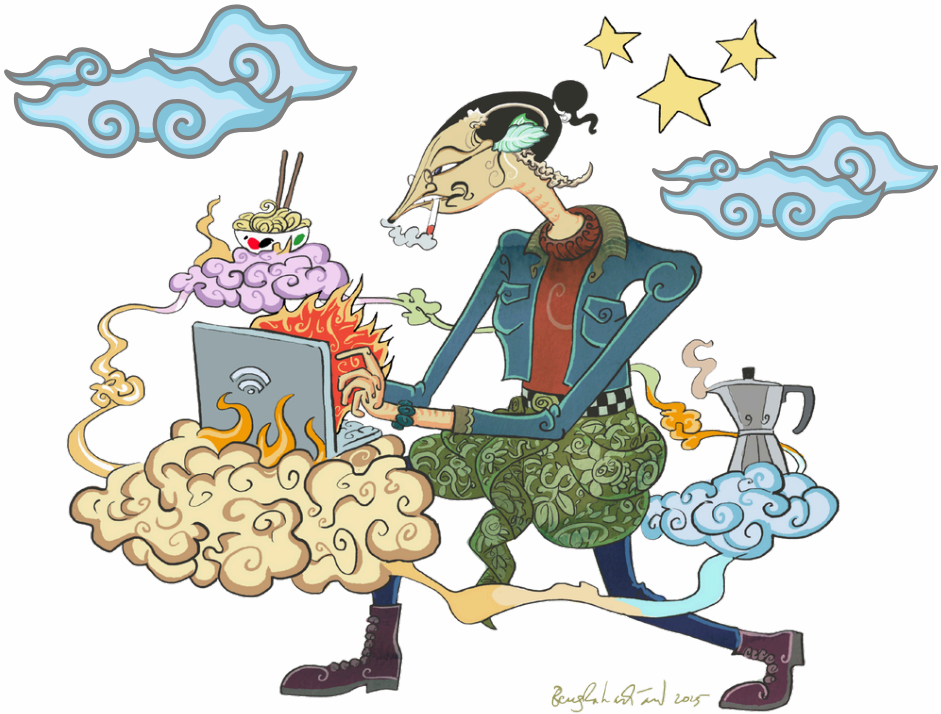


# Jejak Lama Tafsir Anyar



Bambang Tri Rahadian, Benny Rahmawan Noviadji, Fardian, Fenny Rochbeind, Genoveva Noirury Nostalgia, I Made Jodog, I Nyoman "Polenk" Rediasa, Jimmu Goh, Kusen Dony Hermansyah, Mangesti Rahayu, Marina Wardaya, Ni Luh Desi In Diana Sari, Ninik Juniati, Ni Made Rai Sunarini, Shienny Megawati Sutanto, Ulin Ni'am Yusron, Yulius Widi Nugroho, Zamilia

# Jejak Lama Tafsir Anyar



## PENULIS:

Bambang Tri Rahadian, Benny Rahmawan Noviadji, Fardian, Fenny Rochbeind, Genoveva Noirury Nostalgia, I Made Jodog, I Nyoman "Polenk" Rediasa, Jimmu Goh, Kusen Dony Hermansyah, Mangesti Rahayu, Marina Wardaya, Ni Luh Desi In Diana Sari, Ninik Juniati, Ni Made Rai Sunarini, Shienny Megawati Sutanto, Ulin Ni'am Yusron, Yulius Widi Nugroho, Zamilia

## **Jejak Lama, Tafsir Lama**

Penulis:

Bambang Tri Rahadian, Benny Rahmawan Noviadji, Fardian, Fenny Rochbeind,  
Genoveva Noirury Nostalgia, I Made Jodog, I Nyoman "Polenk" Rediasa,  
Jimmu Goh, Kusen Dony Hermansyah, Mangesti Rahayu,  
Marina Wardaya, Ni Luh Desi In Diana Sari, Ninik Juniati,  
Ni Made Rai Sunarini, Shienny Megawati Sutanto,  
Ulin Ni'am Yusron, Yulius Widi Nugroho, Zamilia

Ilustrasi Sampul :

Bambang Tri Rahadian

Editor:

Ninik Juniati, Marina Wardaya, Shienny Megawati S.

Ukuran:

**Jumlah Halaman: 250 halaman, Uk: 15.5 x 23 cm**

ISBN: 978-623-5560-72-4

Cetakan Pertama:

**Desember 2025**

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

**Copyright © 2025**

by Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PUSAT PENERBITAN LP2MPP**

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Jl. Nusa Indah, 80235

Denpasar, Bali

# KATA PENGANTAR

*Salam Meraya Citta Samasta*

Penerbitan buku *Jejak Lama, Tafsir Anyar* patut diapresiasi. Buku ini merupakan serangkaian karya ilmiah yang mencatat perjalanan intelektual para penulis yang berasal dari beragam latar belakang sebagai pemikir, praktisi, dan peneliti seni. Delapan belas penulis yang terlibat secara intensif melakukan penjelajahan dan penggalian makna atas warisan budaya serta inovasi cipta seni masa kini.

Keunikan buku ini terletak pada konsep, proses, dan metode cipta yang mempribadi, serta pendekatan kajian yang bersifat multi- dan interdisiplin dalam menyelami kedalaman artistik dan estetika seni. Cipta dan kajian seni di dalamnya berbasis artefak, kearifan tradisi, dan lelak u budaya, yang kemudian dieksplorasi menjadi gagasan-gagasan baru yang mendialogkan masa silam dengan konteks kekinian.

Inisiatif penerbitan buku seperti ini menjadi teladan yang menarik bagi para pelaku dan penggiat seni serta kebudayaan. Buku adalah sebuah prasasti waktu; di dalamnya segala ide dan karya tertulis dan bersuara. Pembaca tidak hanya disuguhi pengetahuan, melainkan juga diajak memasuki pengalaman-pengalaman autentik para penulis. Membaca buku ini berarti mengasah kesadaran untuk menyerap ilmu sembari berproses secara dialektis dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Saya menyampaikan selamat atas terbitnya buku *Jejak Lama, Tafsir Anyar* ini. Saya meyakini, buku ini menjadi catatan dan pencapaian nyata proses moderenisasi seni yang akan menjadi tambahan berarti di bidang kebudayaan. Kepada para pembaca, selamat menemukan pengetahuan, pemahaman, dan perspektif baru.

Bali, 29 Desember 2025

Prof. Dr. I Wayan 'Kun' Adnyana



# PRAKATA

Buku ini lahir dari pertemuan ide, pengalaman, dan kegelisahan kami sekelompok alumni dan lulusan program doktoral Seni dari ISI Denpasar yang selama bertahun-tahun bergulat dengan riset, praktik kreatif, dan refleksi akademik tentang penafsiran ulang budaya. Dalam perjalanan studi, artefak, tradisi, dan simbol-simbol budaya bukan hanya menjadi objek penelitian, tetapi juga sumber inspirasi yang hidup. Kami meyakini bahwa karya-karya masa lalu menyimpan energi kreatif yang luar biasa, yang bila diolah kembali mampu menjembatani masa lalu dengan masa kini.

Di tengah arus globalisasi dan percepatan teknologi, banyak warisan budaya yang terancam terlupakan atau dipandang sebatas komoditas. Bagi kami, seni memiliki kekuatan untuk merawat sekaligus memperbarui menafsir ulang bukan berarti memutus hubungan dengan akar budaya, melainkan membangun percakapan baru dengannya. Praktik ini menjadi penting bagi dunia seni dan akademik, karena pelestarian budaya tidak cukup hanya dengan mendokumentasikan atau menyimpannya di museum. Warisan budaya akan tetap hidup bila terus dihadirkan kembali dengan cara yang relevan, mengundang audiens baru, dan membuka kemungkinan tafsir segar yang mendorong dialog kreatif antara masa lalu dan masa kini.

Dalam konteks seni kontemporer, reinterpretasi memungkinkan seniman mengangkat simbol kuno menjadi instalasi interaktif, mengubah pola tradisional menjadi karya digital, atau memadukan ritual dengan *performance art*, sehingga tradisi tidak membeku tetapi tumbuh bersama perkembangan zaman. Wacana *postmodern* semakin memperkuat kecenderungan ini dengan meruntuhkan batas antara karya “tinggi” dan “populer” serta memberi ruang bagi kolaborasi lintas disiplin, *remix culture*, dan apropriasi sebagai strategi penciptaan makna baru.

Buku ini bertujuan memberikan wawasan tentang praktik kreatif dalam menafsir ulang karya lama baik berupa artefak, simbol budaya, maupun tradisi dengan menghadirkan perspektif yang memadukan teori, pengalaman lapangan, dan proses kreatif. Setiap tulisan di dalamnya mengajak pembaca untuk melihat bagaimana penelitian akademik dan

penciptaan seni saling melengkapi, sekaligus menginspirasi agar budaya dipahami bukan sebagai sesuatu yang statis, tetapi sebagai sumber ide yang dapat terus diolah, ditafsir, dan dihidupkan kembali sesuai tantangan zaman.

Denpasar, Desember 2025

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 Komik <i>Graphic Travelogue</i> Sebagai <i>Storynomic Tourism</i>	1
Oleh: Bambang Tri Rahadian	
BAB 2 Estetika Terapeutik Paparan Dalam Lanskap Animasi 360	17
Oleh: Benny Rahmawan Noviadji	
BAB 3 Kearifan Lokal Bugis Dalam Karya <i>Mattang Mangganak Elong Lesung</i>	19
Oleh: Fardian	
BAB 4 SPOKE: Sampah BICARA Melalui Penciptaan Karya Seni Murni	41
Oleh: Fenny Rochbeind	
BAB 5 Konsep Kolaborasi Jawa dan Bali Pertunjukan Tari “ <i>The Amazing Bedhaya- Legong Calonarang</i> ”	59
Oleh: Genoveva Noirury Nostalgia	
BAB 6 Interelasi Medium Limbah Sebagai Edukasi Mendalam Penciptaan Seni Rupa Ramah Lingkungan	79
Oleh: I Made Jodog	
BAB 7 Sampi Duwe: Tradisi, Menjalin Hubungan Suci Manusia dan Alam Melalui Seni Instalasi Partisipatif Teo-Ekologis	91
Oleh: I Nyoman ‘Polenk’ Rediasa	
BAB 8 Estetika Nyanyian Puja Bhakti Buddha Mahayana: Bentuk, Fungsi, dan Makna	105
Oleh: Jimmu Goh	
BAB 9 Estetika Dalam Pembuatan Film Dokumenter	119
Oleh: Kusen Dony Hermansyah	
BAB 10 Batik dalam Kostum Pertunjukan Sie Jin Kwe Produksi Teater Koma Kostum Pertunjukan Sie Jin Kwe Produksi Teater Koma Implementasi	

Akulturasasi Budaya	127
Oleh: Mangesti Rahayu	
BAB 11 Menghidupkan Kembali Relief Candi Melalui Teknologi	141
Oleh: Marina Wardaya	
BAB 12 Bukan Sekadar Pembungkus: Kemasan Jajan Tradisional Bali Sebagai Sistem Nilai Yang Terancam dan Perlu Diperbarui	149
Oleh: Ni Luh Desi In Diana Sari	
BAB 13 Tampeng: Preservasi , Epistemologi dan Karya Seni	161
Oleh: Ninik Juniati	
BAB 14 Estetika Keramik Porselen Motif Wayang Kamasan Pada Pelinggih di Pura Petingenget	185
Oleh: Ni Made Rai Sunarini	
BAB 15 Menyarikan Tradisi, Menyulam Fantasi	203
Oleh: Shienny Megawati	
BAB 16 Raga Jiwa Di Ujung Barat: Proses Kreatif Di Balik Relief Manusia Gilimanuk	207
Oleh: Ulin Ni'am Yusron	
BAB 17 Media Ekspresi Seni Alternatif Fotografi Puisi	223
Oleh: Yulius Widi Nugroho	
BAB 18 Kriya Dalam Konteks Budaya Urban (Masyarakat Perkotaan)	231
Oleh: Zamilia	
BIOGRAFI PENULIS	241



# BAB 1 |

## Komik *Graphic Travelogue* Sebagai *Storynomic Tourism*

Oleh:  
Bambang Tri Rahadian

Komik sebagai media bertutur memiliki potensi yang signifikan dalam memengaruhi pembaca melalui gambar dan ceritanya, sejak abad 19 dengan menyandarkan pada kemunculan karya Rodolphe Töpffer, yang berjudul “Histoire De Mr. Vieux Bois” hingga kini komik terus berkembang dan menunjukkan ketahanannya pada perubahan zaman. Komik tetap digunakan dengan konten dan konteks yang beragam, hal itu disebabkan komik mampu menuturkan narasi apa saja, satu di antaranya adalah cerita tentang perjalanan atau disebut *graphic travelogue*. Kisah perjalanan dalam bentuk komik telah dilakukan oleh banyak komikus terutama di Eropa dan Amerika, yang sebagian besar penduduknya memiliki kesadaran literasi, sehingga memiliki kebiasaan mencatat atau mendokumentasikan berbagai hal termasuk perjalanan.

Di Indonesia sendiri komik perjalanan belum berusia lama, tercatat muncul pertama kali pada tahun 2012 yaitu karya Sheila Rooswitha Putri yang berjudul “Tersesat di Byzantium” komik ini menceritakan perjalanan Trinity dan Erastiany di Turki, pada halaman sampul tertera logo *Graphic Travelogue* sebagai *brand* dari penerbit Curhat Anak Bangsa (Bandung), label inilah yang dapat dijadikan penanda komik genre *travelogue*. Karya ini dengan baik mampu menceritakan bagaimana perjalanan menjadi menarik dan berfungsi sebagai penyampai informasi tentang destinasi wisata. Dua tahun kemudian penerbit Elexmedia merilis komik perjalanan karya Ima Tri Kurniawati berjudul: “Naik Turun Labuan Bajo; Dari *Hiking* Sampai *Snorkling*”. Rilis ini merupakan indikasi yang menjadi landasan tulisan terkait potensi *graphic travelogue* dapat berkontribusi pada pemajuan pariwisata tanah air, setelah komik terbit ini tercatat beberapa judul komik bertema perjalanan bermunculan dengan berbagai destinasi, meski tak banyak namun cukup signifikan.

Tulisan ini akan membahas potensi naratif, pendekatan artistik dan metode penciptaan komik *graphic travelogue* yang kelak dapat digunakan sebagai instrumen promosi kepariwisataan berbasis cerita atau yang disebut *storynomic tourism*. Konsep *storynomic tourism* merupakan bagian dari *story-driven marketing* yang dipopulerkan oleh Robert McKee dan Thomas Gerrace. Menurutnya *storynomics* adalah pemasaran berbasis cerita di era *post-advertising*, konsep ini menawarkan penggunaan teknik bercerita dalam sebuah konten kreatif, cerita dalam konteks yang dimaksud menurut McKee & Gerrace adalah tiga kata yang membentuk kalimat: *conflict*, *changes* dan *life*, ini dijelaskan dalam kalimat sebagai berikut: *a dynamic escalation of conflict-driven events that cause meaningful change in a character's life*. (McKee & Gerace, 48, 2018). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tujuan dari *storynomic tourism* adalah bagaimana konten mampu membangun kesadaran dan menggerakkan para pembaca untuk berwisata.

Untuk mengerucutkan pemahaman, kata *Graphic* yang dimaksud adalah hal-hal berupa bentuk yang tampak dari elemen gambar atau foto yang dibuat dengan cara digambar atau dengan teknik kolase, dengan sumber bahan dari berkas-berkas yang didapat selama perjalanan, karena berupa cerita maka gambar-gambar itu tersusun secara sekuensial atau berurutan. Maksud dari kata gambar sekuensial adalah komik, yang berupa susunan gambar-gambar atau lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mendapat tanggapan estetis tertentu dari pembacanya (McCloud ; 2021). Hal ini ditegaskan karena tidak semua *graphic travelogue* menggunakan format komik. Tom Hart dalam buku *Graphic Memoir* menyatakan alasan yang logis mengapa *graphic memoir* (termasuk *travelogue*) lebih baik dilakukan dengan cara sekuensial atau dengan pendekatan komik dalam kalimat: *Comic are inherently visual, like cinema or animation, but they are also intimate, making a one-to-one connection with the reader as do novels or poetry* (Hart, 2018).

Konsep *storynomic tourism* merevisi kerja pemasaran konvensional yang masih menggunakan brosur, *flyer*, poster, *billboard* bahkan iklan di televisi, yang kini dianggap membosankan dan sudah tidak lagi mampu meyakinkan, karena lebih bersifat jargon dan sepihak di saat masyarakat hari ini lebih memercayai pernyataan (*endorse*), testimoni dan kesaksian

dari pemengaruh (*influencer*) atau individu yang memiliki pengalaman nyata, bukan dari kalangan tokoh atau selebritas yang berbicara berdasarkan *script*. Dengan demikian, maka cerita dalam *graphic travelogue* diposisikan sebagai pemandu yang membawa konsumen mengenali dan mengonsumsi sebuah *brand* untuk kemudian menceritakan kembali kepada calon konsumen lain. Ada tiga hal yang harus terkondisikan untuk mendukung kegiatan *storynomic tourisme* dalam komik *graphic travelogue* yaitu:

- (1) Konten memiliki kait dengan kebutuhan tujuan wisatawan pada destinasi, seperti pemandangan alam yang indah, kuliner otentik dan tradisi atau kebiasaan masyarakat yang khas serta unik.
- (2) Narasi menggunakan kisah dramatis atau realita yang dapat didramatisasi, pengisahan menarik sehingga membuat wisatawan secara emosional terhubung dengan destinasi wisata tersebut, seperti kesejarahan, mitologi, cerita rakyat atau legenda urban.
- (3) Pengisahan dalam cerita mengajak audiens pada akhir cerita untuk segera mengunjungi destinasi wisata yang dikisahkan dalam *graphic travelogue*. Dalam konteks komik *graphic travelogue* informasi tentang elemen-elemen yang menjadi daya tarik wisata akan dengan rinci dapat disampaikan dalam sudut pandang dan penuturan yang sangat personal dan intens, yakni berupa pengalaman pribadi sehingga mampu mendekati pembaca dengan kisah nyata yang relatif mudah dipercaya. Komik *graphic travelogue* memiliki potensi untuk berkembang dalam industri promosi pariwisata yang memanfaatkan *storytelling*.

### **Metode Penciptaan Komik *Graphic Travelogue***

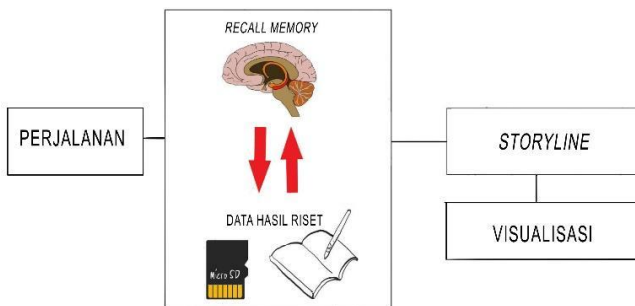
Proses penciptaan komik *graphic travelogue* mengharuskan pelaku perjalanan sekaligus peneliti dan pembuat komik hadir berinteraksi di setiap titik perjalanan secara intens, kemudian mendokumentasikan seluruh aktivitas bahkan tanggapan-tanggapan pada apa yang terjadi selama perjalanan. setelah itu dilakukan presentasi data dari perjalananan itu dengan cara menyusun ulang dalam bentuk gambar (foto, video, gambar sketsa langsung di lokasi) secara kronologis. Lebih



jelasan dapat dilihat dalam pembagian dua langkah teknis penciptaan komik *graphic travelogue*:

#### A. Metode kerja naratif:

1. Secara teknis komik *graphic travelogue* tidak bekerja dalam skema membuat komik fiksi yang linear, yakni dimulai dari *script* atau naskah cerita, *script* dalam *graphic travelogue* akan tercipta dengan sendirinya berdasarkan pengalaman selama perjalanan, waktu yang ditempuh dan peristiwa yang dialami selama perjalanan sejak berangkat hingga kembali secara otomatis telah berupa struktur naratif.
2. Pengalaman perjalanan dipetakan kembali dengan cara *recall memory* dari ingatan-ingatan yang tersimpan dalam memori jangka panjang, kemudian disesuaikan dengan data faktual di lapangan, seperti rincian waktu perjalanan, arsip atau berkas, foto, video, gambar sketsa dan catatan yang ditulis tangan pada buku atau *gadget*.



Gambar 1. Skema Metode Kerja Komik *Graphic Travelogue*

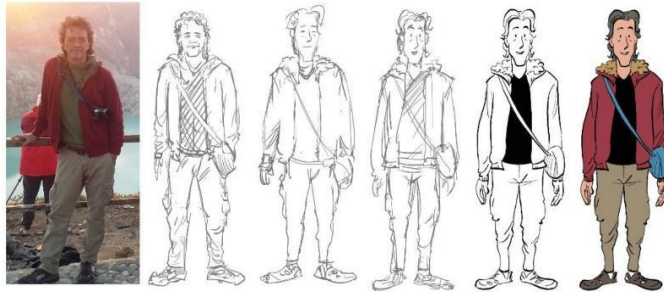
Sumber: dokumentasi Bambang Tri Rahadian, 2024

3. Data yang didapat kemudian disusun kembali dengan menyeleksi cerita yang dianggap paling mewakili dan ditempatkan sebagai plot cerita yang kemudian dikembangkan menjadi *storyline* dengan sudut pandang tunggal dari pelaku perjalanan. *Storytelling* harus dibuat sedemikian rupa hingga layaknya komikus sedang bercerita pada seseorang, agar pembaca merasa seperti menjadi satu-satunya orang yang sedang mendengarkan.
4. Cerita dituturkan dari sudut pandang pelaku perjalanan sebagai tokoh utama (*character driven*), hal ini tetap dipertahankan meskipun perjalanan dilakukan berkelompok, dalam penceritaan komik, adegan-adegan interaksi antara tokoh utama dengan karakter-karakter lain (orang-orang yang ditemui selama perjalanan) dapat dibuat dalam reka ulang dengan dramatisasi yang natural yang berpegang pada prinsip kerja dokumenter atau jurnal (non fiksi) dan dialog yang didasarkan pada ingatan tanpa mengubah maksud.
5. Sebagai cerita yang mengacu pada pengalaman empirik yang mendekatkan pada kejujuran, komikus tetap dapat memberikan pandangan pribadi, opini terhadap sesuatu yang ditemuinya dalam cerita, baik opini yang muncul saat dalam perjalanan itu atau saat pengerjaan komik, sebagai bentuk apresiasi dan kritik yang sebaiknya disertakan saran yang membangun.
6. Cerita harus memuat seluruh data perjalanan seperti waktu (hari, tanggal dan tahun), rute perjalanan, penginapan, jenis transportasi hingga biaya yang dikeluarkan untuk kebutuhan utama, agar dapat dijadikan referensi atau pembanding bagi pembaca yang tertarik mengikuti perjalanan itu. Selain itu, data ini juga dapat menjadi arsip kesejarahan yang berguna pada suatu hari nanti.

#### B. Metode Kerja visual

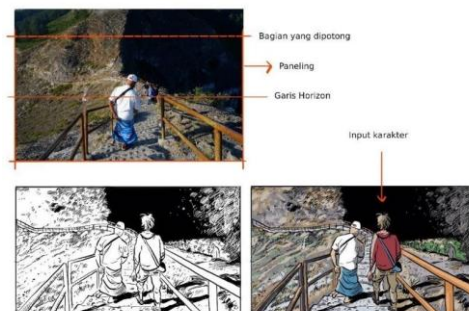
1. Seluruh penggambaran visual dari desain karakter, lokasi dan elemen visual lainnya harus mengacu pada realitas, maka dokumentasi perjalanan menjadi penting untuk dijadikan referensi yang otentik. Teknik penggambaran karakter, objek lokasi ini bergantung pada keterampilan dari setiap penggambar, yang dapat memilih antara gambar representatif atau gambar

kesan saja. Penggambaran ini tentu krusial untuk sebuah *graphic travelogue* yang berbasis *tourism*, karena tujuannya adalah mengesankan pembaca dengan gambar.



Gambar 2. Referensi untuk desain karakter  
Sumber: dokumentasi Bambang Tri Rahadian, 2024

2. Teknik *tracing* dapat digunakan untuk mencapai gambar representatif, *tracing* adalah menggambar dengan cara menjiplak dari gambar (foto) yang sudah ada, foto haruslah hasil dokumentasi pribadi yang diambil dari perjalanan untuk mencapai nilai otentisitas tertentu. Begitu pun dengan pendekatan visual yang menampilkan kesan atau non gambar representatif, maka penggambaran tetap harus menunjukkan kekhasan lokasi seperti *landmark* dan tentu dijelaskan dalam teks.



Gambar 3. Contoh Penerapan Teknik *Tracing*  
Sumber: dokumentasi Bambang Tri Rahadian, 2024

3. Penambahan elemen visual berupa arsip perjalanan seperti potongan tiket, label, kemasan, peta, catatan pribadi, sketsa dan sebagainya yang dapat mendukung cerita perlu ditambahkan dalam halaman komik. Hal inilah yang membedakan komik *graphic travelogue* dengan komik lainnya.
4. Penggambaran orang-orang yang ditemui di perjalanan dalam komik, terutama dengan identitas asli seperti nama, usia, tempat tinggal harus diketahui dan berdasarkan persetujuan dari orang yang bersangkutan, setidaknya pemberitahuan ini dilakukan saat perjalanan dilakukan, selayaknya riset dengan teknik wawancara.

## Refleksi Akhir

Komik *graphic travelogue* pada dasarnya dibuat sebagai bentuk ekspresi atau arsip pribadi, namun dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari promosi pariwisata yang tumbuh secara organik, kehadirannya serupa dengan para pemengaruh yang menggunakan video di media sosial atau *platform* youtube. Komik hadir dengan gaya dan medium yang khas sebagai bacaan populer, menjadi bagian dari literatur kesejarahan personal, dan memiliki ketahanan waktu yang panjang. Komik akan disimpan di perpustakaan dan koleksi pribadi, sehingga ceritanya dapat turun temurun pada sekian generasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hart, Tom. (2018) *The Art of the Graphic Memoir: Tell Your Story, Change Your Life*. New York: St. Martin Griffin.
- Kandahjaya, Hudaya, dkk. (2019) *Traveling & Diary: Membaca Tagore, Raffles, Dan Pelawat Nusantara Lain*. Depok: Penerbit Ombak & BWCF Society.
- Kinanti, S. (2001) *Memahami Komik* (Terjemahan dari *Understanding Comics* karya Scott McCloud). (Cetakan kedua). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- McKee, Robert & Thomas Gerace. (2018) *"Storynomics; Story-Driven Marketing in the Post-Advertising Word"*. New York: Hachette Book Group.



# Estetika Terapeutik Paparan Dalam Lanskap Animasi 360

Oleh:  
Benny Rahmawan Noviadji

### **GAD: Fenomena, Masalah dan Solusi Kreatif**

Gangguan jiwa menjadi salah satu aspek yang paling kompleks dari pengalaman manusia, di mana ini merupakan suatu kondisi yang mempengaruhi pola pikir, regulasi emosi, dan perilaku yang dapat mengganggu fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Di antara berbagai kategori gangguan jiwa, gangguan kecemasan merupakan salah satu yang paling banyak dialami oleh masyarakat. Gangguan kecemasan mencakup beberapa jenis seperti gangguan panik, fobia, gangguan kecemasan sosial, dan gangguan kecemasan umum atau *Generalized Anxiety Disorder* (GAD). GAD ditandai oleh kekhawatiran berlebihan yang berlangsung kronis dan sulit dikendalikan (American Psychiatric Association, 2022). Kondisi ini berdampak pada penurunan kualitas hidup manusia.

Selama lima tahun terakhir, prevalensi gangguan kecemasan mengalami peningkatan global. Meta-analisis oleh Santomauro et al. (2021) menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 menjadi salah satu faktor utama meningkatnya kecemasan di berbagai negara, terutama diakibatkan oleh stres, isolasi sosial, dan ketidakpastian ekonomi. Kelompok remaja dan dewasa muda menjadi populasi yang paling rentan karena mengalami perubahan besar dalam pendidikan, pekerjaan, dan kondisi finansial. Hal ini diperkuat oleh studi Taquet et al. (2021), yang menunjukkan bahwa kombinasi pandemi dan krisis ekonomi global memperkuat kecenderungan munculnya kecemasan umum pada populasi produktif.

GAD tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga pada kesehatan fisik. Penderita GAD berisiko mengalami gangguan tidur, kelelahan kronis, hingga peningkatan risiko penyakit kardiovaskular (Parker et al., 2016). Hal ini menunjukkan pentingnya penanganan dini yang efektif untuk menjaga kesehatan fisik dan mencegah agar kecemasan tidak berkembang menjadi gangguan jiwa yang lebih serius seperti depresi, gangguan psikosomatis, bahkan bunuh diri.

Selain farmakoterapi, penanganan GAD umumnya melalui terapi konvensional berupa terapi perilaku kognitif atau *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dengan menggunakan teknik *exposure* (paparan) di dalam prosesnya. Model terapi konvensional ini sering kali mengandalkan kemampuan imajinatif klien ataupun penggunaan skenario verbal, dimana cara ini tidak selalu mampu menghadirkan pengalaman emosional yang cukup kuat untuk memicu habituasi dan restrukturisasi kognitif. Teknik paparan dalam CBT sering dilakukan secara imajinatif karena GAD tidak memiliki objek kecemasan yang spesifik (Curtiss & Andrews, 2021). Meskipun paparan dalam CBT telah terbukti efektif, namun praktik di lapangan menunjukkan bahwa sebagian klien mengalami kesulitan untuk membayangkan stimulus pemicu kecemasan secara konsisten.

Di sisi lain, media visual yang tersedia saat ini cenderung bersifat realistis, literal, spesifik dan ideal untuk terapi paparan pada jenis gangguan panik, fobia, dan gangguan kecemasan lainnya. Sehingga kurang fleksibel merepresentasikan sifat GAD yang kompleks, abstrak, dan sering kali tidak terikat pada satu objek atau situasi tertentu. Kecemasan umum bersifat difus dan mengalir dari satu kekhawatiran ke kekhawatiran lain, sehingga memerlukan bentuk representasi visual yang mampu menggambarkan nuansa emosional, dinamika tekanan, dan mekanisme internal secara simbolik. Kekosongan inilah yang menunjukkan perlunya pengembangan model terapi yang ideal bagi penderita GAD.

Video animasi sebagai objek seni visual dinamis menawarkan solusi reka cipta yang relevan bagi pengembangan model terapi serta mampu menjembatani pengalaman emosional dan proses terapeutik GAD. Ide penciptaan berdasarkan pendekatan psikologis yang berakar pada teori kecemasan umum dan konsep terapi paparan (*exposure therapy*) sebagai bentuk intervensi visual. Untuk memvisualkan sifat GAD yang kompleks,

abstrak, dan tidak spesifik, gaya surealis menjadi pendekatan artistik yang sesuai sebagai representasi non-literal dan simbolik dari kondisi psikologis yang sulit diungkapkan secara harfiah. Melalui objek-objek simbolik, visual surealis juga berfungsi sebagai stimulus terhadap reaksi emosional.

Perkembangan teknologi imersif membuka peluang baru bagi pengembangan *exposure therapy* digital. Penyajian video animasi memanfaatkan teknologi imersif 360° dengan konsep sinematik mampu menciptakan pengalaman emosional bagi individu. Studi menunjukkan bahwa lingkungan 360° mampu menciptakan pengalaman kehadiran (*presence*) yang kuat dan menstimulasi respons emosional, sehingga cocok digunakan sebagai media paparan dalam konteks terapi kecemasan (Ernst et al., 2024; Ionescu et al., 2021). Ketika pendekatan artistik dipadukan dengan teknologi imersif, media ini dapat menghadirkan pengalaman simbolik yang aman, mendalam, dan efektif bagi penderita GAD.

Video animasi sinematik 360° tidak hanya menjawab kebutuhan era digital dan memperkaya pengalaman paparan secara lebih imersif. Melalui desain yang terarah, karya ini juga memperkuat proses CBT dengan menyediakan stimulus visual yang terstruktur dan konsisten, sehingga menjadi media terapi paparan yang lebih adaptif, estetis, dan relevan bagi penderita GAD di era saat ini. Penggabungan seni, teknologi, dan psikologi dalam proses penciptaan diharapkan mampu menjangkau intervensi terapeutik secara lebih luas.

## Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual karya dibangun melalui integrasi lintas disiplin antara teori psikologi simbolik (Carl Gustav Jung), semiotika visual (Charles Sanders Peirce), estetika formalistik (Clive Bell dan Heinrich Wölfflin), serta psikologi persepsi visual (Rudolf Arnheim). Seluruh teori tersebut diolah menjadi landasan konseptual untuk menciptakan video animasi sinematik 360° bergaya surealis yang berfungsi sebagai media *exposure therapy* bagi penderita GAD. Keterkaitan antar teori tersebut bersifat saling melengkapi. Teori Jung memberikan dasar pemahaman simbol dan proses transformasi psikologis melalui visualisasi bawah sadar. Peirce memperkuat struktur makna visual melalui sistem tanda dan relasi interpretatif. Bell dan Wölfflin memberi kerangka estetika formalistik yang menjelaskan bagaimana bentuk, warna, dan komposisi



menimbulkan emosi estetis. Sedangkan Arnheim menjelaskan bagaimana persepsi visual bekerja dalam konteks psikologis, di mana keseimbangan dan dinamika visual mampu mengubah kondisi emosional individu. Integrasi keempat teori ini membentuk fondasi bagi penciptaan pengalaman visual yang bukan hanya estetis, tetapi juga terapeutik dan reflektif.

Melalui kerangka konseptual tersebut, hubungan antara visual dan psikologis dirumuskan melalui tiga lapisan pemaknaan yaitu; (1) Lapisan Simbolik: Simbol visual menjadi representasi dari konflik dan transformasi batin. Setiap objek dan ruang memiliki makna arketipal yang beragam. (2) Lapisan Semiotik: Struktur tanda digunakan untuk mengatur hubungan antara pengalaman nyata dan makna interpretatif. Setiap tanda visual tidak berdiri sendiri, melainkan membentuk sistem relasional yang memungkinkan individu menafsirkan kecemasan secara reflektif. (3) Lapisan Estetis–Psikologis: Pengalaman estetika dimunculkan melalui harmoni bentuk, warna, dan ritme visual yang mampu menimbulkan emosi tertentu. Proses perubahan dari bentuk keras dan kontras menuju lembut dan harmonis meniru mekanisme psikologis dari ketegangan menuju ketenangan.

Secara konseptual, karya ini dirancang sebagai pengembangan model terapi paparan berbasis visual yang tidak bergantung pada realitas objektif, tetapi pada konstruksi metaforis yang menghadirkan cara pandang bahwa kepekaan estetis dapat berkolaborasi dengan metodologi psikologis untuk menghasilkan intervensi yang lebih humanistik. Melalui gaya surealis yang terstruktur secara simbolik, karya ini mampu menghadirkan pengalaman visual yang tidak hanya sebagai stimulasi imajinasi, tetapi juga memberikan kemudahan akses bagi penderita GAD dalam memetakan dinamika batin, mengidentifikasi dan mengenali sumber kecemasan, serta merefleksikan dan mengelola pengalaman emosionalnya dengan cara aman tanpa harus menghadapi pemicu nyata.

## **Reka Cipta dan Representasi Makna**

Penciptaan video animasi sinematik 360° memerlukan rangkaian proses kreatif yang memadukan kerangka artistik, psikologis, dan teknologi dalam satu alur kerja terstruktur. Proses ini diawali dengan melakukan riset untuk mengidentifikasi isu utama terkait fenomena kecemasan yang

meliputi; penyebab, gejala, dampak, hingga ke penatalaksanaan, sehingga isu tersebut menjadi landasan konseptual yang kuat bagi pengembangan karya. Selanjutnya, pengumpulan data melalui studi literatur mengenai teori psikologi, konsep simbolik dan spiritual, serta kajian estetika visual, yang diperkaya dengan wawancara bersama narasumber psikologi untuk memastikan relevansi klinis dan akurasi ilmiah. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara mengintegrasikan sumber empiris, teoritis, artistik, estetis, dan teknologi untuk merumuskan konsep utama karya serta pesan simbolik yang akan disampaikan dalam animasi.

Setelah melalui proses riset, tahap berikutnya adalah ide penciptaan. Gagasan penciptaan dikembangkan dan kemudian diproyeksikan ke dalam model terapi yang diperlukan, khususnya perpaduan *exposure therapy* dan animasi 3D, serta menyusun tahap terapeutik yang relevan dan dapat disisipkan dalam kerangka CBT. Struktur karya diciptakan ke dalam tiga seri yang memiliki fungsi berbeda. Ketiga seri karya ini membentuk satu kesatuan naratif untuk merepresentasikan proses terapeutik yang dimulai dari pengenalan terhadap sumber kecemasan, penggambaran respons adaptif manusia, hingga pencapaian kondisi tenang melalui relaksasi visual. Ide ini menjadi landasan konseptual dalam pengembangan video animasi sinematik 360° sebagai media terapeutik berbasis paparan:

1. Seri I – Paparan (*Exposure*): Menyajikan situasi simbolik dalam bentuk metaforis sebagai representasi sumber kecemasan seperti tekanan sosial, kekhawatiran eksistensial, dan ketakutan terhadap masa depan. Seri ini merupakan bentuk paparan bertahap terhadap objek dan situasi yang dianggap mengancam. Konsep kecemasan menurut Sigmund Freud (1926) dalam *Inhibitions, Symptoms and Anxiety*, memandang bahwa kecemasan sebagai reaksi terhadap konflik antara dorongan bawah sadar (*id*), tuntutan realitas (*ego*), dan nilai moral (*superego*). Seri ini berfungsi untuk membuka lapisan bawah sadar agar individu mampu mengenali sumber internal dari kecemasannya.
2. Seri II – Respons (*Reaction*): Menggambarkan pola reaksi dasar terhadap kecemasan: *flight*, *freeze*, dan *fight*, sebagaimana dijelaskan oleh Sheryll Brahnam dan L.C. Jain (2011) dalam teori

*Affective Computing and Intelligent Interaction*. Gerak visual, warna dinamis, dan ritme cepat menciptakan pengalaman emosional yang intens, sekaligus mengajak individu mengenali pola reaksi psikisnya sendiri.

3. Seri III – Relaksasi (*Recovery*): Menyajikan lingkungan visual yang menenangkan. Tahap ini didasarkan pada teori Ian M. Evans (2016) dalam *Psychotherapy Guidebook: Relaxation Training*, yang menekankan pentingnya latihan relaksasi untuk menurunkan respons fisiologis terhadap stres. Selain itu, pendekatan ini diperkuat oleh teori *mindfulness-based relaxation* dari Jon Kabat-Zinn (1990) dalam *Full Catastrophe Living*, yang menekankan pentingnya kesadaran penuh (*mindful awareness*) terhadap pengalaman saat ini sebagai cara untuk mengurangi tekanan psikologis. Kombinasi kedua teori ini untuk menciptakan visual yang menenangkan.

Tahap berikutnya merupakan implementasi karya. Tahap ini berfokus pada proses pembuatan video yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi terdiri dari penentuan nama video, alur cerita pada setiap seri video, *script* narasi *voice over*, *moodboard*, *storyboard*, *animatics*, dan desain objek visual. Tahap produksi lebih menekankan pada proses desain yang terdiri dari desain identitas visual, desain *3D modeling* terhadap pembentukan objek dan situasi menggunakan *software* Blender. Sedangkan perwujudan animasi 360° menggunakan *software* Unity. Tahap *modeling* meliputi *Modeling*, *Sculpting*, *Texturing*, *Shading*, dan *Animation* untuk menghasilkan model gambar 3D. Setelah tuntas dalam penanganan visual, maka proses berikutnya adalah penanganan audio, yang terdiri dari perekaman suara narator, pembuatan musik latar dan efek suara. Hasil akhir di *rendering* untuk menghasilkan *output* file video dengan format MP4. Tahap pasca produksi adalah tahap untuk mengunggah file karya melalui *platform* Youtube agar video dapat diakses oleh masyarakat maupun praktisi terapi secara imersif 360° dengan menggunakan media VR *headset*. Setelah karya terselesaikan, tahap terakhir dalam proses kreatif yaitu tahap untuk merefleksikan karya. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi makna melalui pendekatan estetika formal, semiotika visual, dan estetika

psikologi, sehingga dicapai keseimbangan antara estetika visual dan efektivitas terapeutik.

Proses reka cipta mampu menghasilkan temuan makna baru untuk mempertemukan estetika visual dengan fungsi terapeutik, serta menghasilkan pengalaman kreatif yang menantang, terutama dalam menggabungkan pendekatan psikologi, estetika seni, dan teknologi imersif. Tantangan dalam menerjemahkan konsep abstrak kecemasan ke dalam bentuk visual, menentukan intensitas paparan yang aman, dan membangun alur naratif 360° menjadi pembelajaran penting bagi pengembangan media terapi digital. Pembelajaran ini membuka kesadaran tentang perlunya kolaborasi lintas disiplin mulai dari tahap konseptual hingga implementasi. Dengan demikian, hasil temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan terapi multimodal yang lebih reflektif, estetis dan imersif agar mampu membantu penderita GAD mencapai perubahan positif.

## **Dampak dan Implikasi**

Secara teoritis, penciptaan karya video animasi sinematik 360° mampu memperluas pemahaman dan memperkuat asumsi bahwa pemaknaan simbolik dapat menjadi jembatan antara representasi visual dan transformasi psikologis. Karya ini memberikan pemahaman yang luas tentang bagaimana struktur naratif-simbolik, estetika surealis dan ruang sinematik 360° dapat berfungsi sebagai media terapeutik. Dalam konteks kecemasan umum, kehadiran karya video animasi 360° ini menunjukkan potensinya untuk memperkuat model terapi konvensional, khususnya CBT. Kehadiran karya ini juga dapat memperluas cara individu dalam merefleksikan pola pikir maladaptif yang sering kali sulit dijelaskan secara verbal. Karya ini juga dapat menjadi sebuah ruang untuk memfasilitasi transisi dari kesadaran emosional menuju restrukturisasi kognitif, dimana hal ini menjadi bagian penting dari CBT. Restrukturisasi kognitif bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengubah pikiran negatif menjadi positif, rasional, dan seimbang. Secara teknologis, ruang imersif 360° pada karya juga dapat meningkatkan efektivitas paparan simbolik melalui keterlibatan sensorik yang lebih tinggi. Melalui *platform* imersif secara *online*, karya ini menjadi media alternatif yang dapat diakses dan digunakan secara mandiri maupun melalui pendampingan terapis, serta memperkenalkan format intervensi digital yang mudah diakses bagi

masyarakat yang kesulitan memperoleh layanan psikologis secara konvensional.

Secara keilmuan, karya ini berkontribusi dalam pengembangan kurikulum seni berbasis riset, memperkaya praktik terapi berbasis teknologi di lembaga kesehatan mental, serta mendorong kolaborasi lintas keilmuan yaitu seni, teknologi, dan psikologi dalam lingkungan akademik maupun profesional. Video animasi sinematik 360° juga memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian dalam kerangka transdisipliner, yaitu dengan menjembatani tiga bidang keilmuan diantaranya; Psikologi, sebagai dasar konsep terapeutik, pemetaan emosi, dan landasan *exposure therapy*. Seni dan Desain, sebagai medium ekspresi simbolik, visualisasi metaforis, serta konstruksi ruang emosional. Teknologi Multimedia, sebagai perangkat imersif untuk menghadirkan pengalaman yang lebih hidup (*embodied experience*). Integrasi ketiganya menghasilkan praktik pengetahuan baru yang tidak hanya kolaboratif, tetapi menyatu dalam satu sistem kerja konseptual, sehingga memperluas batasan intervensi kesehatan mental berbasis seni dan teknologi.

Implikasi karya ini juga berpotensi memberikan inspirasi bagi generasi berikutnya untuk mengembangkan karya imersif yang tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga fungsi sosial dan terapeutik. Pengalaman individu yang lebih hidup, mendalam, dan reflektif menjadikan karya ini bukan sekadar hiburan, melainkan sebagai ruang pembelajaran emosional yang dapat membentuk pemahaman baru tentang kesehatan mental. Dengan menghadirkan pengalaman yang bersifat *embodied*, karya ini mendorong audiens untuk mengalami, bukan hanya mengamati, sehingga memperluas definisi seni dalam konteks intervensi psikologis.

## **Refleksi dan Keberlanjutan**

Kecemasan adalah reaksi normal yang dialami setiap manusia saat menghadapi tekanan dan ancaman. Namun, gangguan kecemasan umum atau *Generalized Anxiety Disorder* (GAD) merupakan bentuk kecemasan yang berlebihan, menetap, dan mengganggu aktivitas sehari-hari, sehingga tergolong sebagai gangguan psikologis yang memerlukan perhatian dan penanganan lebih dini agar tidak berkembang menjadi masalah psikologis yang lebih serius dan memicu munculnya jenis

gangguan jiwa lain serta mempengaruhi kesehatan fisik. Peningkatan prevalensi kecemasan serta keterbatasan model terapi konvensional telah menjadi bahan perenungan dalam menciptakan model media terapi paparan yang relevan bagi penderita GAD melalui pendekatan seni dan teknologi.

Video animasi merupakan solusi yang relevan bagi pengembangan model terapi di era saat ini. Melalui representasi visual simbolik dari dinamika kecemasan umum, video ini tak sekadar berfungsi sebagai sarana terapi, tetapi juga memberikan ruang refleksi bagi penderita GAD untuk mengenali, mengalami, merasakan, dan memahami gejalanya. Sehingga mampu mengelola dan merekonstruksi emosionalnya secara mendalam. Karya ini juga dapat memperkuat asumsi bahwa representasi visual simbolik dalam karya video mampu mempercepat proses refleksi internal dan memperkaya pengalaman belajar terkait kecemasan umum. Hal tersebut memungkinkan bagi penderita GAD untuk melihat kecemasan sebagai proses yang dapat diinterpretasi ulang, bukan sebagai ancaman yang tak berwujud dan sulit untuk ditangani. Media ini juga sebagai pembelajaran bahwa transformasi diri dapat dicapai melalui pengenalan ulang terhadap simbol, narasi, dan pengalaman emosional yang mereka jumpai.

Ke depan, karya ini membuka horizon bagi praktik dan penelitian transdisipliner yang menggabungkan seni, psikologi, dan teknologi. efektivitas video 360° memiliki potensi besar untuk mendorong pengembangan riset lanjutan. Pendekatan artistik pada ranah terapi digital dalam rangka pengembangan protokol paparan adaptif yang lebih interaktif melalui *platform* imersif, termasuk integrasi *biofeedback* juga dapat menjadi bagian dari agenda pengembangan penelitian selanjutnya. Tantangan etis yang berhubungan dengan kenyamanan penggunaan, sensitivitas visual, dan batas aman paparan, tetap perlu dipertimbangkan demi pengembangan penciptaan seni. Namun potensi inovasi yang lahir dari persinggungan antara estetika dan kesehatan mental menjadikan karya video 360° sebagai langkah awal menuju lanskap terapi yang lebih empatik, imajinatif, dan hidup. Dengan demikian, karya ini menegaskan bahwa seni-teknologi tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi kreatif dan sarana estetis, tetapi juga berkontribusi bagi pembaruan metode terapi kesehatan mental di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed., text rev.). APA Publishing.
- Brahnam, S., & Jain, L. C. (2011). *Advanced Computational Intelligence Paradigms in Healthcare 6: Virtual Reality in Psychotherapy, Rehabilitation, and Assessment*. Springer.
- Curtiss, J., & Andrews, L. (2021). Cognitive-behavioral treatments for anxiety and stress disorders: A review. *Behavior Therapy & Research*.
- Ernst, M., et al. (2024). Virtual reality–based exposure using 360° immersive environments: Anxiety-evoking potential and usability analysis. *Journal of Anxiety Disorders*.
- Evans, I. M. (2016). *Psychotherapy Guidebook: Relaxation Training*. University of Waikato.
- Freud, S. (1926). *Inhibitions, Symptoms and Anxiety*. The Hogarth Press.
- Ionescu, A., et al. (2021). 360° videos for immersive mental health interventions: A systematic review. *Journal of Technology in Behavioral Science*.
- Kabat-Zinn, J. (1990). *Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness*. Delta Publishing.
- Parker, C. M., Celano, C. M., & Huffman, J. C. (2016). Anxiety disorders and cardiovascular disease: Risks and mechanisms. *Current Psychiatry Reports*.
- Santomauro, D. F., et al. (2021). Global prevalence and burden of depressive and anxiety disorders in 2020 due to the COVID-19 pandemic. *The Lancet*, 398(10312), 1700–1712.
- Taquet, M., et al. (2021). Mental health outcomes following the COVID-19 pandemic: Trends in depression and anxiety. *The Lancet Psychiatry*.

## BAB 3 |

# Kearifan Lokal Bugis Dalam Karya *Mattang Mangganak Elong Lesung*

Oleh:  
Fardian

### Pendahuluan

Perkembangan musik elektronik-eksperimental Indonesia pada abad ke-21 menunjukkan pergeseran cara seniman memikirkan bunyi, medium, dan konteks budaya. Di berbagai kota, praktik penciptaan musik kerap bertumpu pada eksplorasi teknologi dan estetika *avant-garde* yang berakar pada tradisi pemikiran Barat. Sementara itu, di sisi lain, terdapat lanskap budaya agraris masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan yang menyimpan kekayaan praktik bunyi, ritus, dan pengetahuan kosmologi *Sulapa Eppa* dalam praktik *Mappadendang* yang selama ini sering berada di pinggiran wacana musik kontemporer. Pertanyaan yang kemudian muncul adalah bagaimana musik elektronik dapat bertemu dengan kearifan lokal Bugis tanpa sekadar menjadikan tradisi sebagai ‘eksotisme’ estetis, dan bagaimana praktik agraris dapat dibaca ulang sebagai basis penciptaan musik baru. Bab ini dibuka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dengan menempatkan Metode *Sulapa Eppa* sebagai salah satu pintu masuk untuk memahami pertemuan antara tradisi, bunyi, dan teknologi dalam konteks karya musik elektronik *Mattang Mangganak Elong Lesung*.

Secara akademik, pembahasan mengenai karya musik elektronik *Mattang Mangganak Elong Lesung* penting karena memperlihatkan adanya kesenjangan sekaligus peluang dalam kajian musik dan penciptaan seni (musik) di Indonesia. Banyak telaah tentang musik elektronik dan eksperimental masih berfokus pada perkembangan perangkat, teknik komposisi, dan estetika bunyi yang lahir dari sejarah musik Barat, sementara penciptaan seni berbasis kearifan lokal sering kali ditempatkan



sebagai ilustrasi atau ornamentasi terhadap kerangka yang sudah mapan. Melalui penciptaan *Mattang Manganak Elong Lesung*, tradisi agraris Bugis dihadirkan sebagai objek garap, serta dasar epistemologis bagi lahirnya sebuah metode penciptaan musik: Metode *Sulapa Eppa* dan pendekatan agri-elektro musik Bugis. Dengan demikian, proyek penciptaan ini menawarkan model riset berbasis praktik (*arts-based research*) yang memperkaya ilmu seni, etnomusikologi, serta studi interdisipliner yang menghubungkan musik, budaya, dan teknologi audio. Pada saat yang sama, secara sosial-kultural, pembahasan ini menanggapi perubahan pola hidup dari masyarakat agraris menuju kehidupan urban dan industri, yang turut menggeser fungsi tradisi seperti *Mappadendang* dari ruang ritus menuju ruang seni pertunjukan, festival, atau bentuk komodifikasi.

### Sumber Inspirasi

Karya *Mattang-Manganak Elong Lesung* berangkat dari Tradisi *Mappadendang*, salah satu praktik agraris yang penting dalam kehidupan masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan. *Mappadendang* umumnya dilakukan setelah panen padi, ketika gabah telah disimpan dan komunitas merayakan keberhasilan panen. Dalam praktik ini, beberapa orang, sering kali perempuan berkumpul di sekitar *lesung* kayu dan menumbuk padi secara ritmis dengan *alu*. Permainan *lesung* menghasilkan pola-pola bunyi yang teratur, membentuk semacam irama yang menyertai aktivitas pascapanen. Pola irama ini tidak berdiri sendiri, melainkan terkait dengan gerak tubuh para penumbuk, koordinasi antar pelaku, serta suasana ruang tempat *Mappadendang* berlangsung. Bunyi *lesung* menjadi bagian dari sistem makna yang lebih luas: tumbukan bergantian, pola imitasi dan respons, serta variasi intensitas mencerminkan nilai kolektivitas, keteraturan, dan rasa syukur yang dijaga dalam komunitas agraris. Ruang bunyi *Mappadendang* bersifat terbuka; suara *lesung* menyebar ke lingkungan sekitar, memanggil tetangga dan kerabat untuk turut terlibat atau menyaksikan, sekaligus menandai bahwa panen telah usai dan padi telah aman tersimpan. Dimensi ini menjadi dasar memahami bunyi agraris bukan hanya sebagai objek rekaman, tetapi sebagai jejak relasi sosial dan spiritual. Kosmologi *Sulapa Eppa* melengkapi pemahaman tersebut dengan menyediakan kerangka empat sisi yang mengatur cara masyarakat Bugis memandang dunia. *Sulapa Eppa*, yang secara harfiah

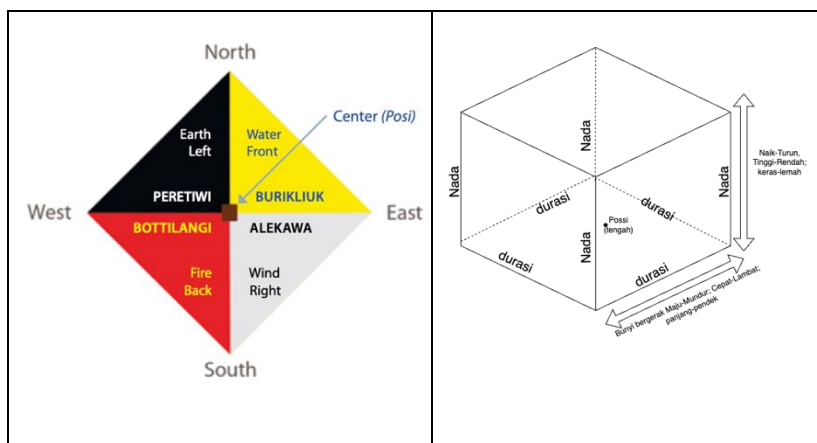
berarti “empat sudut” atau “empat sisi”, merujuk pada pandangan bahwa tatanan kehidupan tersusun atas empat unsur atau dimensi yang saling berkaitan dan hanya mencapai harmoni ketika keempatnya seimbang dalam konteks penciptaan musik.

*Sulapa Eppa* ditafsirkan sebagai kerangka yang menghubungkan sedikitnya empat dimensi pokok: bunyi, tubuh, ruang, dan kosmologi. Bunyi mengacu pada material sonik yang diolah, baik bunyi lesung, suara lingkungan, maupun bunyi elektronik hasil pemrosesan; tubuh mencakup gestur, teknik permainan, dan pengalaman fisik pelaku *Mappadendang* serta performer dalam karya; ruang merujuk pada lokasi peristiwa bunyi, dari ruang konser; sementara kosmologi mengacu pada jaringan makna yang mengikat praktik bunyi dengan keyakinan, mitos, dan struktur nilai masyarakat Bugis. Dengan menjadikan *Sulapa Eppa* sebagai kerangka konseptual, penciptaan musik elektronik diupayakan tidak melepaskan bunyi dari tubuh, ruang, dan kosmologi yang melahirkannya. Dalam mengolah *Mappadendang* dan kosmologi *Sulapa Eppa* menjadi karya musik elektronik, tulisan ini menggunakan konsep musik eksperimental sebagai cara kerja proses penciptaan. Musik eksperimental dipahami sebagai praktik yang membuka ruang bagi ketidakpastian, prosedur nonkonvensional, dan integrasi bunyi sehari-hari ke dalam struktur karya. Cara pandang ini bersinggungan dengan berbagai rujukan yang menempatkan teknologi elektronik, komputer, dan praktik *live processing* sebagai medium utama, sekaligus sejalan dengan jejak komposer musik eksperimental Indonesia. Dalam kerangka ini, tindakan membaca ulang (reinterpretasi), mengambil dan mengolah bunyi tradisi (apropriasi), menyusun kembali lanskap bunyi agraris (rekonstruksi), serta memanfaatkan prinsip *remix culture* diposisikan sebagai logika kerja utama. Rekaman lesung, diperlakukan sebagai benih bunyi yang dapat di-*loop*, di-*time-stretch*, difilter, dipotong, dan disusun ulang bersama bunyi sintetis, sehingga tradisi *Mappadendang* bergerak dari praktik ritus menuju ruang pertunjukan musik elektronik tanpa melepaskan jejak hubungan dengan nilai-nilai pengetahuan komunitas yang melahirkannya.

## Konsep *Sulapa Eppa*: Dari Pengetahuan Kosmologi ke Metode Penciptaan Musik

*Sulapa Eppa* berasal dari kata *Sulapa*, yang memiliki arti kata Sisi, sedangkan *Eppa* berarti empat. Gabungan kata tersebut menghasilkan arti kata ‘empat sisi’. Masyarakat Bugis sering menggunakan istilah *Sulapa Eppa* sebagai pengetahuan kosmologis, sebagai cara pandang melihat kehidupan dari berbagai arah (empat sisi). Menurut pengetahuan masyarakat Bugis, konsep ini membagi segala sesuatu menjadi empat dimensi yang mencakup: empat arah mata angin (utara, selatan, timur, dan barat), empat arah yang dapat dihadapi (belakang, depan, kiri, dan kanan), empat ruang dunia gaib (*anja, liu, embong toja, dan peretiwu*), empat unsur alam (tanah, angin, air, dan api), serta empat warna dasar (merah, putih, kuning, dan hitam). Prinsip *Sulapa Eppa* sering kali dapat dihubungkan sebagai suatu kebenaran ilmu pengetahuan berbasis kearifan lokal Bugis.

*Sulapa Eppa* (Empat bagian) juga digambarkan sebagai ‘rumah’ dan bangun ruang, memiliki aspek elemen bangun, hal ini dapat dilihat secara sebagai penggunaan elemen dasar musik, seperti: nada, ritme, timbre, dan dinamika, serta elaborasi elemen musik dengan instrumen tradisional Sulawesi Selatan, seperti *kacaping*, menggunakan teknologi musik elektronik. Instrumen tradisional direkam dan diproses secara elektronik menggunakan perangkat lunak seperti Ableton Live, menciptakan timbre baru yang unik. Teknik *spektralis* digunakan untuk menganalisis dan memanipulasi spektrum bunyi instrumen lesung, sehingga menghasilkan tekstur suara yang kaya. Sebagai contoh, bunyi pukulan lesung yang direkam diproses untuk menciptakan efek *granular*, di mana elemen-elemen ritmis diperluas menjadi massa bunyi (kemungkinan partikel terkecil ritmis). Teknik ini tidak hanya memperluas dimensi bunyi tetapi juga menghubungkan elemen *Mappadandang* dengan pendekatan eksperimental.

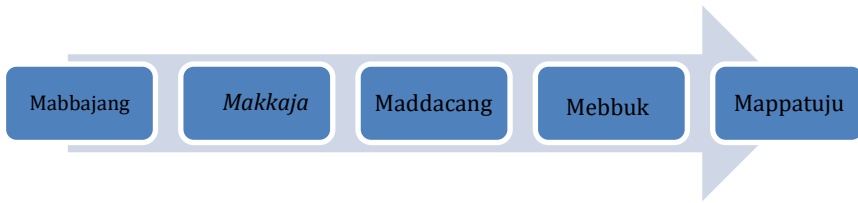


Gambar 1. Logika *Sulapa Eppa* Sebagai dimensi (ruang spasial) musik-bunyi.

Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Pemahaman *Sulappa Eppa* sebagai cara melihat bentuk musik ini juga menghasilkan konseptualisasi ruang waktu musik. Arti dari *sulapa eppa* sebagai empat sisi sendiri dapat diinterpretasikan sebagai ruang tiga dimensi, yang dapat memperkaya konsep ruang waktu musik (gambar 1) Pandangan dua dimensi musikal, karya *Matang Manganak Elong Lesung* memiliki arah horizontal dan vertikal. Secara horizon menunjukkan pergerakan waktu, konsep ritmis, dan aksentuasi gerak bunyi, yang mewakili aspek temporal musik, baik itu gerakan cepat atau lambat. Secara vertikal menunjukkan gerak dinamis naik-turun, dan tinggi-rendah bunyi. Sedangkan *sulapa eppa* diaktualisasi menjadi tiga dimensi menghasilkan perluasan kedalaman bunyi, yang mana titik tengah dapat menghasilkan perspektif baru, yaitu kedalaman persepsi pendengaran antara depan-belakang, samping kiri-kanan menggunakan manipulasi suara. Pengetahuan ini mirip dengan istilah yang dikenal ruang spasial, yang nantinya diterapkan pada tata pementasan. Sehingga, bentuk musik tidak dilihat dari segi komposisi, melainkan aplikasinya dalam pementasan untuk mengatur ruang spasial, yang memberikan pengalaman pendengaran berbeda.

## Tahapan Penciptaan Karya *Mattang-Manganak Elong Lesung*



Gambar 2. Kerangka Alur Penciptaan Karya Musik *Mattang-Manganak Elong Lesung*  
Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Penciptaan karya dilakukan berdasar kerangka cipta yang meliputi penetapan lokasi penciptaan, pembangunan proses cipta, penjelasan media dan medium karya, perancangan diseminasi, serta formulasi model penciptaan, di mana kreativitas musik berbasis kearifan lokal Bugis secara integral mengarahkan langkah-langkah pencipta dalam memanfaatkan pengetahuan lokal masyarakat Bugis untuk mewujudkan karya musik *Elong Lesung*. Kerangka ini melahirkan metodologi yang diyakini sebagai proses kreatif, yang diberi landasan istilah-istilah bahasa lokal, terutama konsep *Mattang–Manganak* sebagai keyakinan utama pencipta: sebuah cara kerja “tanam–tumbuh” dalam menciptakan musik. Diambil dari istilah lisan masyarakat Bugis-Tolotang di Sidenreng Rappang (Amir Mejan, wawancara 2023), *Mattang–Manganak* awalnya digunakan untuk menyebut peran laki-laki dan perempuan dalam permainan lesung *Mappadandang*, laki-laki memainkan irama *Mattang*, “irama menanam” yang dinamis merepresentasikan kerja keras, sementara perempuan memainkan irama *Manganak*, “irama memanen” yang cenderung statis dan berulang, sesuai peran mereka dalam mengolah hasil panen. Meski belum ditemukan sumber tertulis, *Mattang–Manganak* ditafsirkan sebagai proses mencapai hasil akhir dari menanam hingga memanen, yang kemudian direpresentasikan sebagai cara kerja proses penciptaan musik dari awal hingga akhir dalam lima tahapan besar: (1) *Mabbajang* (Imajinasi), (2) *Makkaja* (Menjelajah/Eksplorasi), (3) *Maddacang* (Merancang Konsep), (4) *Mebbuk* (Menggarap/Implementasi Konsep), dan (5) *Mappatuju* (Mempresentasikan).

**Mabbajang** (= Imajinasi), menjadi kekuatan dasar yang memicu kehendak awal untuk menciptakan musik *Elong Lesung*. Proses imajinasi berupa tindakan membayangkan sebuah objek (sumber inspirasi), dalam istilah bahasa Bugis disebut laku *Mabbajang* (khayal, membayangkan sesuatu). Menurut pendapat Andi Oddang (Wawancara, 2024), *Mabbajang* dapat diartikan sebagai kekuatan spiritual yang mengilhami seseorang untuk melakukan kegiatan. Terdapat semacam sistem kepercayaan terhadap dunia bayangan atau dunia imajiner (dalam istilah Bugis disebut *Wajo-Wajo*) yang menyebabkan ritual dilaksanakan sebagai penghubung antara dunia riil dan dunia imajiner di dalam tradisi *Mappadendang*. Misalnya, *Sangiang Serri* (Dewi Padi) sebagai perwakilan dunia imajiner yang membawa kesuburan pangan. Banyak masyarakat yang menganggap tumbuhan padi itu adalah manifestasi *Sangiang Serri*. Imajinasi dalam konteks karya *Elong Lesung* muncul melalui berbagai rangsangan peristiwa yang pernah dialami sebagai pengalaman empiris pencipta. Misalnya, karya musik *Elong Lesung* dilatarbelakangi dari pengalaman pencipta terhadap budaya padi masyarakat Bugis, dan pengalaman menyaksikan ritual *Mappadendang* yang akhirnya memunculkan keinginan menciptakan musik. Pencipta membayangkan aspek-aspek garap yang bersumber dari *Mappadendang* berupa ritme permainan lesung dan tekstur melodi vokal *Massureq* untuk diaktualisasi ke dalam penciptaan musik *Elong Lesung*. Proses ini dinamai sebagai imajinasi musikal, mentransfer ide menjadi wujud fisik bunyi. Tahapan proses imajinasi musikal pertama adalah membayangkan wujud musik, dapat dimulai dari mengimajinasikan wujud melodi, mengimajinasikan ritme atau gerakan nada, timbre, karakteristik bunyi, atau warna suara. Setelah mengimajinasikan materi musikal tersebut kemudian mencatat dalam bentuk notasi atau rekaman audio. Di lain kondisi, imajinasi tidak dapat muncul serta-merta dengan merenung, namun munculnya daya imajinatif mesti didorong dengan melakukan berbagai praktik langsung pada alat-alat musik sebagai dorongan inspirasi. Misalnya, ide musikal akan muncul setelah memainkan Lesung atau mendengarkan permainan Lesung.

