Ketika perupa bekerja bersama animator, koreografer berdialog dengan desainer multimedia, atau komposer gamelan bersanding dengan pemrogram audio-visual, tercipta bentuk karya yang tidak mungkin hadir melalui satu disiplin saja. Inilah inti dari kerja inter-medium: menggabungkan keahlian berbeda untuk membangun satu bahasa artistik baru.

Berbagai proyek kolaboratif yang ditampilkan di sini menunjukkan bagaimana percampuran medium dapat menghasilkan arah stilistika dan estetika yang khas. Misalnya, pada Pagelaran Inter-Medium yang memadukan gerak tubuh, musik orkestra-gamelan, dan animasi digital, tradisi dipahami ulang melalui teknologi. Sebaliknya, dalam pameran seni rupa dan seni desain, narasi lokal diterjemahkan ke dalam pengalaman visual yang lintas medium, sehingga publik tidak hanya menyaksikan, tetapi terbawa secara imajinatif sebagai bagian dari Penciptaan

Seluruh kegiatan ini menegaskan bahwa seni kolaboratif bukan sekadar teknik produksi, tetapi kerangka kerja. Kerangka yang mendorong pertukaran ide, percampuran perspektif, serta pembentukan estetika yang terbuka terhadap perubahan zaman. Artistika Rupa Paraga karenanya menaungi tahapan bagaimana karya-karya diolah dan dirayakan melalui pameran berikut pagelaran B-GAAD 2025 ini.

Dengan demikian, pameran dan pagelaran ini tidak hanya memperlihatkan hasil akhir, tetapi juga cara baru dalam memahami seni: seni sebagai proses bersama, seni sebagai ruang belajar, dan seni sebagai ekosistem yang bergerak melalui kolaborasi.

Sejurus itu, dalam lanskap kebudayaan kontemporer, perkembangan dunia virtual dan meningkatnya budaya visual menuntut model penciptaan yang tidak lagi bertumpu pada individualitas, melainkan pada ekosistem kolaboratif. Kolaborasi menjadi kerangka kerja yang memungkinkan pertukaran gagasan, pematangan proses kreatif, serta artikulasi estetika yang relevan dengan dinamika sosial-teknologis masa kini.

Refleksi ini kian berharga jika disanding-bandingkan dengan praktik teater dunia. Eugenio Barba, tokoh legendaris

teater Eropa, dalam karya-karyanya pernah menjadikan unsur mistis dan magis tari Bali sebagai bagian dari eksperimen panggungnya. Baginya, tubuh penari Bali menyimpan energi laten yang melampaui koreografi semata, menjadi medan spiritual yang mampu rekahkan imajinasi teater universal. Kehadiran Bali dalam teater global ini menunjukkan bahwa warisan lokal memiliki daya transformatif yang mampu menembus batas ruang dan waktu. Menjadi penanda bahwa seni Bali, dengan kekayaan tradisinya, terus menemukan cara baru untuk berbicara di hadapan dunia.

## **GAGAS BERNAS**

Dalam naungan konsep Artistika Rupa Paraga, para seniman membangun suatu kolaborasi seni inter-medium atau bolehlah disebut sebagai pusparagam inter-medium—sebuah pertemuan lintas bahasa artistik yang tidak berhenti pada gabungan teknik, melainkan berkembang menjadi ekologi penciptaan yang saling memengaruhi. Setiap medium, baik rupa, bunyi, gerak, cahaya, maupun citraan digital, hadir sebagai elemen yang menegosiasikan batasnya: kadang menyerap, kadang menolak, namun selalu membuka kemungkinan baru bagi bentuk yang tepat guna dan tepat makna.

Di dalam Pusparagam Inter-Medium ini, karya tidak berdiri sebagai objek tunggal, melainkan sebagai proses yang terus bergerak, di mana identitas medium menjadi cair dan relasi antar-seniman dan semua tim membentuk satu konfigurasi stilistika-estetika -tematika yang koheren; luluh utuh menyeluruh. Artistika Rupa Paraga dengan demikian menawarkan capaian estetik yang menegaskan bahwa kolaborasi lintas-medium bukan sekadar strategi teknis, tetapi praktik kesadaran—membaca ulang pengalaman, tubuh, dan ruang melalui dialog kreatif yang berlapis.



**INSTITUT SENI INDONESIA BALI**

Jl. Nusa Indah, Denpasar