**Makkaja** (=Menjelajah: Eksplorasi), diartikulasikan sebagai tahapan menjelajahi sumber inspirasi, dalam arti lain dapat disebut eksplorasi. Dalam bahasa Bugis sendiri, tidak ada istilah yang secara langsung menunjukkan kata 'eksplorasi', namun dapat merujuk pada sinonim kata 'menjelajah'. Fase 'penjelajahan' bertujuan untuk mematangkan gagasan atau konsep dengan cara melakukan pembacaan terhadap

sumber- sumber literatur yang relevan atau melakukan observasi aktivitas kehidupan yang kiranya bisa akan dijadikan bahan garapan. Hakikat seni adalah suatu aktivitas penjelajahan, eksplorasi dengan visi yang tidak semata rasional, dalam rangka menciptakan bentuk-bentuk simbolis yang menyenangkan sehingga mampu menyegarkan spirit, rohani, atau jiwa manusia, karena menyajikan kebulatan mikrokosmos sebagai cermin makrokosmos (Sunarto, 2013 : 25). Dalam konteks penciptaan musik, setiap temuan bunyi dalam suatu eksplorasi adalah ekspresi atas pencarian itu sendiri. *Mabbaca* berada di atas yang dianalogikan sebagai aktivitas kepala (ulu) manusia, yaitu melibatkan kemampuan berpikir.

***Maddacang***, adalah istilah yang memiliki arti ‘merancang’. Pencipta mengartikulasikan sebagai tahapan merancang sebuah konsep. Tahapan ini adalah bagian yang sangat menentukan aspek komposisi musik, seperti memperkirakan aspek: melodi, ritme, harmoni, timbre, dan bentuk musik. Pencipta mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis. Beberapa hal penting yang dilakukan adalah merancang bentuk, menentukan konsep-konsep estetik, merancang pola garap pola penyajian (Arsana, 2022 : 131). Konsep adalah rancang bangun struktur batin artistik, wujud konsep berupa gagasan atau realitas batin seniman pencipta yang kurang lebih berkenaan dengan (1) makna artistik. Dalam konteks makna, realitas artistik memiliki kaitan intrinsik tanda dengan makna. Oleh karena itu, pencipta selalu menuangkan makna artistik di balik karyanya. Rancangan struktur batin juga berkenaan dengan (2) rasa atau *feeling*, yaitu sikap pencipta terhadap realitas artistik dan makna karyanya. Hakikat konsep adalah gagasan abstrak, definisi atau formulasi ide untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya. Di samping gagasan abstrak, konsep adalah definisi atau formulasi ide untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya.

***Mebbuk***, dalam istilah Bugis berarti ‘membuat’, diartikulasikan sebagai tahapan implementasi konsep garapan yang telah dirancang sebelumnya. Pencipta melakukan proses produksi karya, latihan, dan revisi karya. Pencipta terlebih dahulu melakukan produksi kerja studio, dibantu dengan peralatan komputer, untuk bantu mencatat dan menulis ide musikal. Implementasi konseptual berikutnya menghasilkan objek tampak (terdengar), atau dalam kata lain bentuk musik, Implementasi

berupa perwujudan bunyi musikal yang telah dirancang sebelumnya pada tahap konsep. Pencipta melakukan semacam pemilihan bahan, mengatur penempatan timbre, dan implementasi teknik pada alat musik yang digunakan. Hasil implementasi konsep dapat dilihat berdasarkan jalinan setiap struktur musik, yang diatur berdasarkan empat bentuk eksperimental. Bentuk Pertama, eksperimen Nada. Kedua, eksperimen irama. Ketiga, eksperimen artikulasi (teknik) dan timbre. Keempat, eksperimen dinamika.

**Mappatuju**, dalam istilah Bugis berarti “menampilkan atau mempresentasikan”, pencipta menginterpretasikan sebagai proses merealisasikan hasil dari proses garapan sebelumnya. Sebuah hasil ciptaan berupa “benda seni/karya seni” (musik) pada hakikatnya diciptakan oleh senimannya dan dipresentasikan ke publik seninya (masyarakat) (Sumarjo, 2000: 35). Tahapan ini dapat berupa penyajian atau menampilkan hasil penciptaan karya, dipresentasikan kepada penonton. Jalinan terakhir adalah antara hasil akhir karya dan spektator (penonton umum). Karya *Mattang Manganak Elong lesung* nantinya akan dipentaskan di Bentara Budaya Bali. Penyajian karya akan mempertimbangkan kembali tata penyajian, media, dan perangkat dukung lainnya. Sebanyak 15 pemain akan terlibat dalam pertunjukkan ini. Konsep penempatan pemain akan diatur setengah melingkar, pemain lesung menjadi sentral, yang menempati posisi di tengah. Ruang panggung terbuka akan digunakan sebagai ruang pertunjukkan, dan didukung perangkat *sound* sistem, dengan amplifikasi yang minim, karena pencipta ingin memberikan pengalaman akustik berbeda di area terbuka. Tata cahaya akan diatur menggunakan empat warna lampu, merah, putih, kuning, hitam (gelap). Pemilihan warna itu merepresentasikan simbol warna *Sulappa Eppa*. Terakhir, pemain akan menggunakan kostum bernuansa adat Bugis, tema warna hitam, menggunakan kain sarung motif kotak sebagai representasi bentuk *Sulapa Eppa*.

### Teknik Komposisi Musik

#### a. *Uni-Uni* (Susunan Nada)

*Uni-uni* secara harfiah berarti bunyi, namun kata ‘bunyi’ dimaksud sebagai konsep pengolahan komponen nada, interval (perbedaan antara nada yang dibunyikan bersamaan), durasi (panjang-pendek bunyi), register/jangkauan (lompatan bunyi yang jauh atau berdekatan), kontur (gerakan melodi secara naik, turun atau tetap datar). Pencipta merancang



struktur garis melodi menggunakan sebuah metode yang diberi nama “Uni Galigo”, metode ini diambil dari nama sastra “La Galigo” itu sendiri, yang menginspirasi konsep komposisi adalah ciri khas sajak La Galigo yang konsisten menggunakan matra 5 dalam setiap suku kata, seperti judul I La Galigo bila dipenggal berdasarkan matra suku kata menjadi I-La-Ga-li-go (5). Contoh lain misalnya pada kutipan naskahnya:

*Inappa mpunga (5) / mawajiq mua (5) / lé tikkaqé (4) / ri Boting  
Langiq, (5)  
napappaq baja (5) / ri Senrijawa, (5) /  
pajaneng ompoq (5) / walinonoé (5) / ri Rualletté, (5) /  
natokkong ronngang (5) / To Palanroé (5)*

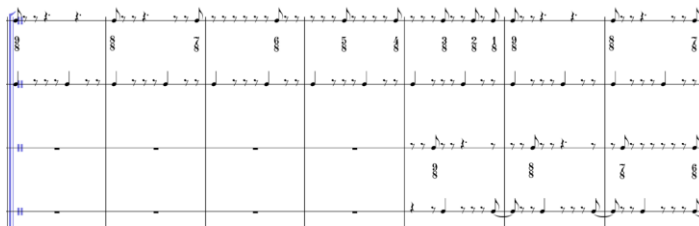
Berdasarkan kutipan sajak di atas, angka lima sangat berguna untuk diterapkan sebagai rancangan melodi yang dapat diaplikasikan untuk menentukan urutan nada dalam ukuran interval (tabel 3 & 4), durasi, bahkan struktur proposisi musik.

Angka lima sangat melekat sebagai konsep dalam menyusun gerak musik secara horizontal (durasi, gerak cepat-lambat bunyi, panjang pendek bunyi) dan gerak vertikal (naik-turun nada, tinggi-rendah bunyi), diterapkan dalam metode pengembangan melodi. Berdasarkan referensi lainnya, angka lima juga merupakan simbol kesempurnaan dalam kehidupan masyarakat Bugis, sebagaimana (Halilintar Lathief) (2010) menyebutkan bahwa angka 5 merepresentasikan dimensi kosmologi seperti petunjuk arah: tengah, utara, selatan, timur, dan barat. Warna: hitam, kuning, putih, merah, dan abu. Elemen: tanah, air, udara, api, dan besi. Alam semesta: *Peretiwi*, *Burikliuk*, *Embongtoja*, *Anja*, dan *Posi*. Klasifikasi tersebut juga berlaku dalam arsitektur Bugis, merepresentasikan kosmologi Bugis dari empat bagian alam semesta yang tidak terpisahkan. *Rakkeang* menunjukkan dunia para dewa langit yang disebut *botting langi*, diwakili oleh putih, warna kekudusan. *Ale bola* juga disebut *alekawa*, yang berarti permukaan dunia surgawi, dipenuhi dengan semua jenis makhluk hidup dengan semua perjuangan mereka. *Ale* berarti tubuh, sedangkan *kawa* berarti apa yang bisa dicapai, terkait dengan merah atau api. Tingkat di bawah rumah adalah simbol dunia bawah tanah atau *peretiwi*, simbol keabadian dan karakteristik kesabaran

manusia, diwakili oleh warna hitam. *Posiq bola*, yang menghubungkan tiga tingkat rumah dan berada di tengahnya, dianggap sebagai *uriliu*, rumah para dewa bawah laut, yang terkait dengan warna kuning. Ini juga berfungsi sebagai elemen pemersatu dan simbol kesuburan dan dengan demikian ditetapkan sebagai pusat ritual keluarga inti. Dari tahap awal pembangunan rumah, ritual khusus dilakukan untuk tiang pusat ini.

#### b. *Sengge* (Ritme)

Istilah *Sengge* berarti ‘pola gerak’, sama halnya dalam bahasa seni pada umumnya atau dalam istilah musik yang mirip dengan istilah ‘ritme’. Konsep ini bertujuan untuk mengisi atau mencapai durasi (waktu) musik yang ditentukan setiap bagian karya, komponen *sengge* berhubungan dengan gerakan elemen tempo (kecepatan), aksen, dan pola irama. Teknik pengolahan ritme disebut sebagai *Wettu Balik*, yang berarti ‘waktu berubah-ubah’. Istilah ini memiliki kemiripan dengan konsep ‘perubahan sukat’ atau dalam istilah musik asing disebut “*Rhythm Change*” atau “*Metter Change*”, istilah ini sama-sama memiliki maksud perubahan waktu musik. Artinya, berdasarkan konsep ini, pencipta tidak berpatokan pada konsep sukat (tanda waktu) pada umumnya, terkadang sukat diperlukan sebagai acuan pertama, namun implementasinya tidak sepenuhnya mengikuti.



Gambar 3. Tema *Tumbuk Lesung B* (birama 37 – 42).

Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Untuk mengolah komponen tersebut, pencipta membagi menjadi 2 cara pengolahan ritme: pertama, pencipta menyebut konsep ritme *intuitif-respons*. Sesuai dengan namanya intuitif dan merespons, pendekatan ini pada dasarnya seperti ritme yang tidak ditentukan, pemain sendiri yang akan menentukan ritme permainannya sesuai intuisi mereka. Misalnya, pada bagian pembacaan Sureq Galigo, partitur hanya sebagai instruksi batasan nada dan syair yang harus dinyanyikan. Selanjutnya para

pengiring akan merespons permainan ritme apa pun sesuai intuisi mereka untuk mengiringi setiap frasa pembacaan Sureq. Kedua, metode ritme *konstruktif*, adalah pendekatan pengolahan ritme berdasarkan perhitungan pasti, namun umumnya juga terdapat poliritme (ketukan yang berbeda antara pemain musik satu dengan lainnya). Konsep pengolahan ritme semacam ini terinspirasi dari angka. Misalnya dimulai dari angka 5, akan menghasilkan kombinasi [5/4, 4/4, 3/4, 2/4, 1/4.] artinya birama ke-1 jumlah aksentuasi sukunya 5, birama ke-2 memiliki jumlah aksentuasi sukunya 4, birama ke-3 memiliki jumlah aksentuasi sukunya 3, dan seterusnya (lihat gambar 3).

Prinsip ritme pada saat menyanyikan teks *Sureq* berbeda dengan pemusik lainnya. Ritme ditentukan berdasarkan jumlah metrum sejumlah 5 suku kata, setiap 5 suku kata sama dengan motif, yang ditandai simbol (/). Hasil dari pendekatan ini terkadang membuat penggalan kalimat terpotong, namun penekanannya adalah menunjukkan metrum Sureq Galigo yang konsisten 5 suku kata (lihat Tabel 1).

Kode Bait	Syair
A	<i>Inappa mpunga / mawajiq mua / lé tikkaqé / ri Boting Langiq, / napappaq baja / ri Senrijawa, / pajaneng ompoq / walinonoé / ri Rualletté, / natokkong ronnang / To Palanroé /</i>
B	<i>Riulilingeng / ulampu kati / wéro rakkileq / limpengié ngngi / rilodungiang / calaq goari / guttuq nalalo / lalo saliweng / massalimperrang / sampuq riappiq / warani wéro / ileq rinaga /</i>

Tabel 1. Larik A - B La Galigo  
Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Bentuk ritme kebanyakan pola-pola pengulangan, namun pengembangannya menjadi kompleks bergantung pada tekstur musikal. Melodi akan cenderung menggunakan nada-nada yang terbatas, misalnya menggunakan konsep seri 5-nada. Dari nada-nada tersebut dapat diolah berdasarkan interpretasi pemain berdasarkan nilai ketukan nada,

panjang-pendek nada yang dapat menghasilkan sebuah pengembangan. Angka lima juga menentukan struktur temporalitas musik, terdapat satu bagian musik yang terbagi menjadi lima bagian berdasarkan konsep 5-waktu kepercayaan orang Bugis (*Ele*=Pagi; *Abueng*=Siang; *Tengngaesso*=tengah hari; *Loro*=tengah sore; *Assara*=Sore), biasanya lima waktu ini juga berhubungan dengan waktu ibadah.

*c. Sikanangeng* (Harmoni)

*Sikanangeng* biasanya tidak digunakan dalam istilah musik, namun artinya adalah ‘hubungan yang saling terkait’. Arti kata itu mirip dengan sebuah konsep ‘harmoni’ dalam konteks musik. komposisi *Elong Lesung* kebanyakan terbentuk berdasarkan jalinan garis melodi kontrapung maupun kanon. Cara pengolahan harmoni disebut sebagai *Asseajingeng Uni Ase* (jalinan bunyi atas) dan *Asseajingeng Uni Awah* (Jalinan Bunyi bawah). Ini adalah cara yang mengatur jalinan antara frekuensi tinggi (atas) dengan jalinan Frekuensi (bawah). Metode ini biasanya disebut Non-Tonal Konstruktif, istilah non-tonal sebenarnya berarti bukan urutan nada konvensional dalam skala 12-nada yang dapat menghasilkan kombinasi nada yang disebut urutan mayor, minor, harmonik minor, *whole-tone*. dan sebagainya. Pencipta mencoba keluar dari konsep tersebut, meskipun hasilnya akan memiliki kemiripan untuk beberapa nada. Konstruktif, dimaksud adalah mengacu pada metode “Uni Galigo” (Melodi yang dijadikan acuan), sehingga jalinan frekuensi atas maupun bawah akan mengikuti jarak lima nada.

Cara ini seperti yang disebutkan Margaret Lucky Wilkins, untuk menghasilkan kemungkinan-kemungkinan warna baru yang tidak terbatas, menurutnya:

*metode Non-Tonal Harmony: Intuitive or Constructed bisa mendapatkan beberapa akor yang menarik secara intuitif, cukup dengan meletakkan tangan kita di atas keyboard dan “menemukan” beberapa harmoni. Dengan menggunakan telinga kita, kita dapat memutuskan apakah gabungan nada tertentu memuaskan untuk tujuan kita atau tidak. Efek harmoni dapat diubah dengan mengubah satu atau beberapa nada pada akor. Metode ini dapat menghasilkan beberapa hasil menarik yang mungkin tidak akan ditemukan dengan cara lain (2006: 73).*

Melalui cara tersebut, ada dua pendekatan pencipta dalam memutuskan sebuah harmoni yang dikonstruksi melalui metode I La Galigo. Pertama, menggunakan metode matriks 5-nada yang diurut berdasarkan jarak interval 5. Misalnya dimulai dari nada C, akan menghasilkan urutan nada C-F-Bb-Eb-Ab. Kedua, menentukan urutan nada berdasarkan jumlah segmen matra (lihat tabel 2).

Bait	Syair
A	Inappa mpunga / mawajiq mua / lé tikkaqé / ri Boting Langiq, / <b>(4)</b> napappaq baja / ri Senrijawa, / <b>(2)</b> pajaneng ompoq / walinonoé / ri Rualletté, / <b>(3)</b> natokkong ronnang / To Palanroé / <b>(2)</b>
B	Riulilingeng / ulampu kati / <b>(2)</b> wéro rakkileq / limpengié ngngi / <b>(2)</b> rilodungiang / calaq goari / guttuq nalalo / <b>(3)</b> lalo saliweng / massalimperrang / sampuq riappiq / <b>(3)</b> warani wéro / ileq rinaga / <b>(2)</b>

Tabel 2. Jumlah matra syair *La Galigo*

Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Setiap baris memiliki jumlah segmen yang berbeda. Diberi angka yang menandakan jumlahnya. Angka-angka tersebut kemudian menjadi referensi pencipta untuk menentukan urutan nada, sehingga setiap bait akan memiliki kombinasi nada yang berbeda-beda (lihat tabel 3 dan 4).

Bait 1				
G	C	D#	E	F#
F#	G	C	D#	E
E	F#	G	C	D#
D#	E	F#	G	C
C	D#	E	F#	G

Tabel 3. Metrik nada berdasarkan bait 1  
Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Bait 2					
G	C	C#	D	E	F
F#	G	C	C#	D	E
E	F#	G	C	C#	D
D	E	F#	G	C	C#
C#	D	E	F#	G	C
C	C#	D	E	F#	G

Tabel 4. Metrik nada berdasarkan bait 1  
Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

#### d. *Ruppangeng* (Warna Suara)

*Rupangngeng* berarti “rupa”, atau memiliki kesamaan dengan istilah “warna”. Konsep warna dalam musik biasanya disebut “Timbre”, adalah warna suara yang bersumber dari instrumentasi yang digunakan pada karya *Elong Lesung*. Umumnya timbre bisa dicapai dari bagaimana alat musik tersebut dimainkan, atau dibunyikan sesuai teknik-teknik tertentu. Bentuk timbre yang dihasilkan dapat dikategorikan sebagai timbre yang bersumber dari instrumen konvensional (tradisional), dan timbre yang dihasilkan dari pemrosesan komputer (elektronik sintesis).

Pencipta mengelompokkan timbre yang dihasilkan dari instrumen lesung menjadi lima karakteristik. Beberapa teknik yang digunakan adalah: memukul bagian tengah sisi luar, memukul bagian tengah sisi dalam,

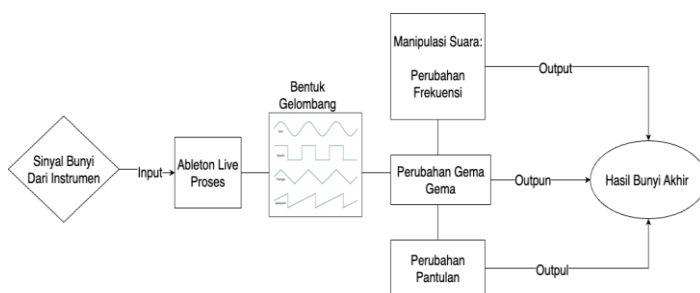
memukul bagian ujung sisi kiri-kanan, menggesek bagian tengah sisi luar-dalam. Bagian tengah lesung memiliki ruang kosong, sehingga dapat menghasilkan suara yang lebih bulat/dalam/rendah. Bagian ini biasanya menghasilkan produksi intensitas suara yang lebih keras dibandingkan sisi bagian yang lainnya. Teknik memukul bagian tengah sisi luar menghasilkan timbre yang sedikit lebih tajam, sedangkan memukul bagian tengah sisi dalam menghasilkan pengurangan suara tajam pada kayu. Menggesek (teknik *kesok*) bagian tengah menghasilkan bunyi yang panjang yang dipertahankan (=sustain), teknik ini diperlukan karena karakteristik durasi bunyi lesung memiliki rilis (=release, sebuah parameter berakhir sisa suara setelah dipukul) yang sangat pendek. Bagian ujung lesung memiliki tingkat kepadatan yang lebih tebal dibandingkan bagian tengah, sehingga menghasilkan produksi intensitas suara yang lebih tipis dibandingkan bagian tengah. Timbre yang dihasilkan memiliki karakteristik yang sangat tajam/tinggi, serta rilis yang dihasilkan jauh lebih pendek dibandingkan bagian tengah.

Timbre yang dihasilkan pada instrumen senar dawai (*String*) cenderung menggunakan teknik konvensional. Penggarap tidak banyak mengolah timbre untuk instrumentasi ini karena peran string sebagai tekstur tambahan, dan permainan string sebisa mungkin meniru karakteristik lesung, yang cenderung memiliki durasi bunyi yang sangat pendek. Dalam konteks tersebut, permainan string lebih banyak memanfaatkan artikulasi durasi pendek (*Pizzicato*, *Staccato*, dan *pizzicato* yang diperluas). Pencipta juga memanfaatkan teknik lain seperti menggesek senar di belakang jembatan (*bridge*) senar, untuk menghasilkan bunyi yang sedikit tidak teratur.

Tekstur dalam komposisi *Elong Lesung* cenderung berbentuk polifoni, terdiri dari kombinasi alat Lesung, dan beberapa alat musik konvensional Kecapi Bugis, Violin, Viola, Cello, Contra Bass, alat musik perkusi membran (drum), piano, dan perangkat alat musik elektronik komputer *Synthesizer*. Meskipun untuk permainan lesung oleh 4 pemain, terdengar seperti monofoni, namun pencipta meminta pemain untuk memukul di bagian yang berbeda agar menghasilkan kesan nada yang berbeda setiap pukulan. Teknik untuk menghasilkan efek ini adalah *tumbuk bebasak*. Istilah tersebut diambil dari kata *bebasak*, yang artinya “bebas”. Instruksi *bebasak* mengharuskan pemain untuk memukul bagian lesung tidak satu

tempat, melainkan memukul bagian tengah, samping, atas, bawah, atau dalam. Memukul dan menggesek lesung menggunakan stik juga nantinya akan menghasilkan efek suara yang berbeda.

Pencipta mencoba memadukan permainan lesung *Mappadendang* dengan berbagai campuran alat musik bertujuan untuk menambahkan sebuah tekstur lain ke dalam permainan lesung. Memadukan lesung ke dalam sebuah ansambel musik konvensional adalah cara yang tidak lazim, karena secara organologi alat lesung memiliki resonansi suara yang tidak beraturan. Berbeda dengan alat musik konvensional yang didesain untuk menghasilkan suara secara teratur, bahkan presisi secara frekuensi Tuning. Pencipta mengedepankan pertimbangan akustik agar suara yang dihasilkan lesung dapat seimbang dengan alat musik lainnya. dalam situasi ini pencipta juga menggunakan perangkat komputer untuk mengeksplorasi suara lesung. misalnya, lewat komputer pencipta dapat banyak mengolah kemungkinan ritme, timbre, dan materi musik lainnya menggunakan metode sintesis suara secara langsung, dikenal dengan istilah *Synthesizing*. Cara kerjanya, sinyal audio lesung dikirim ke komputer, kemudian diolah menggunakan perangkat *software Ableton*. Dalam beberapa bagian tertentu, pencipta juga mengolah suara lesung yang sebelumnya direkam, untuk menghasilkan berbagai kemungkinan efek suara, bahkan dapat didesain memiliki skala nada.



Gambar 4. Diagram jalur suara elektronik

Sumber: dokumentasi Fardian, 2025

Untuk alat musik konvensional juga memungkinkan dilakukan sebuah pengembangan. Kacaping misalnya, menggunakan Kacaping model 12-nada, yaitu pengembangan dari Kacaping sebelumnya yang hanya menggunakan 7 nada. Pertimbangan itu karena kebanyakan alat musik



yang digunakan dapat memainkan 12 nada. Sehingga penggunaan 12 nada pada Kacaping mempermudah menyatukan harmonisasi dengan alat lainnya. Untuk kelompok alat gesek, meskipun menggunakan alat violin, viola, cello, contra bass yang menggunakan *Tuning* Barat, juga dilakukan sebuah penambahan teknik. Tujuannya adalah untuk memanipulasi suara alat gesek *Kesok-Kesok* (alat gesek Sulawesi Selatan). Pendekatan alat gesek tentunya akan keluar dari teknik umum di dalam permainan violin. Misalnya, yang dibutuhkan untuk menyerupai timbre *kesok-kesok* untuk alat cello adalah menggesek senar tepat di tengah *bridge*. Kacaping juga menggunakan teknik gesek, untuk menambah efek suara lain.

#### e. Bentuk dan Struktur Tematik

Bentuk adalah kesatuan dari seluruh metode kompositori di atas, penglihatan bentuk dilihat dari segi penyajian utuhnya secara langsung, yang mana terdapat pengorganisasian struktur elemen musik yang tidak linier, cara ini berlawanan dari konsep barat (tradisional) yang sering kali sudah memiliki ketentuan (pakem urutan nada, harmoni dan ritme), biasanya dapat diidentifikasi melalui penggunaan format standar *sonata*, *simfoni*, atau bentuk lagu tertentu. Cara kerja ini bertujuan memberikan konteks yang lebih luas terhadap suatu karya musik diciptakan dan dipersepsikan. Sebagaimana pencipta menggunakan pendekatan musik eksperimental, yang cenderung mengarahkan pada hasil baru, bukan menggunakan bentuk yang sudah ada. Penyusunan konsep bentuk ini juga menekankan hubungan dengan pengetahuan kearifan lokal Bugis.

Cara melihat bentuk dalam konteks ini berhubungan dengan pengetahuan orang Bugis melihat 'objek' sebagai 'struktur keseimbangan berdimensi empat' atau dikenal dengan istilah *Sulapa Eppa*. Sering kali istilah *Sulapa Eppa* digambarkan sebagai prinsip estetika masyarakat Bugis, misalnya yang menjelaskan cara pandang orang Bugis melihat keindahan bentuk bumi menjadi empat bagian. *Sulapa Eppa* secara harfiah berarti *empat sisi* dan melambangkan komposisi alam semesta dalam kepercayaan klasik Bugis-Makassar, yang terdiri dari elemen angin, api, air, dan tanah (Indrayana, 2021; Hasbi, 2021). *Sulapa Eppa* dapat memberikan pemahaman tentang struktur badan musik, sebagai empat bagian yang telah dijabarkan sebelumnya (*Uni*, *Sengge*, *Sikanangeng*, *Ruppangeng*). Empat bagian ini akan mempengaruhi bagaimana pencipta

membangun elemen-elemen musik menjadi kesatuan struktur yang dapat dikenali. Penggunaan konsep *sulapa eppa* mengarah pada pembentukan alur tematik yang ditampilkan setiap bagian, sehingga ini nantinya akan menjadi cara pandang audiens mengenal karya musik *Mattang-Manganak Elong Lesung* dalam berbagai tema. Konsep bentuk musik *Sulapa Eppa* lebih memberikan empat pengalaman eksperimental pada elemen musik, daripada menunjukkan empat bagian yang saling terhubung berkaitan secara tematik seperti bentuk-bentuk musik konvensional.

## Refleksi Akhir

Karya musik *Mattang Manganak Elong Lesung* menggunakan nilai-nilai pengetahuan musikal tradisi *Mappadendang* masyarakat Bugis sebagai inspirasi karya. Melalui karya ini pencipta berhasil merepresentasikan eksplorasi artistik berbasis tradisi *Mappadendang*. Karya ini menunjukkan bagaimana nilai-nilai tradisi *Mappadendang* dapat mewujudkan pendekatan musik eksperimental elektronik. Pencipta secara langsung mengadaptasi filosofi *Mattang-Manganak* (=tanam-tumbuh) masyarakat Bugis itu sendiri untuk membangun kerangka metodologis. Karya ini juga menghidupkan potensi tradisi sebagai inspirasi yang relevan di tengah perkembangan saat ini. Pencipta mengakui bahwa keterbatasan eksplorasi pada permainan lesung dan nyanyian *Sureq* mempengaruhi hasil karya, tetapi hal ini justru mendorong diskusi baru bagi peneliti selanjutnya.

Proses penciptaan menghasilkan temuan yang dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan seni, khususnya musik. Temuan pertama berupa pengetahuan metode penciptaan seni musik berbasis tradisi *Mappadendang*, yang berpotensi menjadi acuan metodologis untuk digunakan dalam penciptaan karya musik lainnya. Temuan ini sekaligus menjawab minimnya acuan metode penciptaan musik elektronik yang berangkat dari tradisi masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan. Temuan kedua berupa bentuk musik *Sulappa Eppa*, yang memberikan kontribusi terhadap metode komposisi musik eksperimental. Konsep ini mengusung nilai tradisi *Mappadendang* sebagai pijakan kompositoris, yang hingga kini belum banyak dimanfaatkan dalam konteks penciptaan musik 'eksperimental'. Temuan ketiga berupa teori estetika yang menghubungkan tradisi agraris, seni (musik), teknologi suara elektronik sebagai jalinan seni interdisipliner.

Teori ini memberikan kontribusi penting dengan menjawab kekurangan teori yang berdiri sendiri yang menjembatani antara praktik budaya agraris dan seni musik secara komprehensif. Ketiga temuan ini akan dijelaskan lebih mendalam sebagai berikut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, C. N. (2022). Gita Sewana: Strategi Penciptaan Musik pada Masa Pandemi. *Resital*, 23(2).
- Fardian. *Mattang-Manganak Elong Lesung: Cipta Agri-Elektro Musik Bugis*. Disertasi doktoral, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Bali, 2025.
- Gottschalk, J. (2016). *Experimental Music Since 1970*. Bloomsbury Publishing.
- Halilintar Lathief. (2010). Bugis Beliefs About The Classification of The Cosmos. Dalam sri Kuhnt-saptodewo, D. Pospíšilová, & P. Hesser (Ed.), *Sulawesi and Beyond*. Austria: Museum für Völkerkunde.
- Holmes, T. (2015). *Electronic and Experimental Music*. *Electronic and Experimental Music*. <https://doi.org/10.4324/9781315684796>
- Holmes, T., & Holmes, T. (2003). *Electronic and Experimental Music*. *Electronic and Experimental Music*. <https://doi.org/10.4324/9780203427064>
- Kern, R. A. (1989). *I La Galigo : cerita Bugis kuno*. Seri terjemahan KITLV-LIPI (Cet. 1.). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mack, Dieter. (2001). *Musik Kontemporer Dan Persoalan Interkultural*. Bandung: arti.line.
- Pelras, C. (2016). Orality and Writing among the Bugis. *International Journal of Asia Pacific Studies*, 12(Suppl. 1), 13–51. <https://doi.org/10.21315/ijaps2016.12.s1.3>
- Pelras, C. (2021). *Manusia Bugis* (2 ed.). Makassar: Penerbit Innawa.
- Rahman, N. (2008). *Agama, Tradisi dan Kesenian dalam Manuskrip La Galigo* (Vol. 26).
- Rai S., I. W. (2022). *Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua*. (N. M. Ruastiti, Ed.). Mimika Baru, Papua: Penerbit Aseni.
- Rath, E. C. (2005). The Art of Rice: Spirit and Sustenance in Asia. *Agricultural History*, 79(4). <https://doi.org/10.1215/00021482-79.4.491>
- Sriwahyuni. (2013). Mappadendang: Musik Upacara Pesta Panen

- Masyarakat Bugis Tolotang, 1, 50–60.  
<https://doi.org/10.24821/PRO.V0I0.539>
- Sudirana, I. W. (2019). Tradisi Versus Modern: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi dan Modern di Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 127–135. <https://doi.org/10.31091/MUDRA.V34I1.647>
- Sudirana, I. W. (2024). Searching for the Unusual: New Methods of Composing for Gamelan. *Contemporary Music Review*.  
<https://doi.org/10.1080/07494467.2024.2391158>
- Suraweera, S. (2020). Baliphonics: Adaptation of Sri Lankan, Low Country, Bali Ritual Music on to the Concert Stage.
- Sutton, R. A. (1996). *Interpreting Electronic Sound Technology in the Contemporary* (Vol. 40).
- Toa, R. K. C. P. A. P. (2017). *La Galigo menurut Naskah NBG 188 Jilid 1*. (F. A. Enre, Ed.), *Theatre Journal* (Vol. 58). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

**Dokumentasi Pertunjukan Karya *Mattang-Manganak Elong Lesung*:**  
<https://indonesiaistimewastudio.id/proyek/>



## BAB 4 |

# SPOKE: Sampah Bicara Melalui Penciptaan Karya Seni Murni

Oleh:  
Fenny Rochbeind

Perempuan sebagai tema penciptaan seni murni gabungan lukis dan kolase adalah sebuah citraan melalui perwujudannya, karena keberadaannya yang diwarnai ragam peristiwa, seiring perjalanan sejarah masa lampau hingga masa kini. Hakikatnya perempuan adalah makhluk yang lembut, cantik, dan mewakili segala keindahan. Tuhan menciptakan perempuan bersama bakat dan potensinya, namun masih ada batasan kultur yang mewarnai kehidupan perempuan. Masalah tentang perempuan menjadi menarik untuk divisualisasikan ke karya seni.

Ada keterkaitan penggambaran figur perempuan dianalogikan sebagai bumi atau ibu pertiwi, Gaia atau *Mother Earth* (ibu bumi). Kenyataannya adat dan budaya bangsa Indonesia bahkan bangsa-bangsa di dunia memandang alam sebagai ibu, jika alam disakiti, maka sakitlah sang ibu. Alam semesta terdiri dari lautan, daratan, dan makhluk hidup baik hewan maupun tumbuh-tumbuhan yang hidup didalamnya. Manusalah yang bertanggungjawab mengelola dan mengolah alam menjadi lestari. Menurut Sutinah (2016), mengilustrasikan pandangan bahwa bumi adalah ibu yang memberi kehidupan harus dijaga dan dihormati.

Mempertimbangkan bahwa bumi merengas akibat timbunan sampah muncul keprihatinan dan kepedulian perempuan untuk menyelamatkan alam dan lingkungannya. Aktivitas lingkungan hidup ada hubungannya dengan etika lingkungan, yaitu upaya manusia memelihara lingkungan yang bebas dari pencemaran limbah atau sampah khususnya ragam jenis kemasan plastik. Perempuan ikut berperan untuk meningkatkan kualitas hidupnya sebagai alasan utama di mana perempuan pemegang kendali atas alam, agar tidak terjadi pencemaran lingkungan yang lebih luas. Jadi ada korelasi antara perempuan dengan alam dan lingkungannya, sehingga

tema ‘Perempuan’ sebagai objek dalam mewujudkan seni dua dimensional, di mana proses kreatif berolah seni berasal dari berbagai sampah plastik (kemasan makanan dan minuman) yang diolah secara unik, kreatif, orisinal, serta memiliki nilai kebaruan.

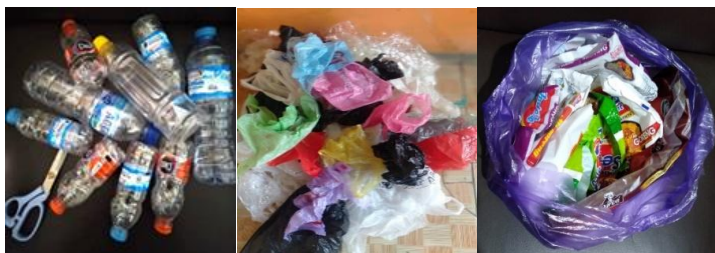
Proses awal penciptaan karya seni murni ini dilakukan mulai dari munculnya ide tentang sampah lalu menemukan konsep penciptaan seni. Konsep yang relevan dengan penciptaan seni adalah konsep diri ekologi sosial karena terhubung langsung antara diri pribadi, masyarakat, dan lingkungan, demikian juga dengan konsep metamorfosis seni karena adanya perubahan wujud dari sampah menjadi karya seni yang indah. Demikian penilaian pencipta terhadap dirinya dalam berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan yang lebih luas menjadi landasan untuk menemukan konsep baru yang mendasari upaya memanfaatkan sampah plastik menjadi karya seni Lukis dan kolase.

Fokus penciptaan sekaligus tujuan penciptaan seni ini adalah visualisasi objek menyerupai perempuan dalam wujud imajinatif karya seni lukis dan pemanfaatan sampah sebagai medium ekspresi yang akan memberikan penyadaran, pencerahan, mengedukasi masyarakat khususnya generasi muda akan multimanfaat sampah plastik bisa menjadi medium pembentuk karya seni, yang memiliki nilai kebaruan, bukan hanya berfungsi hias, tetapi menyandang citraan diri anak bangsa yang kreatif dan inovatif.

Ada kesamaan dengan proses metamorfosis seni sebagai dual konsep dalam penciptaan ini tentang “perubahan”. Perubahan dari yang tidak indah menjadi indah atau mungkin sebaliknya, tetap bermuara pada citraan diri perempuan yang patut dihargai keberadaan dan eksistensinya. Kehadiran dan keberadaan perempuan dalam konteks sosial adalah sentral dari suatu perubahan yang mengajak masyarakat untuk berempati, menjadi pelaku untuk menyelamatkan lingkungan agar bersih, sehat, dan indah tanpa sampah yang berhamburan dan meresahkan manusia lainnya.

Penciptaan ini bukan berbicara tentang nasib perempuan yang terdiskritkan atau perlakuan yang tidak adil atau masih terikat dalam sekat-sekat kultural. Justru eksistensi perempuan perlu mendapat penghargaan atas dedikasinya merespon alam dan lingkungan melalui

karya seni Lukis dan kolase yang memanfaatkan sampah plastik kemasan sebagai medium kreatif.



Gambar 1. Sampah Plastik Sebagai Medium Kreatif  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Masalah perempuan yang diposisikan sebagai objek tetapi bukan sebuah entitas, sehingga tercipta wujud menyerupai perempuan terwakilkan oleh bentuk bagian tubuh memaknai ragam persoalan diri sendiri yang diimplementasikan ke karya seni murni. Juga ada pengembangan dari segi ide sebelumnya yaitu pemanfaat sampah anorganik sebagai medium ekspresi diimplementasikan ke wujud karya seni paduan lukisan dan kolase yang memiliki dimensi keruangan.

### Objek Studi Karya Penciptaan

Objek yang dimaksud mewakili keindahan alam seperti bentuk bunga-bunga, makhluk hidup, dan benda mati. Beberapa objek di alam dan lingkungan digunakan sebagai model dalam membuat karya seni ini. Adapun objek studi adalah perempuan yang dianalogikan sebagai ibu bumi, dan sampah plastik. Sampah plastik dimaknai sebagai penyakit yang menggerogoti sang ibu (bumi), sehingga makin melemah, menderita, dan rusak. Penyelamatan bumi perlu dilakukan melalui berbagai aksi, di antaranya mengolah dan membentuk sampah plastik menjadi karya seni lukis dan kolase (*paintcollage*).

Menurut Siswono (2019:39) dalam bukunya berjudul Ekologi Sosial, bahwa melestarikan, memelihara alam beserta tatanannya wajib hukumnya, perlu strategi penyadaran untuk membangun paradigma atau ideologi yang dinilai akan mampu menyelamatkan tatanan ekologi.



### 1. Perempuan Dianalogikan dengan Bunga

Objek penelitian adalah perempuan dan sampah plastik mewujudkan karya seni Lukis kolase. Perempuan menarik untuk dibahas dan lazimnya menjadi objek perbincangan, perdebatan yang tidak ada akhir, melalui karya Lukis figur menyerupai perempuan ditampilkan sebagai objek untuk diapresiasi keberadaannya sebagai *center of interest* atau pusat perhatian. Figur perempuan dalam lukisan bukan sekedar tempelan tetapi memaknai eksistensinya terhadap alam dan lingkungan.

Demikian juga perilaku perempuan sebagai individu pada ranah sistem sosial kemasyarakatan, mampu mengatur perilaku yang akrab dengan alam melalui penguatan kapasitas kognitif. Perempuan kontemporer yang memiliki kesempatan diberbagai bidang harus mampu mengatur dan menjamin etika pro alam, etika yang kondusif bagi kelestarian lingkungan. Hubungan sosial bisa lebih dibangun oleh kaum perempuan lewat keterampilan dan kreativitasnya. Menjadi bagian dari kelompok sadar lingkungan, mengkomunikasikan persoalan sampah yang harus diatasi bersama, dan berbuat sesuatu untuk perubahan yang diciptakan bersama demi kepentingan masyarakat.

Perempuan yang dianalogikan atau disimbolkan sebagai ibu bumi (*mother earth*) secara interpretatif harusnya dipelihara dan dijaga. Gerakan ekofeminis melakukan berbagai upaya menyelamatkan bumi dari sampah, namun berbagai peristiwa dialami bumi karena kebiasaan buruk manusia masih menjadi masalah yang belum teratasi.



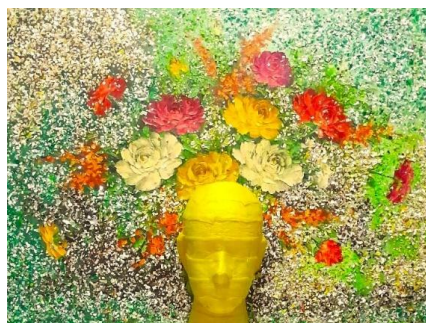
Gambar 2. Bunga sebagai Objek Penciptaan  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

## 2. Perempuan dan Topeng

Perempuan merias wajahnya disebut bertopeng. Tidak benar pernyataan kaum pria bahwa merias wajah itu menyembunyikan kecantikan alami atau lebih buruk lagi pandai menutupi sifat aslinya. Justru sebaliknya perempuan menyukai, mencintai, dan menikmati keindahan dirinya dengan berhias, agar lebih percaya diri, *fashionable*, dan memberi kenyamanan. Dalam berproses kreatif membuat topeng sederhana menyerupai wajah perempuan tujuannya untuk mempertegas dan memaknai keberadaan perempuan secara visual melalui lukisan. Topeng memaknai eksistensi perempuan dalam ruang perlihatannya, dapat berinteraksi dan berekspresi bebas tanpa batas, serta mandiri.



Gambar 3. Wujud Topeng Berbahan Sampah Plastik Daur Ulang  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024



Gambar 4. Wujud Topeng dipadukan dengan Lukisan  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Proses membuat topeng berasal dari potongan-potongan plastik yang disatukan menjadi perwujudan wajah polos tanpa ekspresi. Wujud topeng setelah disatukan dipermukaan kanvas, menyatu dengan lukisan maka perlakuannya menjadi berbeda demikian juga dengan pemaknaannya.



Gambar 5. Potongan Kertas dan Potongan Plastik Menjadi Topeng  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

### 3. Perempuan dan Tubuh

Hubungan kepala dan tubuh manusia (perempuan) merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, kepala adalah organ vital sebagai penggerak tubuh. Otak berpikir dan mengendalikan tubuh untuk melakukan setiap perintah gerak tubuh, dimana semua organ di dalamnya memiliki fungsi berbeda untuk saling menunjang secara spontan dan sinergis. Otak bisa dianalogikan sebagai mesin penggerak tubuh. Representasi tubuh sebagai yang “mengalami” juga sama yang dialami oleh seluruh insan yang kodratnya terlahir sebagai perempuan.

Karya lukisan kolase di bawah ini menampilkan figur ibu atau bunda umat Katolik ‘*Mother Merry*’ yang dianalogikan sebagai Bunga Mawar Putih melambangkan kesucian. Mawar secara filosofis disebut sebagai ratu bunga, jadi sangat jelas adanya hubungan manusia dengan sesama dan alam semesta yang diagungkan.



Gambar 6. Lukisan *Mixed Media* “*Mother Merry*”  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Tubuh yang mengalami seperti yang nampak pada karya seni dengan judul "*In the Womb*"

Setiap perempuan yang menikah mendambakan keturunan, sejak dinyatakan hamil akan tumbuh benih kehidupan di rahim bakal ibu yang perlu dijaga selama 9 bulan lamanya. Ada tahapan rentan diantara masa kehamilan tersebut, seorang Ibu harus sabar, mampu mengatur emosi, makan dan minum yang bergizi agar tumbuh kembang anak dalam rahim sehat agar nantinya lahir normal. Lukisan Kolase pada gambar di bawah ini menggambarkan usia kehamilan Ibu 2 bulan, 4 bulan, 7 bulan dan 9 bulan. Masa kehamilan ini sangat rentan, terutama perubahan emosi ibu di masa 2 hingga 4 bulan, dan bayi dapat lahir prematur di usia 7 atau kelahiran normal di usia 9 bulan. Derita dan sakit seorang ibu selama masa ini terhapus oleh kebahagiaan dikala anak lahir ke dunia.



Gambar 7. Lukisan dan Kolase dengan Judul "*In the Womb*"

Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Jika dianalogikan sebagai Ibu bumi lukisan "*In the Womb*" terhubung dengan alam semesta yang perlu dijaga dan dipelihara agar Lestari selamanya dan bukan hanya 9 bulan saja tetapi seumur hidup. Lingkungan bersih dan sehat akan nampak indah saat dihuni, sebaliknya jika perut bumi dipenuhi tiban sampah bahkan di permukaannya juga bertebaran sampah akan berdampak pada malapetaka yang mengancam kesehatan dan kesejahteraan hidup manusia. Benih hijau tidak akan tumbuh dari perut bumi yang tercemar oleh sampah. Wabah penyakit dan bencana alam tak terhindarkan karena masalah sampah belum teratasi hingga saat ini. Sampah rumahan yang terbanyak, sehingga peran ibu perlu mengedukasi anak-anaknya soal sampah sehingga tumbuh kesadaran sedari masih kecil. Polemik masalah sampah menjadi tanggungjawab bersama keluarga dan masyarakat.

Menurut Zury Mulindari (2020), bumi telah memberikan kehidupan kepada semua makhluk, seperti seorang ibu yang memberi makanan dan minuman hingga tempat tinggal bagi setiap entitas. Metafora “Ibu Bumi” menggambarkan bumi sebagai figur feminin yang melahirkan dan memberi kehidupan kepada makhluk di atasnya, serupa dengan peran seorang ibu kepada anak-anaknya. Metafora ini juga menggambarkan bumi sebagai entitas yang penuh kasih sayang dan pemelihara.

Menampilkan slogan tentang sampah di setiap sudut kota tidak cukup memberi penyadaran, bahkan kehadiran aktivis perempuan yang menyuarakan bahkan bertindak mengatasi sampah hingga saat ini juga belum sukses menggelar aksinya diberbagai tempat. Pemanfaatan limbah organik dan anorganik (khususnya sampah plastik kemasan) perlu mendapat perhatian dalam hal pengolahannya. Upaya daur ulang sampah plastik menjadi barang baru bersifat fungsional telah dilakukan, namun dengan modal besar, sedangkan mengolah sampah menjadi karya seni membutuhkan keterampilan khusus. Hal ini menjadi tantangan khususnya bagi perempuan yang banyak menghabiskan waktu di rumah bersama keluarga, Punya keterampilan tambahan berolah seni dari material daur ulang sangat bermanfaat dalam membantu ekonomi keluarga. Berbagai jenis kerajinan berbahan dasar plastik daur ulang sangat diminati tentunya dengan harga terjangkau. Jika usaha UMKM dikelola dan dijalankan sesuai target binaan, artinya benda kerajinan hasil *handmade* punya pasar baik di dalam maupun luar negeri. Hanya tergantung pada kualitas karya yang dibuat termasuk kemasannya yang ramah lingkungan.

#### 4. Sampah Plastik

Penggunaan sampah plastik sebagai medium kreatif dalam penciptaan karya seni ini tentu punya alasan untuk meminimalisir volume sampah di lingkungan sekitar. Masyarakat sebagian besar belum menyadari dampak sampah jika tidak tertanggulangi, kenyataannya volume sampah kian membludak dan pastinya meresahkan.

Upaya mengelola dan mengolah/mendaur ulang sampah menjadi benda seni merupakan suatu eksperimentasi yang berdayaguna dan berhasilguna dengan memprosesnya menjadi wujud *ecoart*. Sampah plastik beragam jenisnya, perlu disisihkan, dipilah, diolah, dan dikreasikan, kemudian dielaborasi sesuai temuan metode baru dalam

penciptaan ini. Untuk ke tahap berikutnya elaborasi menghantar pada temuan metode kedua, elaborasi yang artinya penggarapan secara tekun dan cermat pada perwujudan karya seni Lukis dan kolase.

## Konsep Penciptaan

Konsep Diri Sosial, menurut Hall dan Lindzey (1970), mengemukakan bahwa diri mempunyai dua makna yang berbeda. Sikap, perasaan, persepsi, dan evaluasi adalah tentang diri sebagai objek (*self-as-object*); sementara berpikir, mengamati, dan melakukan aktivitas merupakan diri sebagai proses (*self-as-process*). Diri secara keseluruhan, yang dialami oleh individu, sering disebut 'diri-fenomenal' (Fittz, 1971: 14).

Diri fenomenal ini adalah diri yang diamati, dialami, dan dinilai oleh individu itu sendiri; inilah diri yang disadari. Jumlah keseluruhan dari semua kesadaran ini atau persepsi-persepsi tentang citra dirinya itulah konsep dirinya. Bisa dipertegas bahwa proses kreatif itu awal mulanya dimulai dari mengalami, apa yang akan diamati tanpa mengalami, setelah selesai dilanjutkan dengan penilain terhadap segala yang dialami itu baik adanya untuk direpresentasikan ke perwujudan karya seni. Mengalami bermuara pada pengalaman, siapa yang mengalami tentunya diri sendiri, yang mendapat pengalaman adalah diri sendiri, kemudian melakukan aktivitas kreatif yang didasari pada pengalaman yang direpresentasikan ke karya seni.

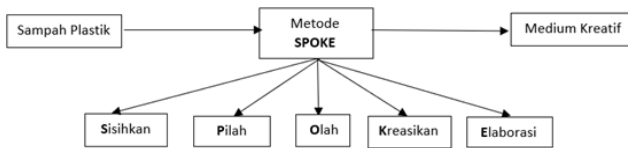
*Self as Process*, artinya proses terjadi di dalam diri melalui perenungan, atau yang berproses adalah diri itu sendiri. Diri sendiri yang memahami proses apa yang akan dilakukan. Perancangan berasal dari diri sendiri bukan meminjam hasil pemikiran orang lain, ini akan bermuara pada temuan.

Terkait realisasi diri perempuan hubungannya dengan alam dan lingkungan dalam hal ini sampah yang mencemari ada kaitannya dengan diri ekologis, ini terhubung dengan *self as object*/diri ekologi. Prinsip etis paling pokok dalam ekologi dalam adalah mendorong terjadinya realisasi diri sebagai diri ekologis, yakni diri bukan sebagai individu manusia, melainkan diri sebagai kesatuan jejaring lingkungan hidup. Prinsip ini dibedakannya dari realisasi ego yang merupakan penguatan rasa identitas individu.

Sebagai pemikir ekologi, perlu membawa etika lingkungan tentang diri individual yang memproyeksikan ke diri universal. Selaku perempuan yang mengalami persoalan ekologi akan bermuara pada ekofeminisme, kemudian secara langsung ikut bertanggungjawab terhadap krisis ekologi.

## Metode Penciptaan

Metode proses berkarya seni Lukis kolase terbagi dua yaitu tahap penerapan Metode SPOKE (Sisihkan, Pilah, Olah, Kreasikan, dan Elaborasi) untuk proses mengolah sampah menjadi bentuk baru.



Gambar 8. Bagan Metode Penciptaan Seni 1 (SPOKE)  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024



Gambar 9. Metode SPOKE Sisihkan, Pilah, Olah, Kreasikan dan Elaborasi  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Metode yang kedua adalah Metode *PAINTCOLLAGE* adalah suatu metode menggabungkan dua karya seni lukis dan seni kolase. Metode ini terdiri dari suku kata *PAINT* and *COLLAGE* artinya Lukisan dan Kolase. Karya kolase bisa berwujud karya utuh jika disatukan dengan karya lain yaitu lukisan. Lukisan tanpa kolase terkesan datar atau *flat*, sedangkan ketika disatukan lukisan memiliki dimensi keruangan.

Kolase menjadi elemen estetis menambah keindahan pada lukisan, melalui tempelan bentuk-bentuk yang memiliki volume dan terkesan meruang.





Gambar 10. Metode PAINTCOLLAGE, Perpaduan Lukisan dan Kolase  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Tempelan bentuk-bentuk pada lukisan membuat beberapa bagian lukisan tertutup atau tidak nampak bahkan hilang, sehingga ketika ditempel beberapa bagian dilukis kembali, ini disebut teknik tumpang tindih (saling menutupi), demikian seterusnya, bisa hingga beberapa lapisan.

### Proses Penciptaan

Pada proses perwujudan karya seni, perlu dilakukan eksperimen bahan dan teknik untuk mencapai hasil yang diharapkan. Suatu karya seni memang harus dicermati proses perwujudannya dan ditekuni untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu menuju metode kedua yaitu penciptaan karya seni lukis dan kolase (*paintcollage*).

Alur berkarya seni mulai dari mengolah sampah plastik yang berasal dari alam dan lingkungan (*ecology*), sampah plastik diubah menjadi bentuk karya seni (*ecoart*), setelah dielaborasi menjadi bagian dari seni murni (*fine art*) yaitu paduan Lukis dan Kolase, selanjutnya melalui proses kreatif berolah seni tahapannya dikenal dengan nama metode Spoke dan *Paintcollage*. Khususnya dalam proses penciptaan memilah bahan plastik perlu dicermati sehingga dilakukan uji coba bahan, mudah dibentuk, tidak kaku atau fleksibel, cukup ringan, tidak mudah meleleh, dan mudah menyatu dengan medium lainnya. Pemilahan bahan plastik yang tepat sangat berpengaruh pada pengolahan untuk menghasilkan karya seni sesuai harapan, seperti yang nampak pada tabel di bawah ini.



Gambar Aktivitas	Metode SPOKE
	<b>Sisihkan</b> , tahap ini sampah di TPA disisihkan atau dipisahkan antara sampah basah dan sampah kering. Plastik seperti kresek, botol, wadah kemasan lain yang berbahan plastik dipisahkan.
	<b>Pilah</b> , sampah plastik ada berbagai jenis yang akan dipilah sesuai kebutuhan karena ada yang bertekstur, ada yang permukaannya halus, tipis dan tebalnya berbeda, ukuran besar dan kecil juga berbeda.
	<b>Olah</b> , setelah sampah plastik dipilah harus melalui proses pembersihan dengan dicuci bersih kemudian proses pengeringan yaitu dijemur di bawah sinar matahari atau ditiriskan dan di lap sampai kering.
	<b>Kreasikan</b> , adalah upaya berkreasi dengan sampah plastik melalui proses daur ulang, berbagai jenis sampah plastik diurai dan dibentuk sedemikian rupa menjadi bentuk baru yang dipadukan dengan lukisan melalui teknik menempel berbagai bentuk itu di atas permukaan kanvas.
	<b>Elaborasi</b> , suatu proses atau teknik yang digunakan, untuk mengembangkan ide yaitu mengarah ke proses lanjutan memadukan karya seni hasil daur ulang sampah plastik dengan lukisan.

Tabel 1. Proses Mengolah Sampah Plastik dengan Metode SPOKE

Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Tahap perwujudan karya lukis kolase, teknik merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh pencipta atau seorang seniman. Adapun teknik yang digunakan dalam melukis adalah menggores (*scratch*), teknik mewarnai/mengecat (*to paint/painting*), teknik plakat (*plaque technique*), teknik *blocking*, teknik percikan (*splash technique*), menempel (*sticking*) dan menyemprot (*spray*). Sedangkan teknik yang digunakan untuk mengolah sampah plastik menjadi bentuk baru adalah, menyetrika (*ironing*), menggunting (*cutting*), dan membentuk (*shaping*).

Karya	Tahapan Berkarya
	Awal proses berkarya adalah membuat sketsa di atas media kertas kemudian dipindahkan ke atas kanvas. Bahan yang digunakan adalah pensil B2 dan B4, kanvas, dan bahan sampah plastik yang telah dibentuk dan siap ditempelkan pada permukaan lukisan.
	Tahap melukis di atas permukaan kanvas dengan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam melukis adalah teknik sapuan kuas basah, teknik gradasi, teknik blok, dan teknik <i>spray</i> .
	Setelah lukisan selesai dikerjakan, diberi sentuhan akhir dengan menyemprotkan cairan proteksi (fiksaktif) agar cat tidak mudah memudar warnanya.
	Setelah permukaan lukisan mengering secara merata. Tahap selanjutnya adalah menempelkan medium lainnya yang berasal dari sampah plastik yang berbentuk bunga mawar, <i>glitter</i> , bentuk menyerupai tubuh berasal dari galon air mineral bekas, dan material lainnya seperti spons mandi. Proses penempelan dilakukan secara bertahap satu demi satu terkesan menumpuk menutupi bidang kosong dan memberi kesan meruang.
	Tahap akhir adalah pemasangan lampu LED ke objek menyerupai gestur perempuan, pemasangan lampu ini sebagai fungsi pencahayaan yang menyatu dengan objek memaknai adanya kehidupan, artinya ada spirit dalam karya cipta ini, kemudian pemasangan bentuk tubuh yang terkesan transparan.

Tabel 2. Tahapan Proses Kreatif  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

## Hasil Karya

Lukisan berjudul “Lady” terdiri dari 3 panel, dengan ukuran masing-masing 90 x 120 cm, jika digabung menjadi 270 x 120 cm. Lukisan ini kaya warna, hampir semua warna digunakan dan turunannya atau percampuran dari beberapa warna menghasilkan warna baru. Warna primer, Merah (*red*), Kuning (*yellow*), Biru (*blue*), warna sekunder Oranye (*orange*), Hijau (*green*), dan Ungu (*violet*). Kemudian warna tersier seperti kuning-oranye (*yellow-orange*), merah-oranye (*red-orange*), kuning-hijau, hijau-kekuningan, biru-hijau, tosca, biru-ungu, merah-ungu, coklat (*brown*), hitam (*black*) dan putih (*white*).

Ruang di dalam lukisan ini terbagi-bagi sesuai komposisi yang diinginkan yang terkesan harmonis pada pengkomposisiannya. Seolah ada ruang pada latar belakang lukisan terwakilkan oleh warna yang berbeda-beda.



Gambar 11. Karya berjudul “Lady”, Ukuran 270x120 cm, *Paintcollage*  
Sumber: dokumentasi Fenny Rochbeind, 2024

Deskripsi karya yang berjudul “Lady” menggambarkan sosok perempuan yang menjadi idola masyarakat karena kecantikan lahiriah dan karena prestasi yang diraihinya. Lukisan kolase ini dibuat untuk menunjukkan bahwa wajah cantik tidak cukup untuk menjadi contoh atau teladan, tetapi sikap atau perilaku, karakteristik atau bisa disebut memiliki *inner beauty*. Jika wajah cantik itu terdistorsi atau terdekonstruksi, mungkin hilang kecantikannya. Sangat memungkinkan orang/apresiasi tidak mengenali wajah-wajah itu. Kreativitas mengubah sesuatu dari indah menjadi tidak indah atau sebaliknya menandai tidak ada makhluk yang abadi, proses alam telah merubahnya dari ada menjadi tiada.

Demikian keindahan alam di mana semua makhluk sangat tergantung padanya, manusialah yang harus bertanggungjawab memelihara kecantikan/keindahannya agar selalu dapat dinikmati dan dicintai bahkan dirindukan. Jika alam rusak dan tercemar oleh sampah, tidak ada yang merindukan dan ingin menjumpainya, dengan segera akan terlupakan.

Pesan yang tersampaikan lewat lukisan kolase ini adalah tentang kecantikan atau keindahan alam yang tak lekang oleh waktu agar dijaga dan dipelihara, karena manusia punya keterbatasan sehingga mewariskan tugasnya kepada generasi penerus. Cinta dan peduli lingkungan

merupakan tugas bersama membentuk citraan manusia berbudaya yang sadar akan tanggung jawabnya dalam hidup bermasyarakat.

## Refleksi Akhir

Perempuan harus mulai menyiasati kebutuhan harian, kebiasaan mengonsumsi yang ramah lingkungan, mengurangi penggunaan plastik, menggunakan botol minuman yang dapat diisi ulang, dan memiliki tas belanja yang selalu dibawa saat berbelanja. Ekofeminisme dapat menjadi pemantik untuk merefleksikan ulang terhadap permasalahan lingkungan saat ini, lebih memprioritaskan gaya hidup berkelanjutan dan praktik menghargai lingkungan. Sesuai pandangan masyarakat tradisional ada hubungan antara perempuan dengan alam karena sama-sama memiliki karakter reproduksi yaitu, kesuburan, kelahiran, pemeliharaan, seperti yang terlihat dalam metafora ibu bumi atau dewi kesuburan di berbagai kebudayaan.

Proses pembentukan karya seni dari medium sampah plastik sesuai dengan metode SPOKE yaitu singkatan dari Sisihkan, Pilah, Olah, Kreasikan, dan Elaborasi menghasilkan karya seni yang unik, menarik, artistik. Melalui proses kreatif ini, merupakan upaya mengatasi masalah sampah plastik yang sebagian besar belum dimanfaatkan secara maksimal. Proses daur ulang sampah plastik menjadi wujud baru berupa karya seni yang bernilai estetik. Objek lukisan sebagian besar terinspirasi dari figur perempuan, lingkungan yang terkontaminasi dengan sampah plastik kemasan dan alam sekitar, seperti tumbuhan yaitu bunga-bunga beraneka warna dan serangga yaitu kupu-kupu, ikan laut, dan lain sebagainya. Setelah tahapan pertama dengan Metode SPOKE untuk merealisasi lukisan kolase dibutuhkan Metode *PAINTCOLLAGE*.

Karya seni yang diciptakan memiliki nilai kebaruan, karena seni merupakan suatu interaksi antara reaksi-reaksi, unsur-unsur, peradaban, perasaan, dan kebudayaan yang dapat ditumpahkan ke dalam medium, jadi seni dapat tercipta lewat kreatifitas penciptanya. Pencipta mampu mencipta gagasan karya seni lukis kolase, maka apresiator dapat mencipta gagasan, imajinasi, dan pikiran melalui proses pengembangan ketahap lanjutan, yang memberi kenikmatan saat menikmati karya dan kepuasan saat berolah seni.

Jadi seni dapat menciptakan suatu gagasan karena seni lahir dari sebuah gagasan. Dalam menciptakan karya, harus melakukan observasi dan kontemplasi dengan dirinya sendiri, alam sekitar, dan lingkungannya. Diri dan lingkungan merupakan satu kesatuan yang terpisahkan tapi saling terkoneksi. Jadi bukan lagi pada persoalan diri menciptakan lingkungan atau lingkungan yang menciptakan diri, tetapi bertaut pada konsep interaksi diri dengan lingkungannya dalam satu proses penciptaan gagasan kemudian dimanifestasikan dalam bentuk visual yang dapat dirasakan indera.

Makna estetika yang disandang suatu karya seni tergantung pada teks yang sekiranya tersampaikan kepada khalayak atau masyarakat. Karya seni berwujud artinya dapat disentuh/diraba, selalu menyampaikan pesan lewat garis, bentuk, warna, tekstur dan ruang atau secara keseluruhan dari struktur seni baik unsur maupun prinsip seni. Harapannya komunikasi yang terjadi antara karya dengan khalayak semacam suatu transmisi pesan, bisa dipahami dan dinikmati pada saat penyajian di ruang pameran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I Wayan. *Multinarasi Relief Yeh Pulu, Tujuan Pendekatan Artistik Seni Lukis Kontemporer*. Denpasar, Bali: Arti, 2018.
- Campbell, David. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: PT Kanisius, 1986.
- Dharsono, Sony Kartika. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.
- Fakih, Mansour. *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 1997
- Fitzz, W.H. *The Self Concept and Behaviour: Overview and Supplement. Research Monograph. No VII, Library of Congress Catalog, Number 72-80269*. California, 1971.
- Hall, S. Calvin & Lindzey. G. *Theories of Personality*. New York: John Wiley & Sons, 1978.
- Kartika, Dharsono Sony. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.
- Kartika, D.S. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.
- Siswono, Eko. *Ekologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Obor, 2019.
- Soedarso, Sp. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana, 1990.

- Soedarso, SP. *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer*, ed. Agus Burhan. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006.
- Sumardjo, Jacob. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB, 2000.
- Suliantoro, B. W. & Murdiati, C. W. (2019). *Perjuangan Perempuan Mencari Keadilan dan Menyelamatkan Lingkungan: Telaah Kritis Etika Ekofeminis Vandana Shiva*. Cahaya Atma Pustaka, 2019.
- Zury Muliandari. *Mengenal Arah Langkah Ekofeminisme*. Mediun. 2020.



## BAB 5 |

# Konsep Kolaborasi Jawa dan Bali Pertunjukan Tari “ *The Amazing Bedhaya- Legong Calonarang* ”

Oleh:

Genoveva Noirury Nostalgia

Perkembangan kesenian tradisional menjadi sebuah seni pertunjukan tidak lepas dari kreativitas para seniman yang menjaga dan melestarikan tradisi tersebut dengan kesungguhan dan kejujuran hati untuk dapat mempertahankan kelangsungan seni tradisional. Menjaga sebuah tradisi khususnya seni tari tradisional yang tergolong klasik di kota Metropolitan seperti Jakarta, bukanlah suatu hal yang mudah. Sebuah upaya yang konsisten, telah dilakukan Retno Maruti bersama kelompok tarinya yang bernama Padneçwara sejak tahun 1976, merupakan usaha pelestarian nilai klasik yang hampir pudar, di tengah masyarakat urban dan perkembangan teknologi yang tidak dapat terbendung.

Penyatuan berbagai unsur dalam sebuah seni pertunjukan seperti ide, konsep garapan, tata gerak, penari sebagai pendukung utama, iringan, busana pentas, pola lantai, tata cahaya, tata panggung, dan lain-lain, memerlukan keterampilan khusus dari seorang koreografer untuk dapat merangkai dan mengolah unsur-unsur tersebut menjadi sebuah karya tari. Seorang penata tari hendaknya memiliki kemampuan bukan hanya mencipta suatu gerak, akan tetapi lebih baik apabila juga memahami dan menguasai unsur-unsur seni pertunjukan yang mendukung karyanya, seperti kemampuan artistik, kemampuan manajemen, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, kemampuan mengendalikan diri dan kemampuan teknis lainnya, yang dapat mendukung terciptanya sebuah karya. Karya tari yang dihasilkan oleh seorang penata yang memiliki kemampuan penguasaan terhadap berbagai unsur seni pertunjukan, tidak hanya dapat menterjemahkan ide semata, tapi juga dapat menghasilkan karya yang harmonis. Pembelajaran secara instan tentu



bukan hal yang tepat untuk mencapai suatu hasil yang baik. Pada proses kreatif penciptaan karya tari, terkadang seorang penata tari harus bisa melepaskan diri dari zona nyaman yang selama bertahun-tahun menjadi bagian dalam kesehariannya.

Perjalanan Retno Maruti sebagai penari, koreografer, dan pendidik yang masih setia di jalur klasik menjadi sebuah kisah yang patut dikaji di tengah dinamika urban dan modernisasi. Perjuangan untuk menjaga, melestarikan, dan mengembangkan tari tradisional menjadi sebuah komitmen kuat dalam dirinya, yang hidup di kota Jakarta yang sangat heterogen.

Tahun 2006 Maruti membuat sejarah dalam karirnya, ia mengajak sahabatnya, Bulantrisna Djelantik, seorang penari dan koreografer tari Bali untuk berkolaborasi membuat karya tari yang berjudul *The Amazing Bedhaya Legong Calonarang*. Karya ini dipentaskan pertama kalinya dalam rangka ulang tahun Padneçwara yang ke-30. di Graha Bhakti Budaya, Taman Ismail Marzuki Jakarta, pada tanggal 22-23 April 2006, dilanjutkan dengan pertunjukan-pertunjukan di beberapa tempat, seperti Esplanade Singapore 11 Februari 2007, Pesta Kesenian Bali 2009, Festival Schouwburgh Jakarta 2009, Hari Tari Dunia di Solo 2014, Teater Jakarta-Taman Ismail Marzuki untuk ulang tahun The Jakarta Post 2015.

Tari *bedhaya* dan *legong* merupakan tarian sakral yang pada mulanya hanya dipertunjukkan di dalam tembok keraton. Kedua tarian tersebut menjadi simbol tradisi yang agung, mempunyai kedalaman makna yang sarat akan filosofi kehidupan serta berhubungan erat dengan Sang Pencipta karena keduanya merupakan doa dalam gerak ragawi. Setiap karya yang dihasilkan Retno Maruti, tidak lepas dari bentuk *bedhaya* (Sedyawati, 1981: 8; Brakel-Papenhuyzen, 1991:46-49; Kusumastuti, 2003:1), *srimpi*, *langendriyan*, dan *wayang wong*. Demikian pula dengan karya kolaborasi ini, Maruti mengemas pertunjukan dalam bingkai *bedhaya* dan menggunakan dialog dengan *tembang*, baik Jawa maupun Bali.

Legenda *Calonarang* yang sudah sangat terkenal di Bali, dalam pertunjukan aslinya selalu menghadirkan suasana magis, karena ditampilkan di tempat yang dekat dengan setra atau kuburan, juga dalam pertunjukan selalu dihubungkan dengan dunia mistis. Sebagai contoh,

pada suatu bagian pertunjukan ada beberapa penari mengalami *trance*, bahkan pada akhir pertunjukan dilakukan upacara seperti layaknya upacara untuk orang meninggal. Maruti mengambil cerita *Calonarang* sebagai ide cerita pengantar karya, namun tidak meninggalkan ritual Jawa dan Bali dalam pertunjukan ini. Perpaduan dua etnis yang berbeda dalam pertunjukan menjadi suatu kekuatan sebagai bentuk garap yang baru dengan sebuah konsep kolaborasi yang berpegang teguh pada filosofi *Rwa Bhineda* yaitu dua kekuatan yang berbeda, yang saling berkaitan dan tak dapat dipisahkan.

Penelitian, pengkajian, dan ulasan tentang *Calonarang*, *legong*, dan *bedhaya* baik dari bentuk pertunjukan, naskah, secara ilmiah maupun artikel jurnal tentang pertunjukan tari *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang*, telah banyak dilakukan, diantaranya Arini (2011), Brakel-Papenhuyzen (1991), Carey (1993), Covarrubias (1937), Hanna (1980), Koentjaraningrat (1984), Murgiyanto (1997), Ronoatmodjo (1995), Sedyawati (1981), Prabowo (1996), Kusumastuti (2003), Haryono (2013), Kusumorasri (2018), Sitharesmi (2018), Panji (2020), dan Widyastutieningrum (2012). Artikel ini membahas sisi lain pertunjukan tersebut yaitu konsep kolaborasi hitam putih yang dilakukan secara menyeluruh oleh Retno Maruti, melalui berbagai elemen yang menunjang pertunjukan tersebut. Hitam dan putih dapat diartikan sebagai jenis warna yang sangat kontras, dengan batasan perbedaan yang sangat jelas, sebagai sisi gelap dan terang, juga berarti keburukan dan kebaikan. Pemahaman terhadap konsep “hitam-putih” dalam kehidupan manusia diterjemahkan Maruti melalui pertunjukan tari *Bedhaya-Legong Calonarang*, sebagai sebuah sajian yang sarat akan filosofi, dimana “dalam kebaikan pasti ada keburukan, dan di dalam keburukan pasti ada kebaikan, baik tidak selamanya baik, dan buruk tidak selamanya buruk”. Konsep inilah yang dipegang teguh oleh Maruti dalam karyanya, sehingga *bedhaya* dan *legong* sebagai elemen garap tari melebur secara kontras namun bersenyawa.

Tujuan sebuah kolaborasi adalah untuk memaksimalkan sebuah proyek dengan cara menggabungkan beberapa orang yang berkompetensi dalam bidang tertentu dalam proyek tersebut. Sedangkan tujuan lain dari kolaborasi adalah untuk menambah warna dari sebuah kegiatan dengan cara menggabungkan hal-hal atau pemikiran yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan.

Pertunjukan ini membuka wawasan baru bagi masyarakat khususnya generasi muda agar dapat memberikan apresiasi yang tinggi terhadap seni tradisional bangsa sendiri yang kaya akan falsafah hidup dan sarat makna. Selain itu pertunjukan ini menjawab tantangan zaman atas keraguan perkembangan seni tradisional yang ada pada masa sekarang. Maruti ingin mengungkapkan sisi lain seorang janda dari Dirah yang selama ini dikenal sebagai tokoh yang sangat sakti dengan menguasai ilmu hitam, yaitu rasa cinta yang teramat besar dari seorang ibu kepada anak gadisnya.

Disertasi “Moving Between Unity and Diversity: Four Indonesian Choreographers”, karya Sal Murgiyanto (1991) mengungkap proses kreatif karya Retno Maruti yang berjudul Sekar Pembayun. Murgiyanto dalam disertasinya menuliskan tentang tembang beserta struktur yang digunakan Maruti dalam sendratari Sekar Pembayun. Penelitian tentang revitalisasi langendriyan mengkaji lebih dalam penggunaan tembang sebagai pengganti dialog seperti bentuk Opera pada budaya barat.

## Pembahasan

### Proses Kreatif

Istilah etnokoreologi (etnologi tari), dari tulisan Gertrude Prokosh Kurath dalam majalah Current Anthropology Vol.1 no. 3, 1960 dengan judul artikel “Panorama of Dance Ethnology”, menawarkan kajian ilmiah terhadap tari dalam kaitannya dengan lingkungan budayanya (*cultural setting*). RM. Soedarsono mengemukakan sebuah pandangan teori yang diambil dari buku tulisan Marco de Marinis yang berjudul The Semiotics of Performance (1993) yang menjelaskan bahwa seni pertunjukan merupakan *multi-layered entity*, karena sebuah seni pertunjukan baru bisa disebut sebagai pertunjukan bila ada pemainnya (penari), koreografer (tari), penata artistik, penata busana, penata rias, penata musik, pemusik, penata panggung, penata suara, penata lampu, *stage manager*, penonton, publikasi, penyandang dana, dan lain-lain.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan etnokoreologi, dimana proses kreatif pertunjukan tari *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang* merupakan sebuah perwujudan dari teori tersebut, yang mengambil konsep kolaborasi. Pertunjukan *Bedhaya-Legong Calonarang* bukan

hanya memadukan *bedhaya* dan *legong*, tetapi seluruh pertunjukan bersinergi dalam konsep kolaborasi, bahkan konsep tersebut mengerucut menjadi konsep hitam-putih.

Jawa dan Bali merupakan dua etnis yang memiliki perbedaan dalam beberapa bentuk keseniannya terutama tari, musik, teater, serta sastra/bahasa. Akan tetapi karena adanya keterkaitan sejarah, dalam beberapa hal keduanya memiliki persamaan. Sejarah mengungkapkan bahwa pengaruh Hindu dalam budaya keduanya sangat kental, sehingga walaupun terdapat banyak perbedaan bentuk, kedua etnis tersebut seolah memiliki kemiripan. Persamaan dan perbedaan dua budaya tersebut dalam karya bersama Retno Maruti dan Bulantrisna yang berjudul *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang*, dituangkan dalam bentuk *bedhaya*. Kisah *Calonarang* yang dikenal masyarakat Bali sebagai suatu pertunjukan yang sangat magis dinyatakan memiliki hubungan yang erat dengan sebuah kerajaan di tanah Jawa. Demikian pula dengan iringan gamelannya yang terdiri dari gamelan Jawa dan Bali yang diselaraskan sehingga menciptakan suatu harmonisasi bunyi yang indah.

Retno Maruti dan Bulantrisna mencoba meramu sebuah sajian klasik di tengah-tengah pergeseran nilai budaya tradisi yang semakin disingkirkan karena dianggap kuno melalui garapan yang inovatif dan sangat berani untuk memadukan dua budaya yang sama-sama kuat dalam mempertahankan tradisinya.

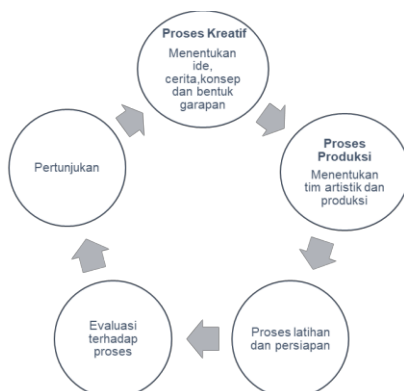
Pemilihan cerita *Calonarang* dalam karya kolaborasi tersebut bukan sekadar mengungkapkan sebuah legenda saja, tetapi juga mempunyai kontras kehidupan yang menjadi kekuatan pertunjukan. Nuansa hitam putih yang ditampilkan juga mempunyai makna sebagai penegas kebaikan dan keburukan, simbol perlawanan alam yang abadi. Penentuan gaya tari Jawa yang berdasarkan tari *bedhaya* serta gaya tari Bali yang mengambil tari *legong*, merupakan sebuah pilihan yang dilandasi kesakralan dan latar belakang kedua koreografer sebagai penari *bedhaya* dan *legong*. Maruti memberanikan diri memadukan *bedhaya* dan *legong* dalam satu panggung, hal yang merupakan sebuah langkah baru baginya dalam membuat sebuah karya tari.

Maruti mampu berdialog dengan banyak hal, terutama karena karya ini mengambil latar belakang cerita *Calonarang* yang mempunyai kesakralan dalam ritual adat Bali. Keterbukaan Maruti dalam berproses menjadi

dasar bagi terjadinya kolaborasi tersebut. Dengan kesabaran, keluguan, dan kepandaianya, Maruti sanggup meleburkan egonya sebagai seniman untuk bersenyawa dengan seniman lain. Tujuan sebuah kolaborasi adalah untuk memaksimalkan sebuah proyek dengan cara menggabungkan beberapa orang yang berkompetensi dalam bidang tertentu dalam proyek tersebut. Tujuan lain dari kolaborasi adalah untuk menambah warna dari sebuah kegiatan dengan cara menggabungkan hal-hal atau pemikiran yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan.

Maruti yang berkolaborasi dengan Bulantrisna Djelantik, ingin mengungkapkan sisi lain seorang janda dari Dirah yang selama ini dikenal sebagai tokoh yang sangat sakti dengan menguasai ilmu hitam. *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang* sangat menarik untuk dikaji karena karya ini merupakan karya kolaborasi yang utuh baik dari segi gerak tari, kostum, iringan musik maupun isi ceritanya yang seakan bersenyawa sehingga menghadirkan suasana yang sempurna. Karya ini juga mengalami proses yang panjang dibanding karya-karya Maruti yang lain dengan detail dan ritual yang harus dijalani oleh semua pendukung dengan maksud untuk tetap menjaga “kesakralan” cerita *Calonarang*.

Bersatunya *bedhaya* dan *legong* dalam satu panggung mungkin bukan yang pertama kali dalam dunia pertunjukan, namun Retno Maruti dengan kepiawaiannya sebagai koreografer banyak mendapat pujian dari kritikus dan pencinta seni baik dari dalam maupun dari luar negeri karena dianggap sebagai karya yang memberi nuansa baru pertunjukan tari klasik tanpa meninggalkan keklasikannya, yaitu dengan inovasi-inovasi yang disertakan dalam karyanya.



Gambar 1. Bagan konsep garap

Sumber: dokumentasi Genoveva Noirury Nostalgia, 2024

## Ide Garapan

Retno Maruti mengawali proses pembuatan pertunjukan *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang* dengan sebuah ide kolaborasi dalam gaya tari lain di luar tari Jawa klasik yang ditekuninya selama ini. Setelah berdiskusi dengan Sentot Sudiharto, direktur artistik Padneçwara yang juga adalah suaminya, akhirnya terpilih nama Bulantrisna Djelantik, penari dan koreografer tari Bali yang merupakan sahabat Maruti sejak tahun 1960, untuk menggarap pertunjukan tersebut. Maruti juga mengajak narasumber Alm. Bp. I Wayan Diya menjadi sesepuh agar pertunjukan tersebut tetap pada batas dan jalur yang benar, dan menentukan Lukas Danasmoro dan I Gusti Kompyang Raka sebagai penata gending.

Sentot Sudiharto selaku penata artistik mengatakan: “*Pertunjukan yang dipentaskan Maruti selalu menonjolkan kekuatan penari-penarinya, sehingga ia tidak pernah mau panggungnya di dekor yang macam-macam. Permainan level selalu digunakan yang fungsinya dapat bermacam-macam. Tinggi rendahnya level biasa digunakan Maruti untuk membedakan suasana, membuka ruang pentas, bahkan untuk membelah ruang. Kita dari tim artistik (yang terdiri dari Sentot Sudiharto, Alm. S. Trisapto, dan Sonny Sumarsono) biasanya menawarkan bentuk tatanan panggung sesuai dengan cerita yang akan dipentaskan Maruti. Demikian pula untuk Calonarang ini, Maruti hanya membutuhkan level memanjang*

*di belakang panggung yang dapat dipakai untuk berbagai adegan. Di belakang level akan disekat dengan kain tipis yang membatasi panggung dengan penabuh gamelan. Hanya itu yang diperlukan oleh Maruti karena dia menekankan kekuatan penari dalam gerak dan tembang. Satu catatan dalam setiap pentas, para penari yang mempunyai tugas melantunkan tembang, tidak menggunakan clip-on jadi mereka istilahnya live kalau nembang.”* (Wawancara pada tanggal 12 Maret 2017, di ruang C Institut Kesenian Jakarta, Jl. Cikini Raya 73 Jakarta Pusat)

Kolaborasi dipilih Maruti sebagai konsep berdasarkan ide untuk membuat sebuah garapan yang memadukan dua etnis yakni Jawa dan Bali, dengan dua elemen dasar berupa tari *bedhaya* dan *legong*, diperlukan sebuah pemikiran yang matang untuk memperhatikan karakteristik kedua jenis tarian tersebut, sehingga dalam menghasilkan karya, proses kreatif yang dilakukan Maruti dan Bulantrinsa tidak semata-mata menempelkan dua jenis tarian tapi membuat suatu persenyawaan yang menghasilkan kolaborasi yang utuh.

Maruti juga mengangkat konsep hitam-putih yang sangat kuat dalam karyanya tersebut sebagai lambang dua sisi kehidupan yang bertolak belakang namun selalu hidup berdampingan. Konsep tersebut bukan hanya dituangkan dalam warna kostum, tetapi juga dalam gerakan, komposisi, dan musik.

Konsep hitam putih di sini diartikan sebagai perlawanan antara baik dan buruk dimana kehidupan manusia ada sisi baik dan buruk yang selalu hidup berdampingan dan tidak dapat dipisahkan. Begitu pula dengan gerakan dalam *Calonarang* yang diwakili oleh *bedhaya* dan *legong* menggambarkan kelembutan dan kekerasan. Maruti menuturkan dalam sebuah wawancara:

*“Tuhan menciptakan baik dan buruk selalu berdampingan dan selalu seimbang. Tidak selamanya baik itu selalu baik, dan buruk selalu buruk. Dalam kebaikan pasti ada keburukan demikian juga sebaliknya, dalam keburukan pasti ada kebaikan. Tidak mungkin orang yang baik akan baik terus, suatu saat ia juga pasti berbuat salah. Orang lembut juga tidak selamanya lembut, kalau dia emosi bisa jadi lebih keras dari orang yang kesehariannya keras. Tuhan membuat segala sesuatunya seimbang* (Wawancara pada tanggal 3 Juni 2017, di kediaman Retno Maruti, Kompleks

Bumi Harapan Permai, Jl. Bumi Pratama I Blok O no. 5 Kramat Jati, Jakarta Timur).”

Para penari bukan saja menghafal gerak yang diberikan oleh penata tari, tetapi mereka juga harus bisa menyelaraskan gerakan dengan gending dalam nuansa yang berseberangan. Penari *bedhaya* yang terbiasa dengan alunan gamelan Jawa yang lembut harus dapat merasakan ritme gamelan Bali, demikian juga sebaliknya penari *legong* harus dapat mengikuti alunan gamelan Jawa yang sangat berbeda tempo dengan tari Bali yang dinamis. Nuansa hitam-putih juga mewarnai kegiatan produksi seperti media promosi yang meliputi poster, undangan, spanduk, dan buku acara, hal ini dimaksudkan agar suasana pertunjukan dapat dirasakan sejak awal oleh penonton.

## Pemilihan Cerita dan Bentuk Garapan

Retno Maruti ingin menyampaikan pesan sederhana tentang keberadaan seni tari klasik Jawa dan Bali melalui *The Amazing Bedhaya Legong Calonarang*, yang merupakan warisan budaya leluhur, untuk tetap menjaga keberlangsungan kesenian tersebut. Maruti mengajak penonton menelaah filosofi ataupun inti yang disampaikan melalui lakon-lakonnya yang sarat akan falsafah kehidupan manusia dan hubungannya dengan Sang Pencipta. Pesan moral yang mendalam disampaikan oleh Maruti melalui puisi-puisi yang dilantunkan dalam tembang. Secara ringkas, Yanusa Nugroho, seorang sastrawan yang juga anggota Padneçwara, menuliskan kisah *Calonarang* dalam sebuah sinopsis pada pertunjukan tersebut.

*Bedhaya* adalah jenis tari yang ditarikan dalam bentuk kelompok, sedangkan *legong* yang semula ditarikan oleh dua orang pada perkembangannya bisa ditarikan dalam bentuk kelompok juga, seperti *Legong Abimanyu* karya I Wayan Dibia yang ditarikan oleh tujuh atau sembilan orang. Dari keleluasan inilah timbul ide Maruti untuk mengemas karyanya dalam format *bedhaya*.

Jawa dan Bali mempunyai banyak keterkaitan, termasuk dalam hal sejarahnya. Sejak zaman kerajaan Majapahit hingga perang kemerdekaan, banyak peristiwa sejarah yang mengaitkan Jawa dan Bali, contohnya adalah Surapati, pahlawan nasional yang berasal dari Bali, yang berjuang di tanah Jawa dan menikah dengan putri Mataram yang



bernama Gusik Kusuma dan melakukan puncak perlawanan terhadap Belanda di Jawa Timur, hingga gugurnya di tangan Govert Knol. Selain itu terdapat cerita *Calonarang* (naskah lontar tentang *Calonarang* ditulis dalam aksara Bali kuno dan saat ini tersimpan di Perpustakaan Koninklijk Instituut voor Taal-Land-en Volkenkunde van Ned. Indies di Leiden, Belanda), cerita panji, dan lain-lain yang mengaitkan budaya Jawa dan Bali.

Berdasarkan naskah tersebut, diketahui bahwa Jawa dan Bali mempunyai kesamaan kepercayaan pada masa lampau, yaitu agama Hindu, yang berkembang pada masa kerajaan Majapahit sehingga Jawa dan Bali banyak memiliki kesamaan peninggalan sejarah yang dapat diketahui dari artefak-artefak baik yang berada di Jawa, khususnya Jawa Timur dan Bali.

Setelah mendapat ide untuk berkolaborasi dengan Bulantrisna, Maruti mengembangkan ide tersebut dengan bentuk garapan yang akan dibuat. Pada tahun 1979 Maruti membuat karya yang bentuk dasarnya adalah *bedhaya* berjudul *Abimanyu Gugur*. Tarian yang mengambil cerita tentang kematian Abimanyu, anak Arjuna dalam epos *Mahabharata*, dituangkan Maruti dalam bentuk dua perangkat *bedhaya* yang menggambarkan pasukan Pandawa dan Kurawa.

Berdasarkan karya tersebut, Maruti mempunyai ide untuk membuat garapannya kali ini dengan bentuk *bedhaya* dua *rakit*, yaitu satu *rakit* terdiri dari sembilan orang penari *bedhaya* dan satu *rakit* lainnya adalah penari *legong*. *Bedhaya* merupakan jenis tarian yang sangat dikuasai Maruti, dan dalam setiap karyanya Maruti memiliki kekhasan mempergunakan *tembang* (lagu dalam bahasa Jawa) dalam menyampaikan dialog seperti dalam pertunjukan opera. Dalam pertunjukan Jawa, hal ini dinamakan *langendriyan* atau juga dikenal dengan istilah opera Jawa.

Bapak I Wayan Diya memberikan sebuah catatan untuk dijadikan bahan diskusi tentang cerita *Calonarang* yang ditulis oleh I Wayan Dibia. Mereka akhirnya bersepakat untuk memakai naskah tersebut sebagai dasar garapannya. Konsep hitam-putih ditetapkan Maruti untuk nuansa pertunjukan seperti kostum, lirik tembang, hingga alur cerita. Sekilas cuplikan tulisan I Wayan Dibia yang menjadi dokumentasi Padneçwara tentang *Calonarang* : “*Calonarang selama ini lebih banyak diasosiasikan*

*sebagai suatu kisah dan pertunjukan yang mengetengahkan masalah ilmu hitam. Sesungguhnya di balik wajah hitam Calonarang juga banyak terselip hal-hal positif yang dapat dijadikan cermin untuk melihat realitas kehidupan sehari-hari. Seperti halnya seni pertunjukan dari daerah lain di Indonesia, kesenian Calonarang selalu berpesan tentang adanya dua kekuatan yang berbeda (rwa bhineda) yang saling berkaitan dan tak dapat dipisahkan. Alur cerita dan struktur pertunjukan Calonarang mengingatkan masyarakat penontonnya akan adanya prinsip keseimbangan. Dengan demikian, nantinya mereka mampu melihat segala tindakan dan perbuatan, termasuk yang dilakukan oleh orang lain, secara lebih obyektif dan bijaksana dengan tetap mempertimbangkan sisi baik dan buruknya, atau positif dan negatifnya.”*

I Wayan Diya dalam diskusi itu mengatakan bahwa: *“Kehidupan ini ibarat koin atau uang logam, di mana dua sisi yang bersebelahan tidak bisa dipisahkan. Satu sama lain hidup berdampingan dan merupakan dua sisi yang bertolak belakang namun selalu hadir bergantian hidup itu seimbang, antara baik dan buruk, siang dan malam, hitam dan putih.”*

Maruti menempatkan *bedhaya* dan *legong* sedemikian rupa dengan pertimbangan bahwa Barada dan Bahula beserta siswa padepokan Lemah Tulis berasal dari tanah Jawa sehingga diwakili oleh penari *bedhaya*. *Calonarang* dan siswa-siswa (*sisya*) di Walunateng Dirah diwakili oleh penari *legong* karena cerita ini melegenda di Bali, dan karakter *Calonarang* lebih tepat diekspresikan dengan gerakan-gerakan *legong* yang dinamis.

Dengan demikian, konsep hitam-putih dipegang teguh dalam karya ini. Maruti menempatkan konsep hitam-putih dengan sangat tepat dalam garapan di mana tokoh *Calonarang* dalam cerita ini tidak seperti yang biasa dilakoni dalam pertunjukan *Calonarang* di Bali. *Calonarang* di Bali merupakan ritual yang bisa dikatakan bermuatan mistis, dimana terdapat beberapa orang harus “dimatikan” untuk memenuhi persyaratan ritual. Penampilan Barong dan Rangda dalam pertunjukan *Calonarang* di Bali, yang merupakan tokoh sentral dalam pertunjukan, tidak ditampilkan dalam pertunjukan *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang*, juga tidak mengakhiri hidup *Calonarang*, semuanya berakhir dalam pemikiran hitam-putih yang harus ada dalam kehidupan manusia.

## Iringan Gending

Iringan gending dalam *The Amazing Bedhaya Legong Calonarang* dipercayakan kepada Lukas Danasmoro, penata musik dari Solo, yang menurut penilaian Maruti sangat mahir dalam musik Jawa inovatif. Kolaborasinya terjadi tidak hanya pada tarian saja, tetapi juga pada iringannya. I Gusti Kompyang Raka, yang sering terlibat dalam pertunjukan Guruh Soekarno Putra, dilibatkan dalam pertunjukan sebagai penata gending yang berkolaborasi dengan Lukas. Maruti memberi arahan kepada para penata musik agar tetap berada pada bingkai Jawa, namun jangan sampai kehilangan rasa Bali-nya. Hal ini dimaksudkan karena gamelan Bali memiliki bunyi yang lebih keras dibanding gamelan Jawa, sehingga jangan sampai suara gamelan Bali menjadi lebih dominan. Peran Maruti dalam menentukan iringan sangat penting, namun beliau membebaskan Lukas dalam mengekspresikan iringannya. Lukas tidak hanya menyusun gending saja, tetapi juga membuat tembang bahasa Jawa yang dipakai dalam dialog setiap adegan. Tembang menjadi sangat penting karena digunakan untuk menjelaskan tentang adegan, dialog antar tokoh dalam garapan, dan sebagai pembentuk suasana. Tembang tersebut disesuaikan dengan adegan yang sedang berlangsung sehingga dapat terjadi komunikasi yang menarik antartokoh yang sedang berdialog.

I Gusti Kompyang Raka menambahkan seorang dalang dalam bahasa Bali untuk mengimbangi vokal penari, swarawan, dan swarawati yang melantunkan tembang dalam bahasa Jawa. Pada pertunjukan pertama tahun 2006 di Graha Bhakti Budaya dan di Esplanade Singapore, Alm. I Wayan Diya menjadi dalang dan pemangku upacara ritual agama Hindu. Sejak pertunjukan ke-3 sampai tahun 2009, dalang dan pemangku ritual diperankan oleh Ida Ayu Putu Budi Aryani, seorang pemain Wayang Arja di Singaraja, Bali.

Kerjasama yang baik tidak saja terjadi dalam membuat gerak tari, tetapi juga dalam menyusun iringan gendingnya. Retno Maruti sangat jeli untuk menggabungkan kedua komposer dalam satu garapan yang nyaris sempurna. Kedua komposer diarahkan untuk membuat suatu susunan gending yang baru, tidak terpaku pada tatanan atau pakem yang sudah ada, sehingga dapat dengan leluasa membuat kerangka garapan yang

*njawani* atau bernafaskan Jawa namun dapat bersenyawa dengan gamelan Bali.

Keahlian penata gending untuk membuat suatu urutan gending, bukan saja terletak pada kepaiwaiannya dalam mengolah nada menjadi suatu notasi yang bisa dimainkan oleh sebuah instrumen atau alat musik. Kepekaan terhadap nada dan pengetahuan di luar gending yang biasa digeluti seorang penata musik juga sangat diperlukan untuk dapat menyusun sebuah gending yang sesuai dengan adegan, suasana, dan syair yang digunakan dalam menyusun tembang atau lagu.

Gamelan Jawa yang digunakan dalam garapan ini menggunakan *laras pelog* sedangkan gamelan *Semar Pagulingan* untuk *legongnya* menyesuaikan dengan gamelan Jawa. Keahlian Lukas dan Kompyang Raka dalam memadukan nada-nada yang digunakan menjadi suatu kekuatan yang utuh dan tidak terpecah-belah, sehingga pergantian gending dari Jawa ke Bali atau sebaliknya terasa halus dan menyatu. Pada saat gamelan Jawa dan Bali harus dibunyikan bersamaan, melodinya dapat menjadi perpaduan yang indah. Komposisi gending yang baik terletak pada kedinamisan dan keharmonisan gending tersebut, bukan sekadar terkesan “wah” saja. Lukas dan Kompyang Raka telah berhasil menghidupkan karya ini menjadi suatu pertunjukan yang unik, menurut Maruti.

## Kostum Penari

Garapan *Bedhaya-Legong Calonarang* menggunakan konsep dasar hitam-putih untuk menekankan tema karya, demikian pula dalam kostum. Penggarapan kostum *bedhaya* diserahkan kepada Suryanto, pengusaha batik di Solo, kemudian untuk kostum *legong*, Maruti mempersilakan Bulantrisna untuk berkreasi namun masih berdasarkan kostum *legong* yang biasa dipentaskan yang dikembangkan. Ketaatan kedua koreografer kepada konsep yang telah disepakati bersama, menghasilkan kostum bernuansa hitam-putih dengan sedikit aksesoris merah, perak, dan sedikit kuning pada bunganya. Kostum penari Bedhaya dengan konsep warna hitam dan putih, dominasi warna hitam yang menggambarkan sebuah ketegasan dan keteguhan niat.



Gambar 2. Foto oleh Boy T. Harjanto, dokumentasi Padneḡwara  
Sumber: Genoveva Noirury Nostalgia, 2024



Gambar 3. Di sebelah kiri adalah kostum awal *legong Calonarang*, kanan adalah kostum *legong Calonarang* yang disempurnakan  
Sumber: Genoveva Noirury Nostalgia, 2024

## Proses Latihan Kolaborasi

Proses kreatif yang dilakukan dalam rangka persiapan pertunjukan *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang*, tidak jauh berbeda dari proses latihan pada karya-karya Maruti yang lain. Persiapan yang memakan waktu hampir satu tahun, sejak tahun 2005, menjalani proses latihan yang cukup panjang. Maruti mengisahkan dimulainya proses latihan *Calonarang*:

*“Kita sepakat urutan adegan, kita memulai bagian perbagian, legong yang adegan mana saja, demikian juga bedhaya bagian yang mana saja. Kalau legong tidak begitu banyak pembaharuan karena banyak gerakan yang sudah ada tinggal dipilih bagian mana yang dipakai, baik dari gerakan maupun iringan. Sedangkan untuk bedhayanya betul-betul mencari gerakan-gerakan apa yang pas dengan gending yang baru, yang disesuaikan juga dengan nada gamelan Bali supaya nanti pada saat menyambung lebih mempermudah. Kebetulan kami (Maruti dan saya)*

*sedikit bisa menari Bali, ini akan mempermudah untuk menggabungkan atau menyambung pada saat keduanya harus menari bersama-sama.”*

Berbeda dengan Maruti, Bulantrisna yang pada saat awal persiapan sedang berada di Amerika, mempunyai cara untuk memberikan gerakan kepada penari *legong*nya. *“Sebenarnya tari legong yang klasik kan begitu-begitu saja, gerakannya semua hampir sama, variasinya ada sedikit. Jadi kalau di legong ada patokannya, bagian pengawit begini, bagian pengawak begini tapi gerakannya itu hampir-hampir semuanya mirip. Saya memikirkan karena panggung kita sekarang beda, lebih lebar lalu penonton lebih jauh, karena itu saya mengubah gerakannya agak sedikit lebih ekstra supaya kelihatan dari jauh. Jadi kalau gerakan matanya hanya sedikit, dibuat lebih jauh dan keras. Pertama gerakan-gerakan mulai dihayal-hayalkan. Bahkan sewaktu saya di Amerika, pasang video, menari dan saya kirimkan ke anak-anak, coba dipelajari ini, ya dan mereka mulai latihan”* (Wawancara pada tanggal 3 Juni 2017, di Bengkel Ayu Bulan, Pondok Pinang, Jakarta Selatan).

Para penari melakukan latihan lokal di sanggar untuk mencari gerak pada adegan yang utuh dahulu. *Bedhaya* mencari gerak untuk mengisi adegan 3 sedangkan *legong* mencari gerakan untuk adegan 2. Sambil berjalannya latihan penari, Lukas dan Kompyang Raka menyusun gending dan melatih tim karawitan masing-masing selama satu bulan. Kemudian kedua kelompok bertemu untuk melihat jenis gerakan yang dipakai supaya kontras. Hal ini berlangsung selama 2 bulan dan latihan dilakukan seminggu sekali. Proses latihan seperti ini dipelajari Maruti dari sistem latihan saat ia menjadi penari Ramayana Prambanan sejak tahun 1960-1968, dengan latihan per bagian dahulu kemudian disambung pada saat latihan gabungan. Latihan dilanjutkan dengan lebih intensif lagi, seminggu dua kali yaitu hari Sabtu dan Minggu selama satu bulan dengan iringan gamelan. Setiap selesai latihan, Maruti selalu mengadakan evaluasi untuk perbaikan dan penyempurnaan yang diikuti tidak hanya oleh penari saja, tapi melibatkan tim artistik juga.

Retno Maruti, Bulantrisna, dan Sentot Sudiharto adalah maestro tari Indonesia yang tak segan berbagi ilmu kepada generasi muda. Dalam proses *Calonarang*, para penari benar-benar ditatar bukan hanya bagaimana bergerak mengikuti irama saja, tetapi juga bagaimana gerak tersebut diberi jiwa atau ruh sehingga menghidupkan karakter masing-masing gaya tari menjadi suatu hal yang sangat penting. Kesulitan yang

dihadapi Maruti dalam karya ini hampir tidak ada, karena semua tim bekerja sama, baik Jawa maupun Bali merasa bertanggung jawab atas karya ini, jadi mereka saling membantu.

## Refleksi Akhir

Pengalaman Maruti dalam Sendratari Ramayana Prambanan yang bukan hanya sebagai penari, melainkan juga pengetahuan dalam hal-hal lain yang berkaitan dengan pertunjukan tari. Maruti mempelajari banyak hal seperti mengenal cara kerja sebuah kolaborasi, pengetahuan tentang gending, tata panggung, tata cahaya, tata rias dan kostum, serta bagaimana caranya mengorganisasi sebuah kelompok, terutama mempelajari proses kreatif terjadinya sebuah karya seni. Kekhasan karya-karya Maruti adalah mengambil bentuk *langendriyan* dan struktur gerak *bedhaya* yang dipelajarinya sejak kecil dari para empu tari keraton Surakarta. Kemampuan Maruti tak hanya sekadar menulis cerita yang dituangkan dalam bentuk garapan di panggung, tetapi juga menggali filosofi yang terkandung di dalam cerita ataupun syair tembang yang dibuatnya menjadi sebuah karya pertunjukan.

Konsep kolaborasi dengan prinsip hitam-putih (berlawanan) sangat kuat dalam garapan ini bukan saja terlihat secara kasat mata dari kostum yang dipakai oleh penari dan pengrawit, tetapi juga dari komposisi atau pola lantai yang kadang berseberangan atau berlawanan dan kadang menyatu, demikian juga dengan iringan gamelan Jawa dan Bali yang sangat harmonis dengan nada-nada yang disusun secara apik. Maruti berpandangan bahwa hitam putih yang menjadi konsep pertunjukan *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang* merupakan penggambaran sisi baik dan buruk dari kehidupan manusia yang selalu hidup berdampingan seperti dua sisi koin. Menurut Maruti, dalam kebaikan tidak selamanya baik dan dalam keburukan tidak selamanya buruk. *Calonarang* menurut legenda di Bali adalah tokoh yang jahat, berwajah menyeramkan dan berkarakter keras, akan tetapi Maruti menampilkan tokoh *Calonarang* sebagai sosok yang cantik dan dapat menjadi sangat garang karena kekecewaan yang dialaminya. Meskipun demikian, *Calonarang* juga sangat penuh kasih terhadap anaknya. Tokoh Bahula digambarkan berwajah lembut namun penuh tipu daya.

Dalam memadukan dua gaya tari yang berbeda; *bedhaya* yang lembut dan *legong* yang dinamis, Maruti membuat suatu formula di mana perbandingan garapan tidak dibuat sama persentasenya, sehingga kolaborasi yang dibuat menjadi seimbang. Maruti memberi porsi *bedhaya* lebih banyak dibanding *legong*. Gerakan *legong* yang dinamis dengan iringan yang lebih keras akan menjadi dominan apabila diberi porsi yang sama besarnya dengan *bedhaya* sehingga untuk mencapai keseimbangan dalam garapan diperlukan pembagian porsi yang tepat. Keseimbangan yang harmonis dibentuk melalui gerak dinamis *legong* dan iringan gamelan Bali yang keras dan meriah dipadukan dengan *bedhaya* yang lembut dan iringan gamelan Jawa yang tidak menyentak.

Maruti memiliki sudut pandang sendiri dalam melihat dan menyikapi cerita *Calonarang* yang merupakan legenda yang sangat terkenal di Bali. Meskipun Maruti terlibat dalam karya Sardono yang fenomenal, *Dongeng Dari Dirah*, yang menceritakan *Calonarang*, Maruti membuat *Calonarang* dengan versinya sendiri. Maruti mengambil esensi cerita dari legenda *Calonarang* dan mengemasnya dalam nafas Jawa yang dituangkannya dalam bentuk garap *bedhaya*. Pertunjukan *Calonarang* di Bali merupakan sebuah ritual adat yang dipadukan dengan ritual keagamaan, dilakukan di tempat terbuka yang dekat dengan kuburan atau disebut *setra* dalam bahasa Bali, dengan tatanan penton berbentuk arena. *Calonarang* yang dibuat Maruti ditampilkan dalam sebuah panggung *proscenium* dengan tatanan penonton yang tersusun dalam gedung pertunjukan.

*Calonarang* adalah sebuah bukti konsistensi Maruti dalam menjaga tradisi ketika nilai-nilai penting dalam tradisi Jawa dan Bali tetap diperhatikan dan dipertahankan Maruti dalam membuat karya, namun tetap mengikuti perkembangan zaman atau sering disebut kekinian. Maruti berhasil membuat sebuah kolaborasi pertunjukan tari Jawa dan Bali melalui *The Amazing Bedhaya-Legong Calonarang*. dengan menampilkan konsep hitam putih sebagai sebuah pemandangan yang kontras.

## DAFTAR PUSTAKA:

- Arini, A. A Ayu Kusuma. 2011 *Legong Peliatan Pionir Promosi Kesenian Bali Yang Tetap Eksis*. Denpasar: Institut Seni Indonesia.
- Brakel-Papenhuyzen, Clara. 1991 *Seni Tari Jawa: Tradisi Surakarta dan Peristilahannya*. Jakarta: ILDEP RUL.



- Carey, Peter. 1993 *Dance Drama (Wayang Wong) and Politics at the court of Sultan Hamengkubuwana III (1812-14) of Yogyakarta*. Performance in Java and Bali edited by Bernard Arps. London: School of Oriental and African Studies University of London.
- Covarrubias, Miguel. 1937 *Island of Bali*. Great Britain: Cassell and Company Limited.
- Damono, Sapardi Djoko. 2014. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Hanna, Judith Lynne. 1980 *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication*. Austin dan London: University Texas Press.
- Haryono, Sutarno. 2012 Implementasi Konsep Langendriya Mandraswara terhadap Seniman Muda, Surakarta: Jurnal Seni & Budaya Panggung Vol. 22, No. 1, Januari - Maret 2012
- Koentjaraningrat. 1984 *Kebudayaan Jawa. Seri Etnografi Indonesia No.2*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Kurath, Gertrude Prokosh. 1960 *Panorama of Dance Ethnology* . Current Anthropology Vol.1 no. 3
- Kusumarasri, Ira. 2018 Langendriyan Dari Dapur Batik Menuju Pendapa Agung Istana, Surakarta ParaiAnom: Jurnal Pengkajian Seni Budaya Tradisional Vol. I No. 1 Oktober 2018
- Kusumastuti, Siti N. 2003 Tesis: *Tari Tradisional Jawa Surakarta di Jakarta: Kajian Kasus Terhadap Retno Maruti dan Karyanya*
- Murgiyanto, Sal. 1997 *"Moving Between Unity and Diversity: Four Indonesian Choreographers," A dissertation submitted to the faculty of Department of Performance studies in candidacy for degree of Doctor of Philosophy Graduate School of Arts and Science*. New York: New York University.
- Murgiyanto, Sal. 2002. *Kritik Tari, Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Murgiyanto, Sal. 2004. *Tradisi dan Inovasi, Beberapa Masalah Tari di Indonesia*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Murgiyanto, Sal. 2015 *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*. Jakarta: Fakultas Seni Pertunjukan-Institut Kesenian Jakarta.
- Murgiyanto, Sal. 2016 *Kritik Pertunjukan dan Pengalaman Keindahan*. Jakarta: Pascasarjana-Institut Kesenian Jakarta.
- Murtidjono. *Dewabrata Karya Retno Maruti: Tari tradisional yang lahir di Jakarta*. Harian Bernas 15 September 1997.

- Nostalgia, Genoveva Noirury. 2017 Tesis: Proses Kreatif Pertunjukan Tari Kajian Terhadap Karya Retno Maruti: The Amazing Bedhaya Legong Calonarang, Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Panji, A.A. Rai Susila. 2020 Struktur Dan Estetika Tari Legong Dalam Bedhaya Legong Calonarang, Jakarta: Jurnal Beranda Edisi 09, Desember 2020 FSP-IKJ
- Poerwadarminta, W.J.S. 1976 *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prabowo, Wahyu Santoso. 1996 *Tari Bedhoyo Sebuah Gatra Keunggulan*. Yogyakarta: Bentang.
- Ronoatmodjo, A. Tasman. 1995 *Bedhaya Ela-Ela*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Sedyawati. Edi 1981 *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan "Wayang Arena: Untuk Para Pelanggan," dalam Surat Kabar Harian Kompas Jakarta, 24 Januari 1983.
- Sitharesmi, Riana Diah. 2018 Disertasi: Bedoyo-Legong Calonarang Karya Retno Maruti Dan Bulantrisma Djelantik Dalam Perspektif Hermeneutika Hans-Georg Gadamer Relevansinya Dengan Estetika Seni Pascamodern. Yogyakarta: Fakultas Filsafat, Universitas Gajah Mada.
- Soedarsono, RM. 1984 *Pendidikan Formal Seni Tari, dalam Tari. Tinjauan dari berbagai Segi (Edi Sedyawati, ed)* Jakarta: Pustaka Jaya.
- Soedarsono, R.M. 1999 *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Spies, Walter & Beryl de Zoete 1938 *Dance and Drama in Bali*. 24 Russell Square London: Faber and Faber Limited.
- Supanggah, Rahayu. 2002 Kolaborasi: *Prospek dan Masalahnya, Kasus Gamelan Jawa, Menimbang Praktek Pertukaran Budaya*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Sutrisno, Mudji. 2008 *Filsafat Kebudayaan*. Jakarta: Hujan Kabisat.
- Syam, Nur. 2005 *Islam Pesisir*. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
- Turner, V. 1977 *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Ithaca: Cornell University Press.
- Widyastutieningrum, Sri Rochana. 2012 Peran Koreografer Perempuan Dalam Perkembangan Tari, Jurnal Dewa Ruci Vol. 8 No. 1, Desember 2012, ISI Surakarta

**Internet:**

Azizah, Zulfa, 2014 *Tari Legong Tarian Yang Berasal Dari Pulau Bali*. *Dunia-kesenian.blogspot.co.id*.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Tari\\_Legong](http://id.wikipedia.org/wiki/Tari_Legong). Diakses tanggal 29 Mei 2016.

Mahmud, Dede, 2017 *Tari Legong Bali sejarah dan Pertunjukannya*. *www.tradisikita.my.id* Diakses tanggal 12 Juni 2017.

*Tari Legong Asli Bali: Sejarah, Gerakan, Video, dan Penjelasannya*. *adat-tradisional.blogspot.com* Diakses tanggal 12 Juni 2017.

*Tari Bedhaya Ketawang Tarian Tradisional dari Surakarta, Jawa Tengah*. *www.negerikuindonesia.com* Diakses tanggal 3 Juni 2017.

[https://id.m.wikipedia.org>wiki>bedaya ketawang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/bedaya_ketawang).

Hera, Marientha, 2013 *Ayo Nguri-Uri Budaya Jawa, Tari Bedhaya Ketawang*. *marienthahera.blogspot.co.id* Diakses tanggal 3 Juni 2017.

*www.isi-dps.ac.id* Sejarah Tari Legong di Bali oleh Ida Bagus Gede Surya Peradantha, SSn, alumni ISI Denpasar, diakses tanggal 3 Juni 2017.

Sejarah-Legenda-Asal-usul-Asal mula Sejarah Tari Legong, *blog-sejarah.blogspot.co.id*, diakses tanggal 3 Juni 2017.

Sejarah Awal Terciptanya Tarian Legong di Bali, *pandri16.blogspot.co.id*, diakses tanggal 3 Juni 2017.

# **Interelasi Medium Limbah Sebagai Edukasi Mendalam Penciptaan Seni Rupa Ramah Lingkungan**

Oleh:

I Made Jodog

Banjir bandang yang terjadi di Provinsi Bali tanggal 10 September 2025 memantik penulisan ini. Peristiwa banjir menyisakan memori dan trauma pada masyarakat terdampak. Peristiwa ini menelan belasan korban jiwa, rusaknya fasilitas umum serta terganggunya layanan kepada masyarakat. Sampah-sampah dibawa arus air menyangkut pada pinggir aliran sungai di sejumlah titik dan selokan menjadi suatu penampakan atas sampah tersembunyi. Berita Antara mengungkapkan salah satu penyebab banjir bandang selain berupa fenomena global ekuatorial Rossby yang memicu pertumbuhan awan konvektif secara masif, menghasilkan curah hujan ekstrem yang berlangsung selama dua hari berturut turut dan infrastruktur drainase yang tidak memadai, serta alih fungsi lahan dan tata ruang yang tidak sesuai peruntukan menjadi penyebab utama peristiwa banjir bandang yang terjadi di Bali. Peristiwa ini sebagai musibah, paradok imajinatif tentang masyarakat Bali yang memiliki konsep kuat dalam menjaga keseimbangan ekosistem bumi sebagai konsep yang melandasi tata laku berinteraksi.

Artikel ini sebagai bahan renungan mendalam, pembelajaran berkesadaran tentang permasalahan limbah dan sampah melalui olah karya seni rupa ramah lingkungan. Penulisan ini sebagai pengembangan lanjutan dari Disertasi Sandirupa Uma (2024), penciptaan seni rupa lingkungan dengan menggunakan medium limbah jerami yang dipamerkan di lahan sawah. Bertolak dari disertasi ini serta memperhatikan permasalahan lingkungan maka penulisan interelasi medium limbah dan sampah dalam penciptaan karya seni rupa ramah lingkungan menjadikan cakupan penulisan mengkhusus dalam hubungannya dengan medium dan sekaligus meluas dalam hubungannya

dengan karya seni rupa. Penciptaan karya seni rupa ramah lingkungan merupakan cara baik dalam menumbuhkan kesadaran tentang lingkungan dengan melibatkan masyarakat sebagai bagian dari proses aktif kreatif sekaligus menumbuhkan kesadaran terhadap keseimbangan lingkungan.

Pelibatan masyarakat secara langsung dalam praktik seni memacu tumbuhnya kesadaran tentang penjagaan ekosistem. Penulis artikel ini aktif sebagai praktisi seni rupa yang menggunakan medium limbah dalam menciptakan karya-karya seni rupa dengan cara menggunakan kembali (*reuse*) menjadi medium seni rupa dan juga secara khusus menciptakan seni rupa lingkungan dalam presentasi di alam. Praktik interelasi medium merupakan hasil pemurnian bagian dari temuan metode disertasi penciptaan penulis. Bahasan khusus pada medium dan praktik seni rupa yang bersifat personal memungkinkan munculnya berbagai hal yang bersifat idiosinkratis.

Penggunaan medium seni rupa ramah lingkungan sudah penulis lakoni sejak tiga dasawarsa terakhir dengan menggunakan limbah dan sampah sebagai medium penciptaan karya-karya seni rupa.

Interelasi medium menghubungkan berbagai dimensi penciptaan sebagai praktek baik dalam penciptaan karya seni rupa ramah lingkungan. Penulisan ini juga mengingatkan kembali praktik seni rupa ramah lingkungan yang penulis lakoni. Sejak tahun 1996 penulis sudah menciptakan karya-karya seni rupa ramah lingkungan. Pameran Tunggal di Santra Putra 2 Gallery tahun 2000 bertemakan Mother Nature menggambarkan konsep penciptaan tentang kepedulian lingkungan. Penciptaan menggunakan medium limbah, baik dipresentasikan di alam luar ruangan maupun pada galeri seni dan museum dilanjutkan sampai kini. Penciptaan dan penulisan Disertasi Doktor tentang Seni Rupa Lingkungan semakin mengembangkan dan mendalami penciptaan. Penggunaan medium limbah dalam berkreaitivitas mengungkap imajinasi perpaduan tentang seni dan kepedulian dengan ekosistem berkelanjutan.

Jodog (2024) seni rupa lingkungan 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. Sedangkan masih dalam Jodog (2024) interelasi mengandung makna penghayatan, pendalaman dan merangkai segala terkait dengan pokok penciptaan, yang dalam bahasan ini tentang medium penciptaan seni rupa dengan segala keterhubungannya, sehingga merupakan keyakinan dan kesadaran kebenaran atas nilai medium itu sendiri, dan diterima sebagai bagian penting dalam penciptaan. Pelaksanaan interelasi medium merangkai segala terkait dengan medium itu sendiri, pemahaman mendalam kontekstualnya. Interelasi medium menutrisi, menyuburkan tumbuhnya ide-ide dan atau gagasan penciptaan.

Pandangan ini menjadi dasar dalam praktik-praktik seni rupa termasuk dalam paparan ini. Bagaimana interelasi medium dalam penciptaan sebagai wahana edukasi mendalam seni rupa ramah lingkungan? Hal ini menarik bukan saja sebagai wahana edukasi dalam tataran teoritis, namun juga dalam praktik dengan proses penularan nilai, ekosisten seni melalui kreativitas berkesadaran.

## **Landasan Konsep dan Kajian Pustaka**

Finley (2011) bentuk *enviromental 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. Seni hijau juga sebagai alat untuk pendidikan dan transformasi sosial, serta inklusif untuk komunitas pluralis, kolektivis. Berdasarkan pendapat diatas seni lingkungan berdampak terhadap lingkungan, ekosistem sosial serta penggunaan medium ramah lingkungan menjadi penekanan. Pendidikan seni lingkungan mengintegrasikan pendidikan seni dengan pendidikan lingkungan sebagai sarana untuk mengembangkan kesadaran dan itegrasi dengan konsep dan isu-isu lingkungan seperti konservasi, pelestarian, restorasi dan keberlanjutan (Inwood, 2008 : 58). Sebagai integrasi proses pendidikan seni lingkungan mengandung unsur pendidikan dan unsur isu lingkungan yang mengemuka.

Inwood (2008) Gablik (1995) memromosikan pendekatan pembelajaran tranformatif, berdasarkan empati mendengarkan, dialog dan kolaborasi, yang dilihatnya sebagai tindakan pemberdayaan yang mengarah pada peningkatan kemampuan peserta didik untuk “memberikan ruang bagi

orang lain”. Empati, dialog dan kolaborasi pendekatan tranformasi pendidikan yang memberi ruang pengembangan dengan kerjasama. Aliran Naturalisme J.J. Rousseau. Mendukung dalam pelaksanaan proses penulisan konsep penciptaan. Naturalisme memandang bahwa anak sejak lahir sudah memiliki bawaan baik berupa bakat, minat, kemampuan, sifat, tingkah laku, pembawaan akan berkembang sesuai dengan lingkungan yang alami. Pengkondisian lingkungan menjadi bagian penting dari proses pendidikan naturalisme.

### **Metodologi Penelitian Penciptaan Seni**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan deskriptif analitik, berangkat dari penelitian yang dilakukan di Uma Pacekan, Desa Sayan Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Hasil penelitian dipakai sebagai dasar dalam melihat mengkaji mencipta karya baru dengan pemurnian metode dan penyesuaian pada obyek ciptaan. Pengumpulan data dilakukan dengan;

- a). Teknik Observasi, dilakukan dengan melihat, memperhatikan, mengamati, mendengarkan dengan seksama, mendalam terhadap peristiwa dan kegiatan yang sedang berlangsung terkait dengan tema penciptaan dengan basis penggunaan medium limbah seperti jerami, sampah yang dipadukan dengan media lainnya;
- b). Wawancara, dilakukan dengan mengoreh informasi melalui bertanya langsung kepada narasumber kompeten sebagai sumber data dalam penelitian. Perolehan dan penguatan data dilakukan dengan teknik wawancara kepada tokoh-tokoh di bidang seni dan tokoh masyarakat, termasuk pekahe di Desa Adat Penestanan;
- c). Dokumentasi, dilakukan dengan menggali informasi melalui buku-buku, jurnal-jurnal ilmiah, katalog, berita, terkait dengan penciptaan; dan
- d). Riset Media, dilakukan dengan perolehan data pada media elektronik termasuk website, internet terkait dengan karya cipta dan tulisan ini.

Metode penciptaan karya seni berangkat dari metode 9.I. dalam disertasi doktor penulis (2024) yang dilakukan proses pemurnian menjadi tiga proses; Interelasi medium, Interkreasi proses, Intertektual makna. Interelasi medium, merupakan proses memasuki dunia kreativitas

menghubungkan dengan ekosisten/lingkungan dengan segala obyek, yang ada di lokasi, memahami, mengetahui, data/informasi yang ada dan menghubungkan data/informasi dengan segala hal termasuk kesiapan medium, kaitan medium dengan ekosistem penciptaan. Interkreasi Proses, asal katanya inter dan kreasi yakni memasuki proses kreasi dengan hubungan antara kreasi, ruang kreasi, kreator dan antara kreator. Intertekstual makna merupakan proses akhir bahkan sebagai proses setelah karya cipta berwujud, yang mengandung makna pemahaman utuh karya seni bersama dengan ekosistemnya.

### **Interelasi Medium Limbah dalam Seni Rupa Ramah Lingkungan**

Seni kontemporer dengan prinsip dan sifatnya memberi ruang pengembangan seni yang kompleks adaptatif. Bentuk kesenian lokal mendapat ruang dalam pentas global, pengembangan wujud karya seni lintas bentuk dan medium. Museum sebagai ruang dengan prestise tinggi dalam pameran seni rupa telah menampilkan karya-karya seni rupa yang inklusi, mengakomodir berbagai bentuk karya seni tanpa batas dan berkualitas bagus. Realitas ini sebagai peluang eksplorasi ruang bagi perupa seni kontemporer. Penggunaan limbah sebagai medium kreativitas menjadi eksplorasi menarik, menantang dalam mewujudkan karya seni rupa ramah lingkungan. Dibawah ini disajikan hasil eksplorasi menggunakan limbah sebelum penelitian disertasi, hasil disertasi dan setelah selesai disertasi penciptaan sebagai interelasi medium penciptaan seni rupa ramah lingkungan yang berkelanjutan.

Karya seni sebelum disertasi penciptaan disajikan sebagai wujud karya seni ramah lingkungan yang diciptakan prapenelitian disertasi. Contoh karya rupa sebelum penelitian disertasi penciptaan yang menggunakan limbah kaleng susu dalam mewujudkan karya dengan judul “Menyusui” dan “Susuku”, tampak gambar 1, dan 2, dibawah ini. Karya ini berupa patung seorang ibu dengan dua anak dan karya yang berjudul susuku sangat lekat dengan pengalaman pencipta. Kaleng-kaleng susu dikumpulkan sebagai limbah dari susu yang diminum anak-anak penulis. Kedua anak penulis tidak minum ASI (air susu ibu) sejak lahir, dan kaleng-kaleng susunya pencipta kumpulkan untuk dijadikan karya seni patung figuratif. Karya ini juga mengingatkan tentang keamatan hubungan dalam keluarga khususnya antara ibu dan anak-anaknya. Sedangkan karya patung figuratif yang berjudul ‘Susuku’ mengingatkan sumber nutrisi



kehidupan bayi. Kaleng-kaleng susu dengan warna, desain, ketika dipukul atau dikenteng menghasilkan kombinasi antara lekukan-lekukan hasil kenteng dengan bentuk tekstur halus kaleng itu sendiri. Penyatuan antara bentuk kaleng dengan hasil kenteng/pukul menghasilkan tekstur variatif.



Gambar 1. Judul "Menyusui", merespon *drawing on novel* I Wayan Sujana dalam "Intermingle Arts Project" Light Pattern, tahun pembuatan 2017  
Sumber: dokumentasi (Sujana, 2021: 70)



Gambar 2. "Susuku" dipamerkan di Museum Puri Lukisan, tahun 2017  
Sumber: dokumentasi (Jodog, 2024: 30)



Gambar 3. Judul Karya Blauk, medium jerami dan lumpur,  
dimensi variabel, tahun 2024  
Sumber: dokumentasi I Made Jodog, 2024



Gambar 4. Dewi Sri dan Penjaga Padi, medium jerami,  
dimensi variable, tahun 2024.  
Sumber: dokumentasi I Made Jodog, 2024

Medium-medium yang dipergunakan dalam penciptaan karya seni rupa Sandirupa Uma dalam interelasi material berupa limbah jerami bagi sebagian petani yang dibakar dalam mengatasi, namun memunculkan masalah baru. Jerami-jerami yang sebelumnya hanya dibiarkan dan bahkan dianggap sebagai sampah, diproses dengan pembakaran dan menimbulkan masalah lingkungan seperti asapnya yang polutif. Melalui riset media ditemukan penggunaan jerami padi untuk pakan ternak mencapai 31-39%, untuk keperluan industri 7-16% sedangkan sisanya untuk pupuk atau dibakar. Jerami padi mengandung 37,71% selulosa; 21,99% hemiselulosa; 16,62% lignin (Pratiwi dkk, 2016). Kandungan selulosa yang tinggi dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal antara lain sebagai bahan asap cair (Efikasi Asap Cair Jerami sebagai Anti Rayap).

Berdasarkan data pada jerami sudah mengandung zat anti rayap yang tinggi, sehingga potensi jerami layak untuk dikembangkan dan diolah sebagai produk dan termasuk karya seni. Sejumlah kandungan jerami yang berpotensi sangat baik untuk hal tertentu, tetapi kurang baik untuk hal yang lain. Khairil Anwar (2019) dalam Fermentasi Jerami Kering menulis kelemahan jerami sebagai pakan ternak antara lain: kandungan serat kasar yang tinggi, Koddang (2008) dalam Anwar (2019), jerami padi memiliki kandungan 84,22% bahan kering (BK), 4,60% protein kasar, (PK), 28,86% serat kasar (SK), 1,52% lemak kasar (LK), 50, 80% ekstrak tanpa nitrogen (BETN). Yulinis (2009) tingginya kandungan lignin serta silika pada jerami padi memicu daya cerna menjadi rendah. Zulkarnaini (2009) kandungan lignin dan silika pada jerami cukup tinggi yaitu mencapai 7,46% serta 11,45%. (cybex.pertanian.go.id) (Jodog, 2024: 60-61).

Proses riset lapangan, riset media telah menghasilkan kelayakan jerami untuk dijadikan medium kreativitas. Jerami-jerami yang semula sebagai masalah bagi petani, selanjutnya diproses sebagai medium yang bermanfaat dan memunculkan keindahan sebagai medium ciptaan. Pemanfaatan jerami sebagai medium kreativitas juga sebagai ungkapan konsep dalam bahasa visual yang mendukung konsep ciptaan. Jerami tidak saja berfungsi sebagai media kreativitas, tetapi juga sebagai medium penciptaan yang memiliki makna yang lekat dengan tema penciptaan yakni tentang tani padi. Melalui medium ciptaan ini ada benang merah antara media utama penciptaan dengan tema garapan. Pemanfaatan tanah sebagai media penciptaan yang terinspirasi dari proses membersihkan gulma (*ngaduk*) menginspirasi dalam menggunakan medium tanah sebagai media dukung penciptaan. Interrelasi medium sebagai proses dalam menuju peningkatan spirit ciptaan sebagai proses sublimasi penciptaan yang menitiktekan pada upaya menghasilkan keluhuran ciptaan.



Gambar 5. Setimbang Dinamis, Mixed media, kertas *reuse*, tahun 2025,  
dipamerkan di Agung Rai Museum of Art (ARMA) Ubud  
Sumber: dokumentasi | Made Jodog, 2024



Gambar 6. Judul Perahu Kehidupan, 45 x 118 x 45 cm, kertas *reuse*, tahun 2025,  
dipamerkan di Sangkring Art Space, Yogyakarta  
Sumber: dokumentasi | Made Jodog, 2024

Gambar 5 dan 6 menunjukkan hasil ciptaan paska disertasi penciptaan yang dipamerkan di Agung Rai Museum of Art Ubud dan di Sangkring Art Space Yogyakarta tahun 2025. Ide penciptaan gambar 5, berupa bentuk satu wujud dalam dua rupa dengan irama melingkar antara gravitasi dan keagungan, energi bawah dan atas, dimana ketegangan menjadi keseimbangan. Gerakan menemukan ketenangan dalam gerakan abadi bentuk menjadi roh. Sedangkan karya pada gambar 6, ide penciptaannya tentang kehidupan dengan proses bersama waktu dimetaporakan dengan menggunakan sarana perahu sebagai alat transportasi dalam menjelajah semesta. 'Perahu Kehidupan' sebagai sarana, diciptakan menggunakan medium kertas *reuse* dengan tek-teknya yang dikombinasikan guratan

garis repetitif melingkar ke dalam sebagai metafora atas pengetahuan menjadi fondasi dalam mengarungi dunia dengan ketenangan dan berfokus.

Medium penciptaan karya 5 dan 6 berupa kertas *reuse* berasal dari limbah buku cetak novel yang dibuang oleh wisatawan. Buku cetak, terutama novel merupakan produk yang semakin langka hari ini, digantikan dengan publikasi elektronik. Walaupun demikian, masih cukup banyak buku-buku novel habis dibaca dan dibuang sebagai sampah. Buku ini mengandung hasil kreativitas, pemikiran intelektual yang sudah tidak digunakan sehingga sebagai sampah. Penulis berpandangan, sampah ini dapat diartikulasikan melalui kreativitas dengan menciptakan seni patung. Perjalanan medium kreativitas sampah menjadi karya seni merupakan transformasi melalui interlasi medium kreativitas yang berdampak pada wujud, nilai dari medium penciptaan. Proses ini berawal ketika penulis menggali inspirasi yang berangkat dari novel 'Bumi Manusia' karya Pramoedya Ananta Toer. Proses interelasi medium akhirnya mengerucut pada penggunaan buku novel bekas sebagai medium penciptaan.

Medium berupa kertas-kertas buku novel yang sudah berisikan teks-teks tentang cerita dalam alurnya masing-masing sebagai medium yang sudah terisi, namun saat yang sama dikosongkan sebagai teks dengan arti kata, tetapi berubah sebagai medium rupa dengan bahasa visual yang dibaca dengan perasaan dan imajinasi. Pencipta karya tidak memposisikan cerita-cerita yang ada pada novel tersebut untuk dijadikan sumber inspirasi penciptaan, walaupun sebagian dari isi novel tersebut dibaca. Tek-teknis pada buku novel yang relatif lusuh menjadi inspirasi dalam pemahaman media dalam konteks tekstur yang dimunculkan dari teks-teks tersebut dan eksplorasi waktu pada medium tersebut seperti waktu cetak yang tertulis jelas, namun siapa yang membaca, interpretasi tentang buku, waktu dibaca, orang yang membaca, alasan buku novel itu dibuang sebagai sebuah misteri. Korelasi antara buku novel dengan karya yang berjudul 'Perahu Kehidupan sebagai misteri, dapat dijabarkan penulis.

Proses penciptaan karya-karya rupa dilakukan dengan metode interkreasi yang penulis temukan dalam penelitian disertasi doktor. Proses dilakukan dengan kolaborasi, saling melengkapi, melanjutkan terutama pada karya disertasi yang memiliki tujuan penulisan nilai melalui proses kolaborasi penciptaan karya seni rupa. Sesuai pendapat Gablik dalam Inwood (2008)

memromosikan pendekatan pembelajaran tranformatif, berdasarkan empati mendengarkan, dialog dan kolaborasi, yang dilihatnya sebagai tindakan pemberdayaan yang mengarah pada peningkatan kemampuan peserta yang menempatkan empati, dialog dan kolaborasi, tranformasi pendidikan memberi ruang pengembangan dengan kerjasama. Melalui proses penciptaan karya seni dapat menumbuhkan kesadaran. Penciptaan karya seni rupa ramah lingkungan memosisikan seni dalam ekosisten yang konstruktif, kreatif, inklusif dalam eksistensi berkelanjutan.

## Refleksi Akhir

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; Interelasi medium dilakukan dalam pemahaman secara utuh tentang medium dikaitkan dengan ekosistem penciptaan. Inspirasi penciptaan, interkreasi proses dilandasi pemahaman tentang medium baik dalam sifat, karakter, artistika bentuk, warna, tekstur, nilai historis sebagai artistika yang mengkhusus atau idiosinkratis dari medium penciptaan. Memformulasikan artistika medium dalam kaitan ekosistem penciptaan, sebagai penguat penerimaan seni dengan kedalaman karakter, dan sesuai dengan tempat dan waktu ekosistem penciptaan serta persepsi positif masyarakat. Pelibatan masyarakat dalam aktivitas seni secara kolaboratif merupakan proses kreasi dalam penulisan nilai yang secara metodologis sebagai penyatuan antara metode penciptaan seni interelasi medium dan interkreasi proses dengan landasan tranformasi teori pendidikan yang menekankan empati, dialog, kolaborasi sebagai pemberdayaan tentang seni rupa ramah lingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Wayan, Multinarasi Relief Yeh Pulu Tujuh Pendekatan Artistik Seni Lukis Kontemporer. Denpasar: Arti, 2018.
- Anwar, Khairil. " Fermentasi Jerami Kering". *BPP Torjun*, Desember 2019. Cybex. Pertanian.go.id
- 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 Toronto, 2008.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ822675.pdf>
- Iwan Saidi, Acep. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISAC Book art and Culture, 2008.
- 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.
- Mariato, M. Dwi. *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Ouantum*. Yogyakarta: Scritto Books & BP ISI Yogyakarta, 2019. “Eco Art Through Various Approach”. *Journal of Urban Society Arts*, Vol. 7, No.1, April 2020, Hal. 21-29.
- Moelyono. “Seni Rupa Penyadaran”. *Gerakgeraksenirupa*, 19 Mei 2013  
<https://gerakgeraksenirupa.wordpress.com/2013/05/19/seni-rupa-penyadaran/>
- Pratiwi, Rimadani, Driyanti Rahayu, Melisa I. Barliana. “Pemanfaatan Selulosa dari Limbah Jerami Padi (*Oryza Sativia*) sebagai Bahan Bioplastik” *Indonesia Journal of Pharmaceutical Science and Technology*, Fakultas Farmasi Universitas Padjadjaran, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia. Vol 3. No 3. Tahun 2016.
- 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.
- Berita Antara [https://www.antaranews.com/berita/5102401/penyebab-dampak-banjir-ekstrem-di-denpasar-bali-10-september-2025#google\\_vignette](https://www.antaranews.com/berita/5102401/penyebab-dampak-banjir-ekstrem-di-denpasar-bali-10-september-2025#google_vignette) diakses tanggal 1 Oktober 2025.  
(<https://kbbi.web.id/imbang>).

## BAB 7 |

# Sampi Duwe: Tradisi, Menjalin Hubungan Suci Manusia dan Alam Melalui Seni Instalasi Partisipatif Teo-Ekologis

Oleh:

I Nyoman 'Polenk' Rediasa

### Dari Sampah Ritual Menuju Pusaka Ekologis

Lanskap seni kontemporer Indonesia yang terus berevolusi, muncul sebuah paradigma segar yang menyatukan seni, spiritualitas, dan ekologi dalam satu tarikan napas. Seni Instalasi Partisipatif Teo-Ekologis *Sampi Duwe* di Desa Tambakan, Buleleng, Bali, hadir bukan sekadar sebagai karya estetis, melainkan sebuah gerakan kebudayaan yang secara cerdas menghidupkan kembali warisan leluhur dalam bingkai kekinian. Karya ini menjadi relevan secara akademis sebagai inovasi dalam seni rupa konseptual, dan secara sosial sebagai respons kreatif terhadap krisis lingkungan yang mengglobal. Sebagaimana dikemukakan oleh Suarka (2019) dalam kajiannya tentang transformasi budaya Bali, seni kontemporer memiliki potensi besar sebagai medium rekontekstualisasi nilai-nilai tradisi dalam wajah yang segar dan relevan.

Karya ini berakar kuat pada "masa lalu" yang mistis, merujuk tradisi masyarakat Bali Aga yang memandang *Sampi Duwe*—sapi Bali dengan ciri spesifik—sebagai entitas suci. Ritual-ritual seperti *mesesangi* (kaul) dan pelepasan *bulu geles* mencerminkan hubungan simbiosis yang dalam antara manusia dengan alam dan yang transenden. Dalam upacara *mungkah wali*, darah dan daging *Sampi Duwe* dikurbankan sebagai persembahan sakral yang diyakini membawa kesuburan tanah dan kesejahteraan kolektif. Tradisi kurban darah ini memiliki akar historis dalam Prasasti Sukawana A.I. tahun 882 Masehi yang menyebut *blindarah*, membuktikan kelestarian praktik ini di Nusantara. Menurut



penelitian Ardhana (2018), praktik semacam ini merupakan bagian dari sistem kosmologi masyarakat Bali kuno yang memandang alam sebagai entitas hidup yang perlu dijaga keselarasannya.

Fondasi masa lalu yang kaya inilah, karya ini menumbuhkan "makna baru" yang relevan. Seniman, berfungsi sebagai mikrokosmos dalam kerangka kosmologi Mamannoor (2008), menyerap dan menyampaikan kembali realitas kosmos komunitasnya. Pendekatan teo-ekologis mentransformasikan "sampah artistik" ritual—tengkorak dan sisa upacara—menjadi objek estetis dalam instalasi interaktif. Proses penciptaan yang melibatkan partisipasi aktif warga dan penggunaan elemen alam mengusung semangat *eco-art* yang berkelanjutan. Sebagaimana dikemukakan budayawan Bali I Made Bandem (2020), "Seni tanpa spirit adalah hiasan, spirit tanpa seni adalah hantu"—dan dalam karya ini, keduanya menyatu secara transformatif, menciptakan dialektika kreatif antara yang sakral dan yang profan, antara tradisi dan modernitas.

### **Fondasi: Akar Mistis Sampi Duwe**

Desa Tambakan di Buleleng, Bali, menyimpan tradisi unik *Sampi Duwe* yang telah berakar turun-temurun. Sapi-sapi ini bukan sekadar aset ekonomi, melainkan entitas suci (*druwen* Ida Bhataras) yang menempati posisi sentral dalam kosmologi masyarakat Bali Aga. Keberadaan mereka menunjukkan hubungan transenden antara dunia manusia dengan alam spiritual. Menurut catatan etnografis Gelebet (1986), masyarakat Bali Aga memiliki sistem kepercayaan yang khas di mana hewan tertentu dianggap sebagai perwujudan kekuatan supranatural yang harus dihormati dan dilestarikan.

Konteks teo-ekologis praktik ini bersumber dari filosofi Hindu Bali, khususnya konsep *Tri Hita Karana*. Harmoni dengan Tuhan (*Parahyangan*) terwujud ketika sapi dipersembahkan dalam upacara *mungkah wali*; harmoni dengan sesama (*Pawongan*) tercermin dari pembagian daging kurban; sementara harmoni dengan alam (*Palemahan*) diyakini terwujud melalui tetesan darah yang menyuburkan tanah. Keyakinan ini memiliki preseden historis dalam tradisi Nusantara, sebagaimana tercatat dalam Prasasti Sukawana. Penelitian Sudharta (2009) mengungkap bahwa

konsep tripartit ini telah menjadi landasan filosofis masyarakat Bali dalam berinteraksi dengan lingkungannya sejak berabad-abad lalu.

Pemilihan Desa Tambakan sebagai *locus creationis* bukanlah kebetulan. Desa yang terletak di "tulang punggung pulau Bali" ini dipilih karena kekayaan tradisinya yang masih utuh dan komitmen kolektif masyarakatnya. Era globalisasi yang menggerus nilai-nilai lokal, upaya menggali dan memahami masa lalu seperti ini menjadi semakin urgent. Sebagaimana diungkapkan Picard (2017), desa-desa Bali pegunungan seperti Tambakan menyimpan khazanah pengetahuan lokal yang sangat berharga untuk menjawab tantangan ekologis kontemporer.

Karya seni instalasi partisipatif yang lahir dari tradisi ini hadir sebagai penjaga memori kultural dan inovasi budaya progresif. Penggalan ini bukan aktivitas arkeologis semata, melainkan rekontekstualisasi untuk merangkai benang merah yang menghubungkan kearifan kosmologis masa lalu dengan kesadaran ekologis masa kini. Proses ini sejalan dengan konsep "cultural sustainability" yang dikemukakan Hawkes (2001), di mana budaya menjadi pilar keempat pembangunan berkelanjutan.



Gambar 1. Prosesi bayar kaul Bulu Geles dan ritual bungkah wali.

Sumber: dokumentasi I Nyoman Rediasa, 2024

## Metamorfosis Kosmologis

Pendekatan kreatif dalam Seni Instalasi Partisipatif Teo-Ekologis "Sampi Duwe" merepresentasikan paradigma baru yang mengintegrasikan dimensi spiritual, ekologis, dan sosial. Konsep "teo-ekologis" di sini menjadi lensa epistemologis yang menyatukan pemahaman Teologi Hindu Bali—khususnya sebagaimana tercermin dalam Lontar Sri Purana Tattwa—dengan prinsip-prinsip ekologi sosial Murray Bookchin (2005). Integrasi ini menciptakan kerangka konseptual yang memungkinkan seni

berfungsi sebagai medium transformasi sosial-ekologis yang berakar pada nilai-nilai lokal.

Proses kreatif beroperasi sebagai praktik hermeneutika Paul Ricoeur (1976) yang hidup, di mana seniman dan masyarakat bersama-sama menafsir ulang pertinggal ritual *Sampi Duwe*. Tengkorak sapi yang semula residu sakral ditransformasikan menjadi medium artistik yang membuka ruang dialog kontemporer tentang keberlanjutan ekologis. Proses interpretasi kolektif ini tidak hanya mengungkap makna simbolis tradisional, tetapi juga menghasilkan pemahaman baru tentang tanggung jawab lingkungan dalam konteks kekinian, sebagaimana konsep "hermeneutika kreatif" yang dikembangkan Mudji Sutrisno (2004).

Pola pikir kreatif ini menemukan bentuk melalui pendekatan *relational aesthetics* Nicolas Bourriaud (2002) yang diwujudkan dalam partisipasi aktif masyarakat. Keterlibatan warga dalam setiap tahap penciptaan merepresentasikan model demokrasi partisipatif yang selaras dengan prinsip ekologi sosial Bookchin, sekaligus menjadi medium aktualisasi nilai-nilai Tri Hita Karana. Menurut Bourriaud, seni relasional menciptakan ruang pertemuan sosial yang memungkinkan terjadinya pertukaran makna dan pengalaman kolektif.

Yang membedakan pendekatan ini dari karya land art Barat seperti Agnes Denes atau Andy Goldsworthy adalah integrasinya yang organik dengan kosmologi lokal. Karya ini bukan intervensi eksternal atau ekspresi individual, melainkan metabolisme kultural yang tumbuh dari dalam tradisi. Setiap elemen memiliki resonansi makna ganda: sebagai entitas spiritual dalam kosmologi Hindu Bali dan komponen ekosistem dalam kesadaran ekologis kontemporer. Pendekatan ini sejalan dengan konsep "*site-specific art*" yang dikembangkan Miwon Kwon (2002), namun dengan penekanan pada dimensi spiritual yang lebih dalam.

Pola pikir kreatif ini menawarkan model alternatif untuk merespons krisis lingkungan—bukan melalui solusi teknokratis yang diimpor, melainkan dengan mengaktifkan kembali kearifan ekologis-spiritual yang tertanam dalam tradisi. Sebagaimana dikemukakan Escobar (2018), pendekatan berbasis pengetahuan lokal semacam ini merupakan bentuk "*ontological design*" yang memungkinkan terciptanya masa depan ekologis yang lebih berkelanjutan dan berkeadilan.

## Proses Transformatif

Kisah penciptaan Seni Instalasi Interaktif Teo-Ekologis *Sampi Duwe* di Desa Tambakan adalah epos kolaboratif tentang merajut kembali memori kultural yang nyaris terputus. Proses kreatifnya mengikuti ritme transformatif *Mungkah-Munggah-Wali* yang terinspirasi dari siklus ritual masyarakat setempat. Metodologi tiga tahap ini tidak hanya menjadi kerangka kerja, tetapi juga merefleksikan filosofi hidup masyarakat Bali tentang siklus kelahiran, kehidupan, dan persembahan.

### Tahap *Mungkah*: Membuka Makna Yang Terpendam

Semuanya berawal dari kegelisahan sang pengkarya, sebagai putra daerah yang menyaksikan paradoks: di satu sisi, Sampi Duwe dihormati sebagai manifestasi Ida Bhatara, di sisi lain, tengkoraknya menjadi sampah artistik yang teronggok. Dari situlah misi personal bermula: mentransformasi pertinggal yang bisu menjadi narasi yang berbicara. Kegelisahan ini mencerminkan apa yang oleh Geertz (1973) disebut sebagai "*interpretive anxiety*"—kecemasan untuk menemukan makna dalam praktik budaya yang tampak kontradiktif.

Proses *Mungkah* yang krusial memakan waktu hampir setahun. Meminta izin mengolah tengkorak sapi yang dikeramatkan adalah permohonan kepada ingatan kolektif dan keyakinan spiritual masyarakat. Melalui diskusi dan FGD intens dengan tetua adat, terjadi proses hermeneutika kolektif yang menggali makna simbolik setiap elemen tradisi. Proses ini melibatkan 15 pertemuan formal dan puluhan pertemuan informal dengan berbagai pemangku kepentingan, mulai dari Jro Mangku, Bendesa Adat, hingga kelompok *truna-truni* desa. Dalam pertemuan-pertemuan itulah konsep Teo-Ekologi menemukan bentuk praktisnya melalui dialektika yang intens antara perspektif tradisional dan kontemporer.



Gambar 2. Prosesi mesegh Di area Jeroan Pura Prajapati Desa Tambakan dan Sampah artistik pertinggal Sampi Duwe.

Sumber: dokumentasi | Nyoman Rediasa, 2024

### **Tahap *Mungghah*: Menaikkan Nilai Dari Sampah Menjadi Pusaka**

Kesamaan persepsi, restu adat, proses kreatif memasuki tahap *Mungghah*. Material yang semula sampah artistik diangkat menjadi komponen estetis bernilai tinggi. Tahap ini menjadi perwujudan nyata metode PIK (Partisipatif, Interaktif, Kolaboratif). Prosesi dimulai dengan ritual *mepeed* dan *mendem pedagingan* yang dipimpin pemangku Pura Prajapati, mengukuhkan landasan spiritual karya. Ritual ini melibatkan seluruh krama desa dan menjadi semacam "kontrak sosial" yang mengesahkan transformasi material sakral menjadi medium seni.

Pembuatan patung tengkorak monumental setinggi 6 meter dari batu padas dan beton, relief bersejarah, hingga patung kulkul melibatkan tangan-tangan terampil artisan lokal. Proses pengerjaan patung utama memakan waktu 4 bulan dengan melibatkan 5 pematung profesional dan 15 tenaga lokal. *Truna-truni* desa dengan semangat terlibat dalam mengecat 500 bilah bambu hitam-putih yang akan menjadi *anjir* pelindung. Setiap *anjir* bambu menjadi "galeri sementara"

tempat tengkorak dipasang secara artistik, melambangkan perlindungan dan penghormatan. Proses kolaboratif ini melibatkan lebih dari 100 warga desa dari berbagai generasi, menciptakan ruang belajar bersama yang memperkuat solidaritas sosial.



Gambar 3. Partisipasi dan Kolaborasi Masyarakat Menanam Pohon dan menginstal pertinggal Sambi Duwe.

Sumber: dokumentasi: I Ketut Simpen, 2024

### **Tahap *Wali*: Mempersembahkan Karya Untuk Alam dan Manusia**

Seluruh proses bermuara pada tahap *Wali*. Karya yang telah sempurna tidak "dipamerkan" tetapi "dipersembahkan". Puncak dari keseluruhan proses adalah saat instalasi ini dihidupkan bukan hanya sebagai objek pandang, melainkan sebagai sebuah ekosistem seni yang dinamis. Pada acara pembukaan, *Performance Art* kolaboratif Yang Bertema 'Berdoa Untuk Alam' menyatukan seniman tari, musik, dan sastra dengan



budayawan dan pemangku adat. Di antara rimbunnya pohon dan tegaknya patung tengkorak, puisi, mantra, dan tarian dipersembahkan untuk alam.

Acara pembukaan dihadiri oleh lebih dari 500 orang dari berbagai kalangan, mulai dari masyarakat lokal, akademisi, seniman, hingga pemerintah daerah. *Performance art* yang disajikan merupakan hasil kolaborasi penari, musisi tradisional, penyair, pemangku, dan tokoh lintas agama. Momen pembacaan puisi karya Made Adnyana Ole yang berjudul “Sapi Dewa-Dewi” dan “Ragamaya” Puisi Karya I Wayan Redika menjadi *highlight* yang menyentuh hati banyak pengunjung, menyatukan kekuatan kata dengan energi spiritual tempat tersebut.

Tahap *Wali* menegaskan siklus transformasi telah lengkap—dari sampah ritual menjadi medium seni, dan kembali kepada fungsi spiritual baru: monumen pengingat janji manusia untuk hidup harmonis dengan alam. Prosesi ini tidak hanya menjadi penanda selesainya karya, tetapi juga awal dari komitmen bersama untuk merawat dan mengembangkan instalasi ini secara berkelanjutan.



Gambar 4. Penari, pemusik, penyair, pelukis, budayawan, pemangku adat, dan tokoh lintas agama mersepon seni instalasi dalam kegiatan *Performance Art* yang bertema Berdoa Untuk Alam.

Sumber: dokumentasi: I Ketut Simpen, 2024

## Estetika Transenden

Perjalanan kreatif ini merupakan proses transformasi mendalam—dari material yang semula sampah ritual menjadi simbol pelestarian lingkungan sarat makna spiritual. Transformasi ini tidak hanya fisik, tetapi terutama maknawi. Setiap tengkorak *Sampi Duwe* yang sebelumnya teronggok kini hadir sebagai penjaga pohon-pohon suci dalam instalasi yang hidup dan terus bertumbuh. Proses ini mengingatkan kita pada konsep "*alchemy of creativity*" yang dikemukakan Nachmanovitch (1990), di mana seni memiliki kekuatan untuk mentransmutasi yang biasa-biasa menjadi luar biasa, yang profan menjadi sakral.

Estetika instalasi didominasi warna hitam dan putih—hitam melambangkan ibupertiwi (bumi), putih merepresentasikan angkasa (langit) Kontras visual yang *powerful* ini tidak hanya menciptakan drama artistik, tetapi merefleksikan kosmologi Hindu Bali tentang keseimbangan alam semesta. Pemilihan warna ini berdasarkan penelitian mendalam terhadap simbolisme warna dalam tradisi Bali, sebagaimana didokumentasikan oleh Covarrubias (1937) dalam bukunya "Island of Bali". Warna hitam-putih juga merepresentasikan konsep *Rwa Bhineda*—dua kekuatan yang saling melengkapi dalam alam semesta.

Tantangan terbesar adalah menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi artistik dan penghormatan terhadap tradisi sakral. Solusinya ditemukan melalui pendekatan PIK yang menjadikan masyarakat sebagai *co-creator*. Setiap keputusan artistik dibahas secara kolektif, memastikan tidak melanggar nilai-nilai lokal. Proses ini melibatkan 30 sesi diskusi terstruktur dan tak terhitung diskusi informal di warung-warung kopi desa. Pendekatan ini justru melahirkan kekayaan perspektif yang memperkaya karya, sekaligus menciptakan rasa memiliki yang mendalam di hati masyarakat. Pengalaman ini membuktikan kebenaran pernyataan Freire (1970) tentang pentingnya "pendekatan partisipatoris" dalam proses kreatif yang melibatkan komunitas.

Yang unik, karya ini tidak pernah benar-benar selesai. Ia akan terus berevolusi seiring pertumbuhan pohon-pohon yang dijaganya, menjadi *living art* yang senantiasa berubah, mencerminkan hakikat kehidupan itu sendiri—dinamis dan penuh kejutan. Setiap dua tahun, dengan pelaksanaan ritual *mungkah wali*, akan ditambahkan tengkorak-tengkorak baru dan pohon-pohon baru, membuat instalasi ini terus



bertumbuh dan berkembang. Konsep "*unfinished artwork*" ini sejalan dengan pemikiran John Dewey (1934) tentang seni sebagai pengalaman yang terus berlangsung, bukan produk yang statis.

## Implikasi dan Dampak

Seni Instalasi Partisipatif Teo-Ekologis *Sampi Duwe* menciptakan dampak transformatif multidimensi yang melampaui batas konvensional seni kontemporer. Secara ekologis, karya ini tidak hanya sekadar instalasi statis, melainkan sebuah *living monument* yang terus bertumbuh melalui penambahan minimal 30 tengkorak baru setiap dua tahun sekali dalam ritual *mungkah wali*, bersamaan dengan penanaman pohon-pohon bertuah yang memperkuat konservasi kawasan hulu. Proses ini menciptakan "Hutan Teologis" sebagai ruang konservasi sekaligus spiritual yang unik di Bali, mengaktualisasikan konsep *Tri Hita Karana* dalam praktik nyata. Dampak ekologisnya telah terlihat dengan meningkatnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya pelestarian pohon-pohon langka seperti jenis pohon beringin, *jeleme*, *pule*, *ancak*, *bodhi* dan *cemara geseng* yang selama ini terancam punah.

Dampak sosial-budaya terlihat melalui revitalisasi memori kultural yang hampir punah, di mana masyarakat tidak lagi menjadi penonton pasif tetapi *co-creator* yang aktif merawat warisan leluhur. Keterlibatan lintas generasi dalam *performance art* dan proses kreatif telah memperkuat kohesi sosial sekaligus menciptakan ekonomi kreatif baru melalui produk souvenir dan kopi lokal. Data menunjukkan bahwa dalam 6 bulan pertama setelah instalasi berdiri, telah tercipta 5 usaha mikro baru yang memproduksi cenderamata bernuansa *Sampi Duwe*, dengan omset rata-rata 5-10 juta per bulan. Sebagaimana dikemukakan Bourriaud (2002) dalam *Relational Aesthetics*, karya ini berhasil mentransformasi hubungan sosial menjadi pengalaman estetis yang bermakna, menciptakan apa yang oleh Habermas (1981) disebut sebagai "*public sphere*" yang inklusif dan partisipatoris.

Secara spiritual, instalasi ini berfungsi sebagai medium refleksi kontemporer tentang hubungan segitiga suci antara manusia, alam, dan Tuhan dalam kosmologi Hindu Bali. Keberhasilan karya ini membuktikan bahwa seni dapat menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas, antara spiritualitas dan ekologi, sebagaimana konsep *ecocriticism* yang

dikembangkan Garrard (2004). Survei yang dilakukan terhadap 100 pengunjung menunjukkan bahwa 85% merasa pengalaman mengunjungi instalasi ini meningkatkan kesadaran spiritual mereka tentang pentingnya menjaga kelestarian alam. Dampak berkelanjutan yang diciptakan tidak hanya estetis tetapi juga substantif bagi pelestarian lingkungan dan penguatan karakter budaya masyarakat lokal.

Yang paling membanggakan, karya ini telah menjadi model baru pariwisata budaya berkelanjutan yang berdampak pada penguatan identitas lokal. Dalam 8 bulan pertama, instalasi ini telah dikunjungi oleh lebih dari 2.000 wisatawan domestik dan mancanegara, dengan tingkat kepuasan 95% berdasarkan kuesioner yang disebar. Melalui pendekatan ekologi sosial Bookchin (2005), instalasi ini menunjukkan bagaimana transformasi hubungan sosial dapat menjadi basis penyelesaian krisis ekologis, menciptakan dampak yang bersifat *regenerative* bagi komunitas dan lingkungannya. Model ini telah menarik perhatian pemerintah daerah yang berencana mereplikasi pendekatan serupa di desa-desa lain di Bali, membuktikan bahwa seni dapat menjadi katalisator pembangunan berkelanjutan berbasis kearifan lokal.

## Refleksi Akhir

Seni Instalasi Partisipatif Teo-Ekologis *Sampi Duwe* membuktikan seni kontemporer sebagai kekuatan transformatif yang menjembatani kearifan masa lalu dengan tantangan masa kini. Melalui pendekatan "*Mungkah-Munggah-Wali*", karya ini menciptakan ekosistem kreatif yang tidak hanya menghasilkan objek seni fisik, tetapi juga membangun kesadaran kolektif akan pelestarian lingkungan dan budaya. Proses kreatifnya yang partisipatif telah mengubah paradigma—masyarakat bukan lagi sekadar penonton, tetapi menjadi *co-creator* yang aktif dalam merawat dan mengembangkan warisan leluhurnya. Transformasi ini sejalan dengan konsep "demokratisasi seni" yang diperjuangkan Rancière (2009), di mana seni keluar dari ruang elit dan menjadi milik bersama masyarakat.

Keunikan karya ini terletak pada kemampuannya menciptakan dialektika harmonis antara tradisi dan modernitas. Setiap tengkorak *Sampi Duwe* yang terpasang dalam instalasi bukanlah akhir dari sebuah prosesi ritual, melainkan awal dari siklus kehidupan baru—menjadi penjaga pohon, penjaga memori kolektif, dan penjaga keseimbangan kosmis dalam

perspektif teo-ekologis. Karya ini telah melampaui batas-batas konvensional seni rupa, menjelma menjadi laboratorium hidup yang mengintegrasikan spiritualitas, ekologi, dan seni dalam satu tarikan napas. Sebagaimana dikemukakan Gadamer (1975) dalam konsep "*fusion of horizons*", karya ini berhasil menyatukan horizon pemahaman tradisional dengan horizon kontemporer, menciptakan sintesis kreatif yang segar dan bermakna.

Ke depan, model *Sampi Duwe* berpotensi menjadi prototype untuk pengembangan seni ekologis di berbagai komunitas adat Indonesia. Karya ini membuktikan bahwa dalam setiap tradisi tersimpan benih-benih solusi kreatif untuk menjawab krisis lingkungan kontemporer. Potensi pengembangannya sangat luas—dari menjadi model pendidikan seni berbasis kearifan lokal hingga inspirasi untuk kebijakan budaya yang lebih berpihak pada kelestarian ekologis. Beberapa komunitas dari Flores, Toraja, dan Papua telah menyatakan ketertarikan untuk mempelajari model ini guna mengembangkan karya serupa yang berbasis kearifan lokal mereka masing-masing.

Yang kita butuhkan adalah keberanian untuk menggali, merawat, dan memberi bentuk baru yang relevan dengan semangat zaman. *Sampi Duwe* bukan sekadar monumen, melainkan *living proof* bahwa seni dapat menjadi medium pemersatu yang menghubungkan manusia dengan alam, tradisi dengan inovasi, serta masa lalu dengan masa depan secara berkelanjutan. Sebagaimana pesan yang terkandung dalam karya ini, masa depan yang berkelanjutan hanya mungkin terwujud ketika kita mampu belajar dari kebijaksanaan masa lalu dan memaknainya kembali dalam konteks kekinian dengan kreativitas dan dedikasi yang tulus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, I. K. (2018). *Kosmologi Masyarakat Bali Kuno*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Bandem, I M. (2020). *Seni dalam Perspektif Kebudayaan Bali*. Denpasar: Arti Foundation.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.
- Bookchin, M. (2005). *The Ecology of Freedom*. Oakland: AK Press.
- Covarrubias, M. (1937). *Island of Bali*. New York: Alfred A. Knopf.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company.

- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse*. Durham: Duke University Press.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Herder and Herder.
- Gadamer, H.G. (1975). *Truth and Method*. New York: Continuum.
- Garrard, G. (2004). *Ecocriticism*. London: Routledge.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
- Gelebet, I N. (1986). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Habermas, J. (1981). *The Theory of Communicative Action*. Boston: Beacon Press.
- Hawkes, J. (2001). *The Fourth Pillar of Sustainability*. Melbourne: Cultural Development Network.
- Kwon, M. (2002). *One Place After Another*. Cambridge: MIT Press.
- Mamannoor, M. (2008). *Kosmologi dalam Seni Rupa Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nachmanovitch, S. (1990). *Free Play: Improvisation in Life and Art*. New York: Penguin.
- Picard, M. (2017). *Balinese Cultural Tourism*. Denpasar: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. London: Verso.
- Ricoeur, P. (1976). *Interpretation Theory: Discourse and the Surplus of Meaning*. Fort Worth: Texas Christian University Press.
- Sudharta, T. R. (2009). *Tri Hita Karana dalam Kehidupan Masyarakat Bali*. Denpasar: Paramita.
- Suarka, I N. (2019). *Transformasi Budaya Bali di Era Global*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Sutrisno, M. (2004). *Hermeneutika dan Metode Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.



# Estetika Nyanyian Puja Bhakti Buddha Mahayana: Bentuk, Fungsi, dan Makna

Oleh:  
Jimmu Goh

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam agama dan budaya. Keyakinan beragama dan seni budaya di Indonesia sangat berhubungan erat dan saling mempengaruhi satu sama lain. Agama dapat menyelaraskan dan menyelesaikan masalah dan problem hidup. Agama menjadi pegangan dan pedoman manusia dalam menjalankan semua aktivitasnya (Salmani Yeli, 2007: 55). Sementara seni-budaya mampu mengasah cita rasa dan kepekaan nurani (Anshori, 2006: 26).

Secara umum umat Buddha Mahayana memiliki musik doa dapat diklasifikasikan antara lain: Nyanyian Puja Bhakti, lagu kontemplasi meditatif Buddha; dan lagu musik populer Buddha Mahayana komersial (Goh, 2020: 23). Sebagai musik religi, Nyanyian Puja Bhakti yang dinyanyikan oleh umat Buddha Mahayana di setiap pagi, siang, dan sore hari, bahkan di hari-hari perayaan penting, ini sarat dengan ajaran-ajaran Buddha yang ditulis dalam bentuk puisi dan prosa dengan aksara berbahasa Han atau Bahasa China, merupakan akulturasi budaya Tionghoa dengan budaya Nusantara yang hingga kini masih tetap lestari. Pada kamus besar agama Buddha jilid kedua beraksara kanji Han menyatakan bahwa Nyanyian Puja Bhakti adalah pujian Brahman. Demikian juga pada jilid dua kamus besar agama Buddha yang bernama *Fójiào Dà Zìdiǎn* (佛教大字典: 4635) disebutkan 梵 (*Fàn*) artinya brahman dan 呗 (*Bai*), artinya lagu pujian. Oleh karena itu, Nyanyian Puja Bhakti dikenal sebagai sebuah lagu pujian umat Buddha Mahayana. Dalam tradisi Han umat Buddha Mahayana, olah vokal instrumental berirama

surgawi ini berfungsi sebagai pemujaan kepada Hyang Buddha, Bodhisattva, Arhan, para Dewa dan Guru Agung.

Pada awalnya, Nyanyian Puja Bakti dinyanyikan oleh sekelompok biarawan secara monofon. Sehubungan dengan umat Buddha Mahayana memerlukan Nyanyian Puja Bakti untuk digunakan dalam upacara umat Buddha Mahayana. Musik religi dalam tradisi Han Buddha Mahayana ini kemudian familiar dikenal sebagai sebuah bentuk olah vokal rohani dengan narasi Dharma khas dalam tradisi Han Buddha Mahayana. Sebagai salah satu musik vokal rohani yang dikembangkan berdasarkan kitab Maha-Tripitaka, Nyanyian Puja Bakti ini mengandung teks suci seperti *Sutram*, *Gayam*, *Gatha*, *Nidanam*, dan *Mantram* bermakna permohonan perlindungan dari Hyang Buddha, Hyang Dharma dan Hyang Sangha. Nyanyian Puja Bakti ini diiringi instrumen perkusi. Notasi Nyanyian Puja Bakti ditulis dalam bentuk sistem simbol yang memiliki peranan penting dalam musikalisasi narasi Dharma. Notasi ini merupakan simbol yang memiliki peranan penting dalam menjalin melodi, irama, vokal, timbre dan ritme untuk keindahan Nyanyian Puja Bakti. Komposisi Nyanyian Puja Bakti ini bertujuan untuk membangun keseimbangan antara jasmani dan rohani. Oleh karena itu, musik ini sama sekali tidak dianggap sebagai ekspresi individual melainkan sebagai mediasi untuk mengolah keseimbangan rohani secara kolektif sebagai renungan spiritual yang mendalam untuk mencapai suasana meditatif.

Hal penting yang dianalisis adalah bentuk, fungsi, dan makna Estetika Nyanyian Puja Bakti karena keunikannya merupakan akulturasi budaya Buddhisme Mahayana Tiongkok dengan budaya Nusantara, yang hingga kini masih tetap eksis di tengah-tengah pesatnya perkembangan budaya Buddhisme di Indonesia. Kajian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain Hwee-San Tan dalam artikelnya yang berjudul "*Fanbai: Chinese Buddhist Monastic Chant*" yang dimuat dalam Jurnal Music Library Association (2012), menyampaikan informasi tentang nyanyian liturgi Buddhis Tiongkok dalam catatan dari literatur Buddhis kanonik yang dikatakan berkembang dari sekitar abad ke 6 hingga ke 8, referensi tentang asal usul musik Buddhis Tiongkok yang merujuk pada nyanyian himne dan pujian, sebuah deskripsi para pengkhotbah dan pemusik yang mahir dalam musik, dan beberapa catatan tentang ritual

dan upacara berfokus pada pengembangan nyanyian dalam berbagai sekte Buddhis muncul setelah Dinasti Tang (618-907 M).

Hwee-San Tan juga mengatakan bahwa pada saat pendirian biara-biara umum yang besar selama Dinasti Song (960-1279M), telah berkembang nyanyian Buddhis Tiongkok, bahwa liturgi monastik yang dipraktikkan saat ini disusun selama dan setelah Dinasti Song. Hwee-San Tan mengkaitkan bahwa kelaziman praktik nyanyian yang terus berlanjut dari periode Song, dan peraturan monastik tentang ritual telah berkembang saat itu.

Jeffrey W. Cupchik dalam artikelnya yang berjudul *Buddhism as Performing Art; Visualizing Music in the Tibetan Sacred Ritual Music Liturgies* yang dimuat dalam *Jurnal Yale Journal of Music & Religion* (2015) mengatakan bahwa ketika sebuah melodi disusun secara simbolis mewakili pemandangan yang divisualisasikan dalam bagian sub ritual dari ritus keagamaan ini.

Mohd Nor Binti N.S. dalam *The Chinese Mahayana Buddhist Community in Kuala Lumpur and Selangor* (2018) mengatakan bahwa Buddhis Mahayana Tionghoa Malaysia adalah asosiasi yang terorganisir dan ada banyak program dan kegiatan yang ditawarkan kepada para anggotanya yang mana kegiatannya tidak dapat digeneralisasi untuk asosiasi Buddhis lain.

## Konsep Buddha Ghosa

Konsep ini meliputi pelaksanaan Nyanyian Puja Bakti, tahapan pelaksanaan, jenis nyanyian yang dinyanyikan, struktur menyanyikan, dan komposisi musik iringan Nyanyian Puja Bakti. Unsur-unsur dalam pelaksanaan Nyanyian Puja Bakti antara lain: tempat suci, umat, pemimpin upacara, penyanyi dan pemusik. Puja Bakti dibagi menjadi dua yaitu: (a) Puja Bakti kepada *Thian* (Tuhan), yakni Puja Bakti yang dilakukan oleh umat Buddha Tridharma setiap pagi dan sore untuk memuja dan mengagungkan *Thian* (Tuhan), Dewi Kiu Thian Hian De dan para Sin Bing (dewa-dewi); (b) Puja Bakti leluhur, yakni Puja Bakti yang dilakukan oleh umat Buddha Tridharma setiap pagi dan sore dan pada hari-hari tertentu. Puja Bakti leluhur bertujuan untuk mendoakan para leluhur (Kong Co atau Co King) semoga hidupnya di alam berikutnya memperoleh kebahagiaan.



## **Tema Nyanyian Puja Bakti**

Tema utama Nyanyian Puja Bakti ini adalah pujian dan penyembahan kepada Buddha, yang dinyanyikan secara berulang kali, mengajak pendengarnya untuk memuji Tuhan, menekankan pentingnya penghormatan dan pemuliaan kepada-Nya. Nyanyian Puja Bakti merupakan musik yang berhubungan dengan keyakinan (*sraddha*) yang dapat membangun pengalaman suci. Pengalaman ini mencakup segala sesuatu yang dipergunakan oleh umat Buddha Mahayana untuk menyatakan hubungannya dengan yang dijunjung “tertinggi”, dapat bertemu melalui ritual agama seperti ibadat atau liturgi (Hadi, 2006: 24). Oleh karena itu ritual agama dipandang sebagai bentuk pengungkapan iman, dimana upacara atau ritual agama dilakukan pada tempat dan waktu yang ditentukan khusus dengan peralatan yang bersifat sakral (Jacobs, 1987: 28). Tema Nyanyian Puja Bakti diklasifikasikan antara lain: seni peribadatan yang mengandung makna ritual, seni musik pujian persembahan, dan seni budaya Buddhis. Secara filosofis Nyanyian Puja Bakti merupakan penghormatan terhadap Hyang Buddha. Nyanyian Puja Bakti merupakan ekspresi isi hati umat yang dinyatakan melalui suara yang mengandung melodi, ritme, irama, dan harmoni (Sudarto, 2008: 30). Sedangkan menurut Soedarsono (1979) nyanyian yang diiringi instrumental secara harmoni merupakan ekspresi emosional.

## **Bentuk dan Struktur Nyanyian Puja Bakti**

Bentuk estetika Nyanyian Puja Bakti yang mengandung kesederhanaan dan kedamaian itu dikaji dengan teori estetika Timur untuk menilai kualitas estetika Nyanyian Puja Bakti dimana elemen-elemen yang terkandung di dalamnya mencerminkan konsep *wabi-sabi* (keindahan dalam ketidaksempurnaan) dalam nyanyian tersebut.

Jenis Nyanyian	Deskripsi	Orientasi Nyanyian Puja Bakti
<i>Zànsòng</i>	Nyanyian berupa puji-pujian melantunkan teks syair atau <i>gatha</i> dari kitab suci yang didaraskan dengan musik vokal bercirikan <i>fàn bài</i> .	<ul style="list-style-type: none"><li>● Penghormatan <i>namaskara</i></li><li>● Memuliakan Tri-Ratna</li><li>● Melakukan tekad <i>adhistana</i></li><li>● Melakukan observasi diri</li><li>● Meditasi <i>vipassana bhavana</i></li><li>● Pelimpahan jasa doa</li></ul>
<i>Sòngjīng</i>	Resitasi naratif teks, berupa; <i>sutram</i> , <i>dharani</i> dan <i>mantram</i> , serta syair ( <i>gatha</i> ), yang didaraskan terdapat unsur keindahan; irama, bunyi dan nada.	
<i>Niàn Zhòu</i>	Nyanyian puja bakti berupa pembacaan <i>mantra</i> .	

Tabel 1. Deskripsi Nyanyian Puja Bhakti  
Sumber: dokumentasi Jimmu Goh,2024

Nyanyian Puja Bakti dilakukan melalui tahapan: *namaskara*, *gatha pendupaan*, *vandana*, dan *gatha pujian*, dengan struktur nyanyian: bertemakan pujian, pertobatan, ajakan, dan harapan. Sementara komposisi musik adalah lantunan olah vokal, musik perkusi, irama bertempo lambat. Nyanyian Puja Bakti dikumandangkan agar semua makhluk di atas bumi ini hidup damai.

Struktur lagu perlu diketahui oleh penyanyi karena selain umat kegiatan Puja Bakti ini juga melibatkan para biksu, biksuni, upasaka dan upasika. Puja Bakti (*gòngxīū*) secara tradisi menggunakan sarana dupa, bunga, lilin, teh, buah, musik, makanan, permata, tasbih dan sangati sebagai bagian persembahan ritual.

Persembahan ritual ini disertai pembacaan *mantram*, *dharani*, beberapa sutra, seperti *Amitabha Sutra*, *Saddharma Pundarika Sutra*, *Vajracchedika Sutra*, kitab Suci Delapan Puluh Delapan Buddha (*bāshíbā fó* /八十八佛) dan nyanyian lagu-lagu pujian untuk pemujaan kepada Hyang Tri-Ratna. Setelah selesai melakukan persembahan, pembacaan sutra, kitab dan pelafalan *mantram* serta menyanyikan lagu pujian, tradisi

gòngxīu ditutup dengan pradaksina, meditasi berjalan dan mendoakan kebahagiaan makhluk hidup.

## Musik Iringan Nyanyian Puja Bakti

Musik Iringan Puja Bakti adalah jenis musik perkusi yaitu jenis alat musik pukul yang dipakai dalam kegiatan monastik vihara yang dipadukan aspek harmoni bunyi dan musik vokal. Alat ini merupakan perkusi tradisional etnik Cina yang dipakai dalam konteks kegiatan keagamaan bagi agama Tao dan Buddha. Fungsinya sebagai pengiring Nyanyian Puja Bakti. Instrumen perkusi terdiri (i). *dàqǐng* (大/ simbol (c); *mùkyú* (木鱼/simbol O); (iii). *yǐnqǐng* (引磬/ II); (iv). *diàozhōng* (弔钟 II); (v). *hāzǐ* (钹子 /O); (iv). *gǔ* (鼓/O). Artinya instrumen perkusi Dharma ini ada 6 alat yang digunakan sebagai musik pengiring Nyanyian Puja Bakti.

Cara permainannya adalah sebagai ketukan tempo yang wajib digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan dalam Nyanyian Puja Bakti dengan mempergunakan notasi simbol. Notasi simbol terdapat dalam buku *The Buddhism Mahayana Liturgy*.

Instrumen perkusi merupakan sistem penanda bunyi yang memakai alat sebagai kode waktu (kala) dalam melaksanakan Nyanyian Puja Bakti. Nyanyian Puja Bakti yang dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali sehari ini merupakan tata cara persembahyangan umat Buddha Mahayana di Indonesia. Sesuai tradisi secara khusus pelaksanaan Puja Bakti ada yang dilakukan pada setiap hari *Upavasatta*.

*Upavasatta* merupakan hari perenungan, dimana pada saat itu para umat melakukan puasa setengah hari sebagai bentuk pengendalian diri umat. Ajaran Buddha, *Upavasatta* ini jatuh setiap bulan menurut penanggalan Tiongkok, pada tanggal 1 saat bulan *tilem* disebut *chūyī* (初一), tanggal 15 saat bulan purnama disebut *chū shíwǔ* (初十五), tanggal 8 disebut *chūbā* (初八), dan tanggal 23 disebut *chū niànsān* (初廿三).

Perkusi dimainkan oleh lima (5) orang yang disebut *Upasaka*. Sedangkan *Upasika* dalam kegiatan Puja Bakti (*gōngxiū* /共修); khususnya dipakai untuk menyanyikan puji-pujian rohani (*zànsòng*/ 赞颂), teksnya dikutip dari kitab suci Maha-Tripitaka (*sāncáng jīngdiǎn*/三藏经典). Urutan nyanyiannya antara lain, adalah sebagai berikut:

- a. Menyanyikan Lagu Pembuka *Pendupaan* (*lú xiāng zàn*/卢香赞)
- b. Menyanyikan *Gatha* (*zàn fó jì*/ 赞佛偈)
- c. Membaca *Sutram* (*sòngjīng*/诵经);
- d. Pembacaan *Mantram*/ *dharani* (*niànzhòu* /念咒),
- e. *Smerti Buddha*, menyanyikan lagu pertobatan (*chàn huǐ wén*/ 忏悔文)
- f. Menyanyikan *Trisarana* (*sān guī yī*/三归依)
- g. Nyanyian pujian *Skandah Bodhisattva* ( *wéi tuó zàn*/韦驮赞)
- h. Nyanyian pujian *Sangharama Bodhisattva* ( *qié lán zàn*/伽蓝赞)
- i. Nyanyian *Gatha* penutup doa (回向偈)

## Fungsi Estetika Nyanyian Puja Bakti

1. Sebagai Media Penghubung Umat Kepada Buddha  
Nyanyian Puja Bakti memiliki melodi dan lirik yang dirasakan mampu membuat umat merasa dekat dengan Buddha. Nyanyian itu dianggap dapat berfungsi sebagai cara untuk memurnikan diri dan membebaskan diri umat dari hal-hal negatif. Musik yang menenangkan itu ternyata dapat membantu umat untuk mencapai pikiran yang lebih murni dan spiritual.  
Secara mendasar orientasi religius umat Buddha menyanyikan Nyanyian Puja Bakti memiliki tujuan antara lain: (1) penghormatan *namaskara* ;(2) memuliakan Tri-Ratna; (3) melakukan tekad *adhistana*; (4) melakukan evaluasi diri, perenungan meditasi *samatha bhavana*, serta (5) meditasi *vipassana bhavana* dan pelimpahan jasa doa. (Goh, 2014: 23).  
Teori semiotika Charles Sanders Peirce, seorang filsuf dan ilmuwan Amerika, mengembangkan pendekatan semiotika yang berbeda dengan mengklasifikasikan tanda-tanda berdasarkan makna.
2. Nyanyian Puja Bakti Sebagai Media Aktualisasi Estetik  
Sebagai media aktualisasi estetika nampak melalui unsur-unsur instrumental Nyanyian Puja Bakti yaitu suara serangkaian alat musik perkusi (*fa'qi*) yang mengiringinya. Secara umum, terdapat dua

- ketukan musik perkusi pengiring Nyanyian Puja Bakti tersebut, yakni ketukan penanda bunyi atas dan ketukan penanda bunyi bawah.
3. Nyanyian Puja Bakti Sebagai Penguat Ikatan Relasi Sosial Umat  
Nyanyian Puja Bakti bagi Agama Buddha Mahayana memiliki fungsi sosial karena nyanyian ini mampu menimbulkan rasa/kesadaran, kebersamaan/persatuan, persahabatan, dan kekeluargaan. Persembahan pujian yang diiringi Nyanyian Puja Bakti mampu mengasah kehalusan budhi, memupuk rasa kasih sayang, kebersamaan, dan solidaritas sosial antar warga setempat. Kebersamaan umat Buddha Mahayana dalam melaksanakan puja bakti dapat menopang harmoni sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Nyanyian Puja Bakti yang diaplikasikan melalui *zànsòng* dan *sòngjīng* serta *niànfó* (*smerti Buddha*) adalah sebuah perbuatan jasa dengan cara memberikan cinta kasih, dengan melaksanakan pelimpahan jasa kebajikan kepada segenap makhluk pada 10 (sepuluh) alam semesta dasa *Dharma dhatu* (*shífāng fājiè zhòngshēng*/十方方法界众生), guna mengumpulkan jasa kebajikan, dan mencapai tingkat kemajuan pencerahan, semua makhluk alam semesta mencapai tingkat ke-Buddha-an (*Anuttara-Samyaksambuddha*) semua mencapai Nirvana.
  4. Nyanyian Puja Bakti Sebagai Identitas Budaya  
Setiap nyanyian dalam Puja Bakti itu memiliki simbolisme yang terkait erat dengan tradisi dan ritual umat Buddha Mahayana. Simbolisme ini membantu umat dalam memahami makna yang lebih dalam dari setiap aspek ritual yang dijalani. Melalui pelaksanaan Nyanyian Puja Bakti umat dapat memahami bagaimana musik ini berakar dalam konteks sosial dan budaya umat Buddha Mahayana. Musik mencerminkan nilai-nilai budaya dan identitas komunitas yang khas. Umat Buddha Mahayana yang sudah lama mengetahui Dharma, maka Nyanyian Puja Bakti merupakan tindakan ekspresi pengulangan ajaran Hyang Buddha. Untuk itu, umat akan berupaya melakukan perbuatan, ucapan dan pikiran agar semakin baik dalam menjalani hidup sehari-hari. Di sini terjadi proses pembudayaan (enkulturasi) nilai-nilai ajaran agama Buddha Mahayana itu sendiri, di mana umat Buddha akan terus menghayati pemahaman agamanya dengan mengimplementasikannya langsung dalam kehidupan sehari-hari.

## Metode

Metode yang digunakan adalah etnografi dengan pendekatan interdisiplin yaitu antropologi, sosial agama, dan kajian agama Buddha. Merujuk pada kajian agama Buddha, teori Estetika Etnoreligi Nyanyian Puja Bakti dilakukan melalui pengamatan terhadap kesederhanaan dan ketenangan (*Zen Esthetics*). *Zen Esthetics* adalah tentang kesederhanaan, kehampaan, dan ketenangan yang penekanannya pada pengalaman langsung dan spontanitas dan rasa (रस). Struktur melodi yang sederhana dan ritme yang menenangkan mampu menciptakan suasana meditasi. Lirik dari Nyanyian Puja Bakti dianalisis melalui penggunaan kata-kata yang sederhana mengundang perenungan penuh makna spiritual.

Kedalaman dan misteri (Yūgen) dari Nyanyian Puja Bakti dilakukan dengan mengeksplorasi Nyanyian Puja Bakti dapat menciptakan perasaan kedalaman dan misteri melalui nada-nada rendah dan lambat. Selain itu juga dilakukan kajian terhadap simbolisme dalam lirik yang mengundang refleksi dan kontemplasi spiritual. Teori estetika Timur sangat relevan digunakan untuk mengkaji keindahan dan makna spiritual Nyanyian Puja Bakti, demikian juga dengan elemen-elemen budaya yang religius terjalin dalam ekspresi artistik nyanyian ini dapat mewujudkan estetik etnoreligi yang diungkap secara mendalam.

## Penyajian Musik Pengiring Nyanyian Puja Bakti

Nyanyian Puja Bakti yang diiringi musik perkusi dikaji dengan teori etnomusikal. Teori Etnomusikal merupakan kerangka pikir yang digunakan untuk mengkaji, mengungkap keterkaitan, fungsi musik suatu etnik dengan budaya masyarakatnya, yang telah teruji kebenarannya. Rai S, (2004: 2), mengatakan bahwa untuk mengkaji musik-musik etnik harus dilihat dari dua unsur yaitu unsur musikal dan unsur ekstra musikalnya. Kedua unsur ini disebut dengan istilah asosiasi musikal (*musical association*) dan asosiasi ekstramusikal (*extra musical association*).

Pada hakikatnya Nyanyian Puja Bakti adalah doa, atau ajaran Buddha Mahayana yang mengatur kehidupan umat Buddha pendukungnya. Oleh karena itu, eksistensi Nyanyian Puja Bakti bisa dipahami melalui teori fungsional struktural. Dalam teori fungsional, Parson mendefinisikan “fungsi” (*function*) sebagai “kumpulan kegiatan yang ditujukan ke arah pemenuhan kebutuhan tertentu atau kebutuhan sistem”. Dengan

menggunakan definisi ini, Parson yakin bahwa ada empat fungsi penting yang diperlukan semua *system adaptation* (A), *goal attainment* (G), *integration* (I), dan *latency* (L) atau pemeliharaan pola. Secara bersama-sama, keempat *imperative* fungsional ini dikenal sebagai skema AGIL (Ritzer, 2014: 23). Sistem harus mengelola antar hubungan ketiga fungsi penting lainnya (A, G, L). Dalam kaitan ini, eksistensi Nyanyian Puja Bakti, secara langsung maupun tidak langsung mampu mengelola kebersamaan dan persatuan antar umat Buddha Mahayana pendukungnya; (d) *latency* (latensi atau pemeliharaan pola): sebuah sistem harus memperlengkapi, memelihara dan memperbaiki, baik motivasi individual maupun pola-pola kultural yang menciptakan dan menopang motivasi. Sebagai sebuah seni religi, Nyanyian Puja Bakti mampu memberikan energi, motivasi, semangat umat Buddha Mahayana melaksanakan kegiatan Dharma.

### **Makna Estetika Nyanyian Puja Bakti**

Nyanyian Puja Bakti merupakan bagian dari ritual umat Buddha Mahayana. Selain memiliki implikasi dalam menguatkan kesadaran religius individual, Nyanyian Puja Bakti juga memiliki implikasi bagi umat Buddha secara keseluruhan.

1. Nyanyian Puja Bakti memiliki makna memperkuat semangat komunalitas umat Buddha Mahayana.
2. Puja Bakti sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh umat Buddha sebagai perwujudan penghormatan Buddha sebagai guru yang telah berjasa menemukan dan mengajarkan kebenaran, dan pengembangan perbuatan-perbuatan yang baik.
3. Nyanyian Puja Bakti merupakan wahana dalam menguatkan keyakinan.
4. Nyanyian Puja Bakti menjadi sarana dalam melatih konsentrasi dan rasa cinta kasih kepada sesama manusia dan makhluk lain.

Doa untuk keharmonisan dan kebahagiaan semua makhluk ini, antara lain tercermin dalam teks Nyanyian Puja Bakti pada tabel berikut.

Cuplikan Nyanyian Puja Bakti	Keterangan
pǔ sà liú tóu gān lù shuǐ 普 萨 流 头 干 露 水 (Boddhisatva menyirami air amerta di atas kepala)	Membersihkan kendali pikiran dan jiwa menjadi jernih
néng lìng yī dī piān shí fāng 能 令 一 滴 偏 十 方 (Memberikan setetes tirta ke sepuluh penjuru)	Menebar kesejahteraan
xīng shān gòu huī jīn juān chú 腥 膻 垢 秽 尽 罇 除 (Membersihkan semua kekotoran dunia)	Doa, sembahyang untuk membersihkan pikiran, tindakan dan segala perilaku yang tidak baik.
lìng cǐ tǎn chǎng xī qīng jìng 令 此 坛 场 悉 清 净 (Saat ini menyucikan altar mandala)	Membersihkan jiwa manusia dan lingkungan semesta

Tabel 2. Teks Nyanyian Puja Bhakti  
Sumber: dokumentasi Jimmu Goh, 2024

Manfaat Nyanyian Puja Bakti

Nyanyian Puja Bakti telah menjadi media untuk mengantarkan pada situasi tenang. Di sini, Nyanyian Puja Bakti secara langsung maupun tidak langsung dapat digunakan sebagai obat penenang bagi penikmatnya. Musik dapat membebaskan seseorang dari stres dan kejenuhan bahkan bisa mengobati penyakit. Dengan menggabungkan musik dan meditasi, permainan musik mempunyai manfaat bagi kehidupan manusia.

Selain sebagai obat stres, Nyanyian Puja Bakti juga digunakan dalam membuang rasa egois diri serta dapat membangkitkan kesadaran sosial. Orang yang secara kooperatif terlibat dalam aktivitas musikal akan menginterpretasikan aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang berbeda, karena aktivitas musik yang kolektif tersebut mampu membangun kesadaran sosial manusia dan tidak memiliki ancaman potensi konflik (Djohan, 2016: 9).



## Refleksi Akhir

Nyanyian Puja Bakti merupakan tata cara kebaktian berkumpulnya umat dan para rahib di ruang *dharmasala*. Kegiatan ini merupakan sarana kegiatan berkumpulnya para biksu di vihara untuk membaca teks-teks kitab suci. Nyanyian Puja Bakti merupakan bentuk ekspresi kecerdasan spiritual.

Nyanyian Puja Bakti adalah lagu religi yang efektif dalam menyampaikan pesan pujian dan penyembahan kepada Buddha. Liriknya yang sederhana namun kuat, dikombinasikan dengan melodinya yang mudah diingat dan harmonis, menjadikan nyanyian ini tepat digunakan sebagai media untuk menciptakan suasana ibadah yang khushuk dan penuh dengan penghormatan. Pesan kasih dan kesatuan yang disampaikan melalui lirik, diperkuat oleh melodi yang menyentuh, membuat lagu ini cocok dinyanyikan dalam berbagai kesempatan ibadah Buddha Mahayana.

Nyanyian Puja Bakti dianggap sebagai nyanyian yang indah dan menyentuh kalbu walaupun nyanyian tersebut disajikan dalam ketidaksempurnaan dan ketidaklengkapan. Prinsip ini menekankan penerimaan akan kefanaan dan ketidaksempurnaan, sebagai bagian dari keindahan yang mendalam.

Bentuk estetika Nyanyian Puja Bakti mengandung kesederhanaan dan kedamaian itu dikaji dengan teori estetika Timur untuk menilai kualitas estetika Nyanyian Puja Bakti dimana elemen-elemen yang terkandung di dalamnya mencerminkan konsep *wabi-sabi* (keindahan dalam ketidaksempurnaan) dalam nyanyian tersebut.

Fungsi estetika Nyanyian Puja Bakti, sebagai bagian dari sarana persembahyangan, dan menjadi media yang efektif bagi umat Buddha Mahayana dalam berdoa dan “berkomunikasi” dengan Buddha. Dalam doanya, umat berharap agar mampu menghadapi persoalan hidup yang dihadapi serta diberi petunjuk, keselamatan dan kesejahteraan serta dijauhkan dari segala mara bahaya.

Makna estetika Nyanyian Puja Bakti, mengandung ajaran dan nilai filosofi Buddha Mahayana karena disetiap lirik-lirik tersirat makna yang dalam membuat umat khushuk saat melantunkan Nyanyian Puja Bakti. Melalui

nyanyian, ajaran-ajaran ini disampaikan dan diinternalisasi oleh umat, membantu umat mengingat dan merenungkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Yahya. (2007). *Estetika sebagai Media Asah Nurani*, Media Indonesia, 3 Maret 2007
- Dharsono. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains
- Djohan. (2016). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Goh, Jimmu. (2014). *Risalah Latihan Vispayana Suatu Orisinalitas Simfoni di Dalam Diri* (Tesis). Jakarta: Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta
- Hadi, C. (2006). *Buddhisme: Sejarah, Ajaran, dan Praktiknya*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hwee-San Tan. (2012). “*Fanbai: Chinese Buddhist Monastic Chant*”, Jurnal Music Library Association.
- Jacobs Sj, Tom. (1987). *Gereja Menurut Vatikan II*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jeffrey W. (2015). Cupchik dalam artikelnya yang berjudul Buddhism as Performing Art; Visualizing Music in the Tibetan Sacred Ritual Music Liturgies yang dimuat dalam Jurnal Yale Journal of Music & Religion.
- Mohd Nor Binti N.S. (2018). *The Chinese Mahayana Buddhist Community in Kuala Lumpur and Selangor*.
- Rai, I Wayan. (2004). “*Unsur Musikal dan Ekstra-Musikal Dalam Penciptaan Gending Iringan Tari Bali*.” Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Ritzer, George. (2014). *Teori Sosiologi Modern Edisi Ketujuh*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Salmainsi, Yeli. (2005). *Psikologi Agama*. Riau: Zanaf Publishing dan Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.



# Estetika Dalam Pembuatan Film Dokumenter

Oleh:  
Kusen Dony Hermansyah

Film dokumenter selalu punya tempat istimewa dalam dunia sinema. Tipe film tersebut lahir bukan sekadar sebagai tontonan, tetapi juga sebagai ruang pertemuan antara fakta, seni, dan wacana sosial. Dokumenter mampu merekam realitas apa adanya, sekaligus mengolahnya menjadi pengalaman estetis yang menyentuh penonton. Oleh sebab itu, film dokumenter sering hadir dalam banyak wajah, baik sebagai catatan sejarah, sarana advokasi, media pembelajaran, hingga potret sederhana tentang kehidupan sehari-hari.

Berbeda dengan film fiksi yang biasanya diarahkan oleh logika pasar dan kebutuhan hiburan massal, film dokumenter lebih cenderung dekat dengan berbagai isu dalam kehidupan manusia. Tipe ini membuka ruang bagi isu-isu yang jarang tersentuh arus utama (*mainstream*), misalnya isu lingkungan, budaya, politik, bahkan suara-suara minoritas. Hal inilah yang membuat dokumenter tidak hanya relevan bagi dunia perfilman, tetapi juga bagi masyarakat luas. Karena dokumenter sering mengajak penontonya melihat kenyataan dengan cara yang lebih reflektif dan bermakna.

Awal tahun 2000-an menjadi titik balik besar bagi dunia dokumenter. Revolusi video digital membuka pintu baru, terutama munculnya teknologi seperti Mini-DV, DVCam, dan Digital Betacam. Kamera yang dulu mahal dan sulit dijangkau, kemudian bisa digunakan oleh komunitas kecil dan bahkan individu. Dengan kata lain, teknologi tersebut tidak hanya bisa diakses oleh rumah produksi besar. Hal inilah yang kemudian sering disebut sebagai “demokratisasi” pembuatan film dokumenter. Sebab, siapa pun bisa membuat film dari realitas di sekitarnya.

Pada sisi lain, kemudahan tersebut juga harus dibayar mahal, karena berdampak pada banyak aspek dalam pembuatan film dokumenter. Beberapa hal yang muncul antara lain adalah pengajaran dokumenter yang tidak lagi terstruktur; tahapan *shooting* sering tumpang tindih dengan riset; dan muncul mitos-mitos baru. Beberapa dari mitos tersebut adalah anggapan bahwa skenario tidak terlalu dibutuhkan dalam film dokumenter. Karena yang penting di dalam pembuatan film dokumenter adalah riset (mewawancarai narasumber) dan menangkap momen (Hermansyah, 2017, hlm. 3). Munculnya teknologi yang mudah membuat film dokumenter seperti seperti laporan televisi. Akibatnya, banyak karya kehilangan variasi dan daya tarik estetikanya.

Beberapa orang berpendapat bahwa dokumenter kontemporer lebih menyerupai “makalah visual” daripada sebuah film. Dokumenter kerap dianggap membosankan dan dijuluki “radio dengan gambar” karena terlalu sarat informasi dan minim perkembangan cerita (Jong et al., 2014). Dalam *The Documentary: Politics, Emotion, and Culture*, Brian Winston juga menegaskan bahwa tradisi dokumenter Griersonian berada dalam lingkungan *discourse of sobriety*. Tradisi ini melahirkan film instruksional untuk edukasi publik yang cenderung kaku dan membosankan karena menekankan informasi lebih daripada aspek estetika (Smaill, 2010).

Upaya untuk menjawab tantangan tersebut menekankan bahwa dokumenter seharusnya tidak berhenti pada fungsi sebagai data atau catatan fakta sebagaimana film etnografi. Dokumenter juga dipandang sebagai karya seni. Cara menjawab tantangan ini adalah dengan memadukan kedisiplinan produksi era pra-digital dengan fleksibilitas teknologi digital. Pendekatan tersebut membuka peluang bagi lahirnya dokumenter yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menyentuh penonton secara estetik.

Sejarah film dokumenter di Indonesia tidak bisa dipisahkan dari peran institusi dan salah satu contohnya adalah pada masa Orde Baru. Pada masa itu, film dokumenter banyak diproduksi oleh pemerintah, BUMN, atau lembaga swadaya masyarakat (NGO) untuk mendukung agenda pembangunan. Posisi dokumenter pada saat itu lebih sering digunakan sebagai alat propaganda atau sebagai media pendidikan internal. Sebagai alat propaganda, dokumenter berfungsi untuk membangun citra pemerintah atau untuk memengaruhi opini publik. Sementara sebagai

media pendidikan internal, dapat dilihat pada dokumenter instruksional, misalnya tentang tentang keselamatan kerja atau cara bertani. Bisa dikatakan bahwa film dokumenter pada saat itu lebih dekat dengan kepentingan lembaga dibanding sebagai sarana hiburan.

Sebelum era digital, para pembuat film dihadapkan pada pilihan sulit. Jika ingin gambarnya berkualitas tinggi, mereka harus menggunakan film seluloid yang biayanya mahal sekali, baik itu film 16mm atau 35mm. Sebaliknya, teknologi video (VHS atau Betacam) dianggap lebih murah, tetapi kualitasnya masih jauh di bawah film seluloid. Meskipun begitu, kedua teknologi tersebut tetap tidak murah dan juga tidak mudah diakses oleh komunitas kecil. Tingginya biaya tersebut memaksa para pembuat film untuk merencanakan produksi dengan sangat ketat agar tidak boros (*over budget*), namun tetap menghasilkan film yang berkualitas.

Konteks historis ini penting karena memperlihatkan posisi dokumenter yang selalu berada di persimpangan. Pada satu sisi sebagai seni, tetapi di sisi lain sebagai alat propaganda. Pada satu sisi menuntut disiplin produksi, tetapi di sisi lain memberi ruang untuk improvisasi. Tulisan ini lahir dari ketegangan permasalahan di atas. Tujuannya adalah merumuskan metode yang mampu menjaga keseimbangan antara keduanya. Oleh karena itu, sistem kerja yang serba prosedural itu sekarang harus ditafsir ulang dan dipadukan dengan teknologi digital yang lebih fleksibel. Tujuannya agar film dokumenter bisa tetap sistematis sekaligus kreatif.

Neoformalisme digunakan untuk memahami dan menafsirkan ulang film dokumenter dengan cara melihat film sebagai sebuah sistem yang utuh. Konsep ini dikembangkan oleh David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith dalam buku *Film Art: An Introduction*. Mereka menjelaskan bahwa sebuah film bukan sekadar rangkaian adegan yang berdiri sendiri, melainkan sebuah sistem formal yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Setiap detail, sekecil apa pun, membentuk pola tertentu yang menciptakan pengalaman estetis yang menyeluruh.

Contoh yang mereka berikan adalah *The Wizard of Oz*, sebuah film yang membangun pola naratif melalui kombinasi unsur gaya seperti warna, musik, dan pergerakan kamera. Semua elemen ini bekerja sama membentuk kesatuan yang utuh. Tema, gagasan, dan isi film tidak dipisahkan dari bentuk, melainkan menjadi bagian penting dari struktur

formal itu sendiri. Dengan cara ini, film dipahami sebagai pengalaman yang menyatukan cerita, ide, dan bentuk visualnya secara menyeluruh, sehingga menghasilkan kesan yang kuat pada penonton (Bordwell et al., 2023).

Secara sederhana, teori ini membagi film menjadi dua komponen utama, yaitu bentuk film (naratif) dan gaya film (bahasa sinematik). Bentuk film mengacu pada struktur naratif, yaitu plot, karakter atau subjek, ruang, waktu, dan dramatik. Sementara gaya film mengacu pada pilihan elemen visual dan suara, seperti pencahayaan, *camera angle*, ritme *editing*, dan dimensi suara (Bordwell et al., 2023, hlm. 71–302).

Dari sudut pandang ini, dokumenter tidak lagi dianggap sebagai radio bergambar (*radio with pictures*) karena menyajikan fakta semata (Rosenthal & Eckhardt, 2016, hlm. 176). Sebaliknya, fakta dimasukkan ke dalam kerangka cerita yang dapat dikomunikasikan untuk membuat penonton lebih mudah terlibat. Pengalaman menonton menjadi jauh lebih indah dan emosional karena keputusan teknis, seperti kapan menggunakan *close-up*, mengatur ritme penyambungan antar-*shot*, atau memanfaatkan suara dari luar ruang cerita (*non-diegetic sound*).

Karya dokumenter mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang diproduksi antara tahun 2015 hingga 2019 diamati dengan pendekatan yang tidak hanya bersifat observatif, tetapi juga melalui keterlibatan langsung sebagai pengajar dan pembimbing, sehingga prosesnya menyerupai perjalanan bersama antara pengajar dan murid. Analisis dilakukan melalui dokumen dan wawancara mendalam; dokumen yang dianalisis mencakup skenario, desain produksi, dan karya film, antara lain Pisau (2016), Cendol Lele (2018), E-Meng (2018), Mangokal Holi (2018), Randang (2019), dan Lentera (2019). Film-film tersebut mengeksplorasi berbagai moda dokumenter, seperti *expository*, *observational*, dan *poetic*, sehingga menghasilkan dokumenter yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menyentuh penonton melalui kekuatan estetikanya. Wawancara mendalam dengan beberapa sutradara, editor, dan akademisi dilakukan untuk mendukung dan memperkuat pemahaman terhadap proses dan karya-karya tersebut.

Prosesnya dimulai dari tahap *story development*, praproduksi, produksi, hingga paskaproduksi. *Story development* merupakan tahapan mengolah gagasan melalui tahapan pembuatan *premise*, *logline*, sinopsis, *treatment*, hingga skenario. Pada tahap praproduksi, para mahasiswa diharuskan membuat desain produksi, dan melakukan eksperimen artistik, seperti penentuan lokasi dan pemilihan subjek. Tahap ini sangat penting, karena hal-hal tersebut akan menjadi dasar arah estetika yang mereka inginkan

Saat produksi berlangsung, kamera dan kru mulai mewujudkan ide yang ada dalam desain produksi menjadi bentuk audiovisual, pada titik inilah visi estetis diuji melalui kesesuaiannya dengan desain produksi, mulai dari *figure staging*, pengelolaan *setting* dan properti, kualitas pencahayaan, pengarahan *camera staging*, hingga perekaman suara, sehingga semua elemen dalam gaya film diwujudkan seoptimal mungkin sesuai desain bentuk dan gaya film yang telah dirancang pada tahap praproduksi. Selanjutnya, proses paskaproduksi dilakukan, yang meliputi tahapan *editing*, *color grading*, dan *sound mixing* secara terpisah, yang bermuara pada *married print* (penyatuan gambar dan suara) dan *mastering*, dengan tujuan memastikan bahwa cerita berjalan lancar serta menghasilkan film yang menarik dan estetis.

Dari perjalanan pengamatan ini, lahir sebuah pemahaman baru bahwa film dokumenter bukan lagi sekadar alat penyampai data atau “visualisasi makalah”, tetapi sebuah karya seni yang utuh. Artinya, informasi yang ingin disampaikan tetap hadir, namun dibalut dengan kekuatan estetika dalam wujud naratif dan bahasa sinematik. Pandangan ini menantang mitos lama yang kerap mereduksi dokumenter hanya sebagai radio bergambar (*radio with pictures*),

Pernyataan Michael Rabiger dan Courtney Hermann (2020, hlm. 638) mendukung pandangan di atas dengan menegaskan pentingnya menjaga kekuatan sinematik dalam dokumenter dan memperingatkan bahaya jika film hanya menjadi “*radio with pictures*.” Artinya, film dokumenter hanya mengandalkan wawancara panjang dan narasi verbal, sedangkan unsur visual sekadar berfungsi sebagai ilustrasi. Bagi mereka, pola seperti ini hanya akan mereduksi potensi estetika dokumenter, yang seharusnya mampu menawarkan pengalaman sinematik yang imersif.



Pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa banyak pembuatan film dokumenter di Indonesia masih terjebak pada wawancara yang kaku dan eksplorasi visual yang minim. Padahal, ketika sistem produksi dijalankan secara lebih terstruktur, maka banyak pembuat film yang mampu menghasilkan film jauh lebih sinematik dan bahkan pada tingkat mahasiswa. Pada sisi lain, pertimbangan etis tetap menjadi hal penting, yaitu cara film dokumenter dalam menjaga integritas fakta, tanpa jatuh pada eksploitasi subjek yang direkam.

Proses ini juga membuktikan bahwa teknologi digital memang memberi banyak kemudahan. Namun, tanpa sistem yang jelas, hasilnya sering menjadi dangkal dan tidak berkesan. Justru dengan memadukan disiplin kerja ala era pra-digital dengan keluwesan teknologi masa kini, maka dokumenter menemukan jalan tengah yang lebih produktif. Artinya, film yang dihasilkan tetap faktual, namun tetap kuat secara estetis.

Harapan penulisan adalah melahirkan kerangka kerja yang jelas dan menyeluruh untuk proses pembuatan film dokumenter yang menekankan pada aspek estetika. Selama ini, dokumenter sering dianggap hanya sebagai media informasi atau laporan visual, sehingga nilai artistiknya kerap terpinggirkan. Dengan pendekatan yang lebih sistematis, tulisan ini ingin mengembalikan dokumenter ke posisinya sebagai karya seni dengan menghadirkan pengalaman estetik yang berkesan dan tidak hanya menyampaikan fakta belaka. Implikasi dari hal ini cukup luas, baik bagi pembuat film, dunia pendidikan, maupun masyarakat yang menjadi penonton utama dokumenter.

Dampak pertama adalah meningkatnya kualitas estetika dokumenter, terutama melalui kerangka kerja yang ditawarkan. Tujuannya adalah bahwa film dokumenter dapat kembali dipandang sebagai karya seni yang setara dengan film fiksi dalam hal kedalaman artistik. Bukan berarti fungsi informatifnya ditinggalkan, tetapi diperkaya dengan kekuatan visual, suara, dan naratif yang mampu menyentuh penonton. Selain itu, film dokumenter juga tidak lagi berhenti pada wawancara kaku atau reportase sederhana belaka. Namun, bisa tampil sebagai karya yang mampu menggabungkan fakta dengan ekspresi artistik. Dengan kata lain, film dokumenter yang disajikan tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga mengundang refleksi, emosi, dan keterlibatan penonton.

Dampak kedua adalah dapat memberi panduan praktis yang dapat digunakan oleh para pembuat film, terutama pemula. Selama ini, banyak siswa, mahasiswa, atau pembuat film dokumenter pemula kebingungan memulai, karena kurangnya sistem pengajaran yang terstruktur dan literasi yang memadai. Melalui kerangka kerja yang mengintegrasikan *story development*, praproduksi, produksi, hingga paskaproduksi, tulisan ini diharapkan dapat menjadi acuan yang memudahkan mereka. Panduan ini bukan sekadar teknis, tetapi juga menekankan pentingnya estetika dalam setiap tahap. Tentunya agar hasil akhirnya bukan hanya dokumentasi fakta, tetapi karya yang matang secara sinematik.

Dampak ketiga adalah kontribusi dalam pengembangan kerangka teoretis baru. Selama ini, teori dokumenter di Indonesia lebih sering menekankan fungsi sosial atau komunikasinya, sementara aspek estetika kurang banyak dibahas. Penulis berusaha mengisi kekosongan itu dengan menawarkan cara pandang yang mengintegrasikan prinsip estetika ke dalam proses produksi film. Dengan adanya kerangka baru ini, diharapkan kajian dokumenter tidak hanya bicara soal fungsi atau isi, tetapi juga kontribusi bentuk dan gaya film pada pengalaman penonton.

Dampak pada konteks pendidikan, tulisan ini juga berupaya menjawab problematika pengajaran dokumenter yang sering kali tidak sistematis. Pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa tanpa sistem produksi yang jelas, siswa atau mahasiswa cenderung menghasilkan karya yang dangkal, karena terlalu memberi penekanan pada informasi tanpa daya tarik estetika visual dan suaranya. Dengan pendekatan yang lebih terstruktur, mahasiswa bisa belajar melihat bahwa pembuatan film dokumenter merupakan gabungan antara disiplin terhadap sistem produksi film dan kebebasan kreatif. Hal ini juga akan berdampak pada kualitas lulusan yang lebih siap, baik sebagai pembuat film independen maupun profesional di industri media.

Dampak berikutnya berhubungan dengan kesadaran sosial-politik. Film dokumenter di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari konteks sejarah, ideologi, dan kepentingan kelembagaan yang melingkupinya. Pilihan estetika dalam dokumenter sering dipengaruhi oleh kondisi sosial-politik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan menekankan aspek estetika, penulis juga mengingatkan bahwa setiap keputusan artistik dalam dokumenter membawa implikasi ideologis. Misalnya, cara penempatan kamera, gaya *editing* yang digunakan, atau suara yang

dipilih. Semua elemen gaya film bisa mengandung makna yang menegaskan atau justru menantang wacana dominan. Kesadaran ini penting agar pembuat film lebih kritis dalam memilih strategi estetikanya dan sekaligus lebih bertanggung jawab secara sosial.

Secara keseluruhan, tulisan ini bertujuan memberikan kontribusi pada perluasan wacana seni, pendidikan, dan komunikasi sosial melalui film dokumenter dengan menempatkan estetika kembali ke pusat perhatian, sehingga film dokumenter tidak lagi dilihat semata-mata sebagai arsip fakta atau instrumen propaganda, tetapi sebagai medium kreatif yang kuat. Dampak lebih luasnya adalah kemampuan film dokumenter memperkaya literasi audiovisual masyarakat, memperkuat kesadaran kritis, dan memberi ruang bagi suara-suara yang selama ini terpinggirkan, sekaligus membuka peluang kolaborasi lintas disiplin, mulai dari film dan antropologi, komunikasi, hingga seni rupa. Revolusi digital telah membuka akses dan peluang yang lebih luas bagi siapa pun untuk membuat film, namun di sisi lain juga memunculkan praktik instan yang sering mengorbankan kualitas estetika. Oleh karena itu, penting untuk menata kembali disiplin dalam sistem produksi film dokumenter agar karya yang lahir tetap menjaga nilai estetika sekaligus mempertahankan kedekatan dengan fakta yang ingin disampaikan, sehingga implikasinya tidak hanya terbatas pada ruang akademik tetapi juga menyentuh masyarakat luas yang menjadi bagian dari cerita-cerita yang diangkat dalam film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2023). *Film Art: An Introduction* (13th ed.). McGraw-Hill Companies.
- Hermansyah, D. C. (2017). *Editing Film Dokumenter*. Pusat Pengembangan Perfilman - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Jong, W. D., Rothwell, J., & Knudsen, E. (2014). *Creative Documentary: Theory and Practice*. Routledge.
- Rabiger, M., & Hermann, C. (2020). *Directing the Documentary* (7th ed.). Routledge.
- Smaill, B. (2009). *The Documentary: Politics, Emotion, Culture*. Springer.

# **BAB 10 |**

## **Batik dalam Kostum Pertunjukan Sie Jin Kwe Produksi Teater Koma Implementasi Akulturasi Budaya**

Oleh:  
Mangesti Rahayu

Salah satu tekstil tradisional Indonesia yang terkenal adalah Batik, sebuah teknik pembuatan motif yang merupakan warisan budaya leluhur bangsa Indonesia. Pada 2 Oktober 2009, Batik diakui sebagai *Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* oleh UNESCO. Batik umumnya digunakan untuk pakaian sehari-hari, dekorasi interior, dan bahan seni, serta digunakan dalam berbagai upacara adat, perayaan budaya, dan acara resmi. Penelitian ini akan mengkaji penggunaan batik dalam kostum pertunjukan Sie Jin Kwie Melawan Siluman Barat, yang diproduksi oleh Teater Koma di Jakarta. Di mana Sie Jin Kwie menceritakan kisah legenda kepahlawanan dengan latar belakang budaya Tionghoa.

Pertunjukan Teater Koma merupakan tontonan bagi masyarakat urban yang mencintai seni teater. Teater Koma tidak hanya menyajikan cerita yang menarik dan akting yang memukau dari para aktornya, tetapi dalam setiap pertunjukannya, Teater Koma selalu mempersiapkan secara detail, baik itu musik, tata panggung, pencahayaan, multimedia, kostum, tata rias dan rambut, serta efek khusus di atas panggung. Kostum teater merupakan salah satu hal terpenting dalam sebuah pertunjukan teater, agar dapat menghidupkan karakter-karakter dalam naskah teater. Penggunaan kostum yang tepat dapat membedakan antara satu karakter dengan karakter lainnya, sehingga aktor merasa nyaman saat memerankan karakter tersebut dalam naskah cerita. Selain itu, kostum

teater juga digunakan untuk membedakan latar, baik yang menunjukkan latar budaya daerah, masa kini, maupun masa lalu.

Kajian ini akan mengkaji kostum teater Sie Jin Kwie produksi Teater Koma dengan pendekatan akulturasi. Naskah pertunjukan teater ini merupakan adaptasi dari legenda pahlawan Tiongkok yang sangat terkenal, Sie Jin Kwie. Lakon Sie Jin Kwie disajikan dalam empat seri yang merupakan cerita berkesinambungan. Latar sejarah Sie Jin Kwie adalah bangsa Tiongkok pada masa Dinasti Tang, sehingga kostum perang yang dibuat mengacu pada sejarah kostum perang yang digunakan oleh para prajurit dan panglima perang pada masa itu. Kajian akulturasi budaya dalam kajian ini akan mengkaji unsur-unsur budaya lain yang menjadi konsep pembuatan kostum teater Sie Jin Kwie Melawan Siluman Barat produksi Teater Koma.

Pementasan Sie Jin Kwie Melawan Siluman Barat, terdapat perbedaan dalam pembuatan kostumnya. Sutradara Nano Riatiarno menginginkan adanya unsur-unsur budaya lokal Indonesia yang menjadi bagian dari elemen desain kostum. Salah satu unsur lokal yang dimasukkan dalam kostum pementasan teater Sie Jin Kwie adalah penggunaan batik dari Lasem, Pekalongan, dan Cirebon. Pemilihan batik-batik ini juga akan dikaji dengan teori akulturasi dari Koentjaraningrat.

Penelitian ini akan membahas tentang kostum teater Sie Jin Kwie, untuk mengolah data yang diperoleh, metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif, dan dikaji dengan teori akulturasi Koentjaraningrat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini banyak membaca literatur yang berkaitan dengan legenda Sie Jin Kwie dan sejarah kostum Tiongkok, khususnya pada masa Dinasti Tang. Literatur tentang sejarah kostum perang Dinasti Tang diperoleh dari buku-buku, jurnal, dan sumber lain seperti dokumentasi foto naskah atau film yang berlatar belakang sejarah pada masa Dinasti Tang. Penelitian ini merupakan penelitian seni, dimana objek penelitiannya adalah kostum teater yang termasuk dalam ranah seni rupa. Kostum teater merupakan karya seni rupa yang menunjang karya seni lainnya, yaitu seni pertunjukan teater. Rohidi menjelaskan dalam penelitian kualitatif, tugas utama peneliti seni adalah menjelaskan dengan cermat cara-cara yang dilakukan orang dalam latar tertentu, karya atau hasil tindakannya, sehingga

mereka dapat memahami, memperkirakan, mengambil langkah-langkah yang diperlukan. Pada dasarnya, hal ini hampir sama dengan penelitian pada umumnya, hanya saja objek penelitiannya adalah sebuah karya seni, seorang seniman, atau proses penciptaan karya seni tersebut. Rohidi lebih lanjut menjelaskan bahwa peneliti kualitatif, khususnya peneliti seni, di bidang semiotika, dekonstruktivisme, kritik estetika, etnometodologi, dan hermeneutika seringkali menekankan alur penelitian umum ini masing-masing, tentu saja, dengan penekanan dan variasinya sendiri (Rohidi, 2011:226).

Nama Teater Koma dipilih dengan harapan teater ini akan terus berjalan tanpa titik. Koma ialah sebuah metafora yang mengartikan gerak berkelanjutan, senantiasa berjalan, tiada henti, atau tak mengenal titik. Dengan begitu, teater ini diartikan sebagai gerakan seni yang mempunyai napas panjang, senantiasa berkiprah, mengembara dalam ruang kreativitas, terus mencari, dan berupaya menemukan hal-hal bermakna (Republika: 2014). Teater Koma merupakan kelompok teater yang tergolong sangat tua di Indonesia, pertama kali didirikan 1 Maret 1977 di Jakarta. Hingga tahun 2015, Teater Koma sudah memproduksi 140 pementasan teater, baik di panggung maupun televisi. Kiprah kreativitasnya biasa melakukan pementasan di Pusat Kesenian Jakarta - Taman Ismail Marzuki dan Gedung Kesenian Jakarta.

Pementasan Teater Koma sebagian besar ditulis dan disutradarai oleh pendirinya yaitu bapak Nano Riantiarno. Jumlah pementasan Teater Roma mencapai ratusan, tidak hanya dipentaskan di panggung teater, tetapi juga televisi. Lakon-lakon yang dimainkan oleh Teater Koma tidak hanya lakon-lakon dari cerita lokal, namun juga ada cerita-cerita yang diambil dari luar negeri, namun disesuaikan dengan kondisi Indonesia saat itu, sehingga cerita lakon yang dibawakan dapat berkembang dengan fenomena sosial, ekonomi dan politik Indonesia. Hal ini merupakan salah satu ciri khas atau karakter Teater Koma, apapun lakonnya akan sarat akan makna dan kritik sosial untuk masyarakat ataupun pemerintah.

Akulturası adalah proses sosial di mana individu atau kelompok dari suatu budaya mengadopsi kebiasaan dan prinsip-prinsip dari budaya lain sambil mempertahankan budaya mereka sendiri. Oleh karena itu, akulturası biasanya diartikan sebagai perpaduan dua budaya yang berbeda dan menghasilkan budaya baru tanpa menghilangkan unsur-unsur asli dari

budaya masing-masing. Proses perpaduan dua atau lebih budaya yang bertemu dan saling memberi pengaruh dalam kurun waktu yang lama.

Akulturası menurut Koentjaraningrat (2005:202) proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing dengan sedemikian rupa, sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri. Terbukti bahwa tidak pernah terjadi difusi dari satu unsur kebudayaan. Unsur-unsur itu, seperti termaktub dalam contoh tentang penyebaran mobil tersebut selalu berpindah-pindah sebagai suatu gabungan atau suatu kompleks yang tidak mudah dipisah-pisahkan. Koentjaraningrat menjelaskan lebih lanjut menjelaskan bahwa sejarah kebudayaan manusia ada gerak migrasi, gerak perpindahan dari suku-suku bangsa di muka bumi. Migrasi tentu menyebabkan pertemuan-pertemuan antara kelompok-kelompok manusia dengan kebudayaan yang berbeda-beda. Akibatnya ialah individu-individu dalam kelompok-kelompok itu dihadapkan dengan unsur-unsur kebudayaan asing.

Teater merupakan seni kolaborasi, seperti yang dikemukakan oleh Marvin Carlos. Teater adalah bentuk seni pertunjukan kolaboratif yang menampilkan langsung, biasanya aktor atau aktris, menyajikan pengalaman suatu peristiwa nyata atau imajiner di hadapan penonton langsung di suatu tempat tertentu, seringkali panggung. Para penampil dapat mengomunikasikan pengalaman ini kepada penonton melalui kombinasi gestur, ucapan, lagu, musik, dan tarian. Elemen seni, seperti pemandangan yang dilukis dan tata panggung seperti pencahayaan, digunakan untuk meningkatkan fisik, kehadiran, dan kedekatan pengalaman tersebut. (Carlos Marvin, 1986:35). Salah satu bagian dari elemen teater adalah Kostum. Kostum bukan sekadar pakaian; kostum membantu membawa penonton ke dunia dan suasana lakon. Kostum juga dapat membantu para aktor ketika bergerak; pencapaian yang membanggakan bagi perancang ketika kostum membantu para aktor dalam penemuan karakter mereka sendiri. (Brewster, Karen, dan Melissa Shafer, 2011:152).

Tata Kostum adalah pengaturan kostum baik bahan, model, dan cara memakainya. Penataan kostum yang tepat akan membantu penonton memahami karakteristik peran dan hubungannya dengan cerita. Menata penampilan dalam berbusana dengan segala perlengkapannya (Aksesoris). Tata busana memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu mencitrakan keindahan dalam berpenampilan, membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain, menggambarkan karakter tokoh, memberikan efek gerak si pemain, dan memberikan efek dramatik. Kostum merupakan semua sandang yang digunakan oleh pemain peran di atas panggung. Pada dunia seni pertunjukan, kostum berfungsi untuk menentukan kelas sosial tokoh, tempat dan waktu kejadian peristiwa dalam cerita, serta karakter dari seorang aktor (<https://memperoleh.com/apa-fungsi-tata-busana-dalam-teknik-tata-pentas-tari>).

Garis, Bentuk dan Warna adalah bagian penting dalam perencanaan desain gambar busana yang akan menghasilkan komposisi indah sesuai yang diinginkan perancangannya. Setiap pelaku/tokoh cerita pertunjukan yang akan ditonton banyak orang, diharapkan bisa menjadi pusat perhatian, enak dilihat dan bisa mewakili atau memperjelas unsur ceritanya. Garis/corak, bentuk dan warna juga dapat memperkuat gestur manusia menjadi sesuatu yang kita inginkan. Artinya dalam busana pertunjukan bisa disiasati tokoh itu menjadi tampak lebih kurus, gemuk, proporsional, tinggi, pendek dan berkarakter. Aksesoris garis, bentuk dan warna dalam busana bisa berupa aksesoris tambahan seperti topi, hairdo, selendang, sepatu dan lainnya. Semua itu untuk mempertegas karakter dan menarik perhatian penonton. Yang Harus Diperhatikan oleh Penata Kostum Pertunjukan adalah Orientasi cerita dalam naskah, Pemilihan warna, bahan, dan corak sesuai karakter dan suasana, pemilihan bentuk/model (menyesuaikan bentuk tubuh yang diinginkan).

Sie Jin Kwie merupakan pahlawan legendaris dalam masyarakat Tiongkok pada masa Dinasti Tang (618-907 M). Lakon Sie Jin Kwie merupakan hasil saduran dari naskah karya penulis Tiongkok pada masa Dinasti Yuan bernama Tiokengjian, di abad ke-14, kemudian diedit pada zaman dinasti Ming oleh Lokoanchung. Kisah Sie Jin kwie pertama kali diterbitkan di Indonesia tahun 1894, dan diterbitkan oleh Kho Tjeng Bie dan dikenalkan ke masyarakat Indonesia dengan bahasa Melayu.



Siauw Tik Kwie, yang punya nama lain Ki Oto Swastika mempopulerkan lakon Sie Jin Kwie sebagai komik dengan judul Sie Djin Koei yang dimuat secara bersambung di majalah Star Weekly pada 1950-an. Komik ini menceritakan kisah panjang dari lahirnya Sie Djin Koei hingga kematiannya serta keturunannya. Semua nama karakter diucapkan dengan pelafalan Hokkian. Contohnya, Yeon Gaesomun diucapkan Khai Souw Boen dan Xue Dingshan diucapkan Sie Teng San. Sie Jin Kwie Berperang Ke Korea, yang ditulis oleh Markus Aceng Setiawan, muncul kembali tahun 1993, dan Sie Jin Kwie Berperang Ke Barat pada tahun 1998. Oleh Nano Riantiarno, lakon Sie Jin Kwie ditulis menjadi naskah teater Sie Jin Kwie ke 119, yang kemudian dipentaskan pertamakali pada tahun 2010, yang disutradarai oleh dirinya sendiri.

Lakon Sie Jin Kwie sudah empat kali pementasan yakni 'Sin Jie Kwie' pada tahun 2010, 'Sie Jin Kwie Kena Fitnah' pada tahun 2011, Sie Jin Kwie di Negeri Sihir' pada tahun 2012, dan terakhir 'Sie Jin Kwie Melawan Siluman Barat' pada tahun 2017. Dari keempat serie Sie Jin Kwie ini ceritanya saling berkesinambungan. Dari semua lakon yang dipentaskan oleh Teater Koma, Lakon Sie Jin Kwie diakui sebagai kostum termegah.

### **Kostum Teater Sie Jin Kwie**

Penata Kostum teater Sie Jin Kwie adalah ibu Rima Ananda Oemar. Untuk pementasan lakon Sie Jin Kwie melawan siluman Barat, ibu Rima menyiapkan 135 kostum, karena ada satu pemain yang memainkan empat peran, selain itu penata kostum juga harus menyiapkan kostum prajurit Dinasti Tang sebanyak 30 set kostum, dan kostum prajurit Turki sebanyak 30 set kostum. Sejak pementasan Teater 'Sin Jie Kwie' yang pertama, ibu Rima sudah terlibat menggarap bagian kostum pemain. Menurut Beliau kostum di lakon-lakon 'Sie Jin Kwie' lebih megah ketimbang produksi lainnya.

Pada Lakon Sie Jin Kwie Melawan Siluman Barat menceritakan tentang Hwan Lie Hoa menantu Sie Jin Kwie yang diangkat menjadi Panglima Besar Pasukan Tang oleh Raja Li Ti setelah Sie Jin Kwie tewas di medan perang. Tugasnya, melawan Jenderal Souw Po Tong dan menaklukkan Tartar Barat dibantu para siluman dan Dewa Jahat. Latar belakang cerita ini merupakan legenda bangsa Tiongkok di masa Dinasti Tang, dalam membuat kostum teater Sie Jin Kwie pun harus sesuai dengan referensi

sejarah kostum di masa tersebut. Untuk mengetahui kostum yang digunakan di masa Dinasti Tang khususnya baju perang dapat diketahui dari literatur yang membahas tentang sejarah kostum Tiongkok, dan juga melihat patung-patung peninggalan Dinasti Tang yang tergambarkan bagaimana penampilan orang-orang pada masa itu.



Gambar 1. Hwan Lie Hoa dan suaminya Sie Teng Sang putra dari Sie Jin Kwie  
Sumber: Dokumentasi indonesiakaya.com (kiri), Philadelphia Museum of Art (kanan)

Pemeran utama dalam cerita Hwan Lie Hoa dan suaminya Sie Teng Sang putra dari Sie Jin Kwie. Keduanya menggunakan kostum perang kebangsawanan seperti yaitu zirah atau baju besi yang di masa Dinasti Tang. Bentuk dan warna pada kostum teater Sie Jin Kwie, mirip sekali dengan bentuk asli kostum pada masa dinasti Tang. Namun ada perbedaan dalam teknik pembuatan dan material yang digunakan. Zirah Tiongkok aslinya terbuat dari besi, kulit, kulit kayu dan lain-lain, namun dalam kostum teater Sie Jin Kwie tidak demikian. Materialnya dibuat dari bahan yang lebih ringan seperti karet, gypsum dan lain-lain, namun tetap dapat membangkitkan karakter dan juga suasana yang ingin ditampilkan.

Ada penambahan unsur lokal dalam pembuatan kostum teater Sie Jin Kwie, yaitu penggunaan kain batik Pekalongan, Cirebon dan Lasem. Ketiga kain ini dipilih karena sejarah dari terciptanya kain-kain tradisional tersebut dipengaruhi oleh budaya bangsa Tiongkok. Batik-batik tersebut berasal dari daerah pesisir, dimana banyak pedagang dari Tiongkok melakukan transaksi jual beli.

## Unsur Budaya Lokal

Lakon Sie Jin Kwie memang berlatar belakang budaya Tiongkok, namun keinginan Nano Riatiarno sebagai sutradara, ada unsur lokal yang masuk dalam kostum teater Sie Jin Kwie, tanpa mengurangi esensinya. Unsur lokal dalam teater Sie Jin Kwie Melawan Siluman Barat, diaplikasikan dengan menggunakan kain batik yaitu, Batik Lasem, Batik Pekalongan, dan Batik Cirebon. Pemilihan batik-batik tersebut tentu ada alasannya, ketiga batik tersebut merupakan batik pesisir yang dipengaruhi oleh budaya Tiongkok.



Gambar 2. Batik dalam kostum Sie Jin Kwie  
Sumber: Dokumentasi indonesiakaya.com

Pengaruh Tiongkok pada Batik Lasem, Batik Pekalongan, dan Batik Cirebon dapat kita lihat dari warna-warnanya yang cerah khas Tiongkok dan motif-motif yang diadaptasi dari motif budaya Tiongkok yaitu motif Binatang seperti, Naga/Liong, burung Hong, Kupu-kupu, Bangau, Kura-kura, dan lain-lain, kemudian Motif flora seperti Beras dan biji-bijian, buah delima, Magnolia, Bunga Plum (Meihua), dan lain-lain. Batik Encim Pekalongan banyak menerapkan warna-warna porselin *famille rose*, *famille verte*. Motif yang seringkali diadaptasi dari budaya Tionghoa pada batik Cirebon adalah kabut atau mega, qilin, burung hong, lung, banji, bunga plum, bunga teratai, kura-kura, bunga dahlia, bangau, kelelawar, dan serangga seperti kupu-kupu, ipan, dan lainnya.



Gambar 3. Batik Lasem, Batik Pekalongan, Batik Cirebon  
Sumber: dokumentasi Mangesti Rahayu, 2024

Salah satu tokoh dalam teater Sie Jin Kwie yang menggunakan batik Pekalongan adalah karakter Sie Kim Lian adik dari Sie Teng Sang, dan anak perempuan Sie Jin Kwie. Ia juga merupakan wanita yang berani, tangguh dan pandai berperang, Busana yang dikenakan merupakan busana perang bangsa Tang, yang terdiri dari busana bagian atas menggunakan *blouse* khas Tiongkok yang dikenal dengan Hanfu. Jenis Hanfu yang digunakan adalah Hanfu Lifu yang berlempang panjang dan lebar pada bagian ujungnya.



Gambar 4. Batik lung lungan Pekalongan dalam kostum tokoh Sie Kim Lian  
Sumber: Dokumentasi Teater Koma

Batik pada busana yang digunakan tokoh Sie Kim Lian merupakan motif batik Lung-lungan Pekalongan. Motif utama pada batik Lung-lungan adalah ornamen tanaman yang terdiri dari bunga, daun, tunas, kuncup, ranting, dan lain-lain. Ornamen tumbuh-tumbuhan pada batik Lung-lungan menyebar dan menjalar ke seluruh bagian kain. Makna filosofi dari batik Lung-lungan memiliki arti kesuburan dan kehidupan yang berkembang, makmur dan sejahtera. Ada pendapat lain terkait makna filosofi Batik lung-lungan selalu digambarkan saling kait mengait. Secara harfiah Lung-lungan bermakna tanaman sulur-suluran. Lung-lungan juga memiliki makna tulung-tolongan, sesuai harapan agar orang yang akan mengenakannya memiliki kehidupan sosial yang baik ([thebatik.co.id](http://thebatik.co.id)). Batik Lung-lungan pada bagian bawah busana, sementara atasannya menggunakan hanfu lifu yang berlengan panjang dan lebar. Hanfu Lifu dilengkapi dengan protektor, yang pada baju perang Dinasti Tang yang asli fungsinya untuk melindungi tubuh. Warna motif batik Lung-lungan yang cerah dan mencolok, cocok sekali untuk kostum Sie Kim Lian, sebagai pembawa bendera panji perang dari tentara Tang.

Batik Cirebon dikelompokkan menjadi dua, batik ornamen klasik dan batik ornamen pesisir. Batik Pangkaan (Buketan) Cirebon termasuk dalam batik Cirebon pesisir. Selain Batik Pangkaan (Buketan), batik Cirebon lainnya yang digunakan adalah batik Mega Mendung yang digunakan pada kostum Tan Kim Teng, Istri kedua Sie Teng Sang (anak Sie Jin Kwie). Tan Kim Teng menggunakan kostum perang, ia juga seorang wanita yang

berani, dang Tangguh, selalu siap membantu panglima perang Tang Hwan Lie Hoa.

Kostum yang dikenakan oleh Tan Kim Teng berupa *bottom* atau bawahan berupa celana lebar dari bahan batik mega mendung yang berwarna ungu, dan menggunakan *top* atau atasan busana hanfu lifu yang memiliki lengan sangat lebar. Kostum Tan Kim Teng dilapisi baju zirah, atau baju perang besi sebagai pelindung tubuh saat perang.



Gambar 5. Batik Mega Mendung dalam Kostum Tang Hwan Lie Hoa  
Sumber: Dokumentasi Teater Koma

Batik mega mendung merupakan ikon dari Cirebon, batik ini mendapatkan pengaruh dari bangsa Tionghoa, saat mereka datang ke wilayah Cirebon. Ada beberapa karya seni yang dibawa oleh etnis Tionghoa ke Indonesia seperti keramik, piring dan kain dengan motif awan. Awan melambangkan dunia atas dalam paham Taoisme. Awan menunjukkan dunia yang luas, bebas, dan memiliki makna transidental (Ketuhanan). Awalnya warna batik mega mendung berwarna biru diselingi warna merah yang bagi Masyarakat pesisir mengandung makna lugas, terbuka dan egaliter. Seiring berjalannya waktu warna batik mega mendung memiliki banyak varian.

Batik Lasem yang terkenal unik dari segi pembuatan dan warnanya adalah batik Tiga Negeri. Batik ini hasil dari akulturasi tiga budaya yang berinteraksi dengan budaya Indonesia, adapun tiga budaya tersebut diantaranya budaya Jawa, Tionghoa, dan Belanda. Batik Tiga negeri berawal dari Kecamatan Lasem, Rembang, Jawa Barat pada abad ke 19, yang diyakini sebagai tempat singgah para pendatang etnis Tionghoa dari pantai selatan.



Batik tiga negeri ini digunakan sebagai salah satu material pada kostum pertunjukan teater Sie Jin Kwie. Kostum yang menggunakan batik ini adalah kostum yang dikenakan oleh pemeran utama wanita Hwan Lie Hoa, Jenderal besar Dinasti Tang sekaligus menantu dari Sie Jin Kwie. Selain itu batik Lasem juga dikenakan oleh Raja Liti pada bagian celananya yang menggembung.



Gambar 6. Kostum Hwan Lie Hoa menggunakan Lasem  
Sumber: Dokumentasi Teater Koma

Kostum pemeran utama wanita Hwan Lie Hoa, penggunaan batik tiga negeri digunakan pada busana dasar, bagian dalam atasan dan juga celana. Dalam tampilannya batik memang tidak dominan terlihat, karena dilapisan luar bagian busana menggunakan material lain, berupa rompi protektor yang terbuat dari busa ati, dan juga layer celana dari bahan merah dengan motif berwarna emas di bagian bawah layer celana. Sama dengan baju perang yang lainnya, kostum yang dikenakan oleh Hwan Lie Hoa dilengkapi dengan protektor untuk melindungi bagian dada, bahu, dan pinggang. Yang menarik pada kostum ini, dilengkapi dengan hiasan kepala dengan dua buah bulu panjang. Hiasan kepala ini biasa dikenakan dalam opera Beijing.

Kostum lain dalam pementasan Sie Jin Kwie Melawan Siluman Bara yang mengenakan batik Lasem adalah kostum yang dikenakan oleh Raja Liti. Hanya saja motif dan warna yang digunakan berbeda dengan batik pada kostum Hwan Lie Hoa. Batik Lasem yang dikenakan oleh Raja Liti, lebih cerah yaitu warna orange kemerahan.



Gambar 7. Kostum Raja Liti menggunakan Lasem  
Sumber: Dokumentasi Teater Koma

Batik Lasem pada kostum Raja Liti diletakan pada bagian celana yang berbentuk balon, yang dipadukan dengan *blouse* berbahan satin dengan warna keemasan. Busana yang digunakan Raja Liti tampak mewah, karena bahan *blouse* dari bahan satin memberikan kesan mengkilat dan bercahaya. Kostum Raja Liti dilengkapi dengan Mahkota kaisar Tiongkok kuno merupakan simbol kekuasaan kekaisaran di Tiongkok kuno. Mahkota kaisar Tiongkok kuno dahulu terbuat dari emas dan dihiasi dengan mutiara, berbagai permata, dan batu mulia, desain mahkota ini sangat indah dan ukuran serta bentuknya sangat sesuai dengan status dan kedudukan kaisar Tiongkok kuno (m.china-cart.com).

## DAFTAR PUSTAKA

- Brewster, Karen, and Melissa Shafer, *Fundamentals of Theatrical Design, A Guide to the Basics of Scenic, Costume, and Lighting Design*. New York: Allworth Press, 2011.
- Che, BuYun. *Empire of Style: Silk and Fashion in Tang China*. Washington: University of Washington Press, 2019
- Gadamer, Hans-Georg, 1977. *Philosophical Hermeneutics* (Translated & Ed. By David E. Linge). Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Graff, David A. *Medieval Chinese Warfare, 300-900*, Routledge, 2002.  
<https://memperoleh.com/apa-fungsi-tata-busana-dalam-teknik-tata-pentas-tari>
- Kurz, Johannes L. *China's Southern Tang Dynasty. 937-976*, Routledge, 2011



- Peers, C. J. *Soldiers of the Dragon: Chinese Armies 1500 BC - AD 1840*. Osprey Publishing Ltd, 2006.
- Perdue, Peter C. *China Marches West*. The Belknap Press of Harvard University Press, 2005.
- Riantiarno, Nano. *Kitab Teater*. Jakarta: Grasindo, 2011.
- Robinson, H. Russell. *Oriental Armor*. New York: Walker and Co., 1995
- Rohidi, Tjetjep Rohidi. *Metodelogi Penelitian*. Cipta Prima Nusantara, 2011
- Sun, Ming Ju. *Chinese Fashion*. Mineola: Dover Publication, 2002.
- Whiting, Marvin C. *Imperial Chinese Military History*. Writers Club Press, 2002.

# **Menghidupkan Kembali Relief Candi Melalui Teknologi**

Oleh: Marina Wardaya

Indonesia memiliki ribuan peninggalan candi yang tersebar di berbagai daerah, terutama di Pulau Jawa. Candi-candi ini bukan sekadar bangunan batu yang berdiri kokoh, melainkan juga catatan sejarah yang merekam nilai, ajaran, serta pandangan hidup masyarakat masa lalu. Dalam setiap pahatan relief yang melekat pada dinding candi, terdapat pesan moral dan spiritual yang disampaikan secara visual. Relief menjadi bentuk komunikasi yang mudah dipahami oleh masyarakat pada zamannya, karena visual lebih efektif dibandingkan teks tertulis yang hanya bisa diakses kalangan tertentu (Setyawan et al., 2020). Kekuatan relief sebagai media komunikasi visual ini semakin penting digarisbawahi, sebab tanpa upaya pelestarian, generasi sekarang berisiko kehilangan akses terhadap pesan moral yang pernah ditanamkan oleh leluhur.

Namun, seiring berjalannya waktu, pesan yang terkandung dalam relief semakin jarang dipahami, terutama oleh generasi muda. Mereka cenderung melihat candi sebagai tempat wisata atau sekadar latar foto, bukan sebagai media belajar yang sarat nilai. Hal ini membuat ajaran yang dahulu sangat relevan bagi kehidupan masyarakat kini seolah terkubur di balik batu-batu yang mulai aus. Generasi muda membutuhkan media baru yang bisa menghubungkan mereka dengan nilai-nilai yang terkandung dalam relief. Dengan demikian, muncul kebutuhan akan pendekatan yang lebih segar, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman agar warisan ini tidak terputus.

Candi Jago di Kabupaten Malang merupakan salah satu candi peninggalan Kerajaan Singasari yang memiliki posisi istimewa. Dibangun pada abad ke-13 oleh Raja Kertanegara untuk menghormati ayahnya, Raja Wisnuwardhana, candi ini menampilkan ciri khas berupa relief kisah

Angling Dharma (Surya & Hartono, 2021). Relief tersebut mengisahkan seorang raja yang memiliki kemampuan memahami bahasa hewan, sebuah kisah yang sarat simbol moral dan ajaran spiritual. Kisah Angling Dharma bahkan berhubungan erat dengan ajaran Buddha mengenai delapan jalan kebenaran atau Aryashtangamarga, yang meliputi pengertian benar, pikiran benar, ucapan benar, perbuatan benar, mata pencaharian benar, usaha benar, perhatian benar, dan konsentrasi benar. Keberadaan relief unik ini menjadikan Candi Jago bukan hanya situs arkeologis, tetapi juga ruang pendidikan moral yang seharusnya tetap relevan hingga kini.



Gambar 1. Tampilan depan Candi Jago  
Sumber: dokumentasi Marina Wardaya, 2024

Namun, keunikan tersebut menghadapi tantangan besar. Kondisi relief Candi Jago kini banyak yang telah rusak. Pahatan batu yang aus akibat usia, cuaca, dan aktivitas manusia membuat detail kisah sulit terbaca. Akibatnya, nilai moral yang terkandung di dalam relief tidak lagi mudah dipahami. Generasi muda, yang seharusnya menjadi pewaris budaya, tidak lagi memiliki akses langsung terhadap pesan yang dimuat di dalamnya. Upaya memperkenalkan kisah ini melalui buku atau situs web memang sudah dilakukan, tetapi media tersebut tidak cukup menarik bagi generasi digital yang terbiasa dengan interaksi visual dan audio yang dinamis. Dengan kata lain, kisah Angling Dharma berisiko semakin asing di mata generasi penerus bila tidak dihadirkan kembali melalui media yang lebih sesuai dengan kebiasaan mereka.

Pertanyaan penting yang kemudian muncul adalah bagaimana menghadirkan kembali kisah relief kepada generasi muda dengan cara yang relevan. Jawaban atas tantangan ini dapat ditemukan dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya *Augmented Reality*. Teknologi ini memungkinkan integrasi dunia nyata dengan elemen virtual sehingga menciptakan pengalaman interaktif yang menarik. Menurut Alifah, dkk. (2021), *Augmented Reality* mampu memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan lapisan informasi digital yang membuat audiens lebih mudah memahami dan terlibat secara aktif. Dengan demikian, pilihan pada teknologi digital bukan sekadar inovasi modern, melainkan kebutuhan untuk menjembatani generasi muda dengan peninggalan budaya yang hampir terlupakan.

Dengan AR, relief yang sudah mulai pudar tidak lagi hanya dipandang sebagai pahatan batu, melainkan bisa dihadirkan ulang dalam bentuk visual tiga dimensi, audio narasi, maupun animasi interaktif. Generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital dapat mengakses kisah Angling Dharma secara langsung melalui perangkat yang akrab dengan kehidupan mereka sehari-hari. *Augmented Reality* menjadi solusi yang menjembatani kesenjangan antara peninggalan budaya kuno dan kebutuhan media belajar generasi kontemporer (Amali et al., 2022). Dengan kata lain, *Augmented Reality* membuka peluang bagi candi untuk kembali “berbicara” dan menghadirkan pengalaman belajar yang tidak membosankan.

Untuk mewujudkan gagasan tersebut, implementasi *Augmented Reality* pada relief Angling Dharma di Candi Jago dilakukan melalui proses kreatif yang bertahap. Tahap pertama adalah mendokumentasikan relief secara visual dengan cara melakukan adaptasi relief ke dalam bentuk gambar. Adaptasi ini kemudian diproses sebagai marker atau penanda digital yang dapat dikenali sistem pemindaian. Langkah ini penting karena kondisi relief asli sudah banyak yang aus, sehingga detail yang tersisa perlu direkam dengan baik agar dapat dikenali secara akurat. Dengan cara ini, elemen-elemen penting dari relief, baik tokoh maupun ornamen, dapat dipertahankan sebagai dasar bagi pengembangan visual digital berikutnya.



Gambar 2. Kondisi Relief Candi Jago  
Sumber: dokumentasi Marina Wardaya, 2024

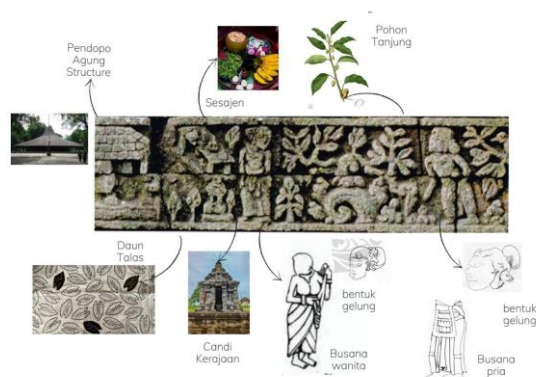
Data visual yang diperoleh dari relief kemudian tidak langsung digunakan begitu saja, melainkan diolah kembali menggunakan perangkat lunak grafis. Proses ini bisa dibilang sebagai “menghidupkan kembali” relief yang sudah samar, sehingga tampil lebih jelas dan mudah dibaca. Pengolahan digital tidak sekadar menyalin bentuk pahatan batu, tetapi juga memberi sentuhan tambahan berupa garis, warna, atau detail kecil yang membantu mempertegas cerita. Supaya hasilnya tidak keluar jalur, setiap pengembangan gambar digital dilakukan dengan landasan riset, termasuk membandingkan dokumentasi arkeologis, studi literatur, dan diskusi dengan pakar yang memahami konteks Candi Jago.

Pendekatan ini membuat gambar digital tidak hanya sekadar ilustrasi, melainkan rekonstruksi yang memiliki tanggung jawab ilmiah. Misalnya, detail tokoh dalam relief Angling Dharma yang sudah aus, digambar ulang berdasarkan perbandingan dengan sumber arkeologi atau naskah cerita yang masih ada. Dengan cara ini, marker yang dipakai dalam aplikasi *Augmented Reality* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kedekatan dengan sumber aslinya. Hasilnya, relief yang tadinya sulit dipahami dapat kembali hadir sebagai media edukasi yang jelas, tetap setia pada makna aslinya, dan sekaligus relevan bagi generasi digital.

Setelah model digital siap, tahap selanjutnya adalah menghubungkannya dengan aplikasi *Augmented Reality*. Relief yang telah didigitalkan dipetakan sehingga dapat dimunculkan kembali dalam bentuk tiga dimensi ketika dipindai menggunakan kamera ponsel. Melalui aplikasi *Augmented Reality* ini, pengunjung tidak hanya melihat bentuk fisik relief yang sudah pudar, tetapi juga menyaksikan rekonstruksi visual lengkap

dengan narasi mengenai kisah Angling Dharma. *Augmented Reality* menghadirkan pengalaman baru yang memungkinkan pengunjung merasakan keterhubungan langsung dengan cerita yang ada di balik relief. Kehadiran *Augmented Reality* menjadikan kunjungan ke Candi Jago lebih dari sekadar pengamatan visual, ia berubah menjadi pengalaman budaya yang imersif, interaktif, dan penuh makna.

Meski menawarkan peluang besar, penerapan *Augmented Reality* juga menyimpan sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menghadirkan kembali detail relief yang rusak tanpa melenceng dari bentuk aslinya. Rekonstruksi digital harus dilakukan dengan dasar riset akademik yang kuat, termasuk studi literatur, konsultasi dengan arkeolog, serta perbandingan dengan relief-relief serupa. Setiap penambahan detail harus memiliki justifikasi ilmiah agar tidak menciptakan makna baru yang tidak sesuai dengan sumber asli (Eka, 2021). Di sinilah peran akademisi, seniman, dan teknolog bersinergi untuk menghasilkan karya yang kredibel sekaligus menarik.



Gambar 3. Pencarian bentuk pembanding  
Sumber: dokumentasi Marina Wardaya, 2024

Tantangan lain adalah menjaga agar teknologi tidak mendominasi makna budaya. *Augmented Reality* tidak boleh hanya menjadi hiburan, melainkan harus tetap berfungsi sebagai media edukasi. Oleh karena itu, narasi yang ditampilkan dalam aplikasi *Augmented Reality* dilengkapi dengan penjelasan nilai moral yang terkandung dalam kisah Angling

Dharma. Dengan pendekatan ini, pengalaman interaktif tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik. Proses kreatif ini membuktikan bahwa inovasi teknologi dalam pelestarian budaya membutuhkan keseimbangan antara riset akademik, sensitivitas budaya, dan keterampilan teknis.

Penerapan *Augmented Reality* pada relief Angling Dharma memiliki implikasi yang luas. Dari sisi pemaknaan, karya ini menghidupkan kembali cerita yang hampir hilang dan memungkinkan generasi muda untuk memahami nilai moral yang terkandung di dalamnya. Dari sisi hubungan dengan masa lalu, *Augmented Reality* membuka jendela baru untuk melihat candi bukan sekadar sebagai artefak mati, tetapi sebagai ruang hidup yang masih relevan. Dari sisi etika, penggunaan *Augmented Reality* dilakukan dengan tetap menjaga otentisitas relief dan menghormati warisan budaya yang ada. Semua ini menunjukkan bahwa *Augmented Reality* tidak hanya berfungsi sebagai teknologi visual, tetapi juga sebagai strategi pelestarian yang memiliki tanggung jawab etis.

Selain itu, dampak praktis dari penerapan *Augmented Reality* adalah terbukanya peluang untuk menjadikan teknologi ini sebagai media edukasi di situs-situs candi. Balai Pelestarian Kebudayaan dapat memanfaatkannya untuk memperkenalkan relief kepada masyarakat luas dengan cara yang lebih segar dan atraktif. Teknologi ini dapat mengubah pengalaman belajar di situs sejarah dari sekadar melihat batu-batu tua menjadi sebuah perjalanan

interaktif yang penuh makna. Sebagaimana dicatat Lu dkk. (2022), *Augmented Reality* mampu memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan lapisan informasi digital yang membuat audiens lebih mudah memahami dan terlibat secara aktif. Dengan pendekatan ini, candi tidak hanya menjadi ruang konservasi, tetapi juga ruang edukasi yang relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Kehadiran *Augmented Reality* juga dapat meningkatkan daya tarik wisata budaya sekaligus memperkaya pengalaman pengunjung yang datang ke situs sejarah. Jika sebelumnya pengunjung hanya dapat melihat relief yang sebagian sudah aus, kini mereka dapat menyaksikan rekonstruksi visual lengkap dengan narasi tentang kisah di balik relief. Hal ini menjadikan kunjungan ke candi lebih imersif, karena pengunjung tidak

hanya mengamati, tetapi juga mengalami secara langsung nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Surya & Hartono (2021) menunjukkan bahwa kisah Angling Dharma pada relief Candi Jago sarat dengan simbol moral dan spiritual. Melalui *Augmented Reality*, kisah tersebut dapat dihidupkan kembali dengan cara yang lebih komunikatif dan menarik bagi generasi masa kini. Hal ini sejalan dengan temuan Setyawan et al. (2020) menekankan bahwa relief merupakan media komunikasi visual yang efektif pada zamannya, tetapi kini semakin jarang dipahami. Dengan mengadaptasi pendekatan digital seperti *Augmented Reality*, pesan yang terkandung di dalam relief dapat kembali disampaikan kepada khalayak luas, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi.

Relief adalah bahasa visual masa lalu yang menyimpan nilai moral lintas generasi. Namun, tanpa upaya inovatif, bahasa itu dapat hilang ditelan zaman. Melalui pemanfaatan *Augmented Reality*, Relief Angling Dharma di Candi Jago dapat kembali berbicara kepada generasi muda dengan cara yang sesuai dengan gaya hidup mereka. *Augmented Reality* bukan sekadar alat teknologi, melainkan jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, tradisi dengan inovasi, serta generasi tua dengan generasi penerus. Dengan *Augmented Reality*, warisan budaya tidak hanya dilihat, tetapi juga dialami secara langsung, sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat terus diwariskan lintas generasi.

Langkah ini menunjukkan bahwa pelestarian budaya tidak harus berhenti pada upaya konservasi fisik semata, tetapi juga dapat dilakukan melalui media baru yang kreatif. Dengan menghadirkan relief dalam bentuk digital yang interaktif, nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya dapat terus diwariskan. Relief Angling Dharma bukan lagi sekadar pahatan batu yang diam, tetapi kisah hidup yang dapat dipahami, dinikmati, dan diwariskan oleh generasi masa kini dan masa depan. Refleksi ini sekaligus memberi pandangan ke depan, bahwa teknologi seperti *Augmented Reality* dapat menjadi sarana inovatif dalam pelestarian budaya di era yang semakin digital.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). Pemanfaatan augmented reality untuk koleksi kain tapis (study kasus: uptd museum negeri provinsi lampung). *Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 1–7.
- Amali, L. N., Katili, M. R., & Ismail, W. (2022). Preservation of intangible and tangible cultural heritage using digital technology. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 28(2), 980–986. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v28.i2.pp980-986>
- Eka, D. (2021). Klasifikasi Dan Jenis Tanaman Pada Halaman Bangunan Suci Dalam Relief Candi Borobudur. *Jurnal Konservasi Cagar Budaya*, 15(2), 59–78.  
<https://doi.org/10.33374/JURNALKONSERVASICAGARBUDAYA.V15I2.263>
- Lu, X., dkk. (2022). Augmented Reality in Cultural Heritage Applications.
- Setyawan, H., Ardiyansyah, P., Indra Permana, D., Aristina, M., & Setiyawan Balai Konservasi Borobudur, I. (2020). INTERPRETASI RELIEF GANDAWYUHA DI CANDI BOROBUDUR. *Jurnal Konservasi Cagar Budaya*, 14(2), 16–41.  
<https://doi.org/10.33374/JURNALKONSERVASICAGARBUDAYA.V14I2.243>
- Surya, A., & Hartono, T. (2021). Candi Jago dan Dinamika Kerajaan Singasari.

# **Bukan Sekadar Pembungkus: Kemasan Jajan Tradisional Bali Sebagai Sistem Nilai Yang Terancam dan Perlu Diperbarui**

Oleh:

Ni Luh Desi In Diana Sari

Seni kuliner Bali yang masih bertahan hingga saat ini adalah keberagaman jajan tradisional sebagai bagian dari tradisi budaya masyarakat. Seni kuliner mempelajari khazanah kuliner, berupa makanan dan minuman mulai dari persiapan, pengolahan, penyajian dan penyimpanan (Harsana et al., 2018, p. 46). Ciri khas jajan tradisional sebagai bagian dari seni kuliner Bali, dapat dilihat dari bahan kemasan alam yang digunakan, bentuk kemasan menarik dengan aroma khas yang berasal dari tumbuh-tumbuhan tertentu. Bahan kemasan ramah lingkungan terdiri dari dedaunan, kulit buah, dan pelepah yang berasal dari bagian tumbuhan tertentu, untuk mengemas jajan khas suatu daerah disebut kemasan tradisional (Julianti, 2014, p. 37).

Jajan tradisional Bali bukan sekadar panganan, ia hadir sebagai bagian dari tradisi persembahan dan pengingat akan keseimbangan alam, ritme upacara, serta kearifan mengolah apa yang diberikan bumi tanpa berlebihan. Setiap proses pembuatan mulai dari pemilihan beras ketan lokal, penggunaan gula merah hingga pengemasan merupakan perwujudan Tri Hita Karana: harmoni antara manusia, alam, dan Sang Pencipta. Kemasan alami bukan hanya pelindung fisik; merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas rasa, aroma, dan makna dari jajan tradisional itu sendiri. Kemasan bukan sekadar wadah, melainkan ekspresi lokalitas yang menjaga keaslian sekaligus keberlanjutan.

Namun, dalam dinamika pasar rakyat di Kota Denpasar saat ini. Jajan tradisional dengan aroma dedaunan dan tekstur anyaman janur perlahan tenggelam oleh kilau plastik bening dan polietilen berwarna-warni. Observasi lapangan menunjukkan pergeseran signifikan: dari 120 penjual jajan tradisional yang dipantau selama 2022–2023, 68% telah beralih sebagian atau seluruhnya ke kemasan plastik sekali pakai. Alasannya pragmatis plastik lebih tahan lama, mudah diproduksi massal, mudah digunakan dan harga terjangkau. Berdasarkan persepsi pelaku, penggunaan plastik terlihat “lebih higienis” dan “modern”. Dibalik klaim efisiensi ini, tersembunyi paradoks yang mengkhawatirkan: upaya mempertahankan eksistensi jajan tradisional lewat adaptasi teknologi justru berpotensi mengikis salah satu pilar keasliannya yakni nilai estetika material budaya yang terkandung dibalik ragam wujud kemasan jajan tradisional.

Penggunaan kemasan plastik sekali pakai menimbulkan dampak bersifat ganda. Secara ekologis, Bali telah mendeklarasikan PERGUB Nomor 97 Tahun 2018, tentang pembatasan timbulan sampah plastik sekali pakai, namun masih menghadapi banjir limbah dari sektor kuliner. Data global mengingatkan: sejak 1950-an, 8,3 miliar ton plastik telah diproduksi, sebagian besar berakhir sebagai sampah yang tak terurai (Zaman & Newman, 2021, p. 2). Secara kultural, kemasan plastik meski efektif memperpanjang usia simpan (Schmidt Rivera et al., 2019, p. 192), sering kali mengaburkan aura tradisional, mengurangi persepsi keaslian, dan melemahkan koneksi emosional antara konsumen dan nilai di balik jajan tersebut. Seorang penggiat jajan tradisional di Gianyar menyatakan dengan getir: “Dahulu orang tahu ini jajan Bali dari daun yang digunakan sebagai pembungkus. Sekarang kalau diganti plastik, bisa saja dikira jajan dari mana saja.”

Pertanyaan mendasar pun muncul: Bagaimana mempertahankan jati diri estetika kemasan jajan tradisional Bali, yang bersifat organik, simbolis, dan berkelanjutan, tanpa menafikan realitas pasar, tuntutan keamanan pangan, serta peluang ekspansi melalui platform digital? Pertanyaan inilah yang menjadi poros pembahasan dalam tulisan ini. Bukan untuk mengagungkan masa lalu secara nostalgis, juga bukan untuk menyerah pada logika komersial semata. Melainkan untuk mencari ruang ketiga: sebuah estetika kemasan jajan tradisional yang responsif secara budaya, tangguh secara ekologis, dan kompetitif secara visual di era digital.

Melalui pendekatan *visual ethnography* dan *semiotic analysis* bersama pelaku UMKM kuliner tersebar di wilayah Kota Denpasar, mengungkap bahwa estetika kemasan jajan tradisional tidak statis. Ia memiliki potensi transformasi tanpa kehilangan akar, asalkan prinsip-prinsip dasarnya dipahami bukan sebagai aturan kaku. Melainkan sebagai sistem nilai yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk kontemporer. Misalnya: struktur anyaman janur dapat menjadi pola grafis pada kemasan kertas daur ulang; filosofi *Rwa Bhineda* (keseimbangan dualitas) dapat diwujudkan dalam palet warna kontras namun selaras.

Bab pada buku ini menyajikan sintesis temuan kunci dengan tiga tujuan utama:

1. Mendokumentasikan kondisi aktual kemasan jajan tradisional Bali hari ini yang muncul dari dalam komunitas itu sendiri;
2. Merekonstruksi dimensi estetika kemasan jajan tradisional tidak hanya sebagai bentuk visual, tetapi sebagai sistem makna budaya yang mencakup materialitas, proses, simbol, dan fungsi sosial;
3. Merumuskan prinsip-prinsip desain kemasan “berbasis kearifan lokal yang diperbarui” (*renewed local wisdom-based packaging*).

Penulisan bab ini tidak berdiri di menara gading akademis. Ia lahir dari percakapan di dapur-dapur tradisional, dari tangan-tangan yang masih ingat cara melipat dedaunan sebagai kemasan jajan tradisional, dan dari keinginan tulus agar keberadaan ragam kuliner lokal tidak hanya bertahan sebagai kenangan. Tapi terus hidup, bermartabat, dan bercerita, dari satu generasi ke generasi berikut. Kemasan, dalam konteks ini, adalah antara rasa dan *yadnya* dan estetikanya adalah jembatan yang kita bangun bersama.

Prinsip utama kemasan ramah lingkungan bukan sekadar “tidak mencemari”, melainkan menjalin hubungan selaras dengan alam. Sebagai sebuah prinsip yang telah dihayati masyarakat Bali jauh sebelum istilah *sustainability* populer (Zhou, 2014, pp. 249–250). Dalam tradisi pengemasan jajan tradisional, kearifan ini tampak nyata: bahan alam seperti daun pisang, janur, pelepah, atau kulit buah tidak dipilih hanya karena mudah didapat, tetapi karena mereka membawa empat unsur khas yang tak dimiliki kemasan modern yaitu; penampilan, aroma, bentuk, dan siklus alamiah (Harundiah dalam (F.G Winarno & Octaria, 2020, p. 41)). Tiga di antaranya penampilan, aroma, dan bentuk bukan

sekadar atribut fisik; mereka adalah bahasa non verbal yang berbicara kepada indra, membangun kepercayaan, dan menyampaikan nilai budaya sebelum dikonsumsi.

Penampilan, sebagai wajah pertama dari kemasan tradisional, hadir melalui tiga unsur visual yang lahir secara alami berupa: **warna, garis, dan tekstur** (Wahyudi & Satriyono, 2017, p. 50). Hijau segar daun pandan, coklat muda janur yang baru dipetik, urat-urat alami pada pelepah, atau tekstur anyaman yang sedikit tidak rata—semua ini bukan cacat, melainkan cap keaslian. Lebih dari itu, warna dan tekstur tersebut termasuk dalam **sifat organoleptik** kemasan: sifat yang dapat dinilai oleh indra manusia dan turut menentukan persepsi mutu jajan tradisional yang dikemas (F.G Winarno & Octaria, 2020, p. 55). Kemasan yang “terlalu sempurna”, justru sering kali memicu keraguan: *Apakah ini alami? Apakah ini masih segar?*

Dalam konteks desain, penampilan kemasan tradisional Bali bukan hasil komposisi grafis semata, melainkan **manifestasi dari bentuk organik** yaitu wujud yang tumbuh bebas, lembut, dan tidak kaku (Santosa & Jamaluddin, n.d., pp. 77–78). Elemen visualnya berupa warna, bidang, garis, tekstur, dan nilai terang-gelap, memang sejalan dengan prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV), namun dengan satu keunikan mendasar: tidak ada yang dibuat dari nol. Semuanya **diambil, diadaptasi, dan dihormati** bukan direkayasa. Bahkan, menurut (Zhou, 2014, p. 251), justru kealamiannya inilah yang memberi efek psikologis kuat: ia menyampaikan isyarat kedekatan dengan alam, kejujuran proses, dan keberlanjutan. Sehingga secara naluriah menumbuhkan minat, kepercayaan, dan keinginan untuk mencoba.

Lebih jauh, sifat organoleptik kemasan alami yang mencakup warna, aroma, rasa, dan tekstur (Astuti dalam (F.G Winarno & Octaria, 2020, p. 33)), tidak bisa diukur hanya dengan alat laboratorium; ia membutuhkan **kepekaan indrawi manusia** sebagai instrumen utama penilaian organoleptik (Soekarto, 1985). Letak keunggulan kemasan tradisional: ia tidak hanya melindungi jajan yang dikemas, melainkan juga menceritakan asal-usul melalui tampilan visual, aroma ringan yang menenangkan, dan sentuhan yang akrab di tangan. Sebagaimana ditegaskan Dameria (Dameria, 2014, p. 12), kemasan semacam ini memberi **nilai tambah multidimensi**, menarik secara visual, menyentuh secara emosional, dan

meyakinkan secara rasional. Penampilan kemasan jajan tradisional Bali bukan soal “terlihat cantik”, melainkan **terlihat jujur**, sebuah estetika yang lahir ketika manusia berhenti mendesain atas alam, dan mulai mendesain bersama alam.




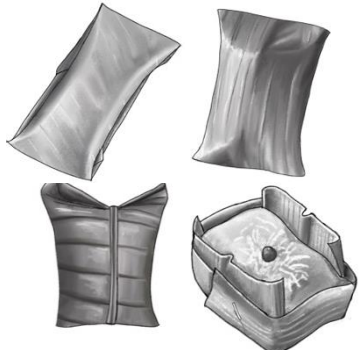

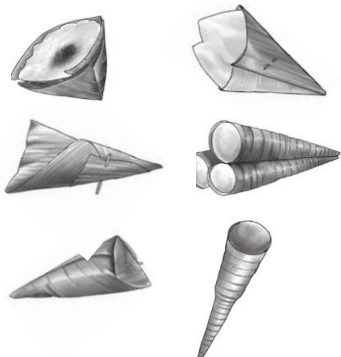
Gambar 1. Ragam Penampilan Kemasan Jajan Tradisional Bali Menggunakan Daun Pisang

Sumber: dokumentasi Ni Luh Desi In Diana Sari, 2024


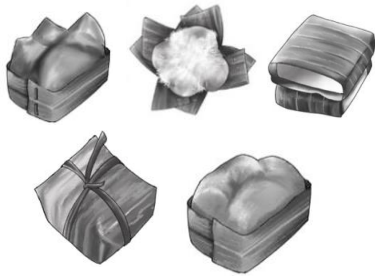


Kemasan ramah lingkungan jajan tradisional Bali bukan bentuk sembarangan. Namun merupakan **hasil kreativitas terarah** dari perajin sebagai desainer budaya. Secara visual, kemasan-kemasan ini sering menampilkan **bentuk-bentuk geometris yang jelas**: segitiga, limas, silinder, atau prisma sederhana, bukan karena meniru teori desain modern, melainkan karena bentuk-bentuk tersebut lahir dari kebutuhan fungsional, ketersediaan material, dan prinsip keseimbangan yang selaras dengan kosmologi lokal. Kemasan ramah lingkungan jajan tradisional Bali dikategorikan sebagai bentuk geometris karena dibentuk oleh perajin sebagai kreator. Bentuk kemasan jajan tradisional dirancang selalu mempunyai isi, karena isi tidak akan ada tanpa bentuk, dan bentuk tidak ada tanpa isi. Bentuk bersifat fisik sedangkan isi bersifat interpretasi. Bentuk dapat memberikan identitas pada objek (Santosa & Jamaluddin, n.d., pp. 76–77). Menurut tradisi ini, **bentuk dan isi tidak dapat dipisahkan**: bentuk adalah wadah fisik yang memungkinkan isi eksis, sementara isi memberi makna dan tujuan pada bentuk. Jika bentuk adalah tubuh, maka isi adalah jiwa dan keduanya saling menghidupi.


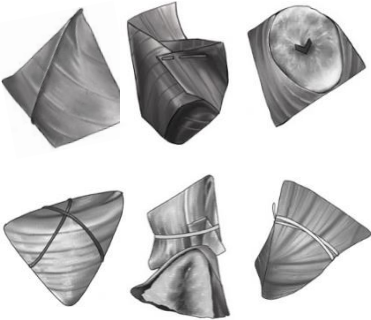
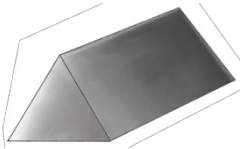
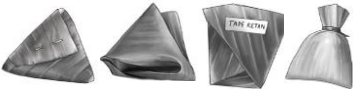
Sebagai **unsur khas kemasan alam** (Harudin dalam (F.G Winarno & Octaria, 2020, p. 41)), bentuk tidak hanya berperan estetik, tetapi juga sangat fungsional: ia menentukan daya tahan jajan yang dikemas, kemudahan dalam membuka, kestabilan saat diangkut, serta perlindungan terhadap kontaminasi. Meski secara praktis bersifat sekali pakai, karena umumnya dibuang setelah konsumsi selesai (F.G Winarno & Octaria, 2020, p. 36). Kemasan ini justru memuat nilai siklus, materialnya kembali ke alam tanpa jejak.

Keragaman bentuk kemasan di pasar rakyat Kota Denpasar lahir dari kekayaan material lokal: **daun pisang, janur (daun kelapa muda), daun bambu, daun pandan, daun enau, daun lontar, kulit buah jagung, hingga pelepah pinang**. Masing-masing material memiliki sifat unik, kelenturan, kekuatan tarik, daya tahan air yang menuntut penguasaan teknik pengolahan dan intuisi desain dari perajin. Fungsi ergonomis kemasan terwujud: bukan hanya melindungi isi, tetapi juga memandu cara membuka, menyantap, bahkan memperlakukan jajan dengan penuh hormat (Klimchuk & Krasovec, 2007, p. 137). Misalnya, lipatan berbentuk limas tidak hanya indah, tetapi memastikan isi tidak tumpah; anyaman janur yang rapat menjaga kelembapan jaja bantal tanpa membuatnya lembek. Oleh sebab itu bentuk kemasan jajan tradisional Bali adalah **pertemuan antara kearifan material, kreativitas teknis, dan kesadaran budaya**. Ia bukan sekadar bangun fisik, melainkan struktur bermakna yang dapat diukur secara geometris, namun hanya bisa dipahami secara utuh melalui lensa tradisi.

Bentuk Kemasan	Bahan Kemasan	Jenis Jajan tradisional
<p>1. Balok</p> 	<p>Daun pisang, janur, daun pandan.</p>	<p>1. <i>Jaja hunkue</i>, 2. <i>Jaja sumping</i>, 3. <i>Jaja bantal</i>, 4. <i>Jaja bolu kukus</i></p> 
<p>2. Kerucut</p> 	<p>Daun pisang, Janur, daun lontar, daun bambu</p>	<p>1. <i>Jaja abug</i>, 2. <i>Jaja apem</i>, 3. <i>Jaja cerorot</i>, 4. <i>Jaja pasung</i>.</p> 
	<p>Daun pisang, daun bambu, daun pandan.</p>	<p>1. <i>Jaja apem</i>, 2. <i>Jaja klepon</i>, 3. <i>Jaja uli</i>, 4. <i>Jaja gambir</i>, 5. <i>Jaja apem gula merah</i>,</p>



<p>3. Kubus</p> 		
<p>4. Tabung/lingkaran</p> 	<p>Daun pisang, janur, daun enau, kulit jagung, pelepah pinang</p>	<p>1. Jaja iwel, 2. Jaja uli, 3. Jaja arem-arem, 4. Jaja bendu, 5. Jaja lempur, 6. Jaja satuh, 7. Jaja surabi, 8. Jaja timus, 9. Jaja buntelan, 10. Jaja dodol, 11. Jaja remu.</p> 

<p>5. Lima</p> 	<p>Daun pisang, janur, daun bambu</p>	<p>1. <i>Jaja klepet bugis</i>, 2. <i>Jaja klepon</i>, 3. <i>Jaja kukus ketan</i>, 4. <i>Jaja bantal</i>, 5. <i>Bakcang</i>, 6. <i>Kwecang</i></p> 
<p>6. Prisma</p> 	<p>Daun pisang, kulit jagung.</p>	<p>1. <i>Jaja lukis</i>, 2. <i>Jaja jongkong</i>, 3. <i>Jaja klaudan</i>, 4. <i>Jaja tape ketan</i>, 5. <i>Jaja iwel</i>.</p> 

Tabel 1. Klasifikasi bentuk kemasan ramah lingkungan jajan tradisional Bali di pasar rakyat Kota Denpasar

Sumber: dokumentasi Ni Luh Desi In Diana Sari, 2023

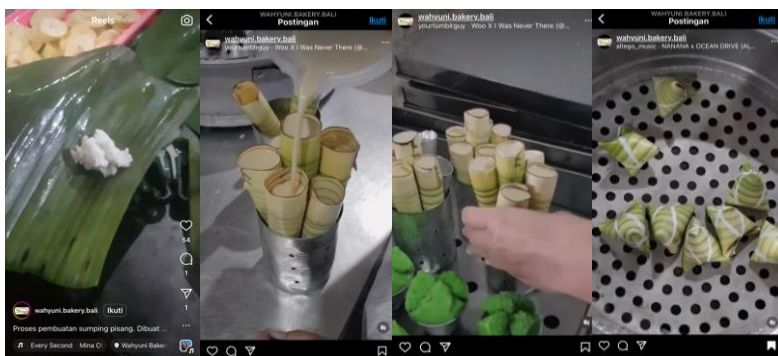
Tampilan visual kemasan ramah lingkungan jajan tradisional Bali bukan sekadar daya tarik permukaan. Hadir sebagai **medium transmisi budaya** yang secara diam-diam membentuk *value* (nilai), *attitude* (sikap), dan *behaviour* (perilaku) konsumen. Kerangka teoretis VAB kemasan berperan sebagai *trigger* yang menghubungkan warisan kolektif dengan tindakan individu. Khususnya dalam konteks masyarakat Bali, dalam kehidupan sehari-hari tak terpisahkan dari tatanan kosmologis dan praktik adat.

Nilai-nilai yang melekat pada kemasan alami, **kekhasan, gotong royong, dan keberlanjutan**, bukan konstruksi baru. Melainkan manifestasi dari *Tri Hita Karana*: ajaran tentang keseimbangan hubungan antara manusia, Tuhan sebagai Sang Pencipta, manusia-manusia, dan manusia-alam (Andyana Putra, 2019, p. 34). **Kekhasan** tampak dalam keunikan setiap

jajan tradisional, mulai dari bahan, teknik pengolahan, hingga bentuk kemasan yang memungkinkan masyarakat membedakan jajan satu dengan yang lain hanya dari lipatan daun (Ariani, 2021, p. 141). **Gotong royong** terwujud ketika jajan tidak hanya dikonsumsi, tetapi disiapkan bersama untuk, persembahkan, dengan resep dan teknik pengemasan yang diwariskan melalui proses enkulturasi yang bukan sekadar pelatihan teknis. **Keberlanjutan** adalah ekspresi nyata dari rasa hormat terhadap alam: daun pisang, janur, atau pelepah pinang dipilih bukan karena “murah”, tetapi karena mereka pulang setelah tugas selesai, terurai tanpa jejak. Bagi masyarakat Bali, kemasan alami bukan pilihan estetik semata, tapi **bukti integritas**: ia menjamin keaslian rasa, menjaga aroma khas, dan yang paling penting memelihara *taksu*, daya hidup yang tak terukur secara kimiawi.

Nilai-nilai ini membentuk *habitus* pola pikir dan respons otomatis yang terinternalisasi sejak kecil (Bourdieu). Bagi generasi tua, melihat jajan tradisional dalam plastik bukan hanya “aneh”, tapi mengganggu: ia memicu kecemasan akan hilangnya keaslian, kecurigaan terhadap kualitas, bahkan rasa bersalah terhadap alam. Sebaliknya, generasi muda yang tumbuh di era plastik sering kali tidak memiliki *benchmark* sensorik yang sama dan bagi mereka, kemasan modern adalah “normal”. Pada titik inilah terjadi **pergeseran persepsi estetika**: keindahan bukan lagi pada kelembutan daun atau aroma, melainkan pada kilau transparan dan kemudahan praktis, namun, *habitus* bukan tak berubah. Media sosial telah menjadi ruang baru bagi rekonstruksi nilai. Toko seperti **Wahyuni Bakery Bali** (@wahyuni.bakery.bali) tidak hanya menjual jajan mereka mendokumentasikan proses. Melalui narasi visual ini, mereka membangun kembali *habitus* baru yang menghargai kemasan alami bukan karena nostalgia, tapi karena kesadaran: ini adalah bentuk cinta yang berkelanjutan. Hal yang menarik, praktik ini tidak lahir dari paksaan, melainkan dari keyakinan akan “*dakin lima*”, kotoran tangan perajin yang dipercaya membawa *taksu*. Filsafat Bali, *dakin lima* bukan kotoran fisik, melainkan jejak kehadiran manusia: sentuhan, niat, dan doa yang menyatu dalam proses. Kemasan alami adalah satu-satunya media yang mampu “menampung” *dakin lima* ini. Plastik, seberapa sterilnya, tetaplah netral, bahkan steril secara spiritual.

Kemasan jajan tradisional Bali adalah **desain beretika**: memuat **nilai** (Tri Hita Karana), membentuk **sikap** (kebanggaan, kehati-hatian, kepekaan indrawi), dan menggerakkan **perilaku** (pemilihan, promosi, pelestarian) serta mengingatkan kita pada satu kebenaran sederhana: Keberlanjutan bukan soal mengganti plastik dengan daun tapi tentang kembali mendengar bahasa alam, dan menjawabnya dengan tangan yang penuh hormat.



Gambar 2. Proses pembuatan jajan tradisional Bali di unggah melalui akun Instagram @wahyuni.bakery.bali

Sumber: dokumentasi Ni Luh Desi In Diana Sari, 2024

## DAFTAR PUSTAKA

- Andyana Putra, G. (2019). *Kebinekaan dalam bingkai kearifan lokal: Eksistensi kearifan lokal Bali di tengah keberagaman* (Pertama). Penerbit Deepublish. <https://deepublishstore.com/shop/buku-bineka-dalam-bingkai/>
- Ariani, R. P. (2021). *Mengenal Kuliner Bali- Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Dameria, A. (2014). *Packaging Handbook: Where Creative Ideas Become Reality*. Link & Match Graphic.
- F.G Winarno, & Octaria, A. (2020). *Bahan dan Kemasan Alami Perkembangan Kemasan Edible* (pertama). Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Harsana, M., Baiquni, M., Harmayani, E., & Widyaningsih, Y. A. (2018). Potensi Makanan Tradisional Kue Kolombeng Sebagai Daya Tarik Wisata Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Home Economics Journal*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/hej.v2i2.23291>

- Julianti, S. (2014). *The Art of Packaging. Mengenal Metode, Teknik dan Strategi Pengemasan Produk untuk Branding dengan Hasil Maksimal* (Pertama). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. (2007). *Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Erlangga.
- Santosa, I., & Jamaluddin. (n.d.). *Desain, Estetika dan Kontekstualitas* (Pertama). ITB Press.
- Schmidt Rivera, X. C., Leadley, C., Potter, L., & Azapagic, A. (2019). Aiding the Design of Innovative and Sustainable Food Packaging: Integrating Techno-Environmental and Circular Economy Criteria. *Energy Procedia*, 161, 190–197. <https://doi.org/10.1016/j.egypro.2019.02.081>
- Soekarto, S. T. (1985). *Penilaian organoleptik / untuk industri pangan dan hasil pertanian*. Bharata Karya Aksara.
- Wahyudi, N., & Satriyono. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Elex Media Komputindo.
- Zaman, A., & Newman, P. (2021). Plastics: Are they part of the zero-waste agenda or the toxic-waste agenda? *Sustainable Earth*, 4(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s42055-021-00043-8>
- Zhou, F. F. (2014). The Theory of Green Packaging Design and its Application. *Applied Mechanics and Materials*, 635–637, 248–252. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.635-637.248>

# ***Tampeng: Preservasi , Epistemologi dan Karya Seni***

Oleh:  
Ninik Juniati

### ***Menisik Di Masa Lalu dan Saat ini***

*Menisik* adalah kegiatan memperbaiki kain atau pakaian yang sobek dengan cara menjahit mengikuti arah tenunan. Liew (1964) mendefinisikan *menisik* sebagai usaha memperbaiki pakaian yang koyak kecil agar dapat kembali digunakan. *Menisik* bertujuan memperpanjang usia pemakaian kain atau pakaian, sekaligus menjadi bagian dari *upcycling* melalui prinsip 3R: *reduce*, *recycle*, dan *reuse*. Pada masa lalu, kegiatan *menisik* lazim dilakukan oleh orang terdahulu karena alasan ekonomi dan keterbatasan akses terhadap pakaian baru. *Menisik* merupakan salah satu bentuk kearifan domestik yang menjaga agar kain tradisional ataupun pakaian sehari-hari dapat bertahan lama dan tidak cepat menjadi limbah.

Di negara Barat, praktik ini dikenal sebagai *mending*. Menurut Khounnoraj (2020), *mending* berhubungan dengan kegiatan memperbaiki atau menambal pakaian agar kembali utuh dan berguna. *Mending* tidak bertujuan mengganti yang lama dengan yang baru, tetapi justru memberikan nilai emosional dan keberlanjutan pada pakaian tersebut. *Mending* maupun *menisik* merupakan tindakan kecil yang bermakna, terutama ketika pakaian memiliki filosofi atau memori tertentu.

Menghilangnya tradisi *menisik* di Indonesia merupakan bagian dari degradasi budaya, sekaligus menurunnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya memperbaiki pakaian. Fenomena ini berkontribusi pada meningkatnya limbah pakaian pasca konsumsi yang kini menjadi salah satu penyumbang terbesar limbah global. *Fast fashion* menjadi salah satu faktor utama tingginya tingkat pembuangan pakaian.

Diddi & Yan (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dalam dua dekade terakhir konsumsi *fast fashion* meningkat tajam, menyebabkan pakaian tidak lagi memiliki nilai emosional dan diperlakukan sebagai produk sekali pakai. Kemudahan akses belanja membuat masyarakat cenderung membeli pakaian baru dibanding memperbaiki yang lama. Siklus pakaian dari baru hingga rusak berlangsung cepat, sementara limbah *fashion* terus menumpuk sehingga *fashion* kini menjadi limbah terbesar kedua setelah migas.

Penelitian etnografi tentang *mending* oleh Durrani (2021) menunjukkan munculnya perubahan kebiasaan masyarakat urban di empat kota. Melalui komunitas *mending* yang diteliti selama tiga tahun, ditemukan bahwa praktik ini dapat mengurangi pembelian *fast fashion* dan mendorong masyarakat memperbaiki pakaian pasca konsumsi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa *mending* memiliki potensi sebagai gerakan budaya yang menyeimbangkan kembali hubungan manusia dengan pakaian dan lingkungan.

Berkembangnya modernisasi dan maraknya produk *fashion* instan, praktik *menisik* perlahan menghilang dari keseharian masyarakat Indonesia. Berbeda dengan Indonesia, beberapa negara justru berhasil mengangkat kegiatan *menisik* menjadi *artwork* yang dikenal luas seperti *Sashiko* dari Jepang dan *Kantha* dari India. Kedua teknik ini melahirkan karya dengan nilai visual dan budaya yang kuat, berawal dari upaya mendaur ulang kain usang. Sebaliknya, *menisik* versi tradisional masyarakat Indonesia dilakukan secara sederhana: menutup lubang atau sobekan dengan jahitan halus atau potongan kain sewarna sehingga pakaian tampak rapi dan kuat kembali. Meskipun sederhana, *menisik* merupakan tindakan preservasi penting untuk mempertahankan fungsi kain dan memperpanjang masa pakainya.

Di Indonesia saat ini, kegiatan permak pakaian masih banyak ditemui, tetapi *menisik* mulai jarang dilakukan terutama di perkotaan. Namun, suku *Kajang* di pedalaman Sulawesi Selatan mempertahankan praktik *menisik* sebagai bagian dari sistem kearifan mereka. Suku *Kajang* identik dengan pakaian serba hitam, khususnya sarung hitam bernama *tope' le'leng*. Bagi mereka, hitam adalah warna sakral dalam kepercayaan *Patuntung*. *Tope' le'leng* ditenun oleh perempuan *Kajang* dan merupakan syarat penting dalam berbagai ritual, termasuk pernikahan. Untuk

memperbaiki *tope' le'leng* yang rusak, masyarakat *Kajang* melakukan *pa'tampeng*, yaitu *menisik* menggunakan jahitan sederhana untuk menutup lubang atau sobek pada kain.

*Pa'tampeng* merupakan salah satu manifestasi filosofi *talassa kamase-mase*, yang di anut oleh suku *Kajang* yaitu hidup sederhana, tidak berlebihan, dan memanfaatkan apa yang dimiliki hingga akhir. Masyarakat *Kajang* tidak pernah membuang *tope' le'leng*. Meskipun warnanya memudar, usang dan fungsi penggunaannya menurun, sarung hitam tersebut tetap digunakan sebagai selimut, pakaian kerja, penutup barang, hingga akhirnya menjadi *pa'boang* atau orang-orangan sawah—karena warna hitam yang memudar masih dipercaya dapat mengusir hama. Tradisi *pa'tampeng* membuka pintu pemahaman mendalam tentang cara masyarakat *Kajang* memaknai kehidupan, kesederhanaan, dan hubungan manusia dengan alam. Prinsip *Patuntung*—penghormatan kepada *Turiek A'rakna*, hidup sederhana, dan menjaga keseimbangan alam—sangat selaras dengan aktivitas *pa'tampeng*.

Pemaknaan *tampeng* dalam aktivitas *pa'tampeng* yang kerap dilakukan oleh perempuan *Kajang* akan ditelaah dengan menggunakan kerangka hermeneutika Gadamer, sebagai horizon tradisional yang bertemu dengan horizon kontemporer isu limbah *fashion*, krisis lingkungan, dan seruan global untuk *circular fashion*. Pertemuan kedua horizon ini menghasilkan pemaknaan baru bahwa praktik-praktik sederhana berbasis adat dapat memberi kontribusi penting pada diskursus keberlanjutan global.

Dari perspektif desain, *pa'tampeng* dapat dibaca sebagai strategi perpanjangan usia pakaian yang muncul dari konteks lokal, tetapi berpotensi menjadi inspirasi bagi gerakan *sustainable design* global. Melalui proses *mending*, masyarakat *Kajang* tidak hanya menjaga nilai budaya, tetapi juga menerapkan prinsip keberlanjutan yang selaras dengan isu-isu lingkungan modern.

Dari pemaknaan dengan dua perspektif yang berbeda diharapkan *Artwork* baru dapat lahir dari pemahaman bahwa masa lalu tidak harus direplikasi secara literal. Sebagaimana *pa'tampeng* yang menambal bagian rusak dan memberi kehidupan baru pada kain yang menua, proses kreatif dalam penciptaan *artwork* ini merupakan tindakan *hermeneutis*: membaca ulang, menafsirkan kembali, dan menghidupkan kembali



warisan budaya tanpa kehilangan makna dasarnya. Dengan demikian, *artwork* berbasis pada analisis hermeneutika dan perspektif desain ini tidak hanya menjadi representasi estetika, tetapi juga bentuk dialog antara tradisi dan modernitas, antara preservasi dan inovasi, antara identitas lokal dan wacana global tentang keberlanjutan.

### **Menggali Masa Lalu *Tampeng***

Penciptaan *artwork* berbasis penelitian ini dimulai dengan menyusuri jejak historis, kepercayaan, dan kehidupan masyarakat *Kajang*. Pendekatan etnografi menjadi pintu untuk memasuki dunia yang masih sangat memegang kuat prinsip kehidupan tradisional.

Penelusuran sejarah terkait suku *Kajang* tidak lepas dari peninggalan manusia pra-sejarah pada zaman Megalitikum ditemukan di Bulukumba, tepatnya Desa Matoanging, Kecamatan *Kajang* (Hasanuddin dkk., 2005). Hasanuddin dkk. juga menjelaskan bahwa benda-benda peninggalan pra-sejarah indikasi unsur megalithik diasumsikan sebagai aktualisasi dari simbol keutuhan dan kesempurnaan dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti pertanian, perkebunan serta memperoleh petunjuk dalam melaksanakan musyawarah adat *Kajang*.

Suku *Kajang* merupakan suku dengan tradisi lisan yang diturunkan dari generasi ke generasi sehingga suku ini tidak ditemukan artefak berupa tulisan. Bahkan makam-makam tua yang ada di pemakaman pun hanya berupa batu menhir tanpa tulisan. Data tertulis tentang *Patuntung* baru ada setelah seorang W.A. Pénard, antropolog Eropa pertama yang berusaha untuk melihat lebih dekat pada *Patuntung*. Di bawah naungan *Encyclopaedisch Bureau der Buitenbezittingen* menggambarkan beberapa ciri khas agama adat dan organisasi sosial di Makaji/Gowa selatan, termasuk diskusi singkat tentang pengaruh Islam (Pénard, 1913). Sementara Cense lebih mengkaji lebih dalam pengaruh Agama Islam pada kehidupan masyarakat *Kajang* (1931). Naskah tulisan pertama tentang *Patuntung* oleh W.A. Pénard terbit pada tahun 1913 tersebut hingga saat ini dianggap sebagai tulisan satu jaman tentang Suku *Kajang* yang ada meskipun suku *Kajang* sudah ada jauh sebelum agama Islam masuk di pulau Sulawesi (Hasanuddin dkk., 2005).

*Kajang Dalam* atau *Ilalang Embayya* merupakan kawasan adat yang paling ketat menjaga tradisi. Di wilayah ini, pakaian hitam menjadi identitas, simbol kesederhanaan, dan bentuk penghormatan kepada leluhur. Warna hitam dianggap menyatu dengan tanah dan alam. Sementara *tope' le'leng* sebagai sarung hitam menempati posisi sentral dalam setiap ritual dan aktivitas kehidupan. Masyarakat *Kajang* telah memberi contoh konkret bagaimana upaya kecil seperti *menisik* dapat memberi dampak besar dalam menjaga bumi.

Pada konteks inilah penggalian masa lalu menjadi fondasi penciptaan *artwork* ini. Nilai-nilai *pa'tampeng* dikembalikan sebagai narasi utama, bukan semata teknik. Ketika masyarakat modern kehilangan praktik *menisik*, mereka kehilangan pula kesadaran ekologis yang melekat di dalamnya. Tradisi yang terlihat sederhana ini ternyata menyimpan pengetahuan ekologis yang sangat maju dan relevan, bahkan lebih kuat dari teknologi modern yang fokus pada efisiensi, bukan keberlanjutan.

Melalui observasi partisipatoris di lapangan pada tahun 2023, peneliti menemukan banyak *tope' le'leng* tua yang penuh *tampeng* digantung di rumah, dijadikan alas, bahkan menjadi *pa'boang* atau orang-orangan sawah. Hal ini menunjukkan bahwa bagi masyarakat *Kajang*, sebuah kain memiliki siklus hidup panjang yang tidak boleh berakhir di tempat sampah. Bahkan ketika warnanya memudar hingga menjadi abu pucat, kain tersebut tetap digunakan hingga tidak memungkinkan lagi untuk dipakai. Peneliti juga menemukan bahwa modernisasi turut membawa sampah plastik hingga ke aliran sungai di dalam kawasan adat. Kontrasnya antara praktik *pa'tampeng* yang ekologis dan masuknya limbah modern ini menunjukkan urgensi untuk mengangkat nilai-nilai tradisi tersebut kepada masyarakat luas.

### **Pola Pikir Kreatif Aktualisasi *Art Fashion Tisik Tampeng***

Filosofi yang dibangun sebagai landasan *artwork* ini berbasis pada analisis hermeneutika dan perspektif desain ini tidak hanya menjadi representasi estetika, tetapi juga bentuk dialog antara tradisi dan modernitas, antara preservasi dan inovasi, antara identitas lokal dan wacana global tentang keberlanjutan. *Artwork* yang diciptakan sebagai langkah aktualisasi *tisik tampeng* ini merupakan *eco-art* yang dapat dikenakan (*wearable art*), dan bisa disebut sebagai *art fashion*.

*Art Fashion* ini berbasis pada penelitian tentang tradisi *Kajang* yang meliputi keyakinan *Patuntung*, *Tope' le' leng* sebagai hasil budaya *kajang* dan *pa'tampeng* sebagai praktek preservasi yang dilakukan oleh para perempuan *Kajang*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Sumber data adalah masyarakat *Kajang* mulai dari tetua adat, pelaku seni, penenun hingga para perempuan yang kerap melakukan aktivitas *pa'tampeng*. Data tentang hubungan antara *Patuntung*, *Tope' Le'leng*, dan *Pa'tampeng* diambil berdasarkan tradisi lisan yang digunakan di suku *Kajang*. Peneliti melakukan riset tentang suku *Kajang*, *Patuntung* dan *tope' le'leng* di mulai bulan Februari 2021 hingga Mei 2023.

Analisis data etnografi menggunakan teori Hermeneutika Gadamer. Hermeneutika merupakan metode untuk memecahkan interpretasi. Gadamer menyebutkan sebagai *fusion of horizon*. Sehingga unsur terpenting dari analisis hermeneutika adalah adanya interpretasi (Zuchdi & Afifah, 2019). Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menganalisis data etnografi:

1. Pemahaman awal berupa identifikasi pemahaman awal terkait tradisi lisan berdasarkan latar belakang budaya *Kajang* dan studi literatur dari jurnal-jurnal. Hal ini dilakukan untuk menghindari prasangka (bias) untuk mengelola interpretasi yang lebih terbuka;
2. Memaparkan hasil dialog dengan Teks Lisan, menghasilkan data etnografi seperti dialog antara peneliti dan tradisi lisan. Membuat narasi, simbol, dan cerita rakyat sebagai subjek hidup yang memiliki makna dinamis;
3. Siklus Hermeneutika (*Fusion of Horizons*). Analisis mendalam dilakukan dengan menghubungkan 'horizon' pemahaman dan pengalaman peneliti dengan "horizon" nilai-nilai, dan makna budaya yang terkandung dalam data;
4. Interpretasi Kontekstual berupa analisis makna adat, ritual, dan simbol dalam konteks budaya *Patuntung*, *Tope' Le'leng*, dan *Pa'tampeng* menggali hubungan antar-narasi, peran tokoh, dan fungsi sosial tradisi lisan tersebut;
5. Refleksi Filosofi. Refleksi kritis dilakukan untuk memahami nilai-nilai filosofis, kepercayaan, dan makna yang lebih dalam dengan mempertimbangkan hubungan historis dan sosial yang muncul dari data;

6. Penafsiran Akhir berupa rangkum hasil interpretasi dengan memadukan perspektif tradisional dan modern. Rangkuman hasil interpretasi ini menyoroti bagaimana tradisi lisan ini tetap relevan atau mengalami transformasi dalam konteks masa kini.

Pengumpulan data berfokus pada aktivitas *pa'tampeng* yang meliputi keyakinan *Patuntung* yang mendasari aktivitas tersebut, *Tope' le' leng* sebagai hasil budaya *kajang* dan *pa'tampeng* sebagai praktek preservasi yang dilakukan oleh para perempuan *Kajang*. Berdasarkan fokus data tersebut, data akan dianalisa berdasarkan tiga ranah nilai, yaitu spiritual, ekologis dan artistik.

### **Kisah di Balik Karya Aktualisasi *Art Fashion Tisik Tampeng***

#### **1. Nilai Spiritual**

Pada ranah spiritual, hermeneutika Gadamer memandang bahwa *Pa'tampeng* dan *Tope' le' leng* sebagai **teks tradisi** yang membawa horizon masa lalu suku *Kajang*. Tradisi *Patuntung* yang berisi ajaran tentang tiga hal, yaitu 1) Menghormati *Turiek A' rakna* (Zat yang Maha Esa), 2) Penghormatan kepada leluhur, dan 3) Menjaga bumi. Ketiga ajaran *patuntung* tersebut membentuk **horizon awal** di mana *Tope' le' leng* berfungsi sebagai benda ritual dan lambang identitas spiritual (Juniati dkk., 2022).

Melalui penafsiran terhadap *Passang* tentang hutan, warna hitam tanah, tarum sebagai pewarna alam, dan kewajiban menggunakan *Tope' le' leng* dalam setiap ritual, tampak bahwa makna spiritual ini tidak statis. Ia diterima, dihayati, dan dialami perempuan *Kajang* melalui praktik *Pa'tampeng*: merawat, menahan diri, menjaga, dan menghormati warisan leluhur.

Dalam konsep Gadamer, ini merupakan pertemuan horizon antara tradisi *Patuntung* dengan pemahaman sebagai peneliti masa kini. Peneliti yang juga sebagai seniman *artwork* tidak meninggalkan posisi sebagai orang modern, tetapi justru menghadirkan horizon kini untuk menerangi tradisi lama. Melalui dialog ini, muncullah pemahaman baru bahwa *Pa'tampeng* adalah bentuk *eco-spirituality*, meskipun masyarakat *Kajang* sendiri tidak memberi nama demikian.

Di sini, spiritualitas tidak lahir dari teori, tetapi dari pengalaman praksis tradisi yang terus dihidupkan. Pemahaman tentang makna spiritual *Pa'tampeng* adalah hasil dari *applicatio*—mengaplikasikan horizon sang seniman/peneliti pada horizon tradisi sehingga makna yang terdalam menjadi tampak.

## 2. Nilai Ekologis

Ranah ekologi sangat kuat karena tradisi *Pa'tampeng* melekat pada *Passang* tentang menjaga hutan. Hermeneutika Gadamer menekankan bahwa pemahaman bukanlah rekonstruksi masa lalu, melainkan dialog antara masa lalu dan masa kini. Ketika mendengar *Passang* yang disampaikan oleh tetua adat, berbunyi:

*"Punna nitabbangi kayua, nipappiranggangi anggurangi bosi, appatanre tumbusu, napau turioloo, Anjo borongna iya kontaki bosiya, nasaba konre mae anre pangairang, iyaminjo boronga selaku pangairang, nasaba ia na kabattui bosi"*

Artinya: Jika kayu ditebang, akan mengurangi hujan dan menghilangkan sumber mata air begitu menurut nenek moyang kita. Hutan adalah sesuatu yang mengontak hujan, karena disini tidak ada pengairan, maka hutan yang berfungsi sebagai pengairan karena hutanlah yang menyebabkan turunnya hujan (Rusli dan Djannah, 2019:749).

Bunyi *passang* tersebut memperlihatkan bahwa hubungan suku *Kajang* dengan hutan bukan sekadar pengetahuan ekologis, tetapi kearifan ekologis yang berakar pada horizon spiritual. Pemahaman ekologis ini tampak pada seluruh siklus hidup *Tope' le'leng* mulai dari pemilihan kapas dan tarum sebagai bahan alam yang digunakan sebagai material pembuatan *tope' le'leng*, Proses pencelupan yang lama karena untuk mendapatkan benang warna hitam membutuhkan kurang lebih tiga minggu lamanya, tidak menghasilkan limbah dari material sintetis, penggunaan seumur *hidup (tope' beru → tua → tampeng → pa'boang)*, Sampai prinsip tidak membuang kain sedikit pun.

Melalui hermeneutika Gadamer, menafsirkan siklus hidup *tope' le'leng* tersebut sebagai integrasi nilai masa lalu dengan persoalan masa kini. Tradisi *Pa'tampeng* ternyata memiliki makna ekologis yang relevan dengan wacana *zero waste*, *circular fashion*, dan *fashion sustainability modern*. Konsep-konsep yang mengusung tentang meminimalkan limbah,

memanfaatkan limbah yang sudah ada, hingga pada memperpanjang masa pemakaian untuk meminimalkan adanya pasca konsumsi atau produk bekas (Niinimäki, 2018; Pookulangara & Shephard, 2013; Rissanen, 2013; Rissanen & Mcquillan, 2016).

Pemahaman ekologis ini bukan dimasukkan dari luar, tetapi muncul dari fusi horizon yaitu Horizon tradisi *Kajang* yang menjadikan kain sebagai “entitas hidup”, horizon masa kini yang menghadapi krisis limbah *fashion*. Dengan demikian, *Pa’tampeng* muncul sebagai praktik ekologis tradisional yang dibaca ulang dan dimaknai ulang secara kontemporer melalui pendekatan hermeneutika.

### 3. Nilai Artistik

Dalam konsep hermeneutika Gadamer, *applicatio* adalah kunci: pemahaman sejati terjadi ketika makna tradisi diaplikasikan dalam konteks baru. Pada ranah artistik, peneliti sekaligus seniman *art Fashion* menerapkan konsep ini melalui pengembangan *tisik tampeng* dalam *art Fashion*. *Tampeng*, yang semula hanyalah tisikan sederhana untuk menutup sobekan, melalui proses pemahaman hermeneutis menjadi:

- a. Jejak visual tentang perjalanan kain,
- b. Arsip waktu dan kenangan yang dijahit,
- c. Representasi nilai hidup sederhana,
- d. Tekstur kain yang secara estetis yang memiliki karakter sendiri.

Ketika karya *tisik tampeng* dibandingkan dengan *Sashiko*, *Boro*, dan *Kantha*, peneliti/seniman tidak memaksakan makna luar, tetapi melakukan fusi horizon antara estetika global dan tradisi lokal. Melalui proses ini, *tampeng* berubah dari “perbaikan kain” menjadi bahasa visual *art Fashion* yang memiliki nilai *novelty*. praktik kreatif dalam koleksi *art Fashion: Pintala Le’Leng na Puteh* adalah contoh nyata dari:

Aplikasi pemahaman dalam bentuk wujud karya

- a. Transformasi makna
- b. Pemaknaan ulang tradisi tanpa memutus akar historisnya

Inilah inti hermeneutika Gadamer pada ranah artistik: tradisi hidup kembali, bukan sebagai repetisi, tetapi sebagai aktualisasi makna. Karya *art Fashion* ini bukan sekadar interpretasi estetis, tetapi wujud dari dialog antara tradisi *Pa’tampeng* dengan horizon dunia seni-kreatif kontemporer.

## Catatan Perjalanan Penciptaan Karya *Art Fashion Tisik Tampeng*

Perjalanan karya tidak pernah linear. Catatan proses dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana eksplorasi berlangsung melalui siklus mencoba–gagal–mengulang–menemukan. Eksperimen awal menyambung sobekan kain melahirkan kemungkinan baru dalam permainan tekstur. Eksplorasi tusukan demi tusukan membuka kemungkinan estetis yang sebelumnya tidak terpikirkan.

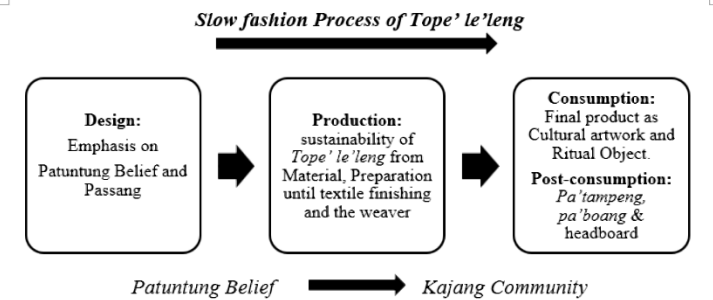
Ada empat fase utama dalam perjalanan karya:

### 1. Penyusunan Konsep Penciptaan *Art Fashion*

Konsep penciptaan aktualisasi *art Fashion tisik tampeng* ini berangkat dari keterkaitan antara preservasi *Tope' le'leng* dengan aktualisasi *art Fashion* sebagai luaran penciptaan ini. Pada bagian ini, penyusunan metode penciptaan yang bersandar pada hasil analisis filosofi *pa'tampeng* dengan teori hermeneutika Gadamer dan teori *sustainable fashion*.

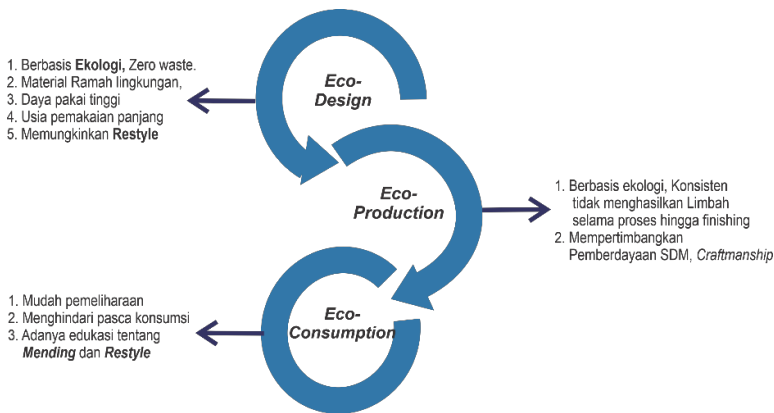
Secara epistemologis, metode penciptaan *art Fashion* ini dirumuskan melalui adaptasi konsep *slow fashion* yang mencakup tiga aspek utama: *design, production, dan consumption*. *Slow fashion* menekankan keberlanjutan, ekologi (*green design*), serta *ethical practice* yang meliputi penghargaan terhadap *craftsmanship*, tidak mengeksploitasi pekerja maupun hewan, produksi yang menitik beratkan pada kualitas dan pengalaman perajin, serta konsumsi yang mendorong edukasi, investasi, dan perpanjangan usia pakai produk (Pookulangara & Shephard, 2013).

Suku *Kajang* sesungguhnya telah mempraktikkan prinsip *slow fashion* dalam produksi *Tope' le'leng*, mulai dari pemilihan material alami, proses produksi yang lambat dan manual, hingga pola konsumsi yang memaksimalkan siklus hidup kain. Prinsip ini kemudian dirangkum dalam bagan *slow fashion* pada proses pembuatan *Tope' le'leng* dan dikembangkan menjadi *framework* metode penciptaan *art Fashion*.



Gambar 1. Adaptasi konsep *Slow Fashion* dalam pembuatan *tope' le' leng*  
Sumber: dokumentasi Ninik Juniati, 2024

Dari *framework* tersebut disusun metode penciptaan *art Fashion* yang disebut *ECO Tallu* (*tallu* = tiga, dalam bahasa Konjo, bahasa *Kajang*), yang merangkum: *Eco Design*, *Eco Production*, dan *Eco Consumption*. Metode *ECO Tallu* inilah yang menjadi kerangka utama perancangan dan realisasi koleksi *art Fashion* Aktualisasi *Tisik Tampeng*.



Gambar 2: Metode Penciptaan *art Fashion Eco Tallu*  
Sumber: dokumentasi Ninik Juniati, 2024

Koleksi ini mengusung konsep busana dari selembaar *fabric art* yang dapat diubah menjadi busana dan kemudian dibongkar kembali menjadi lembaran *fabric art*. Teknik yang digunakan adalah *wrap* and *drape*, yang selaras dengan prinsip *slow fashion* karena memberi *longevity*, memungkinkan pemutusan mata rantai pasca konsumsi, memudahkan



pemaduan dan perubahan gaya (*restyle*), dan menghasilkan perspektif visual yang selalu berubah sesuai kreativitas desainer dan pemakai.

## 2. Eksplorasi Material

Pada tahap ini, diperoleh dua jenis luaran, yaitu: luaran *intangible* berupa makna dan filosofi dari karya *art Fashion* Aktualisasi *tisik tampeng*. Luaran *tangible* berupa wujud aktualisasi *tisik tampeng* yang bentuknya dikembangkan dari bentuk tisikan sederhana *tampeng* tradisional.

Prinsip ***Eco Design - Eco Production – Eco Consumption***, dirumuskan beberapa arah eksplorasi material: reka daur ulang *Tope' le'leng* pasca konsumsi, reka daur ulang limbah perca (khususnya perca blacu, *organdi*, dan *organza*), meminimalkan limbah perca (*zero waste*), mengutamakan *longevity* (busana dapat dibongkar pasang tanpa pemotongan kain) serta penerapan *tisik* pada kain/pakaian pasca konsumsi.

Seluruh material pasca konsumsi melalui proses desinfektan yang ekologis, yaitu direbus dengan garam kasar (tanpa *iodium*) tanpa klorin. Tujuan proses ini adalah membunuh kuman dan bakteri, membuka serat kain agar air panas meresap, sekaligus menghindari kerusakan serat dan pelunturan warna *Tope' le'leng*. Penggunaan garam dipilih karena lebih ramah lingkungan dibanding klorin.

Eksplorasi warna dilakukan melalui penyusunan *moodboard* dan *color pallete* yang bersumber dari dokumentasi etnografi di *Kajang*, termasuk foto-foto *tampeng*. Dari *moodboard* tersebut ditarik skema warna monokromatis (biru gelap mendekati hitam hingga putih), kemudian dikonversi ke kode CMYK dan Pantone, serta dinamai dengan istilah Konjo: *Kallangang* (malam mendung), *Ambu* (asap), *Ahu* (abu), dan *Puteh* (putih). Pembatasan warna ini mengikuti budaya *Kajang* yang di kawasan adat *Ammatoa* hanya memperkenalkan warna hitam dan putih.

Total limbah yang tersisa setelah proses produksi sangat minim; limbah terbesar adalah potongan kecil perca, sedangkan limbah benang hampir tidak ada karena ujung benang *tisik* sengaja tidak dipotong.

### 3. Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik difokuskan pada pengembangan tisik *tampeng* sebagai bentuk aktualisasi dari *tampeng* tradisional. Tahap ini dimulai dengan pembuatan prototype tisik yang menghasilkan dua varian utama, yaitu tisik *Pintala le'leng* dan tisik *Pintala puteh*.

*Pintala le'leng* berarti benang hitam (dalam bahasa *konjo*) diterapkan pada *Tope' le'leng* pasca konsumsi dan kain hitam lain. Teknik ini mempertahankan *slash* atau sobekan alami kain, menggunakan kain transparan (*organza* dan *organdy*) sebagai pelapis untuk mempertahankan lubang kain dan memperkuat struktur tenunan agar usia pakai lebih panjang. Efek timbul dihasilkan melalui sambungan lubang kain, sehingga menghadirkan kesan bebas, abstrak, misterius, malam, kematian, dan kesederhanaan.

*Pintala puteh* berarti benang putih (dalam bahasa *konjo*) diterapkan pada *patchwork* limbah perca blacu dan rami. *Slash* atau sobekan kain sebagian dipertahankan, sebagian ditutup. Pelapis transparan digunakan untuk memperkuat kain dan memberi efek *layering*. Tisikan tidak sepenuhnya menutup lubang sehingga menyerupai “sulaman tua” dengan kesan visual seperti permukaan bumi yang memperlihatkan alur sungai dan lekuk bukit.

Meskipun motifnya bebas, kedua varian tisik memiliki kesamaan *pattern* karena hanya menggunakan dua tusuk hias utama: tusuk feston (*double blanket stitch*) dan tusuk jelujur (*running stitch*). Tusuk feston digunakan untuk menutup lubang dengan teknik *tucking* dan membentuk pola garis meliuk saling menyambung yang dinamai motif *tangke kaju* (batang pohon), merepresentasikan dahan dan ranting pepohonan di hutan *Kajang*. Tusuk jelujur digunakan untuk melekatkan kain transparan pada tepi lubang/sobekan dan membentuk pola lingkaran tak beraturan yang dinamai motif *bale bangkeng* (jejak kaki), melambangkan jejak kaki masyarakat *Kajang* yang selalu bertelanjang kaki sebagai bentuk penyatuan dengan alam.

Teknik tisik *tampeng* diterapkan pada berbagai jenis tekstil: *Tope' le'leng* pasca konsumsi dan kain *non-stretch*, *patchwork* perca blacu, serta kain tebal dan/atau seperti denim, *canvas*, *spandex*, *jersey*, *rib*, dan *lycra*.

#### 4. Pengembangan Siluet dan *Style Draping*

Pengembangan siluet dan *style* dalam koleksi *art Fashion* dilakukan pada tahap **eco consumption**, khususnya melalui teknik *wrap and drape* yang tidak melibatkan proses pemotongan kain. *Fabric art* yang dihasilkan, baik dari *Tope' le'leng* pasca konsumsi maupun limbah perca blacu, berukuran kurang lebih 2,25 m × 1,5 m dan diolah menjadi berbagai bentuk busana dengan karakter *reversible*, bongkar-pasang, dan *restyle-able*.

Tahapan pengembangan siluet dan *style draping* diawali dengan eksperimen *draping toile* pada *dummy* skala 1:2 untuk mengeksplorasi volume dan kemungkinan bentuk busana. *Draping toile* berfungsi sebagai riset bentuk, bukan pola final, karena belum mempertimbangkan letak motif *tisik*. Tahap berikutnya adalah proses *wrap and drape* langsung pada *fabric art*, dilakukan tanpa sketsa awal, langsung pada *dummy* atau tubuh model. Bentuk busana dan detail menyesuaikan letak motif *tangke kaju* dan *bale bangkeng* yang ingin ditonjolkan, sementara jahitan mesin diminimalkan untuk memudahkan proses pendedelan dan *restyle* di masa mendatang.

Dalam proses produksi *draping*, *fabric art* dibentangkan untuk mengecek permukaan, kemudian di-*wrap* dan di-*drape* sambil mengeksplorasi cara menonjolkan area dekoratif. Detail busana yang membutuhkan struktur dijahit dengan mesin jahit seperlunya, lalu hasil *draping difitting* pada *dummy/body form* untuk mengevaluasi volume, kenyamanan, dan jatuh kain.

Teknik *wrap and drape* ini menghasilkan beberapa bentuk siluet, antara lain gaun, celana harem, sarong, rok, *outer*, atasan, *long shawl*, dan selendang. Untuk *fabric art* berbahan *patchwork* blacu, hasil *fitting* menunjukkan bahwa busana yang dihasilkan dapat dipadu-padankan dengan pakaian lain (misalnya kemeja), sehingga memperluas kemungkinan *styling*.

Pada pakaian pasca konsumsi (jeans, t-shirt, dan sebagainya), pengembangan siluet lebih terfokus pada penerapan *tisik tampeng* tanpa mengubah bentuk dasar busananya, agar tidak menghasilkan limbah baru akibat pemotongan, memudahkan masyarakat meniru dan menerapkan teknik *tisik tampeng* pada pakaian mereka sendiri, serta mendukung kampanye pemanjangan usia pakai (*extend the life of garment*).

### 5. Hasil Karya *Art Fashion*

Hasil akhir metode penciptaan *ECO Tallu* terwujud dalam koleksi karya *art Fashion* yang diberi nama koleksi *Pintala Puteh na le'leng* yang berarti koleksi sulaman hitam dan putih sebagai hasil integrasi antara preservasi *Tope' le'leng*, aktualisasi tradisi *pa'tampeng*, dan prinsip *sustainable fashion*.



Gambar 3. Koleksi *Pintala Le'leng na Puteh* wujud *Art Fashion*  
Aktualisasi *Tisik Tampeng*

Sumber: dokumentasi Ninik Juniati, 2024

Ciri khas *Tisik tampeng* antara lain: Kumal, terlihat tua dan kusut, sisa benang dibiarkan menjuntai sebagai solusi mengurangi limbah sisa benang sulam karena benang yang digunakan berasal dari serat sintetis, memiliki fungsi restorasi untuk menutup lubang kain dan fungsi dekorasi karena memungkinkan penyulam atau penisik dapat menggunakan berbagai macam jenis tusuk hias yang banyak digunakan pada seni Sulam. Benang sewarna dengan kain. Dapat diterapkan pada berbagai material baik pasca konsumsi maupun material baru, baik *woven* maupun *knitting*.

Secara visual dan teknis, hasil karya *art Fashion* ini ditandai oleh dua varian utama teknik menisik telah mendapatkan sertifikat Hak kekayaan Intelektual Desain Industri, masuk dalam Locarno Class 05-03 Sulam (embroidery) dengan nomor IDD000069559 untuk *tisik pintala* (Juniati, Rahardja, dkk., 2023), *le'leng* dan IDD0000069759 untuk *tisik pintala Puteh* (Juniati, Raharja, dkk., 2023).



Gambar 4. Kiri adalah wujud *tampeng* asli, Kanan aktualisasi *tisik Tampeng (Pintala le'leng dan pintala puteh)*

Sumber: dokumentasi Ninik Juniati, 2024

Teknik *tisik tampeng* menonjolkan motif *tangke kaju* dan *bale bangkeng*, layering dengan pelapis transparan, efek timbul dan bayangan yang kuat, serta karakter visual yang gelap, misterius, dan kontemplatif. menampilkan motif *tangke kaju* dan *bale bangkeng* di atas permukaan tekstur blacu yang kasar dan berlapis, memberi kesan topografi seperti permukaan bumi.



Gambar 5. Motif *Tangke kaju*

Sumber: dokumentasi Ninik Juniati, 2024

Secara karakter umum, semua karya menampilkan *pattern tisik* berulang namun bebas: garis meliuk (pada motif *tangke kaju*) dan lingkaran tak beraturan (pada motif *bale bangkeng*). Motif-motif ini membawa filosofi hutan dan jejak kaki masyarakat *Kajang* ke dalam permukaan tekstil. Karya-karya tersebut sekaligus menjadi medium penyebaran narasi *pa'tampeng*, contoh konkret *upcycling* dan *zero waste*, serta kontribusi terhadap ragam hias sulam Nusantara dengan nilai *novelty*.



Gambar 6. Motif *Bale bangkeng* yang diterapkan dengan teknik *pintala le'leng* pada layer putih

Sumber: dokumentasi Ninik Juniati, 2024

Melalui koleksi *Pintala le'leng na puteh*, *tisik tampeng* tampil sebagai bentuk *eco-art* yang lahir dari tradisi, diaktualisasikan menjadi *art Fashion*, dan diposisikan sebagai salah satu tawaran artistik sekaligus ekologis terhadap problem limbah *fashion* kontemporer.

### Implikasi dan Dampak Karya Aktual

Koleksi *Art Fashion: Pintala Le'leng na Puteh* sebagai bentuk preservasi *tope' le'leng* dalam bentuk aktualisasi *art Fashion* *tisik tampeng*. Pada penciptaan ini, preservasi dan aktualisasi saling bertautan, bukan dua karya maupun kajian yang berbeda.

Preservasi *Tope' le'leng* yang dilakukan pada penciptaan ini menjadi landasan pada rekacipta *art Fashion* dalam koleksi *Art Fashion* aktualisasi *tisik tampeng*. Pendekatan etnografi yang digunakan saat melakukan riset telah menguak banyak sekali informasi terkait kehidupan suku *Kajang* khususnya *Tope' le'leng* dan tradisi *pa'tampeng*.

*Pa'tampeng* sebagai tindakan preservasi perempuan *Kajang* untuk memperpanjang usia pemakaian *tope'le'leng* meskipun pemakaiannya terbatas namun nilai-nilai yang terkandung pada tradisi ini telah memberikan ide peneliti untuk turut melakukan tindakan preservasi *tope' le'leng* dalam bentuk memanfaatkan *tope' le'leng* pasca konsumsi bersama material pasca konsumsi lainnya serta limbah perca kain blacu menjadi karya *art Fashion*.

Karya *art Fashion: Aktualisasi Tisik Tampeng* memberikan sejumlah dampak:

a. Dampak Budaya

Karya ini menjadi sarana preservasi tradisi *pa'tampeng*. Tradisi yang semula hanya dilakukan di lingkup domestik perempuan *Kajang* kini disajikan sebagai praktik budaya yang memiliki kontribusi pada wacana global.

*Tampeng* telah mengalami perubahan bentuk dan fungsi secara aktual. Jika dulu *tampeng* tradisional berbentuk sederhana dan berfungsi hanya sebagai teknik menutup lubang kain. Dengan sentuhan aktualisasi, *tisik Tampeng* saat ini memiliki fungsi sebagai penutup lubang juga sebagai dekorasi/hiasan/*embelishment*.

Pada penciptaan *art Fashion* ini menghasilkan jenis teknik *tisik tampeng* saat ini ada dua yaitu *tisik pintala le'leng* dan *tisik pintala puteh*. Penggunaan dua macam tusuk hias yang menghasilkan dua motif yang berbeda yaitu, motif *tangke kaju* dan motif *bale bangkeng*. Motif *tangke kaju* ini bermakna tentang pepohonan dari hutan yang harus dijaga oleh suku *Kajang*, suku yang dikenal dunia sebagai penjaga hutan hujan terbesar dunia. Motif *Bale bangkeng* berarti jejak kaki. Makna dari *tisik tampeng* sesungguhnya adalah sebuah kebebasan. Bebas memilih bentuk maupun arah tisikan sesuai dengan keinginan penisik atau penyulam.

Pada koleksi *art faskion* ini, motif-motif yang dihasilkan menggambarkan tentang suku *Kajang* yang menolak modernisasi termasuk tidak akan mengenakan alas kaki. Hal ini karena bertelanjang kaki saat berjalan menapak tanah merupakan suatu kedekatan diri dengan alam semesta. Makna Hitam dan putih dalam koleksi *art Fashion* ini meminjam filosofi suku *Kajang* yaitu seperti gelap dan terangnya hari saat matahari terbit dan tenggelam, seperti dua warna hitam dan putih yang ada pada kornea mata yang dimiliki setiap makhluk, mata sebagai alat untuk melihat segala keindahan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Motif *tanke Kaju* dan motif *bale bangkeng* menjadi *novelty* selanjutnya yang dapat menyumbang seni sulam atau seni tekstil di Indonesia umumnya. Dan memberikan pandangan baru bagi para seniman dan

penenun *Kajang* tentang ragam hias yang dapat dieksplorasi dari kearifan lokal budaya *Kajang*.

b. Dampak Ekologis

Penciptaan *art Fashion* berbasis penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan tentang masalah mengenai preservasi *tope' le'leng* dan Aktualisasi *art Fashion* tisik *tampeng*. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah konsep penciptaan *zero waste*, sebuah konsep desain yang meminimalkan limbah produksi dan memanfaatkan limbah kain dan pakaian pasca konsumsi yang masih membutuhkan penanganan yang lebih serius. Hasil dari penciptaan ini masih menghasilkan limbah meskipun dalam jumlah minimum, dari hasil penciptaan ini dapat menjadi rekomendasi bagi peneliti lain untuk menemukan atau menyempurnakan metode penciptaan **ECO tallu** sehingga dapat menghasilkan 100% nol limbah.

Teknik *wrap and drape*, sangat memungkinkan membuat busana tanpa proses memotong kain. Sehingga busana dapat dibongkar lagi kembali menjadi selebar kain. Teknik ini membuat kain/*fabric art* memiliki *longevity* atau dengan kata lain teknik ini dapat memperpanjang umur pemakaian kain/*fabric art* tersebut. Teknik *wrap and drape* dapat menjadi rekomendasi bagi peneliti/desainer untuk mengembangkan teknik *draping* tanpa proses potong dengan capaian bentuk dan volume pakaian yang lebih bervariasi.

Penciptaan *art Fashion* ini selain mampu mengurangi limbah fashion karena seluruh material yang digunakan merupakan limbah atau pasca konsumsi. Tidak ada limbah baru yang dihasilkan. Sehingga metode penciptaan *art Fashion Eco Tallu* dapat menjadi pilihan dalam menyusun *framework* konsep desain/seni yang berbasis budaya, ekologis dan eco-spiritual.

c. Dampak Sosial

Penciptaan *art Fashion* berbasis penelitian ini membuka peluang edukasi kepada masyarakat mengenai praktik *menisik*. Pengenalan konsep ini dapat menjadi gerakan sosial kecil untuk mengurangi konsumsi *fast fashion*.

Keunikan dari *art Fashion* ini adalah dapat dibongkar kembali menjadi selebar *fabric art* tanpa merusak kain. Keunikan lain dari teknik *wrap and drape* yang digunakan pada alur *sirurungan* adalah tidak



membutuhkan *sketch* desain karena teknik *wrap and drape* merupakan teknik spontan yang dilakukan membentuk kain pada *dummy/dress form*. Teknik *wrap and drape* ini memudahkan masyarakat yang ingin berkarya meski tanpa memiliki *sketching skill*.

d. Dampak Ekonomi Kreatif

Estetika dua kerangka karya koleksi *Art Fashion* aktualisasi *tisik tampeng* menghasilkan wujud berupa bentuk dan fungsi serta makna. Temuan karya adalah bentuk *Tisik tampeng* yang diaplikasikan pada hampir semua material kain baik baru maupun pasca konsumsi. Koleksi *art Fashion* ini diproduksi dengan menggunakan teknik *wrap and drape* yang menghasilkan *art Fashion product* yang dapat dikenakan diberbagai kesempatan dan dapat dipadu padankan dengan busana lainnya baik didalam koleksi ini maupun koleksi busana lainnya. Dan keunikan dari produk ini adalah dapat dibongkar kembali menjadi selebar *fabric art* tanpa merusak kain.

Segala keunikan dari koleksi *art Fashion* ini baik dari teknik *tisik tampeng*, teknik pengolahan material pasca konsumsi hingga teknik pembuatan busana dapat dikembangkan sebagai produk unggulan masyarakat luas, seperti workshop edukasi, produk *craft*, dan kolaborasi desain.

e. Dampak Akademik

Metode penciptaan *art Fashion: ECO Tallu* menjadi kontribusi bagi penelitian seni, desain tekstil, dan *sustainable fashion*. Model ini dapat diadaptasi perguruan tinggi sebagai materi pembelajaran/perkuliahhan khususnya penciptaan seni mauoun desain khususnya yang bersifat ecoart dan atau *sustainable*.

Metode penciptaan *art Fashion ECO Tallu* dalam pengkaryaan penciptaan ini adalah untuk mewujudkan konsep *zero waste*, mengolah limbah dan material pasca konsumsi menjadi sebuah karya *art Fashion* yang ramah lingkungan yang meminimalkan limbah dalam proses produksi.

Siklus *eco design – eco production – eco consumption* sebagai landasan konsep dan metode penciptaan karya *art Fashion* yang konsisten dengan pemikiran dan aktivitas ekologi. *Eco consumption* yang ditawarkan adalah *restyle* dan *menisik/mending*. *Restyle* dalam hal ini adalah mengubah cara memakai kain atau pakaian menjadi tampilan yang baru dari sebelumnya.

*Restyle* menjadi solusi bagi masyarakat agar lebih bijak dalam mengkonsumsi produk *fashion* umumnya untuk memperpanjang usia pemakaian produk *fashion* yang dimiliki sebelumnya. *Menisik/Mending* merupakan kegiatan preservasi pakaian dengan cara memperbaiki pakaian yang rusak agar dapat dikenakan lagi. Diharapkan melalui konsep *eco consumption* ini dapat menekan *costumer behaviour* yang konsumtif terhadap produk *fast fashion*.

## Refleksi Akhir Dari Sebuah Penciptaan *Art Fashion*

Penciptaan *art Fashion* berbasis penelitian dengan pendekatan etnografi ini membuktikan bahwa tradisi budaya dapat diaktualisasikan secara relevan tanpa kehilangan makna dasarnya. Koleksi ini tidak hanya menghadirkan estetika baru, tetapi juga memperlihatkan bagaimana *pa'tampeng*—praktik *menisik* perempuan *Kajang*—mengandung potensi transformatif ketika ditempatkan dalam konteks seni dan desain kontemporer. Melalui pendekatan etnografi, proses kreatif ini menemukan kembali nilai-nilai kearifan lokal tentang kesederhanaan, kedekatan dengan alam, serta prinsip perpanjangan usia pakai tekstil yang selama ini hidup dalam keseharian masyarakat *Kajang*. Tradisi tersebut kemudian diolah menjadi bentuk aktualisasi *tisik tampeng* yang berperan ganda: sebagai teknik restorasi dan sebagai eksplorasi dekoratif dalam *wearable art*.

Koleksi ini menghasilkan empat dampak besar. **Dampak budaya** terlihat dari pelestarian nilai-nilai *Kaiang* yang dibawa ke wacana global melalui inovasi motif *tangke kaju* dan *bale bangkeng* yang lahir dari konsep kebebasan memilih arah dan bentuk tisikan. **Dampak ekologis** hadir melalui metode penciptaan *art Fashion* ECO Tallu yang menerapkan prinsip *zero waste*, penggunaan material pasca konsumsi, serta teknik *wrap and drape* yang memungkinkan karya dibongkar kembali menjadi selebar kain. **Dampak sosial** tampak pada potensi perubahan pola pikir masyarakat untuk memperbaiki dan *menisik* pakaian, serta membuka akses kreatif bagi orang yang tidak mahir menggambar. **Dampak ekonomi kreatif** muncul melalui peluang *workshop*, kolaborasi, serta pengembangan produk *craft* dan *wearable art* yang memanfaatkan teknik *tisik tampeng*. Terakhir, **dampak akademik** memberikan kontribusi metodologis bagi pengembangan ilmu desain tekstil, *eco-art*, dan *sustainable fashion*.

Walaupun penciptaan ini sudah kuat secara konseptual dan metodologis, terdapat beberapa hal yang dapat memperkaya dan memperluas kontribusinya, antara lain: Karya ini sudah menghubungkan *pa'tampeng* dengan keberlanjutan, namun dapat semakin kokoh jika eksplisit dikaitkan dengan teori budaya material (*Material Culture Studies*), *craft revival*, dan *decolonial design*. Hal ini akan menempatkan *Art Fashion* aktualisasi *tisik tampeng* bukan hanya sebagai praktik desain, tetapi juga sebagai kritik terhadap pola konsumsi global dan hegemoni estetika modern. Metode penciptaan ECO Tallu potensial menjadi *framework* nasional di bidang *sustainable fashion*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cense, A. A. (1931). *De Patoengtoengs in het bergland van Kadjang. Unpublished manuscript, Koninklijk Instituut voor Taal-, Land- en Volkenkunde, Leiden.*
- Diddi, S., & Yan, R. N. (2019). Consumer perceptions related to clothing repair and community mending events: A circular economy perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 11(19). <https://doi.org/10.3390/su11195306>
- Durrani, M. (2021). "Like Stitches to a Wound": Fashioning Taste in and Through Garment Mending Practices. *Journal of Contemporary Ethnography*, 50(6), 775–805. <https://doi.org/10.1177/08912416211012031>
- Hasanuddin, Umar, A. F., & Asfianto. (2005). *Spektrum Sejarah Budaya dan Tradisi Bulukumba* (1 ed.). Hasanuddin University Press (LEPHAS).
- Juniati, N. (2024). *PINTALA LE'LENG NA PUTEH: PRESERVASI TOPE' LE'LENG DAN AKTUALISASI ART FASHION TISIK TAMPENG* [Disertasi]. Institut Seni Indonesia.
- Juniati, N., Rahardja, I. G. M., Muka, I. K., & Pebryani, I. N. D. (2023). *Sulaman Pintala Le'leng* (Patent IDD000069566). Kementerian Hukum Republik Indonesia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. <https://repository.ubaya.ac.id/46239/>
- Juniati, N., Raharja, I. G. M., . Muka, I. K., & Pebryani, N. D. (2023). *Sulaman Pintala Puteh* (Patent IDD000069759). Kementerian Hukum Republik Indonesia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. <https://repository.ubaya.ac.id/46221/>
- Juniati, N., Raharja, I. G. M., Muka, I. K., & Pebryani, N. D. (2022). The Function and Meaning of Tope' le'leng in the Death Ritual of The

- Kajang Tribe, South Sulawesi. *Jurnal Kawistara*, 12(3), 330–340.  
<https://doi.org/10.22146/kawistara.72740>
- Khounnoraj, A. (2020). *Visible Mending: A Modern Guide to Darning, Stitching and Patching the Clothes You Love*. (1 ed., Vol. 1). Quadrille Publishing, Limited.
- Liau, N. P. (1964). *Menisik* (4 ed.). Tarate.
- Niinimäki, K. (2018). Sustainable Fashion in a Circular Economy. *Sustainable fashion in a circular economy*.
- Pénard, W. A. (1913). De Patoentoeng. *Tijdschrift voor Indische Taal-, Land-en Volkenkunde*, 55, 515-543.
- Pookulangara, S., & Shephard, A. (2013). Slow fashion movement: Understanding consumer perception - An exploratory study. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 20, 200–213.
- Rissanen, T. (2013). *Zero-Waste Fashion Design: a study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting* [Dissertation]. University of Technology, Sydney.
- Rissanen, T., & Mcquillan, H. (2016). *Zero Waste Fashion Design*. Fairchild Books, Bloomsbury.
- Rusli, N. H., & Djannah, I. E. (2019, Oktober 23). Pola Gaya Bahasa dan Kearifan Lokal Dalam Pelestarian Budaya Serta Adat Istiadat Masyarakat Ammatoa Suku Kajang Kabupaten Sulawesi Selatan. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*.  
<https://doi.org/http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/936>
- Zuchdi, D., & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten, Etnografi dan Grounded Theory, dan Hermeneutika Dalam Penelitian* (R. Damayanti, Ed.; 1 ed.). PT. bumi Aksara.



# **Estetika Keramik Porselen Motif Wayang Kamasan Pada Pelinggih di Pura Petingenget**

Oleh:  
Ni Made Rai Sunarini

## **Estetika Hindu**

Pembicaraan mengenai estetika yang bertumpu kepada masalah rasa akan selalu mengacu kepada dua sisi yang terkait objektivitas dan subjektivitas. Sisi yang pertama menyangkut realita atau kenyataan dari suatu benda atau objek estetis. Sedangkan sisi yang kedua yaitu subjektivitas menyangkut kesan atau rasa (*lango*) yang ditimbulkan oleh objek tersebut. Sehingga hasil penilaian estetis yang optimal dapat dicapai dengan memadukan kedua sisi objektif dan subjektif ini.

Penilaian terhadap kualitas estetis juga sering kali ditentukan oleh etika atau norma baik buruk yang berlaku di lingkungan budaya tempat asal seseorang. Kualitas keindahan suatu objek seringkali akan kehilangan makna jika ternyata di dalamnya terdapat unsur-unsur yang bertentangan dengan etika yang ada. Oleh sebab itu, di lingkungan budaya tertentu kenikmatan keindahan juga memberikan kesenangan sesuai norma baik buruk yang berlaku. Estetika Hindu pada intinya merupakan cara pandang mengenai rasa keindahan (*lango*) yang diikat oleh nilai-nilai agama Hindu yang didasarkan atas ajaran-ajaran kitab suci weda.

*Tri Jnana Sandhi* adalah tiga kerangka dasar agama Hindu yang terdiri dari Tri berarti Tiga, *Jnana* berarti inti hakikat (pemikiran). *Sandhi* berarti penyatuan. *Tri Jnana Sandhi* merupakan pondasi dasar agama Hindu yang tidak dapat dipisahkan dan berkaitan satu sama lain. *Tri Jnana* yang merupakan tiga unsur ajaran Agama Hindu, yaitu Tatwa (filsafat), Susila (etika), dan acara (upacara).

a. Kebenaran (*Satyam*)

Terkait dengan keramik porselen yang ada di Pura Petitenget Keindahan dari karya-karya tersebut mencangkup nilai kejujuran, ketulusan dan kesungguhan hanya dengan kejujuranlah Dimana persembahan dan yadnya yang dilakukan masyarakat dengan tulus ikhlas dan kesungguhan hati akan diterima oleh Tuhan.

b. Kesucian (*Shiwam*)

Keramik porselen sebagai elemen artistik pada pelinggih-pelinggih yang ada di Pura Petitenget yang menunjukkan adanya nilai kesucian yang terdapat pada Utamaning Angga adalah keramik porselen dengan motif Dewa-Dewi yang hamper ada pada setiap pelinggih.

c. Keindahan (*Sundaram*) dan Keseimbangan

Keindahan (*sundaram*) dan keseimbangan mencakup persamaan dan perbedaan terefleksi dalam beberapa dimensi. Refleksi keseimbangan yang banyak ditemukan dalam kesenian bali adalah dimensi dua dan tiga. Dengan konsep keseimbangan ini dapat dilihat bagaimana penganut agama menggunakan nilai-nilai estetis untuk menciptakan dan mencapai kehidupan yang damai. Refleksi estetis dengan konsep keseimbangan yang berdimensi dua dapat menghasilkan bentuk-bentuk simetris yang sekaligus asimetris atau jalinan yang harmonis sekaligus disharmonis yang lazim disebut dengan *Rwa Bhineda*. Dalam konsep *rwa bhineda* terkandung pula semangat kebersamaan adanya saling keterkaitan dan kompetisi mewujudkan interaksi dan persaingan.

### **Estetika Keramik porselen pada Utamaning Angga**

Keramik porselen motif wayang kamasan pada tingkatan Utamaning Angga memiliki estetika kesucian (*Shiwam*, seperti yang terdapat pada Pelinggih Padmasana, Pelinggih Sad Pada, Pelinggih Menjangan Saluang, Pelinggih Meru Tumpang Tiga, Pelinggih Gedong Kunci dan Bale Pepelik Agung. Semua keramik porselen yang dipasang pada tingkatan Utamanng Angga, seperti tokoh Dewa-Dewi, Acintya, Dasaaksara, Ang Ung Mang, Semua motif-motif tersebut memiliki unsur-unsur kesucian (*Shiwam*). Estetika Hindu sebagai refleksi dari kehidupan beragama menekankan pada peristiwa ritual dengan konsekuensi penyerahan hidup (suci atau sakral), seperti Tuhan. Semua motif-motif keramik porselen terdapat di

Pura Petitenget pada tingkatan Utamaning Angga memiliki kesucian (Shiwam).



Gambar 1. Keramik porselin motif Dewa yang diletakkan pada Utama Angga Pelinggih Pura

Sumber: dokumentasi Ni Made Rai Sunarini, 2024

### Estetika Keramik porselen pada Madyaning Angga

Estetika pada Madyaning Angga keramik porselen yang terdapat pada Pelinggih Catu, Pelinggih Sad Pada, Pelinggih Meru Tumpang Tiga, Pelinggih Menjangan Saluang, dan Pelinggih Gedong Kunci, serta Pelinggih Bale Pepelik Agung adalah tokoh pewayangan terkait dengan konsep Tri Angga hubungan manusia dengan manusia.



Gambar 2. Keramik porselin motif Rama dan Sita (simbol kehidupan manusia) yang diletakkan pada Madyaning Angga Pelinggih Pura

Sumber: dokumentasi Ni Made Rai Sunarini, 2024

### Estetika Keramik porselen pada Nistaning Angga

Estetika penggambaran binatang dan tumbuh-tumbuhan dalam seni lukis Wayang Kamasan yang terdapat porselen-porselin. Seni lukis Wayang Kamasan tidak hanya menggambarkan sosok dewa-dewi, dan tokoh pewayangan dalam cerita Ramayana. Terdapat juga penggambaran hewan, tumbuhan dan juga bhuta atau makhluk *demonic* sebagai simbol energi alam yang digambarkan pelukis



wayang. Beberapa bagian yang diwarnai pada keramik porselen pada tingkatan Nistaning Angga, seperti yang terdapat pada pelinggih-pelinggi di Pura Petitenget, seperti motif jenis hewan dan tumbuhan.



Gambar 3. Keramik porselin motif hewan dan tumbuhan yang diletakkan pada Nistaning Angga Pelinggih Pura  
Sumber: dokumentasi Ni Made Rai Sunarini, 2024

## Estetika Klasik

Sistem berkarya seni lukis wayang Kamasan secara garis besar berupa 4 tahap proses metode melukis, yaitu *memolok*, *ngreka*, *ngewarna*, dan *nyawi*. *Memolok* adalah proses mengatur komposisi subjek gambar secara global. Tubuh-tubuh tokoh wayang yang digambar berupa *blocking* kasar. *Ngreka* merupakan proses pembuatan sketsa yang lebih detail. Pada tahap ini, karakter dan identitas tokoh wayang sudah kentara dengan jelas. Kemudian, sketsa tersebut mengalami proses *ngewarna*, yakni tahapan memberi warna. Sedangkan *nyawi* adalah tahap penyelesaian akhir, berupa pelukisan detail ornamen dan garis limit tiap figura gambar (Kayam, 2002:30- 32). Proses *nyawi* memiliki tiga bagian proses yang penting, yaitu *neling*, berupa penekanan kembali terhadap garis kontur dan memberikan garis tertentu pada bagian yang telah diwarnai; *mulunin*, memberi garis untuk mengesankan bulu; dan *meletik*, membuat penekanan pada ornamen untuk memberi kesan timbul dan menonjol (Supriyadi & Nurdjanti, 2006:62-63).

Seni lukis wayang Kamasan dengan konsep wiracarita sangat berhubungan dengan fungsinya sebagai sarana ritual keagamaan. Di setiap pura, lukisan wayang gaya Kamasan dihadirkan sebagai properti ritual dan hiasan. Hal itu misalnya tampak pada dinding papan kayu bale-bale pura (*parbe*), umbul-umbul, bendera (*kober*), dan kain gorden (*langse*) yang selalu dihiasi wayang Kamasan dengan beragam narasi mitologis. Bahkan sampai sekarang pun seni lukis wayang lengkap dengan

tema naratif epos Mahabharata, Ramayana, dan ajaran mistis tradisional tetap tidak tergantikan sebagai bagian properti ritual keagamaan di Bali.

Lokasi arena seni lukis Kamasan awalnya hanya di Desa Kamasan, Klungkung, yang dimotori oleh kelompok seniman Banjar Sangging, Pande, dan Banjar Siku. Pewarisan modal budaya ini kemudian berkembang nyaris ke semua desa di Bali, terutama desa yang berhasil mencatatkan gaya seni lukis yang berbeda dari "induknya" tersebut, seperti di Kerambitan, Tabanan, hingga Desa Nagasepaha (Buleleng, Bali Utara). Bahkan, modal budaya wayang Kamasan-yang di dalamnya terperinci konsep artistik dan ideologi estetika-seolah menjadi pengetahuan dasar praktik melukis bagi pelukis-pelukis tradisional di seluruh pedesaan di Bali.

## **Implikasi & Dampak**

Keramik porselen motif wayang Kamasan sebagai ornamen dengan konsep Tri Angga sudah terealisasi secara pengaktualan, pengalaman konkritisasi yang terpasang di pelinggih yang ada di Pura Petitenget kenyataan memberikan penampilan yang unik dan memiliki nilai estetika. Penempatan keramik porselen dengan konsep Tri Angga telah terpasang sesuai struktur dan elemen-elemen pelinggih.

Makna keramik porselen motif wayang Kamasan sebagai ornamen pada pelinggih dengan konsep Tri Angga memiliki makna religi dan keberadaan pura Petitenget terhadap masyarakat desa adat Kerobokan. Berkembangnya makna sosial yang terjadi pada Pura Petitenget bisa menyatukan seluruh umat melalui berkumpulnya secara bersama ngayah ketika akan digelar piodalan. Makna budaya di desa Kerobokan terkait dengan aktivitas umat Hindu menyambut upacara piodalan di Pura Petitenget merupakan perwujudan kebudayaan lokal setempat.

Makna sakral dan fungsi simbol dilaksanakan dengan upacara Yadnya didasari dengan perhitungan kewaktuan, seperti aktivitas religius untuk tingkat mikro pada saat purnama dan tilem, sedangkan makna ekonomi terjadi nya peningkatan jumlah pesanan produk keramik porselen motif wayang Kamasan pada pengrajin dan makna yang menyiratkan peluang pasar yang sangat besar di balik kerajinan melukis keramik porselen dengan motif wayang Kamasan. Makna sakral tampak pada bentuk Acintya sebagai simbul Tuhan atau Ida Sang Hyang Widhi Wasa Maha Tinggi, Maha Gaib dan Dewata yang tidak terpikirkan.

Estetika keramik porselen motif wayang kamasan sebagai ornamen pada pelinggih memunculkan estetika Hindu yaitu: *Satyam*, *Siwam* dan *Sundaram*. Kebenaran, kesucian dan keindahan adalah tiga dimensi realitas suci yang keberadaannya berupa semesta alam dan segala isinya kebenaran mencakup nilai kejujuran, ketulusan dan kesungguhan persembahan dan yadnya membuat Pura Petitenget atau Parahyangan menjadi lebih indah dan Agung.

Dilihat dari motif-motif keramik porselen pada pelinggih di pura petitenget yang paling atas dengan motif Dewa-Dewa dengan senjatanya sesuai dengan arah mata angin atau *pengider-ngider*.

## Refleksi Akhir

Pemanfaatan keramik porselen pada pelinggih menyesuaikan dengan Tri Angga untuk penempatan pada pelinggih. Dari awal keramik porselen sebagai benda terapan beralih fungsi sebagai elemen artistik yang artinya bertransformasi fungsi dengan tujuan yang lebih mulia secara umu dan spiritual. Produk kriya terapan mencapai fungsi dalam elemen artistik disebut proses aktualisasi atau entitas aktualisasi, sehingga menjadi konsep aktualisasi kriya terapan ruang sakral.

Keramik porselen sebagai elemen artistik bisa eksis pada kurun waktu yang lama dan mampu menampilkan pesan keindahan baru.

Keramik porselen sebagai produk kriya terapan bisa dipandang sebagai elemen artistik. Jika produk tersebut tidak hilang di dalam satu konfigurasi estetik

## Saran

1. Pengembangan penelitian ilmiah lebih lanjut di dalam bidang melukis keramik porselen motif wayang Kamasan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan di Indonesia. hal ini untuk mengembangkan dan mempertahankan seni lukis wayang Kamasan tidak punah tergerus oleh modernisasi.
2. Pengembangan penelitian ilmiah lebih lanjut di dalam bidang melukis keramik porselen motif wayang Kamasan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan di Indonesia. hal ini untuk mengembangkan dan

- mempertahankan seni lukis wayang Kamasan tidak punah tergerus oleh modernisasi.
3. Hasil penelitian ini penting disosialisasikan ke masyarakat luas agar muncul pemahaman dan kesadaran bahwa keramik porselen motif Wayang Kamasan lebih meluas dan kedepannya banyak pengguna keramik porselen motif wayang Kamasan dipergunakan sebagai ornamen pada pelinggih Pura-Pura di Bali.
  4. Gambaran umum mengenai Pura Petitenget memberikan pemahaman yang baik bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- AM Utomo. Wawasan & Tinjaungan Seni Porselen. PN.Paramita Surabaya. 2007.
- Ardhana, I Ketut. 2004. "Kesadaran Kolektif Lokal dan Identitas Nasional dalam Proses Globalisasi" dalam Ardika dan Darma Putra (ed) *Politik Kebudayaan dan Identitas Etnik*. Denpasar: Fakultas Sastra UNUD dan Balimangsi Press.
- Ardika, I Wayan. 2005. "Strategi Bali Mempertahankan Kearifan Lokal di era Global", dalam *Kompetensi Budaya Bali dalam Globalisasi*. Denpasar: Fakultas Sastra UNUD dan Pustaka Laras.
- Bernard S. Myers. 1969. *Dictionary of Art Encyclopedia Americana*, 1996 *Excerpted from Campton's Interactive Encyclopedia*, 1994, *Pottery and Porcelain*, copyright © 1994-1995
- Cintyadewi, P. (2022). *Persepsi Masyarakat Terhadap Karakter Visual Porselen sebagai Ornamen di Pura Petitenget Kabupaten Badung*. Universitas Udayana.
- Cok Ace. 2019. Taksu Dibalik Pembangunan Pariwisata Bali. Percetakan Bali.
- Covarrubias Miguek. 1973. Island of Bali Periplus Editors.
- Da Silva Gusmao, Martinho G. 2012. "Penggagas Filsafat Hermeneotika Modern Yang Mengagungkan Tradisi. PT Kanisius Yogyakarta.
- Dibia, I Wayan. 2003. Nilai-Nilai Estetika Hindu Dalam Kesenian Bali dalam "Estetika Hindu dan Pembangunan Bali" Penyunting: Ida Bagus Gde Yudha Triguna. Denpasar. Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia.
- Djelantik, A.A.M 1999 Estetika Sebuah Pengantar. Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.

- Gelebet, Nyoman. 1982. *Arsitektur Tradisional Bali* Denpasar; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Sumber: Kebudayaan Daerah.
- Hardiman, F Budi, "Seni Memahami" Hermeneotika dari Schleiermacher sampai Derrida, PT Kanisius Yogyakarta, 2015.
- Hendraguna Husen. 2015. *Rupa Dasar: Dasar – Dasar Teknis Keindahan Visual*. Sunan Ambu Press.
- Herman.1984. *Porselin*, Mulyano, Yogyakarta
- Martadi, M. 2021. Analisis Semioka Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris Barik, 2(1), 54-66.
- Mudra, I Wayan. "Marjinalisasi Gerabah Hias Bali di Desa Kapal Badung Pada Era Globalisasi". (Disertasi). Denpasar Universitas Udayana, 2016.
- Mudra, W., Sunarini, R., & Mulyadi, U. 2018. *Keramik porselen pada Bangunan Kuno di Bali*. ISI Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain.
- Saraswati, O. (2023). *Metoda Saraswati Penikmatan Estetika Tempat* (1st ed., Vol. 1). Pohon Cahaya.
- Suardana, IW., Muka, I Kt. *Kajian Kreativitas dan Estetika Penciptaan Ogoh-Ogoh pada Rangkaian Hari Raya Nyepi di Bali*. ISI Denpasar.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Print.
- Sumarjo, Jakob. 2010. *Estetika Paradoks*. Sunan Ambu Press.
- Sumardjo, Joko. 2000. *Filsafat*. Yogyakarta: Institut Teknologi Bandung.
- Sunarto, 2018. *Dalam Pengantar Penyunting Buku: Hospers, John 2018 Filsafat Estetika*. Diterjemahkan oleh Jalaludin Rumi. Yogyakarta: Tafa Media.
- Sunarto, 2018. *Estetika Filosofis*. Yogyakarta: Lontar Media.
- Wasnawa, Ida Bagus Putu. 2003. *Sambutan Dalam Seminar Nasional "Estetika Hindu Dalam Kesenian Bali", Memperingati 25 Tahun Pesta Kesenian Bali*. Universitas Hindu Indonesia. Denpasar. ISI Denpasar.
- Yasa, I Wayan S. 2010. *Estetika Hindu: Rasa sebagai Taksu Seni Sastra*. Jurnal Mudra, Vol. 25, No. 2. Bali: ISI Denpasar.
- Yuda Triguna, Ida Bagus Gde. 2003 *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Widya Dharma Denpasar.

### Sumber Pustaka Jurnal

Granoka, Ida Wayan Oka. 2000. "Taksu dan Ekspresi Bali, Seni Menyongsong Masa Depan Surgawi – Gagasan Pencadian Gong Gangsa di Pura Jagag Kebudayaan". Jurnal Bajra Sandhi Sundaram Jatayam Rtam (Garbha 2000 – 2006), No 002/Th II/ 2000, Denpasar Bali.

Indrawati, Lilik 2009, Nirmana Malang, Universitas Negeri Malang

Karja, J, W, J.K Ardhana, and J.W Subrata. 2020. "Balinese Cosmology: Study on Pangiden Bhuana Colors in Gianyar's Contemporary Art," Jnt. J. Humanit. Lit. Arts. Vol 3 No 1.

Maharlika, Febry. 2018. "Studi Multikultural Pada Ornamen Bali Papatran: Patra Cina", Serat Rupa Journal of Design. Vol. 2 No. 1.



# Menyarikan Tradisi, Menyulam Fantasi

Oleh:  
Shienny Megawati

### Masa Lalu, Makna Baru

Tradisi merupakan warisan yang merekam perjalanan panjang sebuah masyarakat, baik melalui ritual, kuliner, maupun simbol visual. Ia lahir dari interaksi antara manusia, budaya, dan lingkungan sosial yang membentuk identitas kolektif dari generasi ke generasi. Namun, di tengah arus modernisasi dan globalisasi, tradisi sering kali dianggap sebagai sesuatu yang kuno dan jauh dari kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian generasi muda, tradisi tidak lagi dimaknai sebagai sumber nilai dan kebijaksanaan, melainkan hanya dilihat sebagai acara tahunan atau peninggalan masa lalu yang perlu dipertahankan sebatas formalitas. Perubahan cara pandang ini memperlihatkan adanya jarak yang semakin lebar antara makna tradisi dan cara masyarakat modern menanggapinya.

Kondisi ini menimbulkan kebutuhan untuk menghadirkan kembali tradisi dalam bentuk yang lebih relevan dengan generasi masa kini. Upaya pelestarian tidak cukup dilakukan hanya melalui dokumentasi atau perayaan seremonial, melainkan perlu dilakukan melalui pendekatan kreatif yang dapat menjembatani nilai-nilai masa lalu dengan cara pandang masyarakat kontemporer. Salah satu tradisi yang menarik untuk dikaji adalah Lontong Cap Go Meh di Kelenteng Hok An Kiong Surabaya. Tradisi ini tidak hanya berfungsi sebagai perayaan kuliner, tetapi juga mencerminkan proses akulturasi budaya antara masyarakat Tionghoa dan budaya lokal. Di balik setiap sajian, tersimpan makna tentang kebersamaan, rasa syukur, dan harmoni sosial yang telah terbangun selama berabad-abad. Namun, sebagaimana dijelaskan oleh Ling (2016), pelarangan ekspresi budaya Tionghoa pada masa lalu telah mengikis



sebagian identitas kultural masyarakat Tionghoa di Indonesia, sehingga revitalisasi tradisi ini menjadi penting untuk menjaga kesinambungan identitas dan memperkuat pemahaman lintas budaya.

Dalam konteks tersebut, menghidupkan kembali tradisi melalui medium kreatif seperti ilustrasi, cerita visual, atau novel fiksi fantasi menjadi langkah yang relevan untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda. Pendekatan ini tidak hanya memperluas wawasan budaya, tetapi juga mendorong partisipasi kreatif dalam melestarikan warisan tradisional (Evseev, 2019). Dengan memadukan nilai-nilai filosofis dari tradisi dan bahasa visual yang lebih modern, tradisi dapat diinterpretasikan ulang tanpa kehilangan makna aslinya. Melalui cara ini, masa lalu tidak sekadar dikenang, tetapi diberi kesempatan untuk terus hidup dan beradaptasi dengan zaman, melahirkan makna baru yang tetap berpijak pada akar budaya.

### **Menggali Masa Lalu**

Menggali tradisi berarti membaca ulang warisan budaya sebagai teks hidup yang terus dapat ditafsirkan. Tradisi bukan sekadar peninggalan masa lalu, melainkan cerminan cara suatu masyarakat memahami nilai, identitas, dan hubungan sosialnya dalam konteks sejarah yang terus berkembang. Salah satu tradisi yang menggambarkan dinamika tersebut adalah Lontong Cap Go Meh, sebuah tradisi kuliner yang tumbuh di kalangan masyarakat Tionghoa Indonesia. Cap Go Meh sendiri dirayakan pada hari ke lima belas setelah Tahun Baru Imlek. Dalam dialek Hokkian, istilah Cap Go Meh berarti “malam kelima belas”. Di Tiongkok, perayaan ini dikenal dengan nama Yuan Xiao Jie, tetapi di Indonesia tradisi ini mengalami penyesuaian dan melahirkan bentuk baru yang lebih inklusif. Perayaan ini bukan hanya menjadi penutup masa Imlek, tetapi juga simbol kebersamaan keluarga dan bentuk asimilasi budaya antara masyarakat Tionghoa dan komunitas lokal di Nusantara.

Kebiasaan menikmati Lontong Cap Go Meh bersama keluarga merupakan ekspresi dari keinginan etnis Tionghoa untuk menegaskan kembali akar budayanya sekaligus mewariskan nilai kehidupan kepada generasi muda. Lontong yang disajikan dengan opor ayam, sambal goreng, dan telur pindang bukan hanya makanan khas, tetapi juga simbol harmoni,

keberagaman, dan adaptasi budaya (Listiyani, 2011). Hidangan ini mencerminkan pertemuan dua budaya besar, yaitu Tionghoa dan Jawa, yang berpadu secara alami dalam satu tradisi kuliner. Melalui sajian ini, nilai seperti kebersamaan, keseimbangan, dan rasa syukur diwujudkan dalam bentuk yang sederhana namun sarat makna. Sayangnya, makna filosofis tersebut kini mulai memudar. Banyak generasi muda mengenal Lontong Cap Go Meh hanya sebagai menu khas perayaan tanpa memahami makna sejarah dan pesan budaya yang terkandung di dalamnya.

Salah satu tempat yang masih menjaga tradisi ini adalah Kelenteng Hok An Kiong Surabaya. Kelenteng ini merupakan salah satu bangunan bersejarah yang dibangun pada masa kolonial dan kini telah ditetapkan sebagai cagar budaya. Bagi masyarakat Tionghoa di Surabaya, kelenteng ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga ruang sosial dan kultural yang memperkuat rasa identitas. Ragam hias dan ornamen yang menghiasi setiap bagian bangunannya, seperti ukiran naga, burung hong, dan simbol keberuntungan, mengandung nilai filosofis yang dalam. Setiap elemen mencerminkan pandangan hidup masyarakat Tionghoa yang menekankan keseimbangan, harmoni, dan penghormatan terhadap leluhur (Mulyono dan Thamrin, 2010). Oleh karena itu, Kelenteng Hok An Kiong menjadi lokasi yang ideal untuk menggali nilai budaya Tionghoa yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk karya kreatif seperti ilustrasi atau novel fiksi fantasi.

## **Pola Pikir Kreatif**

Menciptakan karya yang berakar pada tradisi menuntut pola pikir kreatif yang mampu menyeimbangkan pemahaman terhadap nilai budaya dengan keterbukaan terhadap tafsir baru. Dalam konteks seni dan desain, proses ini dikenal sebagai reinterpretasi, yaitu tindakan membaca ulang tradisi atau karya lama untuk melahirkan bentuk dan makna baru yang relevan dengan konteks kekinian. Reinterpretasi berbeda dari sekadar reproduksi, karena tidak hanya menyalin bentuk visual, tetapi juga menghidupkan kembali semangat dan nilai filosofisnya dalam bahasa estetika yang sesuai dengan zaman. Dalam ranah teori budaya, pendekatan ini berakar pada prinsip hermeneutika, yaitu upaya memahami makna teks budaya melalui dialog antara masa lalu dan masa kini. Hermeneutika memandang setiap tradisi sebagai teks terbuka yang dapat terus

ditafsirkan ulang sesuai kebutuhan sosial dan kultural masyarakat yang menghidupinya.

Selain reinterpretasi, proses kreatif juga melibatkan pengambilan unsur budaya atau visual dari konteks asalnya untuk diolah kembali menjadi bagian dari karya baru dengan cara menegosiasikan makna dan menciptakan ruang pertemuan antara budaya tradisional dan modern. Dalam era digital, konsep penciptaan konten baru melalui kombinasi, modifikasi, dan rekontekstualisasi elemen budaya yang sudah ada ini menjadi semakin relevan, karena seniman dan desainer kini memiliki kebebasan untuk menggabungkan elemen tradisi, teknologi, dan narasi kontemporer dalam satu ruang ekspresi.

Dalam konteks tradisi Lontong Cap Go Meh, reinterpretasi dapat dilakukan dengan cara menyarikan nilai-nilai inti dari tradisi, kemudian menerjemahkannya ke dalam bentuk visual dan naratif baru. Misalnya, makna persatuan dalam tradisi tersebut dapat dikembangkan menjadi cerita fiksi fantasi tentang tokoh yang hidup menjalani dua 'dunia' yang berbeda, menggambarkan harmoni dan saling pengertian antarbudaya. Melalui pendekatan ini, tradisi tampil bukan sebagai objek dokumentasi, tetapi sebagai sumber inspirasi yang terus hidup dan berkembang. Konsep semacam ini selaras dengan teori semiotika, yang menyatakan bahwa tanda-tanda budaya bersifat dinamis dan maknanya dapat berubah tergantung pada konteks sosial dan interpretasi baru yang diberikan oleh pembacanya.

Banyak karya kontemporer menunjukkan bagaimana strategi reinterpretasi dan apropriasi digunakan untuk menghidupkan kembali warisan budaya. Misalnya, film animasi *Moana* (2016) dari Disney menampilkan reinterpretasi mitos Polinesia dengan pendekatan naratif yang ramah bagi penonton modern tanpa menghilangkan akar budayanya. Contoh tersebut memperlihatkan bagaimana seniman menggunakan tradisi sebagai titik berangkat untuk membangun karya yang relevan, komunikatif, dan inklusif bagi masyarakat masa kini.

Pola pikir kreatif dalam konteks ini juga membutuhkan keseimbangan antara kesetiaan pada sumber dan kebebasan dalam imajinasi. Jika terlalu terikat pada bentuk tradisi yang lama, karya berisiko menjadi kaku dan sulit menjangkau audiens baru. Sebaliknya, jika terlalu bebas, makna asli

tradisi dapat hilang dan tergantikan oleh bentuk ekspresi yang dangkal. Oleh karena itu, proses kreatif harus berpijak pada riset yang mendalam agar setiap tafsir baru tetap memiliki landasan historis dan kultural yang kuat. Pola pikir semacam ini menjadi jembatan antara riset akademik dan praktik kreatif, memastikan bahwa tradisi tidak hanya dipertahankan, tetapi juga diberdayakan sebagai sumber inovasi dan refleksi budaya. Dengan demikian, tradisi dapat terus berbicara kepada generasi baru, menghadirkan masa lalu sebagai sumber makna dan inspirasi bagi masa depan.

### **Kisah Di Balik Karya**

Penciptaan novel Warisan Dua Dunia berangkat dari gagasan untuk menghidupkan kembali tradisi Lontong Cap Go Meh di Kelenteng Hok An Kiong melalui medium naratif dan visual yang dekat dengan generasi muda. Karya ini tidak dimaksudkan sebagai dokumentasi sejarah semata, melainkan sebagai reinterpretasi budaya yang menggabungkan riset etnografis, pendekatan visual, dan teknik bercerita khas fiksi fantasi. Dengan menjadikan tradisi kuliner sebagai simbol persatuan dan perjalanan lintas budaya, karya ini mencoba menghadirkan kembali makna yang mungkin telah terlupakan dalam kehidupan modern. Melalui perpaduan antara fakta budaya dan imajinasi, Warisan Dua Dunia menunjukkan bagaimana fantasi dapat berfungsi sebagai medium untuk menjaga dan memperbarui kehidupan tradisi.

Langkah pertama dalam proses kreatif ini adalah riset kultural. Penulis melakukan observasi langsung di Kelenteng Hok An Kiong, mendokumentasikan ornamen, arsitektur, dan aktivitas keagamaan yang berlangsung di dalamnya. Observasi lapangan dilengkapi dengan wawancara informal bersama pengurus kelenteng untuk memahami nilai-nilai simbolik di balik perayaan Cap Go Meh. Selain itu, riset pustaka dilakukan untuk menelusuri sejarah Cap Go Meh di Indonesia dan makna akulturasi yang terkandung dalam Lontong Cap Go Meh.

Hasil riset menunjukkan bahwa Lontong Cap Go Meh bukan hanya tradisi kuliner, melainkan juga simbol harmoni antara budaya Tionghoa dan Jawa. Setiap unsur dalam hidangan tersebut menyiratkan makna filosofis: lontong sebagai lambang kesatuan, opor ayam melambangkan kelimpahan, sementara sambal goreng dan telur pindang menandakan keseimbangan dan keberuntungan. Pemahaman terhadap simbol-simbol

inilah yang kemudian menjadi fondasi bagi alur cerita novel. Tokoh utama dan konflik dibangun berdasarkan nilai-nilai tersebut, dengan tujuan agar pembaca tidak hanya menikmati kisah, tetapi juga menyerap filosofi yang melatarinya.

Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah eksplorasi ide dan bentuk visual. Penulis dan ilustrator mengembangkan peta konsep untuk memetakan hubungan antara nilai tradisi, tema cerita, dan bentuk ekspresi visual. Pada tahap ini, teori *Structural Affect Theory of Stories* (Brewer dan Lichtenstein, 1982) digunakan untuk membangun struktur emosi dalam cerita, sedangkan model *Visual Portrait of Story* (Dillingham, 2005) membantu mengatur urutan kejadian agar narasi mengalir dengan jelas.

Cerita disusun dalam tiga tahap utama: exposition atau pengenalan, di mana pembaca diperkenalkan dengan dunia fiksi yang terinspirasi dari Aceh dan Tiongkok Selatan; crisis atau puncak konflik, ketika tokoh utama dihadapkan pada dilema antara dua budaya; dan resolution, di mana tokoh menemukan identitasnya melalui pemahaman akan tradisi. Tahapan ini memastikan bahwa unsur emosional dalam cerita dapat membangkitkan rasa ingin tahu, empati, dan keterlibatan pembaca.

Dari sisi visual, ilustrasi dikembangkan berdasarkan gaya personal penulis yang dipengaruhi oleh estetika manga kontemporer (Riyanto, 2005). Pemilihan gaya ini bertujuan untuk menjembatani nilai tradisi dengan selera visual Generasi Z. Manga dipilih bukan hanya karena popularitasnya, tetapi juga karena kemampuannya mengekspresikan emosi karakter secara kuat dan dinamis. Dalam setiap panel ilustrasi, elemen budaya Tionghoa dari Kelenteng Hok An Kiong dimasukkan sebagai ornamen visual, seperti pola awan, naga, bunga peony, serta simbol keberuntungan. Warna merah, emas, dan hijau dominan digunakan untuk menghadirkan nuansa spiritual dan budaya yang khas.

Eksplorasi juga mencakup pembuatan sketsa karakter dan *world-building* atau pembangunan dunia cerita. Proses produksi dimulai dengan penulisan naskah berdasarkan hasil riset dan eksplorasi. Naskah disusun dengan mempertimbangkan prinsip alegori, sebagaimana dijelaskan oleh Callaghan (2022), bahwa novel fantasi dapat berfungsi sebagai representasi simbolik dari isu sosial dan identitas budaya.

Setelah naskah selesai, penulis membuat *storyboard* untuk setiap bab, mengatur ritme visual dan keseimbangan antara teks dan ilustrasi. Pada tahap ini, konsep Tata Ungkapan dari teori Bahasa Rupa diterapkan untuk menata setiap wimba atau elemen visual berfungsi untuk menyampaikan makna nonverbal. Gerak, warna, dan komposisi digunakan untuk mengekspresikan perjalanan emosional tokoh. Ilustrasi kemudian digambar secara digital menggunakan perangkat lunak grafis, dengan kombinasi teknik pewarnaan manual untuk mempertahankan sentuhan organik.

Proses revisi dilakukan secara berulang, terutama untuk memastikan bahwa setiap elemen visual dan naratif tetap setia pada nilai tradisi. Pada tahap akhir, karya dievaluasi ahli budaya dan praktisi literasi visual untuk menilai keseimbangan antara aspek edukatif dan hiburan.

Pemilihan novel fantasi ilustratif sebagai media didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, fiksi fantasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan nilai filosofis melalui metafora dan simbol tanpa membuat pembaca merasa digurui. Bentuk alegori dalam fantasi memungkinkan generasi muda untuk belajar mengenai perbedaan dan toleransi budaya dengan cara yang lebih emosional dan intuitif. Kedua, medium visual seperti ilustrasi mampu memperkuat pengalaman membaca melalui keterlibatan multisensori. Dengan menggabungkan teks dan gambar, pembaca dapat mengakses makna melalui dua jalur sekaligus, rasional dan emosional.

Melalui pendekatan ini, Warisan Dua Dunia tidak hanya berfungsi sebagai karya sastra, tetapi juga sebagai medium pembelajaran budaya yang interaktif. Karya ini mengundang pembaca untuk menafsirkan simbol, memahami tradisi, dan merasakan nilai yang terkandung di dalamnya. Kombinasi antara narasi, budaya, dan media populer dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan lapisan informasi yang bersifat emosional sekaligus edukatif.

### **Catatan Perjalanan Kreatif**

Membangun cerita dari tradisi tidaklah sederhana. Setiap langkah menuntut keseimbangan antara riset akademik dan kebebasan berimajinasi. Tanpa riset yang memadai, tradisi berisiko hanya menjadi dekorasi simbolik tanpa makna. Namun riset yang terlalu kaku dapat membatasi ekspresi kreatif dan menghambat munculnya tafsir baru.

Karena itu, proses penciptaan Warisan Dua Dunia menjadi perjalanan menemukan titik temu antara akurasi budaya dan keberanian menafsirkan ulang.

Empati budaya menjadi kunci dalam keseluruhan proses ini. Penulis dan ilustrator berupaya menempatkan diri dalam sudut pandang masyarakat yang melahirkan tradisi tersebut agar tidak terjebak pada representasi yang eksotis atau stereotipikal. Tradisi adalah simbol moral dan spiritual yang hidup, bukan sekadar peninggalan material. Karena itu setiap keputusan visual dan naratif, mulai dari tata warna, bentuk karakter, hingga cara menggambarkan upacara, dilakukan dengan mempertimbangkan makna dan nilai yang dikandungnya.

Melalui pendekatan tersebut, tradisi Lontong Cap Go Meh dihadirkan kembali bukan sebagai catatan dokumenter, melainkan sebagai sumber imajinasi. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti harmoni, kebersamaan, dan keseimbangan, ditransformasikan menjadi metafora tentang pertemuan dua dunia: dunia realitas dan dunia imajiner, masa lalu dan masa kini. Dalam bentuk fantasi, tradisi ini memperoleh makna baru tanpa kehilangan akar sejarahnya. Proses ini membuktikan bahwa kreativitas tidak selalu harus melepaskan diri dari tradisi, tetapi justru dapat tumbuh subur di atas pondasi nilai-nilai lama yang dihidupkan kembali melalui tafsir baru.

Bagi penulis dan pembacanya, pengalaman ini menjadi ruang refleksi tentang bagaimana warisan budaya dapat terus berbicara kepada generasi masa kini. Warisan Dua Dunia memperlihatkan bahwa fantasi tidak harus dipandang sebagai pelarian dari kenyataan, melainkan sebagai sarana reflektif untuk memahami tradisi, membangun empati antarbudaya, dan menumbuhkan kesadaran bahwa nilai-nilai leluhur tetap relevan sepanjang waktu.

## **Implikasi Dan Dampak**

Menyarikan tradisi ke dalam narasi fantasi membawa implikasi luas bagi berbagai bidang. Dari sisi pendidikan, karya berbasis budaya seperti ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Generasi muda tidak lagi melihat tradisi sebagai sesuatu yang kuno atau membosankan, tetapi sebagai pengalaman kreatif yang inspiratif. Sejalan dengan pandangan Lu dan rekan (2022), media baru yang

menggabungkan narasi, visual, dan interaktivitas dapat memperkaya proses belajar dengan menghadirkan lapisan pemahaman yang lebih emosional dan partisipatif.

Dari perspektif seni dan desain, strategi ini memperluas kemungkinan eksplorasi kreatif dalam karya visual yang berakar pada budaya lokal. Seni fantasi yang diilhami oleh tradisi menegaskan bahwa inovasi tidak selalu harus datang dari luar, tetapi dapat tumbuh dari pemaknaan ulang terhadap nilai-nilai budaya sendiri. Dengan pendekatan ini, budaya lokal tidak lagi ditempatkan sebagai warisan statis, melainkan sebagai sumber daya kreatif yang mampu menantang, menginspirasi, dan memperkaya ekspresi kontemporer.

Sementara itu, dari sisi pariwisata dan ekonomi kreatif, karya seperti Warisan Dua Dunia membuka peluang untuk memperkenalkan kembali warisan budaya melalui narasi populer. Tradisi seperti Lontong Cap Go Meh dapat diperkenalkan ke masyarakat luas bukan hanya lewat ritual tahunan, tetapi juga melalui cerita, karakter, dan visual yang mengundang rasa ingin tahu. Narasi yang kuat mampu menghidupkan kembali tradisi dalam imajinasi publik, menjadikannya bagian dari pengalaman budaya yang lebih luas. Dengan demikian, seni berbasis tradisi dapat berkontribusi terhadap penguatan identitas nasional sekaligus mendukung promosi pariwisata berbasis budaya.

Selain manfaat praktis tersebut, proses ini juga memberikan pembelajaran etis bagi seniman dan akademisi. Reinterpretasi budaya menuntut kepekaan, tanggung jawab, dan kesadaran akan konteks sosial. Karya yang bersumber dari budaya komunitas tertentu harus diciptakan dengan penghormatan terhadap asal-usulnya. Dalam hal ini, Warisan Dua Dunia menunjukkan bahwa kolaborasi antara riset akademik dan pendekatan kreatif dapat melahirkan karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga etis dan edukatif.

## **Refleksi Akhir**

Tradisi bukanlah masa lalu yang beku, melainkan sumber inspirasi yang terus bergerak. Ketika nilai-nilai tradisional disarikan dan dipadukan dengan narasi fantasi, warisan budaya mendapatkan kehidupan baru. Fantasi membuka ruang bagi generasi muda untuk mengenal nilai lama tanpa merasa digurui, sementara tradisi memberikan kedalaman makna yang meneguhkan akar identitas. Hubungan timbal balik ini menciptakan



bentuk pelestarian yang lebih organik, di mana budaya tidak hanya dijaga, tetapi juga dirayakan.

Pelestarian budaya tidak selalu harus diwujudkan dalam bentuk konservasi fisik atau dokumentasi arsip. Keduanya penting, tetapi tidak cukup. Dibutuhkan media kreatif yang dapat menerjemahkan nilai-nilai tradisi ke dalam bahasa yang dipahami generasi masa kini. Dalam konteks ini, karya seperti Warisan Dua Dunia menunjukkan bahwa pelestarian dapat dilakukan melalui imajinasi, dengan cara yang tetap menghormati asalnya sekaligus membuka peluang bagi makna baru.

Akhirnya, perjalanan ini memperlihatkan bahwa tradisi dan fantasi bukan dua hal yang saling bertentangan, tetapi dua kutub yang saling melengkapi. Tradisi menyediakan kedalaman dan makna, sedangkan fantasi menyediakan kebebasan dan kemungkinan. Ketika keduanya dipertemukan melalui riset, empati, dan kreativitas, maka lahirlah bentuk pelestarian yang paling sejati: pelestarian yang hidup. Dalam bentuk seperti inilah warisan budaya akan terus dipahami, dinikmati, dan diwariskan lintas generasi, bukan sebagai artefak diam, tetapi sebagai kisah yang terus bercerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1982). *Stories are to Entertain: A Structural-Affect Theory of Stories*. Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Callaghan, F. and us, C. (2022). What Is Allegory? Definition and Examples from Literature. Retrieved 12 July 2022, from <https://www.scribophile.com/academy/what-is-allegory/>
- Dillingham, B. (2005). Performance literacy. *The Reading Teacher*, 59(1), 72-75., <https://doi.org/10.1598/RT.59.1.7>
- Evseev, V., Makasheva, S., & Somikova, T. (2019, May). Fiction as a Phenomenon of Intercultural Communication. In 2019 International Conference on Pedagogy, Communication and Sociology (ICPCS 2019) (pp. 235-240). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icpcs-19.2019.53>
- Ling, C. W. (2016). Rethinking the Position of Ethnic Chinese Indonesians. *Sejarah*, 25(2), 96–108. <https://doi.org/10.22452/sejarah.vol25no2.7>

- Listiyani, T. (2011). Partisipasi Masyarakat Sekitar Dalam Ritual Di Kelenteng Ban Eng Bio Adiwerna. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 3(2)., <https://doi.org/10.15294/komunitas.v3i2.2308>
- Lu, X. (2022). The Twelve Chinese Zodiac Scripts of Ancient Luo Yue Stone Inscriptions and the Oracle Bone: A Comparative Study. *Cultural and religious studies*, 10(11), 643-650. doi:10.17265/2328-2177/2022.11.004
- Mulyono, G., & Thamrin, D. (2010). Makna Ragam Hias Binatang pada Klenteng Kwan Sing Bio di Tuban. *Dimensi Interior*, 6(1), pp-1.



## **Raga Jiwa Di Ujung Barat: Proses Kreatif Di Balik Relief Manusia Gilimanuk**

Oleh:  
Ulin Ni'am Yusron

Di sebuah sudut hening Museum Manusia Gilimanuk, di balik etalase kaca yang dingin, terbaring fragmen-fragmen kerangka manusia. Tulang-belulang bisu ini adalah sisa-sisa jasad komunitas yang pernah hidup, mencintai, dan berjuang di pesisir barat Bali sekitar dua ribu tahun lalu. Bagi pengunjung biasa, mereka mungkin tak lebih dari sekadar bukti arkeologis yang statis, objek studi yang berjarak. Namun, bagi saya, keheningan itu justru memanggil. Di sanalah terletak sebuah kekosongan narasi, ketiadaan visualisasi yang hidup tentang salah satu leluhur paling awal masyarakat Bali, sebuah ruang ingatan yang menanti untuk diisi.

Disertasi dan proyek penciptaan “Relief Raga-Jiwani Manusia Gilimanuk” yang saya gagas lahir dari kegelisahan tersebut. Ini adalah sebuah ikhtiar untuk menghidupkan kembali konsep *raga-jiwani*—kesatuan tak terpisahkan antara tubuh (*raga*) dan jiwa (*jiwa*)—yang tersirat dalam praktik pemakaman kompleks Manusia Gilimanuk. Menghidupkan kembali tema ini menjadi krusial karena berbagai alasan. Secara akademik, ia berupaya mengisi ruang dalam studi visual arkeologi Bali, melampaui analisis data fosil semata. Secara sosial-budaya, ia mencoba menghubungkan kembali masyarakat Bali modern dengan salah satu *kawitan* (leluhur) mereka yang sering terlupakan, memperkaya narasi identitas lokal di luar era Hindu-Majapahit yang dominan. Upaya ini menyentuh inti filosofi Bali tentang *Bhuwana Alit* (mikrokosmos manusia) dan *Bhuwana Agung* (makrokosmos alam semesta), di mana leluhur adalah bagian tak terpisahkan dari tatanan kosmik yang harmonis.

Proyek ini juga beresonansi dengan tren global di mana seniman dan kurator semakin aktif menafsir ulang warisan budaya. Ini bukan sekadar replikasi, melainkan sebuah dialog kritis dengan masa lalu untuk menciptakan makna baru di masa kini. Praktik ini menjadi jembatan antara amanat pelestarian, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Cagar Budaya No. 11 Tahun 2010, dengan potensi pengembangan ekonomi kreatif berbasis warisan budaya yang kini menjadi agenda penting. Dalam konteks inilah, karya saya menjadi sebuah pernyataan.

Sastrawan besar Indonesia, Pramoedya Ananta Toer, pernah menulis, *"Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian"*. Analogi ini menemukan wujud materialnya dalam proyek saya. Jika Manusia Gilimanuk berisiko "hilang dari masyarakat" karena kurangnya narasi yang hidup, maka bagi saya, tindakan memahat relief di atas batu lava yang sengaja saya pilih karena daya tahannya adalah sebetuk "menulis untuk keabadian". Setiap pahatan adalah ikhtiar material melawan kelupaan, sebuah upaya mengukir ingatan kolektif agar tak lekang oleh zaman.

### **Menggali Masa Lalu: Gilimanuk Dalam Peta Sejarah dan Imajinasi**

Untuk memahami signifikansi karya relief ini, kita harus kembali ke sumbernya: Situs Gilimanuk. Terletak di Desa Gilimanuk, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Bali, situs ini adalah sebuah nekropolis atau kompleks pemakaman dari masa Perundagian atau Paleometalik, sekitar awal Masehi. Ditemukan oleh arkeolog Prof. Dr. R.P. Soejono pada tahun 1963, situs ini menyingkap keberadaan sebuah komunitas prasejarah yang unik dengan peradaban yang maju. Mereka bukan sekadar penghuni pesisir biasa; mereka adalah masyarakat maritim sekaligus agraris yang ulung, dibuktikan dengan temuan artefak seperti mata kail perunggu, pemberat jala, dan berbagai peralatan dari batu.

Namun, yang paling menakjubkan dari Manusia Gilimanuk adalah kompleksitas sistem kepercayaan mereka, yang tercermin secara gamblang dalam praktik penguburan. Para arkeolog menemukan dua sistem utama: kubur primer (penguburan langsung jasad utuh) dan kubur sekunder (penguburan kembali tulang-belulang setelah jasad

membusuk). Praktik penguburan ganda ini, yang juga ditemukan di berbagai komunitas Austronesia di Asia Tenggara, menandakan adanya sebuah konsepsi dualitas yang mendalam: keyakinan bahwa kematian bukanlah akhir, melainkan sebuah transisi yang melibatkan proses terpisahnya jiwa dari raga. Inilah prototipe paling awal dari filosofi raga-jiwani yang kemudian menjadi bagian fundamental dari spiritualitas Bali. Bekal kubur yang melimpah—mulai dari gerabah, manik-manik, hingga perhiasan emas dan senjata perunggu—semakin memperkuat dugaan bahwa mereka memiliki pandangan yang jelas tentang kehidupan setelah mati.

Meskipun kaya akan data arkeologis, narasi tentang Manusia Gilimanuk tetap terfragmentasi dan bisu. Di Museum Manusia Gilimanuk, Museum Bali, hingga Museum Nasional di Jakarta, yang dipamerkan hanyalah artefak mentah: kerangka dalam etalase, pecahan gerabah, dan manik-manik yang kehilangan konteks hidupnya. Ketiadaan representasi visual yang utuh inilah yang menjadi pemicu utama bagi saya. Didorong oleh keinginan pribadi untuk menunaikan *dharma* bagi Bali—sebuah tempat yang saya sebut sebagai "pulang"—saya bertekad untuk "memberi tapak jejak bagi masyarakat Bali untuk mengenang leluhur (*kawitan*)".

Dalam konteks yang lebih luas, proyek ini saya harapkan dapat menjadi bagian dari upaya memperkaya narasi sejarah Bali. Selama ini, citra Bali seringkali didominasi oleh warisan era Hindu-Jawa dari Kerajaan Majapahit, seolah-olah sejarah pulau ini baru dimulai pada masa itu. Dengan mengangkat kembali figur Manusia Gilimanuk—sebuah komunitas dengan ciri ras campuran Mongoloid dan Austromelanesoid—saya berupaya menawarkan perspektif lain di samping narasi yang telah ada, seraya mengingatkan kita akan akar prasejarah Bali yang lebih tua, lebih beragam, dan lebih kompleks. Tindakan ini merupakan sebuah intervensi kuratorial. Praktik museum yang hanya mengumpulkan, mengklasifikasikan, dan memajang objek sebagai "bukti" adalah warisan dari cara pandang kolonial yang menciptakan jarak antara audiens dan artefak. Dengan menciptakan relief naratif dan menghibahkannya kepada museum, saya tidak hanya menambahkan koleksi, tetapi juga menyuntikkan lapisan interpretasi, imajinasi, dan pengalaman yang sebelumnya absen. Ini sejalan dengan gerakan dekolonisasi museum

global yang mendorong narasi yang lebih kaya, partisipatif, dan berpihak pada komunitas sumber.

### **Pola Pikir Kreatif: Membedah Istilah, Merangkai Teori**

Untuk menciptakan karya yang bertanggung jawab, seorang seniman tidak bisa hanya mengandalkan imajinasi. Diperlukan sebuah kerangka kerja konseptual yang kokoh untuk menavigasi medan rumit antara fakta sejarah dan ekspresi artistik. Proyek "Cipta Relief Raga-Jiwani Manusia Gilimanuk" saya dasari oleh pemahaman yang jernih atas berbagai pendekatan kreatif, serta ditopang oleh landasan teoritis yang relevan.

Pertama-tama, penting bagi saya untuk membedakan istilah-istilah kunci. Apa yang saya lakukan adalah sebuah reinterpretasi, yaitu proses menafsirkan kembali warisan budaya dengan perspektif baru yang berbasis riset dan rasa hormat untuk menciptakan makna kontemporer. Ini berbeda dari rekonstruksi ilmiah murni yang bertujuan menciptakan kembali objek atau adegan masa lalu seakurat mungkin berdasarkan data forensik. Saya menyebutnya sebuah "rekonstruksi estetika", di mana imajinasi terdidik saya gunakan untuk mengisi celah-celah data. Praktik ini juga harus dibedakan dari apropriasi, sebuah tindakan mengambil elemen budaya—seringkali oleh kelompok dominan dari kelompok terpinggirkan—tanpa izin, pemahaman, atau penghormatan, yang dapat berujung pada eksploitasi dan komodifikasi. Dengan melakukan konsultasi mendalam dan menempatkan karya saya kembali ke komunitas sumber, saya secara sadar berupaya menghindari jebakan apropriasi.

Untuk membingkai proses reinterpretasi ini, saya menggunakan beberapa lensa teoretis yang saling melengkapi. Hermeneutika filosofis dari Hans-Georg Gadamer menawarkan kerangka untuk memahami proses penafsiran itu sendiri. Menurut Gadamer, pemahaman terjadi melalui "peleburan cakrawala" (*fusion of horizons*), di mana cakrawala pemahaman sang penafsir (saya sebagai seniman di masa kini) bertemu dan berdialog dengan cakrawala teks (artefak dari masa lalu). Dari

pertemuan ini, lahirlah sebuah pemahaman baru yang melampaui keduanya, yang kemudian saya wujudkan dalam karya seni. Relief yang saya ciptakan adalah hasil dari peleburan cakrawala antara dunia saya dengan dunia Manusia Gilimanuk yang sunyi.

Selanjutnya, antropologi tubuh dan jiwa memberikan substansi pada apa yang saya tafsirkan. Konsep *raga-jiwani* berakar kuat dalam pandangan dunia masyarakat agraris di Nusantara, termasuk Bali. Tubuh manusia (*bhuwana alit*) dipandang sebagai mikrokosmos yang mencerminkan alam semesta (*bhuwana agung*). Kematian bukanlah akhir, melainkan sebuah proses transisi untuk mengembalikan unsur-unsur tubuh ke alam semesta. Sistem penguburan primer dan sekunder yang kompleks di Gilimanuk dapat dibaca sebagai manifestasi material paling awal dari filosofi ini. Dengan memvisualisasikan narasi ini, relief saya menerjemahkan konsep abstrak menjadi pengalaman inderawi yang dapat dirasakan.

Terakhir, kerangka dekolonisasi kuratorial menjelaskan mengapa penafsiran ini menjadi begitu penting secara politik dan budaya. Museum, sebagai institusi, seringkali mewarisi cara pandang Barat yang memisahkan objek dari konteks spiritual dan pengalaman inderawinya. Praktik kuratorial dekolonial berupaya untuk menjembatani pemisahan ini. Konsep *darśan* dari Asia Selatan, misalnya, menekankan hubungan sensual dan partisipatif antara pemirsa dan objek suci atau perwujudan dewa/leluhur. Karya relief saya, yang ditempatkan di ruang publik museum dan mengundang interaksi, secara implisit memperkenalkan kembali dimensi pengalaman ini. Ia mengubah artefak dari sekadar "benda untuk dilihat" menjadi "leluhur untuk dikenang dan dihormati".

Praktik reinterpretasi warisan seperti ini bukanlah hal baru dalam seni kontemporer Indonesia. Seniman seperti Heri Dono, misalnya, secara konsisten mengadopsi dan mendekonstruksi ikonografi wayang untuk melontarkan komentar sosial-politik yang tajam, menunjukkan bagaimana tradisi bisa menjadi bahasa kritis yang relevan untuk masa kini. Demikian pula, seniman Bali I Wayan Sujana (Suklu) dalam karya-



karyanya seperti relief batu "Pohon Nawasena" dan "Jejak Tubuh dalam Lontar", mengeksplorasi medium tradisional untuk membicarakan tema-tema universal tentang tubuh, spiritualitas, dan alam. Karya saya berada dalam satu tarikan nafas dengan para seniman ini, menggunakan masa lalu bukan sebagai fosil yang beku, melainkan sebagai sumber inspirasi yang hidup untuk berbicara tentang masa kini dan masa depan.

### **Kisah Di Balik Karya: Dari Batu Hingga Narasi**

Setiap karya seni memiliki ceritanya sendiri, sebuah perjalanan yang seringkali lebih kompleks daripada hasil akhirnya. "Cipta Relief Raga-Jiwani Manusia Gilimanuk" adalah buah dari proses kreatif yang panjang, teliti, dan berlapis, yang terbentang dari ruang arsip yang sunyi hingga bengkel kerja pemahat yang berdebu. Proses ini dapat saya bagi menjadi tiga babak utama: riset, eksplorasi desain, dan produksi.

Babak pertama, riset, adalah fondasi dari keseluruhan proyek. Saya memulai perjalanan saya dengan observasi langsung ke "tempat kejadian perkara": Situs Gilimanuk dan museum-museum yang menyimpan koleksinya, yaitu Museum Manusia Gilimanuk, Museum Bali, dan Museum Nasional. Di sana, saya berhadapan langsung dengan fragmen-fragmen fisik—tulang, gerabah, manik-manik—mencoba merasakan gema kehidupan yang pernah ada. Namun, untuk dapat menarasikan sebuah dunia, melihat artefak saja tidak cukup. Saya memperluas cakrawala saya dengan melakukan studi banding ekstensif ke pusat-pusat seni relief dunia. Saya menyusuri jejak-jejak pahatan di Pura Yeh Pulu dan Gunung Kawi di Bali, Candi Borobudur dan Prambanan di Jawa, hingga terbang ke Italia untuk mempelajari mahakarya di Museum Vatikan dan Galeri Uffizi. Perjalanan ini memberi saya pemahaman mendalam tentang bagaimana berbagai peradaban menggunakan relief untuk bercerita, mengabadikan mitos, dan merekam sejarah. Riset ini saya perkuat dengan landasan ilmiah melalui konsultasi dan wawancara mendalam dengan arkeolog terkemuka Bali, Prof. Dr. I Wayan Ardika, M.A., untuk memastikan interpretasi saya tetap berpijak pada data arkeologis yang valid.

Babak kedua, eksplorasi dan desain, adalah proses menerjemahkan tumpukan data dan inspirasi menjadi sebuah konsep visual yang koheren. Berdasarkan temuan arkeologis, saya merumuskan tiga narasi utama yang akan dipahatkan pada tiga sarkofagus relief yang berbeda: (1) Kehidupan Sehari-hari, yang menggambarkan suasana pemukiman, aktivitas memasak, dan perdagangan; (2) Mengumpulkan Makanan, yang menampilkan adegan bertani, melaut, dan berburu; serta (3) Sistem Penguburan, yang menjadi inti dari konsep *raga-jiwani*, memvisualisasikan prosesi pemakaman yang kompleks. Ratusan sketsa saya buat untuk menerjemahkan narasi ini ke dalam komposisi visual yang dinamis dan menyentuh.

Pada tahap inilah sebuah keputusan krusial dan filosofis saya ambil. Awalnya, saya berencana menggunakan batu andesit dari Muntilan, Jawa Tengah, yang terkenal kualitasnya. Namun, saya kemudian beralih menggunakan batu lava dari Karangasem, Bali, yang berasal dari erupsi Gunung Agung. Keputusan ini melampaui pertimbangan teknis semata. Ini adalah sebuah pernyataan simbolis: menggunakan material dari "tubuh" pulau Bali untuk merepresentasikan "tubuh" para leluhurnya. Batu yang pernah menjadi api dan lahar kini menjadi medium untuk mengabadikan kehidupan, menciptakan hubungan elemental antara subjek, material, dan tempat.

Proses kreasi ini melibatkan penetapan dimensi yang cermat untuk setiap sarkofagus, baik pada tahap bahan baku maupun setelah proses pemahatan selesai. Perencanaan ini memperhitungkan kebutuhan ruang kerja bagi para pemahat sekaligus visi artistik akhir. Berikut adalah rincian teknis dari ketiga sarkofagus tersebut:

Sarkofagus	Dimensi Awal (Bahan Baku) (P x L x T)	Dimensi Akhir (Karya Jadi) (P x L x T)
Sarkofagus 1	156 x 28 x 90 cm	136 x 8 x 70 cm
Sarkofagus 2	130 x 90 x 85 cm	110 x 70 x 65 cm
Sarkofagus 3	150 x 100 x 90 cm	130 x 80 x 70 cm

Tabel 1. Rincian teknis dimensi awal dan akhir proses pembuatan Sarkofagus  
Sumber: dokumentasi Ulin Ni'am Yusron, 2024

Data di atas menunjukkan skala dari bongkahan batu lava yang saya dan tim perajin hadapi. Perbedaan antara dimensi awal dan akhir merefleksikan proses subtraktif yang intensif, di mana puluhan sentimeter material padat dihilangkan dengan teliti untuk menyingkap bentuk dan narasi yang tersembunyi di dalamnya. Setiap sentimeter yang terpahat adalah hasil dari dialog antara visi artistik, data arkeologis, dan karakter unik dari batu itu sendiri.

Babak ketiga, produksi, adalah momen di mana visi di atas kertas diwujudkan menjadi bentuk tiga dimensi. Menyadari skala proyek, saya tidak bekerja sendiri. Saya berkolaborasi dengan para pemahat patung berpengalaman di Selat, Karangasem, yaitu I Made Suardana dan timnya. Kolaborasi ini tidak hanya memastikan kualitas teknis karya, tetapi juga menjadi bagian dari semangat pemberdayaan ekonomi kreatif lokal. Di tengah debu yang beterbangan dan suara pahat yang tak henti-hentinya, rasanya seperti kami sedang membangun sebuah jembatan waktu, bukan sekadar mengukir batu. Denting palu dan pahat yang beradu dengan batu selama berbulan-bulan perlahan-lahan menyingkap bentuk-bentuk manusia, hewan, dan pemandangan dari dalam bongkahan batu yang semula tak berbentuk.

Proses ini tidak berakhir di bengkel. Setelah relief hampir selesai, karya-karya tersebut diangkut ke Jembrana untuk dipasang secara permanen di halaman Museum Manusia Gilimanuk. Tahap akhir penyelesaian dilakukan di lokasi, memastikan karya terintegrasi dengan baik dengan lingkungannya. Puncaknya adalah ketika karya ini akhirnya terbuka untuk publik. Reaksi dari para pengunjung awal, terutama para siswa sekolah yang dengan antusias mengamati dan menyentuh relief, menjadi validasi

terkuat atas tujuan proyek ini. Mereka tidak lagi hanya melihat tulang-belulang di balik kaca, tetapi kini dapat membayangkan, merasakan, dan terhubung dengan kisah hidup para leluhur mereka.

### **Catatan Perjalanan Kreatif: Makna, Etika, dan Refleksi**

Sebuah proses penciptaan artistik, terutama yang menyentuh ranah sejarah dan spiritualitas, tak pernah menjadi perjalanan yang lurus. Ia penuh dengan persimpangan, tantangan, dan penemuan tak terduga. Perjalanan saya dalam melahirkan relief Manusia Gilimanuk adalah sebuah proses yang kaya akan refleksi tentang makna, etika, dan pembelajaran dalam praktik seni berbasis riset.

Pertama, tentang lahirnya makna baru. Apa yang dilakukan relief ini terhadap pemahaman kita tentang konsep *raga-jiwani* Manusia Gilimanuk? Jika makna lama (arkeologis) bersifat tersirat, tersembunyi dalam pola susunan tulang dan bekal kubur, maka makna baru yang saya hadirkan melalui relief ini bersifat eksplisit, visual, dan naratif. Karya ini tidak bertujuan mengubah data arkeologi; sebaliknya, ia berupaya berdialog dan memperkaya data tersebut. Ia memberikan "daging" visual pada "tulang" data ilmiah, memungkinkan audiens awam untuk memahami konsep filosofis yang kompleks melalui bahasa universal seni rupa. Dialog antara makna lama dan baru ini menciptakan pemahaman yang lebih holistik dan manusiawi tentang komunitas prasejarah tersebut.

Kedua, tentang etika dan posisi seniman. Sebagai seorang yang bukan berasal dari Bali, saya menempatkan diri dalam posisi yang rentan terhadap kritik apropriasi budaya. Namun, saya menavigasi medan ini dengan kesadaran etis yang tinggi. Saya mendekati proyek ini bukan sebagai *outsider* yang mengeksploitasi, melainkan sebagai seorang "anak" yang "pulang" ke Bali, dengan niat tulus untuk ber-*dharma*. Keseriusan niat ini saya buktikan melalui serangkaian langkah etis yang cermat. Saya melakukan riset mendalam dan konsultasi intensif dengan ahli (Prof. Ardika) untuk memastikan karya saya berakar pada ilmu pengetahuan. Saya membangun dialog, meminta izin, dan berkolaborasi dengan otoritas lokal (Pemda Jembrana, Museum Gilimanuk) untuk memastikan karyanya diterima dan memiliki tempat di

komunitas. Saya juga bekerja sama dengan perajin lokal, berbagi proses dan memberdayakan ekonomi setempat. Model kerja ini menjadi contoh praktik baik yang menghindari eksploitasi dan membangun hubungan saling menghormati antara seniman, akademisi, pemerintah, dan komunitas.

Ketiga, tentang refleksi pribadi dan akademik. Perjalanan ini tentu tidak mulus. Bekerja dengan batu lava Karangasem terasa seperti berdialog dengan gunung itu sendiri; keras kepala, penuh kejutan, namun pada akhirnya memberikan bentuk jika didekati dengan kesabaran. Ada pula tantangan birokrasi dalam proses perizinan yang menuntut diplomasi. Namun, dari setiap tantangan, lahir pembelajaran berharga. Proyek ini membuktikan kekuatan kolaborasi interdisipliner—bahwa seni dan ilmu pengetahuan bukanlah dua kutub yang berlawanan, melainkan mitra yang saling memperkaya. Ia juga menegaskan kembali peran seni sebagai medium riset sekaligus alat komunikasi publik yang ampuh, yang mampu menerjemahkan bahasa akademis yang kaku menjadi narasi yang menyentuh emosi dan imajinasi. Penemuan yang paling tak terduga sekaligus paling memuaskan adalah melihat reaksi spontan dari para pengunjung, terutama anak-anak sekolah. Antusiasme mereka saat berinteraksi dengan relief menjadi bukti nyata bahwa karya ini berhasil mencapai tujuannya: menjembatani jarak waktu dan membuat sejarah terasa hidup, relevan, dan menjadi milik bersama.

### **Implikasi & Dampak: Melampaui Pahat Di Atas Batu**

Bagi saya, dampak sebuah karya seni tidak berhenti pada saat pahatan terakhir diselesaikan atau saat ia pertama kali dipamerkan. Nilai sesungguhnya terletak pada riak-riak yang diciptakannya, pada dialog yang dipicunya, dan pada perubahan yang diilhaminya. "Cipta Relief Raga-Jiwani Manusia Gilimanuk" adalah sebuah karya yang potensinya melampaui wujud fisiknya sebagai batu yang terpahat, menyentuh ranah kebijakan, pendidikan, ekonomi, hingga teknologi.

Dalam tataran konseptual, karya ini menciptakan sebuah dialog yang produktif antara makna. Makna asal yang bersifat ilmiah dan fragmentaris, yang terbaca dari data arkeologis, kini bersanding dengan makna baru yang visual, naratif, dan emosional. Keduanya tidak saling meniadakan, melainkan menciptakan sebuah pemahaman yang lebih utuh dan manusiawi tentang siapa Manusia Gilimanuk. Relief ini menjadi sebuah "teks" visual yang dapat dibaca oleh berbagai lapisan masyarakat, dari anak sekolah hingga akademisi.

Dalam ranah kebijakan dan etika, proyek ini dapat menjadi studi kasus praktik baik dalam implementasi Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Karya yang saya ciptakan

ini secara nyata menjalankan amanat undang-undang tersebut, khususnya pasal-pasal yang mendorong adanya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya secara seimbang. Proyek ini menunjukkan bagaimana "pemanfaatan" bisa berbentuk interpretasi kreatif yang edukatif, bukan sekadar eksploitasi komersial. Lebih lanjut, ia mendorong perlunya kebijakan yang lebih aktif, seperti Peraturan Daerah Provinsi Bali No. 4 Tahun 2020 tentang Penguatan dan Pemajuan Kebudayaan Bali, untuk memfasilitasi dan mendanai kolaborasi serupa antara seniman, peneliti, dan pengelola situs warisan.

Dampak terbesarnya mungkin terasa di bidang pendidikan dan praktik permuseuman. Dengan menempatkan karya interpretatif di ruang publiknya, Museum Manusia Gilimanuk bertransformasi. Ia tidak lagi hanya menjadi gudang benda mati, tetapi menjadi ruang pengalaman, dialog, dan imajinasi aktif. Ini adalah model praktik kuratorial partisipatif, di mana museum membuka diri terhadap intervensi kreatif yang dapat memperkaya narasi koleksinya. Bagi dunia pendidikan, relief ini adalah "buku teks" tiga dimensi yang jauh lebih efektif dalam menanamkan kecintaan pada sejarah dan budaya daripada sekadar foto atau teks di dalam kelas.

Dari sisi ekonomi kreatif dan pariwisata budaya, proyek ini memberikan dampak ganda. Secara langsung, ia memberdayakan ekonomi para perajin pahat batu di Karangasem, sebuah area yang seringkali berada di luar sorotan industri pariwisata utama. Secara tidak langsung, relief ini berpotensi menjadi daya tarik baru (*new destination*) bagi pariwisata budaya di Kabupaten Jembrana, membantu mendiversifikasi peta pariwisata Bali ke wilayah barat. Ia menawarkan pengalaman wisata yang lebih mendalam, berbasis pengetahuan dan otentisitas, bukan sekadar keindahan alam.

Menatap ke depan, implikasi karya ini merambah hingga ke dunia humaniora digital (*digital humanities*). Relief fisik ini, dengan segala detail naratif dan artistiknya, adalah sebuah "kumpulan data" analog yang sangat kaya. Ia bisa menjadi fondasi untuk pengembangan di masa depan: dipindai menjadi model 3D yang dapat diakses secara global, diintegrasikan ke dalam pengalaman *Augmented Reality* (AR) di lokasi museum, atau menjadi bagian dari arsip digital yang diperkaya dengan metadata. Lebih penting lagi, dalam ekosistem digital, data warisan budaya seperti ini dapat dilindungi dengan instrumen seperti *Traditional Knowledge (TK) Labels* atau Label Pengetahuan Tradisional, yang memastikan bahwa konteks budaya dan hak-hak komunitas sumbernya tetap dihormati, bahkan ketika ia beredar di dunia maya. Dengan demikian, pahatan di atas batu ini bisa menjadi titik awal bagi pelestarian dan penyebaran ingatan Manusia Gilimanuk dalam format-format baru yang belum terbayangkan.

### **Refleksi Akhir: Mengukir Ingatan di Era Digital**

Kita hidup di zaman paradoks. Di satu sisi, kita dibanjiri oleh informasi dan citra digital yang tak terbatas. Platform media sosial dan kecerdasan buatan (AI) generatif mampu menghasilkan konten dengan kecepatan kilat, menciptakan lautan visual yang dangkal dan seringkali terlepas dari konteks. Di sisi lain, ingatan kolektif kita terasa semakin rapuh, terancam oleh amnesia historis dan komodifikasi budaya yang serampangan. Dalam

pusaran inilah, urgensi dari proyek seperti "Cipta Relief Raga-Jiwani Manusia Gilimanuk" menjadi semakin nyata.

Dalam esai ini, saya telah menelusuri perjalanan panjang di balik penciptaan sebuah karya seni yang berakar kuat pada riset. Ini menunjukkan bahwa reinterpretasi artistik yang dilakukan secara etis, mendalam, dan kolaboratif adalah bentuk pelestarian dan pengembangan budaya yang paling vital. Karya saya bukan sekadar patung, melainkan sebuah argumen yang terpahat di atas batu: bahwa untuk memahami masa lalu, kita tidak cukup hanya menggaliinya, kita juga harus berani menafsirkannya kembali dengan imajinasi dan empati. Proyek ini adalah model bagaimana data arkeologis yang dingin dapat dihangatkan kembali menjadi narasi manusiawi yang menyentuh.

Di era digital, kehadiran karya fisik seperti ini memiliki peran strategis. Di tengah kelimpahan citra yang dihasilkan mesin, sebuah relief yang lahir dari riset bertahun-tahun, dialog antar-manusia, dan keterampilan tangan para perajin menjadi penanda otentisitas yang tak ternilai. Ia berfungsi sebagai "sumber kebenaran" (*ground truth*)—sebuah referensi material yang solid yang dapat melawan disinformasi dan representasi yang dangkal. Di masa depan, karya semacam inilah yang seharusnya menjadi data acuan untuk melatih model-model AI secara lebih etis dan kontekstual, memastikan bahwa mesin belajar dari kearifan manusia, bukan sebaliknya.

Tentu, teknologi digital juga menawarkan peluang luar biasa. Kita dapat membayangkan bagaimana relief ini nantinya diperluas jangkauannya melalui pengalaman *Virtual Reality* (VR) atau *Augmented Reality* (AR), memungkinkan audiens di seluruh dunia untuk "mengunjungi" Gilimanuk dan berinteraksi dengan kisah para leluhurnya secara imersif. Namun, peluang ini datang bersama risiko. Tanpa pemahaman konteks budaya yang mendalam, tanpa rasa hormat pada spiritualitas yang melingkupinya, teknologi dapat dengan mudah jatuh ke dalam jebakan trivialisasi dan eksotisme digital.



Oleh karena itu, masa depan dari praktik reinterpretasi warisan yang sehat dan inklusif menuntut adanya sebuah ekosistem yang kuat. Diperlukan kolaborasi yang berkelanjutan dan saling menghormati antara para seniman, teknolog, akademisi, komunitas lokal sebagai penjaga warisan, dan pemerintah sebagai regulator. Hanya dengan sinergi seperti inilah kita dapat memastikan bahwa jembatan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan dapat terus dibangun—baik melalui pahatan di atas batu maupun melalui barisan kode digital—dengan kearifan, integritas, dan rasa kemanusiaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardika, I. Wayan. "Archaeological Traces of the Early Harbour Town." In *Fruits of Inspiration: Studies in Honour of Prof. J. G. de Casparis* (Göttinger Beiträge zur Asienforschung, vol. 1), edited by Marijke J. Klokke and Karel R. van Kooij. Göttingen: Göttingen University Press, 2008.
- Ardika, I. Wayan, dan Peter Bellwood. "Sembiran: The Beginnings of Indian Contact with Bali." *Antiquity* 65, no. 247 (1991): 221–232.
- Baiduri, Ratih. *Teori-Teori Antropologi (Kebudayaan)*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Calo, Ambra, Thomas O. Pryce, Judith Wisseman-Christie, Andreas Reinecke, Laure Dussubieux, Bérénice Bellina, dan I Wayan Ardika. "Sembiran and Pacung on the North Coast of Bali: A Strategic Crossroads for Early Trans-Asiatic Exchange." *Antiquity* 89, no. 344 (2015): 378–396.
- Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. "Kuatkan dan Majukan Budaya Bali, Gubernur Koster Luncurkan Perda Nomor 4 Tahun 2020." Dipublikasikan 10 Juli 2020. <https://disbud.baliprov.go.id/kuatkan-dan-majukan-budaya-bali-gubernur-koster-luncurkan-perda-nomor-4-tahun-2020/>.
- Gamberi, Vincenzo. "Decolonising Museums: South-Asian Perspectives." *Journal of the Royal Asiatic Society* 29, no. 2 (2019): 201–218.
- Hermawan, B. "Kerja kuratorial dalam eksepsi arsip di Indonesia." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 2, no. 4 (2018): 397–407.
- Kusuma, I. P. E. M., dan I. Wayan Arthana. "Arsitektur tradisional Bali." *Jurnal Ilmiah Hospitality Management* 7, no. 2 (2017): 147–154.

- Murphy, Stephen A. "Decolonising Curating and the Museum in Southeast Asia." YouTube, 19 Mei 2021. Video, durasi 1:20:35. <https://www.youtube.com/watch?v=Egf9FakbRy4>.
- Novianto, Wahyu. *Apropriasi dalam Praktik Penciptaan Seni Rupa Kontemporer*. Laporan Penelitian DIPA, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2020.
- Pemerintah Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2010.
- Setiawan, I. K. "Apropriasi budaya vs apresiasi: Etika budaya remix dalam perspektif komunikasi antarbudaya." *DIKSIMA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Manajemen Dakwah* 3, no. 2 (2024): 123–138.
- Wibowo, Dicky Caesario. "Gender Roles in the Prehistoric Fishing Community: A Case Study from Gilimanuk Site, Bali." *Berkala Arkeologi* 41, no. 2 (2021): 157–174.
- Yusron, Ulin Ni'am. *Cipta Relief Raga-Jiwani Manusia Gilimanuk*. Disertasi doctoral, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Bali, , 2024.



# Media Ekspresi Seni Alternatif

## Fotografi Puisi

Oleh:  
Yulius Widi Nugroho

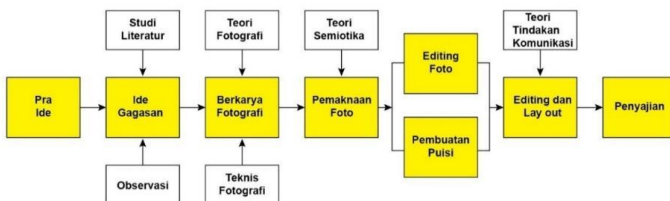
Seni dalam esensinya selalu membutuhkan medium untuk mengantarkan pesan sebagai bentuk komunikasi. Sejak awal peradaban manusia telah menggunakan berbagai cara untuk mengekspresikan gagasan, emosi, dan pandangannya terhadap dunia. Dari lukisan gua prasejarah hingga instalasi seni digital modern, evolusi media seni mencerminkan perkembangan teknologi dan perubahan paradigma budaya yang ada. Di kancah perhelatan seni yang terus berubah, muncul bentuk-bentuk ekspresi alternatif yang menantang kategorisasi dari pendahulu yang dianggap konvensional. Fotografi Puisi adalah salah satu dari bentuk ekspresi hibrida tersebut, yang menyatukan dua disiplin seni yang berbeda namun saling melengkapi, yaitu fotografi puisi.

Fotografi secara harfiah berarti "melukis dengan cahaya", telah melalui perjalanan panjang dari sekadar alat dokumentasi menjadi sebuah medium seni yang diakui secara luas (Nugroho, 2020). Abad ke-19 sejarah fotografi dimulai, dan sejak itu berkembang pesat terutama dengan hadirnya teknologi digital yang mengubah cara fotografer atau seniman visual mengambil, mengolah, dan membagikan gambar.

Di sisi lain, puisi adalah bentuk sastra yang menggunakan kualitas estetis dan ritmis bahasa untuk membangkitkan makna dan emosi. Keduanya, fotografi dan puisi, memiliki kemampuan untuk menangkap momen, menceritakan sebuah kisah, dan menyentuh perasaan audiensnya dengan cara yang unik. Penggunaan media fotografi dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam menciptakan puisi. Selain itu, media karya fotografi juga bisa menjadi salah satu alternatif bagi pengajar saat melakukan pengajaran, terutama dalam proses belajar menulis puisi (Widiawati, 2023).

Penggabungan kedua media ini bukanlah hal yang sepenuhnya baru. Kolaborasi antara fotografer dan penyair telah menghasilkan karya-karya yang memukau. Namun, yang menjadi fokus dalam paper ini adalah sebuah pendekatan yang lebih sistematis dan konseptual, yang disebut sebagai "Fotuisi". Fotuisi adalah sebuah metode baru yang memungkinkan seorang seniman untuk mengubah sebuah karya foto menjadi karya sastra puisi secara terstruktur. Metode ini tidak hanya melihat foto sebagai ilustrasi dari puisi atau sebaliknya, tetapi sebagai titik awal dari sebuah proses kreatif yang melahirkan karya baru yang utuh (Nugroho, 2024).

Metode itu dikembangkan sebagai pendekatan inovatif untuk menjembatani dunia visual fotografi dengan dunia sastra puisi. Berbeda dengan pendekatan di mana puisi dan foto hanya disandingkan sebagai dua karya yang saling melengkapi, Fotuisi menjadikan foto sebagai sumber inspirasi utama dan bahan mentah untuk melahirkan sebuah puisi. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap elemen-elemen visual dan makna yang terkandung dalam sebuah foto.



Gambar 1. Metode Fotuisi untuk menciptakan karya Fotografi Puisi  
Sumber: dokumentasi Yulius Widi Nugroho, 2024

Metode Fotuisi dapat diuraikan dalam beberapa langkah sistematis:

1. **Penciptaan Foto:** Langkah pertama adalah merekam momen menggunakan media fotografi yang memiliki daya tarik visual dan emosional yang kuat. Foto ini sebenarnya bisa berasal dari karya sendiri maupun karya fotografer lain, namun untuk originalitas karya karya sendiri lebih direkomendasikan. Setelah foto dipilih, langkah selanjutnya adalah melakukan pengamatan yang mendalam terhadap seluruh elemen visual yang ada di dalamnya. Ini mencakup subjek

- utama, latar belakang, komposisi, pencahayaan, warna, tekstur, dan detail-detail kecil lainnya.
2. Analisis Semiotika Visual berdasarkan teori semiotika seperti Charles Morris atau Roland Barthes. Misalnya dari teori Barthes foto yang telah diamati kemudian dianalisis dalam dua tingkatan:
    - a. Denotasi: Mengidentifikasi semua objek dan elemen yang terlihat secara harfiah dalam foto. Contohnya, "seorang perempuan tua duduk di kursi di depan jendela."
    - b. Konotasi: Menafsirkan makna-makna asosiatif dan simbolis dari elemen-elemen denotatif tersebut. Misalnya, "perempuan tua" bisa menyimbolkan kebijaksanaan, kesendirian, atau perjalanan hidup. "Jendela" bisa menjadi metafora untuk masa depan, harapan, atau keterbatasan.
  3. Identifikasi tema dan emosi dari hasil analisis semiotika hal-hal yang paling menonjol dalam foto. Apakah foto tersebut memancarkan perasaan sedih, gembira, nostalgia, atau ketegangan? Tema apa yang diusung, misalnya tentang kemanusiaan, alam, urbanisasi, atau isu sosial?
  4. Penyusunan kata kunci dari citraan berdasarkan tema dan emosi yang telah diidentifikasi. Dimulai dengan menyusun daftar kata kunci (*keywords*) dan citraan (*imagery*) yang relevan. Kata kunci ini bisa berupa kata benda, kata sifat, atau kata kerja yang menangkap esensi dari foto. Citraan yang dikembangkan harus mampu membangkitkan pengalaman indrawi (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan perasa) yang terkait dengan suasana dalam foto.
  5. Penulisan draf puisi dengan berbekal kata kunci dan citraan yang telah disusun, mulailah menulis draf awal puisi. Pada tahap ini, tidak perlu terlalu memperhatikan struktur atau rima, namun fokus pada menuangkan gagasan dan perasaan secara bebas.
  6. Penyuntingan dan penyempurnaan setelah draf awal selesai, lakukan proses penyuntingan untuk menyempurnakan puisi. Perhatikan pilihan kata (diksi), gaya bahasa (majas), rima, dan ritme. Susun ulang baris dan bait untuk menciptakan alur yang padu dan efek puitis yang diinginkan.
  7. Menata puisi disajikan bersamaan dengan karya foto sebelumnya, dan menjadi satu kesatuan karya Fotografi Puisi.

Melalui metode Fotuisi, sebuah foto tidak lagi hanya menjadi objek pandangan, tetapi menjadi sebuah narasi yang dapat "dibaca" dan diinterpretasikan melalui bahasa puisi. Metode ini membuka kemungkinan tak terbatas bagi para seniman untuk mengeksplorasi hubungan antara gambar dan kata, serta menciptakan karya seni hibrida yang memiliki kedalaman makna berlapis.



Gambar 2. Fotografi Puisi Kedungcowek 4 – "Tak Terawat"

Sumber: dokumentasi Yulius Widi Nugroho, 2024

Fotografi Puisi selain fungsinya sebagai media ekspresi personal, memiliki potensi besar sebagai alat untuk menyampaikan kritik sosial. Sejarah telah menunjukkan bahwa baik fotografi maupun puisi seringkali digunakan sebagai medium untuk menyuarakan keprihatinan terhadap isu-isu sosial, politik, dan kemanusiaan. Ketika kedua media ini digabungkan, dampaknya bisa menjadi lebih kuat dan menggugah.

Kritik sosial merupakan bentuk perhatian terhadap ketidakadilan sosial dan usulan kepada pemerintah dengan tujuan tertentu, misalnya mendukung pelestarian peninggalan sejarah, atau meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan. Kritik sosial dapat disampaikan melalui berbagai cara dan media, seperti sindiran dalam komunikasi pribadi atau sosial, pertunjukan sosial atau seni dalam masyarakat, seni rupa, sastra, hingga melalui media massa (Mas'ood, 1997).

Kekuatan fotografi dalam kritik sosial terletak pada kemampuannya untuk menyajikan bukti visual yang otentik rekaman kondisi sebenarnya di lokasi/momen tertentu. Sebuah foto dapat menangkap ketidakadilan, kemiskinan, kerusakan lingkungan, atau dampak konflik dengan cara yang tidak bisa diungkapkan oleh kata-kata saja. Foto-foto ikonik dari masa perang atau gerakan hak-hak sipil, misalnya, telah terbukti mampu mengubah opini publik dan mendorong perubahan sosial.

Sementara itu, puisi menawarkan kedalaman refleksi dan kekuatan emosional. Melalui bahasa yang padat dan penuh makna, seorang penyair dapat menggali akar permasalahan, mengungkapkan penderitaan individu di balik statistik, dan membangkitkan empati dari pembaca. Puisi-puisi kritik sosial karya W.S. Rendra atau Wiji Thukul di Indonesia adalah contoh nyata bagaimana sastra dapat menjadi suara bagi mereka yang terpinggirkan. Puisi mempunyai isi dari ungkapan pikiran dari pengalaman yang mempunyai sifat imajinatif. Bahasa yang digunakan memiliki sifat konotatif, dan memiliki struktur fisik dilihat dari tampilan dan struktur batin dari makna atau isi yang membentuknya (Raharjo, 2017).

Ketika Fotografi Puisi digunakan sebagai media kritik sosial, terjadi sinergi antara bukti visual dan refleksi puitis. Foto menyajikan "apa" (realitas yang terjadi), sementara puisi menggali "mengapa" dan "bagaimana rasanya". Kombinasi ini dapat menciptakan sebuah karya yang tidak hanya informatif, tetapi juga sangat personal dan menyentuh.

Dalam konteks yang lebih luas, Fotografi Puisi dapat digunakan untuk mengkritik berbagai isu sosial lainnya, seperti ketimpangan ekonomi yang menyajikan foto-foto kontras antara kemewahan dan kemiskinan di perkotaan dapat dipadukan dengan puisi yang mempertanyakan keadilan sosial. Kerusakan lingkungan dengan rekaman foto dampak polusi disertai dengan puisi yang meratapi hilangnya keindahan alam dan menyerukan tanggung jawab kolektif. Kasus diskriminasi dan ketidakadilan tentang kelompok minoritas yang mengalami diskriminasi juga dapat diberi suara melalui foto puisi yang kuat dan empatik.

Dengan demikian, Fotografi Puisi bukan hanya sekadar bentuk seni, tetapi juga bisa menjadi sebuah tindakan sosial. Ia memberikan para seniman dan aktivis sebuah medium yang kuat untuk berbicara tentang isu-isu penting, memprovokasi pemikiran, dan menginspirasi perubahan.



Pengembangan Fotografi Puisi sebagai media lain bisa dilakukan sebagai potensi yang tidak terbatas pada dunia seni dan kritik sosial. Sifatnya yang interdisipliner dan kemampuannya untuk merangsang imajinasi dan emosi membuatnya relevan untuk dikembangkan dalam berbagai bidang lain.

Dalam dunia pendidikan, Fotografi Puisi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Guru dapat menggunakan foto sebagai stimulus untuk mengajar keterampilan menulis puisi kepada siswa. Proses ini tidak hanya membuat pembelajaran sastra menjadi lebih menarik dan visual, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis, menginterpretasi gambar, dan mengekspresikan gagasan mereka secara kreatif. Metode Fotuisi dapat disederhanakan dan diadaptasi untuk digunakan di berbagai tingkatan kelas, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Media Terapi Seni (*Art Therapy*) merupakan kombinasi antara fotografi dan puisi juga memiliki potensi terapeutik atau bersifat penyembuhan atau membantu proses pemulihan. Dalam terapi seni, proses kreatif dapat membantu individu untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan perasaan yang sulit diungkapkan dengan kata-kata. Fotografi dapat digunakan sebagai cara untuk mendokumentasikan pengalaman hidup, sementara puisi dapat menjadi sarana untuk merefleksikan dan memberi makna pada pengalaman tersebut. Pendekatan ini bisa sangat bermanfaat bagi individu yang mengalami trauma, depresi, atau masalah kesehatan mental lainnya.

Segagai media digital dan sosial media Fotografi Puisi menemukan platform yang ideal untuk berkembang. Media sosial seperti Instagram, yang berfokus pada konten visual, menjadi ruang yang subur bagi para seniman untuk membagikan karya Fotografi Puisi mereka kepada audiens yang lebih luas. Format ini memungkinkan interaksi langsung antara seniman dan audiens, serta membuka peluang untuk kolaborasi dan eksperimen. Puisi tidak lagi terbatas pada buku atau jurnal sastra, tetapi dapat diakses dan dinikmati oleh siapa saja melalui gawai mereka.

Media komunikasi dan periklanan, prinsip-prinsip Fotografi Puisi juga dapat diaplikasikan dalam dunia komunikasi dan periklanan. Sebuah iklan yang menggabungkan citra visual yang kuat dengan narasi puitis yang singkat dan menggugah dapat menjadi sangat efektif dalam membangun citra merek dan menyampaikan pesan emosional kepada konsumen.

Pendekatan ini dapat menciptakan kampanye yang lebih artistik, berkesan, dan berbeda dari iklan konvensional.

Fotografi Puisi dapat menjadi cara yang unik untuk mendokumentasikan dan melestarikan sejarah serta budaya. Seorang fotografer-penyair dapat merekam tradisi lisan, ritual adat, atau kehidupan masyarakat di suatu daerah melalui kombinasi gambar dan puisi. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan catatan etnografis yang kaya, tetapi juga karya seni yang menghormati dan merayakan warisan budaya tersebut.

Dengan berbagai kemungkinan pengembangan ini, Fotografi Puisi membuktikan dirinya sebagai sebuah medium yang dinamis dan relevan dengan tantangan zaman. Ia menawarkan cara baru untuk bercerita, berkomunikasi, dan memahami dunia di sekitar kita.

### **Refleksi Akhir**

Fotografi Puisi, dengan metode Fotuisi sebagai salah satu pendekatan utamanya, hadir sebagai sebuah media ekspresi seni alternatif yang menawarkan kekayaan dan kedalaman baru dalam lanskap seni kontemporer. Dengan menggabungkan kekuatan visual fotografi dan kekuatan naratif puisi, genre hibrida ini mampu menciptakan karya-karya yang tidak hanya indah secara estetis, tetapi juga sarat akan makna dan mampu memancing refleksi mendalam.

Perjalanan fotografi dari medium dokumentasi menjadi medium seni yang diakui telah membuka jalan bagi berbagai eksplorasi kreatif, termasuk perpaduannya dengan sastra. Metode Fotuisi memberikan sebuah kerangka kerja yang sistematis untuk mentransformasikan sebuah karya foto menjadi puisi, melalui proses pengamatan, analisis semiotika, identifikasi tema, hingga penulisan dan penyempurnaan. Metode ini menegaskan bahwa foto dapat menjadi sumber inspirasi yang tak terbatas bagi penciptaan karya sastra.

Lebih dari sekadar ekspresi artistik, Fotografi Puisi memiliki potensi yang signifikan sebagai media kritik sosial. Sinergi antara bukti visual yang disajikan oleh foto dan kedalaman emosional yang ditawarkan oleh puisi menjadikannya alat yang ampuh untuk menyuarakan isu-isu sosial, politik, dan kemanusiaan. Ia mampu menggugah kesadaran publik dan mendorong dialog tentang berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat.

Pengembangan ke depan, Fotografi Puisi dapat mampu digunakan di berbagai bidang lain seperti pendidikan, terapi seni, media digital, hingga komunikasi komersial menunjukkan relevansi dan fleksibilitas medium ini. Di era di mana batas-batas antar disiplin seni semakin kabur dan komunikasi visual menjadi semakin dominan, Fotografi Puisi menawarkan sebuah pendekatan yang segar, interdisipliner, dan sangat relevan. Ia bukan hanya sekadar penggabungan dua media, tetapi sebuah sintesis yang melahirkan bentuk ekspresi baru dengan potensinya sendiri yang unik dan tak terbatas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mas'ood, M. (1997). *Kritik Sosial Dalam Wacana Pembangunan*. UII Press.
- Nugroho, Y. W. (2020). *Khazanah Fotografi dan Desain Grafis*. Deepublish.
- Nugroho, Y. W. (2024). *FOTOGRAFI PUISI SEBAGAI MEDIA KRITIK SOSIAL DAN PELESTARIAN BENTENG KEDUNGCOWEK* [Institut Seni Indonesia Bali].  
[https://opac.isibali.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=16529&keywords=](https://opac.isibali.ac.id/index.php?p=show_detail&id=16529&keywords=)
- Raharjo, H. P. E. W. (2017). *Mengenal Struktur Pembangun Karya Sastra*. Sindunata.
- Widiawati, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Hasil Karya Fotografi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Tarik. *Bapala*, 10(4), 318–329.  
file:///C:/Users/Yulius/Downloads/adminjsapala,+22\_Rosa+Kurnia+Widiawati.pdf

# **BAB 18 |**

## **Kriya Dalam Konteks Budaya Urban (Masyarakat Perkotaan )**

Oleh:  
Zamilia

Makna kriya di masa lalu bermakna sebagai karya seni yang memiliki arti yang dalam, berkarakter serta mempunyai nilai estetik yang tinggi dalam pembuatannya. Selain itu karya seni kriya mengandung nilai simbolik dan filosofis didalamnya, sehingga berkaitan erat dengan daerah dan masyarakatnya. Awal pembuatan seni kriya untuk kebutuhan upacara adat dan keagamaan. Kriya dalam konteks saat ini mempunyai makna yang berbeda sejalan dengan perubahan nilai filosofis, pandangan hidup masyarakat dan daerahnya. Sejalan dengan perubahan waktu, pergeseran nilai dari lingkungan dan masyarakat serta pemaknaan konteks yang berubah membuat seni kriya mengalami transformasi.

Perkembangan karya kriya dihubungkan dengan masyarakat perkotaan juga mengalami perkembangan dan perubahan, Perubahan kehidupan pada masyarakat urban yang sangat dinamis dan serba modern juga berpengaruh pada penciptaan produk kriya dalam memenuhi kebutuhan masyarakat urban.

### **Sejarah Kriya dan perkembangannya**

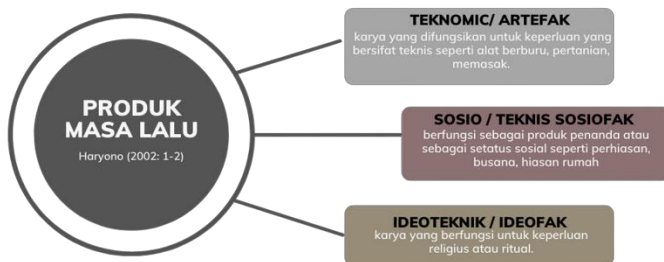
Menurut bahasa Sansekerta, kata “krya” mempunyai makna mengerjakan, pada perkembangannya kata tersebut berubah menjadi kriya, kerja dan karya. Disimpulkan secara etimologi bahwa suatu kegiatan atau kerja kreatif dalam pembuatan benda atau karya disebut kriya. Menurut Haryono, 2021 disebutkan bahwa hasil benda dari kegiatan kreatifnya sendiri juga dapat disebut seni kriya

Kriya merupakan sebuah tatanan budaya tradisional yang mencerminkan jiwa dari suatu komunitas atau daerah. Awal seni kriya bermakna religius dan mempunyai nilai spiritual sehingga karya yang dibuat berupa pendukung dalam upacara keagamaan diantaranya patung dan guci. Pembuatan karya kriya ini menjadi nilai lokal atau tradisi yang diajarkan secara turun temurun dan mempunyai ciri dan karakter. Pemanfaatan karya kriya di Indonesia pada Zaman Islam mengalami pergeseran dari aspek kegunaannya, nilai spritual yang bersifat magis sudah mulai ditinggalkan sejalan dengan masuknya pengaruh dari agama Islam, tetapi nilai tradisi lokal yang bersifat spiritual dari masing masing daerah masih diagungkan.

Seni Kriya merupakan karya yang memiliki karakteristik dan unik yang didalamnya selain bermakna simbolik dan filosofis tetapi bernilai estetik dan mempunyai nilai fungsional sehingga dalam pembuatannya diperlukan keterampilan tangan yang tinggi sehingga seni kriya masuk dalam kelompok seni adiluhung menurut Gustami (Gustami, 1992:71).

Seni kriya dalam perkembangannya mengalami perubahan sesuai dengan lingkup daerah maupun perkembangan negara Indonesia. Berkembangnya industri kreatif dan ekonomi kreatif sangat berperan penting dalam perkembangan seni kriya sebagai yang merupakan salah satu sektor terbesar dalam menyumbang devisa negara.

## KRIYA SEBAGAI PRODUK MASA LALU



Gambar 1. Kriya sebagai produk masa lalu  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Secara konseptual, kriya adalah aktivitas kreatif yang menggabungkan keterampilan teknis, keahlian tangan, pemahaman material, serta estetika tertentu untuk menghasilkan benda fungsional maupun dekoratif. Tradisi kriya mencakup berbagai bidang, seperti kriya kayu, logam, keramik, tenun, anyaman, dan sebagainya. Kriya mengandaikan adanya hubungan yang kuat antara perajin dan material, yang tercermin dalam proses kerja manual yang intensif. Nilai utama kriya terletak pada keterampilan tangan (*handcrafted skill*), keahlian teknik dan pengetahuan material, ketelitian dan kualitas kerja (*craftsmanship*), keberadaan nilai budaya yang tercipta dalam motif, bentuk, atau fungsi.

Dalam perkembangannya, kriya mengalami tiga fase besar:

- a. Kriya Tradisional, erat dengan pola kehidupan komunal yang fungsi utamanya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, ritual dan menjadi identitas daerah.
- b. Kriya Modern, dimulai pada gerakan *arts and craft* yang dimulai pada abad 20 di Eropa pada saat menentang industrialisasi. Kriya menjadi produk yang bersifat eksklusif dan mempunyai nilai estetika yang tinggi.
- c. Kriya Kontemporer, Kriya tidak lagi hanya menjadi benda yang bernilai budaya tetapi sudah menjadi salah satu faktor penentu ekonomi khususnya di bidang ekonomi kreatif. Mulai mengalami transformasi baik dari segi bentuk, makna hingga identitas.

## Perubahan Budaya pada Masyarakat Perkotaan

Memasuki abad 20, keadaan kehidupan masyarakat semakin berkembang khususnya masyarakat perkotaan sejalan dengan hiruk-pikuk kehidupan perkotaan, mobilitas yang tinggi, masyarakat yang padat sehingga masyarakat perkotaan cepat mengalami perubahan secara terus-menerus dibandingkan dengan kehidupan masyarakat desa. Kehidupan di desa yang sangat bersifat feodal yang sangat identik dengan budaya masa lalu dan masih mempertahankan nilai lokal dari daerahnya. Masyarakat perkotaan merubah batas tradisional menjadi sesuatu hal yang baru baik dalam hal gagasan pemikiran, nilai konsumerisme, kebutuhan pasar sehingga akhirnya terbentuklah budaya baru. Budaya menurut Raymond W dibagi menjadi tiga bagian yang dialami dalam

proses kebudayaan yang dinamis dalam formasi sosial. Tiga bagian tersebut adalah budaya dominan yang menjadi arah yang benar dan digunakan mencakup norma, nilai dan kepercayaan yang mendukung kelas penguasa yang berfungsi untuk mempertahankan tata sosial saat itu. Budaya residual adalah gagasan, praktik, perilaku, dan elemen yang pernah berkuasa atau dominan tetapi sudah tidak lagi karena tergantikan oleh budaya baru yang masuk. Unsur-unsur ini mungkin berasal dari formasi sosial sebelumnya contoh, bentuk-bentuk komunitas pedesaan atau tradisi keagamaan tertentu. Budaya emergen sering kali diasosiasikan dengan kelompok-kelompok yang terpinggirkan atau oposisi yang mempunyai fenomena budaya yang baru tumbuh dan belum diterima di masyarakat. Ketiga bagian diatas dapat terbentuk dalam waktu yang sama dalam suatu kehidupan masyarakat dan satu sama lain dapat saling berhubungan yang berkelanjutan, dihubungkan dengan budaya urban yang dinamikanya bergerak begitu cepat. Pola hidup, sistem nilai, kebiasaan, dan praktik sosial yang berkembang di lingkungan perkotaan sebagai hasil dari modernisasi, urbanisasi, dan heterogenitas masyarakat kota. Budaya ini lahir dari dinamika kota yang ditandai oleh mobilitas tinggi, interaksi sosial yang beragam, kompleksitas aktivitas ekonomi, serta paparan terhadap teknologi dan informasi.

## **Budaya Urban**

Budaya urban adalah budaya yang tumbuh dalam masyarakat perkotaan dengan segala karakteristik yang ada di perkotaan dan segala kompleksitas permasalahan perkotaan diantaranya penerimaan masyarakat terhadap padatnya penduduk kota, modernitas, heterogenitas, dan dinamika sosial yang cepat. Masyarakat kota menunjukkan kecenderungan terhadap pencarian identitas dalam lanskap modern yang homogen, konsumsi estetika dan simbolik pada ruang tempat tinggal serta kesadaran akan permasalahan perkotaan dan kebutuhan terhadap produk yang efisien, fungsional, dan estetis. Budaya pada masyarakat urban yang sangat dipengaruhi oleh struktur pergerakan masyarakat sehingga terbentuk multikultur dan pluralis dengan berbagai latar belakang etnis, agama, sosial, ekonomi, politik dan usia yang berbeda-beda sangat berbeda dengan seni kriya yang merupakan bentuk ekspresi budaya yang tumbuh dari pengetahuan lokal yang diwariskan secara turun-temurun, dan berkaitan dengan konteks sosial, ritual, serta kebutuhan masyarakat tradisional. Kriya tidak hanya memiliki nilai estetis,

tetapi juga nilai simbolik, filosofis, dan fungsional. Sebagai produk budaya, kriya adalah medium yang merepresentasikan cara hidup, corak pemikiran, serta struktur nilai suatu masyarakat.

Menurut teori budaya urban (Park, Burgess, Wirth), Ciri masyarakat yang hidup di perkotaan adalah sebagai berikut :

- a. Heterogenitas Sosial, Kota dihuni berbagai kelompok sosial, budaya, etnis, dan kelas. Heterogenitas ini mendorong munculnya selera estetika yang plural, sehingga kriya urban sering bersifat eklektik dan hibrid.
- b. Mobilitas dan Transitoris  
Kota berubah dalam ritme cepat, memengaruhi pola produksi dan konsumsi benda kriya yang harus adaptif, *trend-driven*, dan inovatif.
- c. Orientasi Rasional dan Materialistis  
Kota mengutamakan fungsi, efisiensi, dan bentuk modern. Kriya sebagai benda buatan tangan harus merespons preferensi masyarakat urban dengan mengedepankan desain minimalis, ergonomis, dan multifungsi.
- d. Konsumerisme dan Gaya Hidup  
Kota membentuk budaya konsumsi yang kuat. Produk kriya bukan hanya benda fungsional, tetapi juga simbol gaya hidup dan identitas

## Transformasi Peciptaan Kriya dalam Budaya Urban

Masuknya kriya ke dalam konteks urban menciptakan perubahan fundamental. Jika dalam tradisi kriya berfungsi sebagai bagian dari ritual, simbol budaya, atau peralatan rumah tangga, maka dalam budaya urban kriya menjadi elemen dekoratif interior, simbol identitas lokal atau heritage dan merupakan komoditas dalam industri kreatif. Transformasi ini sepaham dengan konsep teori hibriditas budaya (Homi Bhabha), dengan pernyataan ketika tradisi bertemu modernitas, terjadi proses pencampuran nilai yang melahirkan bentuk-bentuk baru. Kriya urban merupakan hasil negosiasi tersebut: gaya modern dipadukan dengan sentuhan tradisi atau material lokal, termasuk material non-konvensional seperti limbah keramik. Dalam teori budaya material (*material culture*), kriya dipahami sebagai benda budaya yang memuat makna-makna sosial dan ideologis, sehingga perubahan pada lingkungan sosial secara langsung memengaruhi bentuk dan fungsinya. Menurut teori urbanisasi (Louis Wirth), masyarakat kota mengalami pergeseran dari nilai-nilai



tradisional menuju nilai modern yang menekankan efisiensi, individualisme, dan konsumsi. Perubahan karakter sosial tersebut menciptakan ruang budaya baru yang berbeda dengan konteks tempat kriya tradisional tumbuh. Namun, ruang tersebut juga membuka kemungkinan terjadinya interaksi, negosiasi, dan transformasi budaya.

### BAGAN PENGARUH BUDAYA URBAN DALAM PENCIPTAAN KRIYA



Gambar 1. Bagan pengaruh budaya urban dalam penciptaan kriya

Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Keberadaan karya kriya dalam masyarakat perkotaanpun mengalami perubahan, dan isu-isu yang diangkat pun sangat erat kaitannya dengan unsur permasalahan yang dihadapi pada masyarakat urban. Berhubungan dengan fungsinya, seni kriya yang awalnya sangat erat dengan fungsi ritual atau utilitarian bergeser menjadi objek dekoratif pada interior, berperan dalam komoditas industri kreatif, menjadi simbol identitas lokal dan produk gaya hidup. Beberapa contoh karya penciptaan Kriya yang pernah dipamerkan pada Pameran Kriya Kini dalam tema urban *living*. Judul dan karya *Hamburger* merupakan penggambaran ide dari seniman melihat konsumsi masyarakat perkotaan



Gambar 2. 4 Sehat 5 sempurna 100 tahun kedepan (Karya Yudhistira)  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

---



Gambar 3. City in the sky (karya FX Lintang)  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Mengolah material lampu dan limbah kayu yang digantung pada langit- langit.

---



Gambar 4. *Barstole* (Karya Hadrianus Ndaru)  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Eksplorasi kayu dan benang serta pemanfaatan gitar bekas menjadi produk pakai, alas dudukan merupakan kolase dari koran.



Gambar 5. Perangkat Makan dan Kopi Sachet (Karya Damar Bagus)  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Memperlihatkan masyarakat perkotaan yang lebih sering mengkonsumsi kopi sachet melalui media tanah liat.

---



Gambar 6. Aksesoris Round (Karya Yudhistira)  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Pemanfaatan limbah skateboard menjadi aksesoris dengan tema Memphis

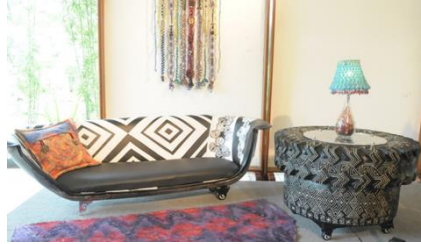
---



Gambar 7. Tempat helm (Karya Ferdi)  
Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

## Jejak Lama, Tafsir Anyar

Eksplorasi kayu dengan teknik bending laminasi dan penempatan helm  
menpresentasikan masyarakat kota yang selalu bergerak



Gambar 8. Furniture (Karya Nesha)

Sumber: dokumentasi Zamilia, 2024

Menggunakan limbah ban bekas menjadi meja dan sofa

Berdasarkan pemaparan dan beberapa contoh dari penciptaan karya kriya pada masyarakat perkotaan maka dapat disimpulkan bahwa dalam konteks budaya urban, seni kriya telah berevolusi menjadi identitas, gaya hidup dan ekonomi kreatif masyarakat perkotaan yang tidak lagi sekedar merepresentasikan nilai tradisi. Teknologi yang maju, dinamika sosial yang berubah cepat serta konsumerisme yang berorientasi pada estetika memberi pengaruh terhadap transformasi bentuk, fungsi, dan makna dalam penciptaan seni kriya. Transformasi dibutuhkan dalam Kriya.

Budaya urban menjadi ruang transformatif yang memungkinkan kriya terus berkembang dan berinovasi, sehingga penciptaan karya kriya dalam Budaya Urban, "tradisi" biasanya sudah berupa tradisi yang bercampur atau tradisi yang sudah berkembang, dan beradaptasi pada kehidupan masyarakat perkotaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrisijanti, Inajati dan Musadad. *Kriyamika : Melacak akar dan Perkembangan Kriya: Merayakan 65 Tahun Prof.Dr.Sumijati Atmosudiro*. Yogyakarta: Jur. Arkeologi FIB UGM, 2007.
- Allwood, John dan Montgomery Bryan. *Exhibition Planning and Design*. London, B.T. Batsford Ltd, 1989.
- Amrizal. *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal*. Padang Panjang: ISI Padang Panjang, 2020.
- Berger, Arthur Asa. *Pengantar Semiotika Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2015.

- Bono, Edward De dan Deni Hermawan. *Serious Creativity: Using the power of lateral thinking to create new ideas*. London: Harper Collins Business, 1996.
- Budiman, Manneke. *Memahami Evolusi Budaya Urban*<sup>1</sup>. Seminar Nasional Budaya Urban Kajian Budaya Urban di Indonesia dalam Perspektif Ilmu Sosial dan Humaniora: Tantangan dan Perubahan
- Crotty, M. *The Foundations of Social Research, Meaning and Perspective in the Research Process*. Australia: Sage Publications, 1998.
- Davies, Stephen. *The Philosophy of Art*. Chichester: Wiley Blackwell, 2016.
- Dormer, Peter. *Makna Desain Modern*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008.
- Erimurti, Kuntari, *Desain Kriya Kontemporer*, academia edu, 2014
- Hall, Stuart. *Budaya Media Bahasa*. Penerbit Jalasutra, 2012
- Paparan Ringkas Seminar Pendidikan Desain Kriya ditengah masyarakat Urban, Trisakti, 2014
- Gray, Carole and Malins, Julian. *Visualizing Research, A Guide to the Research Process in Art and Design*. England, Ashgate. 2004
- Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. Oxford University Press: Oxford & New York.
- Wilson, E. (2001). *The Contradictions of Culture: Cities, Culture, Women*. London: Sage.

## BIOGRAFI PENULIS



Bambang Tri Rahadian (Beng Rahadian), menerbitkan komik *graphic travelogue* pertamanya di tahun 2016 dengan judul *Mencari Kopi Aceh* sebagai karya tesis penciptaan di Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta, kemudian pada tahun 2025 kembali menerbitkan komik lanjutannya dengan judul *Mencari Kopi Flores*, komik ini pun merupakan karya akademis di Program Doktor Seni, bidang penciptaan Institut Seni Denpasar (sekarang menjadi Institut Seni Bali). Keseharian Beng menjadi pengajar di Prodi DKV Institut Kesenian Jakarta dan membuat komik, ilustrasi. Kegiatan beng dapat dilihat di akun instagram: @bengrahadian

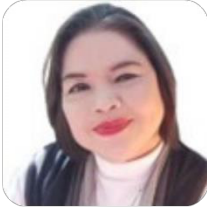


Benny Rahmawan Noviadji, lahir di Sukoharjo pada tanggal 06 November 1981. Menempuh pendidikan Program Sarjana pada minat utama Seni Grafis, jurusan Seni Rupa Murni, FSR Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1999-2006. Kemudian menempuh pendidikan Penciptaan Seni pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2008-2010. Saat ini sedang menyelesaikan proses disertasi penciptaan seni pada Program Studi Seni Program Doktor di Institut Seni Indonesia Bali.

Saat ini bekerja sebagai dosen pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Institut Informatika Indonesia Surabaya dan aktif dalam melakukan penelitian maupun seminar di bidang Desain Komunikasi Visual.



Fardian adalah seorang komposer-produser musik. Menyelesaikan studi doktoral di Institut Seni Indonesia Bali pada tahun 2025, dengan topik penelitian penciptaan musik berbasis budaya Masyarakat agraris di Sulawesi Selatan. Saat ini, Fardian aktif sebagai kolektif grup musik *Saodor Ensemble*, mengikuti berbagai penampilan di tingkat nasional, Festival Musik, dan pameran Internasional, di antaranya *Classical:NEXT* Berlin 2025, dan *Undercurrent ESEA - Sound & Performance Art* London 2025.



Fenny Rochbeind, adalah seorang praktisi seni dan dosen di Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Lahir di Ujung Pandang, 10 Desember 1971. Menempuh S1 Pendidikan Seni Rupa di IKIP Ujung Pandang, S2 Penciptaan Seni di ISI Yogyakarta, dan S3 Penciptaan Seni di ISI Bali. Saat ini aktif berpameran nasional dan internasional, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.



Terlahir dengan nama Genoveva Noirury Nostalgia Setyowati Retno Jahnawi, dari pasangan Theodora Retno Maruti dan Arcadius Sentot Sudiharto di kota Solo, 27 Januari 1971. Rury, panggilan akrab penulis, menggeluti dunia tari sejak kecil mengikuti jejak kedua orang tuanya. Hampir semua perjalanan berkesenian kedua orang tuanya, diteruskan oleh Rury, baik sebagai penari, koreografer, dosen, bahkan saat ini Rury meneruskan pengelolaan manajemen komunitas Padnecwara yang dibentuk oleh Retno Maruti dan Arena Artistika, komunitas manajemen panggung milik Sentot S. Beberapa karya tari telah dihasilkan oleh Rury diantaranya *Bedah Madiun* (2000), *Kelaswara Tanding* (2002), *Kumolo Bumi* (2003), *Arkasuta* (2017) dan *Kumolobumi* (2019).

Pendidikan sarjana ditempuhnya di Universitas (STMIK) Gunadarma tahun 1995 jurusan Management Informatika, S2 di Institut Kesenian Jakarta dengan peminatan Pengkajian tahun 2017, dan S3 di Institut Seni Indonesia-Denpasar (Bali) tahun 2024. Beberapa kali mewakili Indonesia dalam forum internasional baik sebagai penari, koreografer maupun pekerja seni (manajemen seni pertunjukan), diantaranya sebagai pemakalah seminar di Gugak Center Korea 2022, sebagai penari pada Asia Traditional Orchestra tahun 2023 di Korea, membawa penari remaja dalam NAFA Youth Talent Singapore 2024, bersama Pakualaman Yogyakarta pertunjukan di HNT, Den Haag 2024, bersama Padnecwara ke China mengikuti Nanning Theater Festival tahun 2024. Pernah menjadi anggota Dewan Kesenian Jakarta periode 2009-2012, 2012-2015, menjadi Wakil Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Kesenian Jakarta periode 2020-2024.



I Made Jodog, Lahir di Gianyar 1969. Pendidikan Sarjana Seni diselesaikan pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar tahun 1996, Master of Fine Art pada School of Art and Art History, University of South Florida tahun 2004 serta Doktor Penciptaan Seni pada Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2024. Jodog diangkat sebagai dosen pada Program Studi Seni Murni ISI Denpasar tahun 2005 dengan bidang keahlian Seni Rupa dan mengampu mata kuliah Seni Patung, Eksplorasi Media, Seni Instalasi. Jodog 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.





I Nyoman "Polenk" Rediasa, lahir di Desa Tambakan, Buleleng, Pemulung Seni, ilustrator, dan dosen Seni Rupa di Undiksha Singaraja. Menyelesaikan pendidikan seni S1 dan S3 di ISI Bali aktif dalam kegiatan seni rupa (pameran National dan International). Melalui pendekatan teo-ekologis, ia menghadirkan seni instalasi partisipatif yang menyatukan spiritualitas Bali dengan kesadaran lingkungan kontemporer.



Jimmu Goh, Menjabat sebagai Ketua Umum Sangha Mahayana Indonesia. Lahir di Medan, 12 Oktober 1962. Menempuh pendidikan di Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Buddha IABN Buddha Sasana Divyarajya (2004-2008), Program Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta (2011-2014), Program Sarjana Chinese Language Huaqiao University, Xia Men-China (2011-2015), Program Sarjana Seni Pertunjukan, Seni Musik Institut Kesenian Jakarta (2010-2015), Program Doktor Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar (2021-2024), Program Doktor Ilmu Agama Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Denpasar (2024-Sekarang)

Profil : - Peneliti Musik Etno Religi Teologi Mahayana  
Tiongkok.

- Kurator Buddhist Arts.
- Founder dan Creator '*Jimmu Orchestra*'.
- Penceramah Buddha Dharma Mahayana di lingkup vihara Buddha Mahayana.
- Narasumber Spiritual keagamaan Buddha Mahayana di Jakarta, Surabaya, Medan, Tomohon, Denpasar, Magelang, Surakarta, Banten, Semarang, Palembang, Padang,
- Pencipta Lagu '*Kau Pahlawan Hati Ku*'.
- Konseptor Seni Musik Buddhis Modern.
- Youtuber '*Jimmu Official*'



Kusen Dony Hermansyah atau akrab disapa Dony/Kusdon, adalah editor film sekaligus akademisi. Lahir di Magelang, 26 Maret 1974, ia mulai berkarya sejak 1993, terutama sebagai editor film dokumenter. Pendidikan formalnya dimulai dengan Diploma III (2000), kemudian Sarjana Film di Institut Kesenian Jakarta (2007), Magister Seni di Institut Seni Indonesia Surakarta (2009), serta Sarjana Sosiologi di Universitas Nasional Jakarta (2016). Saat ini ia tengah menempuh Program Doktorat Seni di ISI Bali.

Sejak 2000, Dony menekuni profesi ganda sebagai editor dan dosen di Institut Kesenian Jakarta. Ia mengampu mata kuliah Dasar Seni Film, Sejarah Film Dunia, Teori & Konsep Editing, Sejarah & Teori Film Dokumenter, Editing Dokumenter, hingga Dokumenter Etnografi. Tahun 2014–2022, ia juga mengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Karya filmnya mencakup dokumenter, fiksi, eksperimental, sinetron, dan video musik. Film fiksi pendeknya antara lain Merah (2000), Please Me Love (2012), dan Maryam (2014). Film panjang fiksinya termasuk Aries (2004), Fugu (2007), Wage (2017), Dilarang Menyanyi di Kamar Mandi (2019), Pai Kau (2018), dan This is Not a Love Story (2019). Dokumenternya meliputi Pasar Lelang Lokal (1996), Bye, Bye Buyat (2005), Es Krim di Dusun Tua (2008), Sawit Invasion (2008), hingga Geopark Ciletuh (2015). Ia juga menyutradarai Slow Dancing in The Dark (2007) dan Inisiasi di Pulau Wangi-Wangi (2010), serta memproduksi Trimbil Lan Bratil (2006). Selain berkarya, Dony aktif sebagai juri festival film, fasilitator, dan instruktur pelatihan film di berbagai daerah Indonesia.



Mangesti Rahayu, menempuh pendidikan strata 1 Program Studi Desain Produk Mode dan Busana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, kemudian melanjutkan Pendidikan Strata 2 di Program Studi Manajemen Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta. Menyelesaikan Pendidikan Strata 3, Program Doktor pada Program Studi Seni minat Pengkajian Seni di ISI Bali.

Saat ini menjadi Dosen Tetap di Program Studi Desain Produk Mode dan Busana Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta. Pernah menjabat sebagai Kepala Program Studi Desain Produk Mode dan Busana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta selama dua periode tahun 2016 – 2020, dan 2020 – 2024.



Marina Wardaya adalah seorang dosen dan praktisi di bidang Desain Komunikasi Visual yang saat ini mengajar di Program Studi Visual Communication Design, Universitas Ciputra. Lahir di Surabaya, ia menempuh pendidikan tinggi di bidang Desain Komunikasi Visual dan kemudian melanjutkan minatnya dalam riset mengenai komunikasi visual, budaya visual, dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses kreatif.

Selain mengajar, Marina aktif menulis artikel ilmiah, melakukan penelitian, dan menjadi pembicara dalam seminar berkaitan dengan riset desain, media interaktif, dan inovasi kreatif. Dengan pengalaman akademik dan profesionalnya, ia berkomitmen untuk menjembatani teori dan praktik desain, serta mendorong generasi muda desainer untuk berpikir kritis, inklusif, dan inovatif.



Ni Luh Desi In Diana Sari, merupakan dosen pada Program Studi Desain Produk FSRD ISI Bali. Menyelesaikan pendidikan doktoral dengan minat pengkajian kemasan tradisional. Lahir di Denpasar 12 Desember 1982. Aktif dalam melaksanakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi bidang penelitian dan pengabdian serta menulis artikel ilmiah yang telah di publikasi pada jurnal internasional bereputasi, jurnal nasional terakreditasi dan sebagai presenter pada seminar nasional dan internasional.



Ninik Juniati, adalah seniman tekstil dan akademisi yang berfokus pada eksplorasi material, teknik pola pakaian, teknik tradisional, serta narasi budaya dalam karya-karyanya. Lahir di Sidoarjo pada tanggal 29 juni 1980. Latar pendidikannya di bidang Tata Busana, Manajemen Pendidikan, dan Seni memperkuat pendekatan teknis dan konseptual, terutama dalam *draping*, Konstruksi pola, sejarah, dan tekstil.

Karya-karyanya banyak terinspirasi dari tradisi lokal seperti *shibori*, *tritik*, *makramé*, dan *Wastra*, serta penelitian mendalam mengenai Tenun Sesek Pringgasela dan simbolisme *Tope' Le'leng* bagi masyarakat *Kajang*. Melalui proses ini, ia kerap mengembangkan praktik artistik yang berpijak pada riset etnografi, manipulasi tekstil, dan pemaknaan ulang tradisi. Menghadirkan bahasa visual baru yang menggabungkan teknik tradisional dengan bentuk kontemporer yang berfokus pada *sustainable fashion* dan *wearable art*.

Berprofesi sebagai peneliti dan dosen pada Program Studi Desain Produk, Program kekhususan Desain Fashion dan produk Lifestyle Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya. Ninik Aktif dalam melaksanakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi bidang penelitian dan pengabdian dan telah mempublikasikan hasil riset mengenai tekstil, *slow fashion*, budaya visual, dan kriya pada jurnal internasional bereputasi, jurnal nasional terakreditasi dan sebagai presenter pada seminar nasional dan internasional, juga menghasilkan beragam karya desain yang telah memperoleh hak cipta dan Desain Industri, mulai dari motif batik, aksesoris, hingga desain produk rumah tangga.



Ni Made Rai Sunarini, lahir di Denpasar pada tanggal 13 Juli 1968. Anak dari pasangan (Alm) Guru Gede Tjeger dan Ibu Ni Ketut Mentog, putri kedua dari tiga bersaudara. Istri dari (Alm) I Nengah Suagata, dan Ibu dari tiga anak, Putu Nita Maharani Cintyadewi, Made Cindy Darmawati, dan Komang Aditya Mahayana.

Riwayat Pendidikan menempuh Pendidikan Program Sarjana pada Jurusan Kriya Keramik PSSRD Universitas Udayana pada tahun 1987-1992. Menempuh Pendidikan Program Magister pada Program Pascasarjana Kajian Budaya Universitas Udayana pada tahun 2006-2008. Serta menempuh Pendidikan Program Doktor pada Program Studi Seni minat Pengkajian Seni di ISI Denpasar pada tahun 2021.

Saat ini bekerja sebagai dosen tetap pada Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar. Sebagai Kepala Laboratorium Prodi Kriya periode tahun 2009-2013. Kepala Laboratorium Prodi Kriya periode 2013-2017, dan Kepala Laboratorium Prodi Kriya 2017-2021.



Shienny Megawati Sutanto, adalah dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Ciputra yang sejak 2006. Dengan kompetensi utama di bidang penulisan kreatif, seni sekuensial, ilustrasi, dan desain komunikasi visual, karya akademik dan kreatifnya berfokus pada pendekatan ulang warisan budaya

Indonesia melalui media kontemporer. Kiprahnya meliputi penelitian tentang ilustrasi fantasi dan desain karakter berdasarkan folklore, serta penulisan buku ajar dan karya kreatif seperti novel fantasi Warisan Dua Dunia dan serial Ther Melian.



Ulin Ni'am Yusron, adalah seorang pegiat seni, lulusan Program Doktorat Institut Seni Indonesiaa Bali. Lahir di Gresik, besar di Kudus dan kuliah tingkat pertama di Fakultas Pertanian Universitas Sebelas Maret. Pada tingkat kedua pendidikan ia memilih jalan seni dengan kuliah di Sekolah Pasca Sarjana Institut Kesenian Jakarta. Kini ia tinggal di Bali. Ulin aktif menulis opini topik-topi seni dan budaya aktual di beberapa media massa ternama di Indonesia, seperti di Kompas [TV.com](http://TV.com), [Kumparan.com](http://Kumparan.com), [Katadata.com](http://Katadata.com), [Suara.com](http://Suara.com), Solopos, [Merdika.com](http://Merdika.com) dll.



Yulius Widi Nugroho, lahir di Solo 20 Juli 1976 dengan latar belakang pendidikan: S1 Desain Komunikasi Visual UNS (Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta) lulus tahun 2000, S2 Ilmu Komunikasi (Universitas Dr. Sutomo Surabaya) lulus tahun 2010, dan S3 Penciptaan Seni – Fotografi (Institut Seni Indonesia Denpasar) lulus tahun 2024. Aktif mengajar sebagai dosen tetap di jurusan S1-DKV Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, serta dosen LB di jurusan S1-DKV Institut Informatika Indonesia Surabaya.

Aktivitas menulis Buku dan Artikel:

- “JEPRET! Panduan Fotografi dengan Kamera Digital dan DSLR” tahun 2011, oleh Familia Publishing Yogyakarta. (Buku Pembelajaran Fotografi Dasar)
- “MUTIARA FOTO” tahun 2015, oleh Revka Petra Media Publishing Surabaya. (Buku Karya *Art Photography*)
- “Khazanah Fotografi dan Desain Grafis” tahun 2020 oleh Deepublish Yogyakarta (Buku Kompilasi Artikel Fotografi dan Desain Grafis)
- “Sekelumit Cinta, Hidup & Tawa” tahun 2020 oleh Seniman Publisher Surabaya (Buku Sastra).
- “Fotografi Puisi Sebagai Media Kritik Sosial” tahun 2025 oleh Deepublish Yogyakarta (Buku Referensi Fotografi-Sastra).
- Kontributor majalah; Rubrik Fotografi dan Desain Grafis pada majalah Print Graphic Jakarta (9 artikel hingga tahun 2017), dan pada majalah Print Media Jakarta (57 artikel hingga tahun 2025).



Zamilia, biasa dipanggil Mila. Lulusan dari Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta Program Studi Kriya Jurusan Kriya Kayu dan melanjutkan ketingkat magister di Universitas Indonesia FISIP Jurusan Ilmu Komunikasi. Saat ini selain menjadi dosen kriya pada Fakultas Seni Rupa & Desain Institut Kesenian Jakarta juga menjabat sebagai Sekretaris pada Himpunan Asosiasi Kriya Indonesia (Adiyasa) dan *house manager* pada Sanggar Teater Populer pimpinan Slamet Rahardjo Djarot.

Pengalaman bekerja menjadi pimpinan/koordinator produksi pada pertunjukan Teater diantaranya Teater Dagdidug, Salihara (2025), Manajer Panggung pada Pertunjukan Amangkurat , DBKL Kuala Lumpur (2017), Project Koordinator Pertunjukan, Pameran dan Seminar pada Frankfurt Book Fair (2015). Dalam bidang Seni Rupa Terlibat sebagai penata artistik di beberapa pertunjukan panggung maupun film pendek, peserta dari beberapa pameran diantaranya Pameran Kriya Kini (2023 dan 2024), aktif berpartisipasi menjadi juri kriya baik ditingkat wilayah maupun nasional dan melakukan beberapa penelitian serta penulisan pada Jurnal.



# Jejak Lama Tafsir Anyar

## **Menghidupkan Masa Lalu, Menjawab Tantangan Masa Kini.**

Buku ini adalah monumen intelektual dan kreatif yang lahir dari pergulatan delapan belas akademisi, praktisi, dan peneliti seni—mahasiswa dan alumni Program Doktor ISI Bali.

Jejak Lama, Tafsir Anyar tidak sekadar kumpulan tulisan ilmiah, melainkan sebuah petualangan dialektis yang menjembatani artefak budaya, kearifan tradisi, dan lelaku masa silam dengan wacana seni kontemporer. Melalui pendekatan multidisiplin, para penulis mengajak pembaca untuk menyelami kedalaman artistik warisan budaya, lalu mengeksplorasinya kembali menjadi idea-idea segar.

Dari seni instalasi yang menyentuh, performance art yang meresapi, hingga kreasi digital yang inovatif, buku ini membuktikan bahwa warisan budaya bukanlah relik yang statis, melainkan sumber energi kreatif yang tak pernah kering.

Di tengah arus globalisasi, buku ini menjadi seruan penting: bahwa pelestarian sejati terletak pada kemampuan untuk terus berdialog, menafsir ulang, dan menghidupkan kembali tradisi dalam konteks kekinian. Sebuah bacaan wajib bagi siapa pun yang percaya bahwa seni adalah medium perawat ingatan kolektif sekaligus pionir penciptaan masa depan.