

STILISTIK BINATANG DALAM PENCIPTAAN KRIYA KONTEMPORER

I Nyoman Ngidep Wiyasa¹, I Made Jana², I Made Sumantra³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: ngidepwiya@isi-dps.ac.id¹, majana@isi-dps.ac.id², mantraisme_78@yahoo.com³

Volume	Page	E-ISSN
3	23-36	2808-795X

Abstrak

Penciptaan ini memerlukan objek studi sebagai kajian sumber untuk memperdalam dan mematangkan konsep, terutama membentuk struktur karya yang memiliki dasar pemikiran yang kuat dan dapat dijadikan sumber inspirasi penciptaan seni kriya. Tinjauan sumber penciptaan ini bertujuan untuk melacak karya-karya yang objek dan topiknya sama, serta untuk menunjukkan perbedaan dengan karya yang pencipta ciptakan, baik material, teknik dan konsep penciptaan. Objek studi dapat diperoleh dari sumber tertulis atau tekstual, yaitu: buku, majalah, manuskrip lontar, internet dan sumber visual, seperti data yang di kumpulkan seperti: gambar, lukisan, relief kayu, batu, logam, patung berbahan kayu, perunggu, prasi, video, sumber-sumber lisan, diskusi maupun wawancara. Memahami hal ini, dapat menambah daya kreativitas dalam penciptaan karya seni, sehingga menunjukkan hasil yang berbeda/baru antara karya seni yang dicipta dengan karya yang diacu. Mencermati beberapa visualisasi binatang, pencipta akan mengambil sikap yang berbeda dalam menentukan wujud karya kriya yang digarap, baik dalam pemilihan tema, bahan dan teknik. Sehingga dapat menumbuhkan penghargaan terhadap karya seni dan budaya.

Kata kunci: Stilistik, Binatang, Kriya Kontemporer

Abstract

This creation requires an object of study as a source study to deepen and develop the concept, especially to form an artwork structure with a strong rationale and can be utilized as a source of inspiration for the creation of craft art. This review of the sources of creation aims to compile works with the same object and topic and to show distinctions from the created work's material, technique, and concept of creation. The objects of the research can be obtained from written or textual sources, such as books, magazines, palm-leaf manuscripts, internet, and visual sources, such as pictures, paintings, wood reliefs, stone, metal, sculptures made of wood, bronze, prasi, videos, oral sources, discussions, and interviews. Understanding these objects can improve creativity in the creation of artwork, resulting in different or new results between the artwork created and the reference. Through observing various animal visualizations, the creator can take a different approach in determining the form of the craft they are working on, including selecting themes, materials, and techniques to promote an appreciation of works of art and culture.

Keywords: Stylistic, Animal, Contemporary Craft

PENDAHULUAN

Kehadiran sebuah karya seni, dilihat dari aspek kebudayaan, senantiasa dipengaruhi oleh situasi dan kondisi yang berkembang lingkungan masyarakat tersebut. Oleh karena kehadiran karya seni berkaitan secara kontekstual dalam ruang dan waktu. Kehadiran karya seni sebagai representasi dan abstraksi dari realitas, juga dikatakan sebagai pendobrak atas realitas tersebut. Representasi ruang dan waktu terkait dengan seni rupa Indonesia, dapat kita lihat secara eksplisit, baik dari jaman prasejarah sampai dengan jaman postmodern saat ini.

Berdasarkan hal di atas, kehadiran karya seni secara stilistik/gaya, membawakan karakteristik atau ciri ciri dari masing jamannya. Dalam hal ini stilistik/gaya postmodern, sebuah karya seni, lebih menekankan unsur lokal, spesifik, individual

dan asosiasif. Dalam hal ini diperlukan interpretasi terhadap suatu makna dari tanda-tanda.

Ide Penciptaan karya kriya kreatif dan inovatif, yang mengambil objek binatang, bisa saja merujuk pada, peninggalan jaman prasejarah, jaman klasik, jaman modern, maupun yang ada di alam. Nilai kreatif dan inovatif karya kriya yang diciptakan berdasarkan kebebasan dalam berekspresi dengan berbagai inspirasinya. Karya-karya yang ditampilkan mengambil bentuk binatang, bisa liar, unik, aneh, bebas. Ini menjadi daya Tarik tersendiri yang muncul dari kualitas kreativitas penciptanya. Stilistik yang tampil mengacu pada gaya masa lalu, yaitu gaya primitif, klasik, modern, dan gaya yang lainnya.

Dengan kompleksitas permasalahan, pencipta melakukan eksplorasi tentang teknik, eksplorasi bahan untuk mempresentasikan ke media seni rupa (kriya). Ini merupakan sebuah tantangan, yang bertitik tolak dari kebudayaan sendiri. Penampilan karya stilistik binatang dalam penciptaan kriya kontemporer, dalam hal ini sangat memungkinkan dengan memaksimalkan relasi antarkode-kode simbolik yang digunakan. Selanjutnya dengan menggunakan medium kayu, logam tembaga dan batu permata, terus dicari dan dikembangkan, berbagai pola/bentuk karya dan dicoba diartikulasikan untuk menggali makna baru.

Seperti telah disebutkan, dalam mewujudkan karya seni memerlukan sumber acuan referensi yang bisa dijadikan objek kajian sumber untuk memperdalam dan mematangkan konsep penciptaan dalam membentuk susunan komposisi, terkait susunan struktur karya sehingga melahirkan ide pemikiran yang matang dalam mewujudkan karya kriya sesuai tema yang diangkat. Kajian sumber yang berlandaskan referensi tertulis maupun berupa karya seni, bertujuan untuk melacak karya-karya yang objek dan topiknya sama, serta untuk menunjukkan perbedaan dengan karya yang pencipta ciptakan, baik material, teknik dan konsep penciptaan.

Objek studi dapat diperoleh dari sumber tertulis atau tekstual, yaitu: buku, majalah, manuskrip lontar, internet dan sumber visual, seperti gambar, lukisan, relief, patung, prasi, video, sumber-sumber lisan, diskusi maupun wawancara.

Memahami hal ini, dapat menambah daya kreativitas dalam penciptaan karya seni, sehingga menunjukkan hasil yang berbeda/baru antara karya seni yang dicipta dengan karya yang diacu. Mencermati beberapa visualisasi binatang, pencipta akan mengambil sikap yang berbeda dalam menentukan wujud karya kriya yang digarap, baik dalam pemilihan tema, bahan dan teknik. Sehingga dapat menumbuhkan penghargaan terhadap karya seni dan budaya.

Memaknai sebuah karya seni tidak hanya sebatas tampilan visualnya saja, tetapi di balik itu sangat penting bagi terwujudnya karya seni. Stilistik Binatang yang dijadikan subjek matter, tidak dapat lepas dari lingkungan dari mana dan asal kebudayaan yang menjadi latar belakang kehidupan. Contoh: keberadaan seni rupa, seperti seni patung, lukis, ukir, prasi dan sebagainya. Lukisan Prasi dengan cerita tertentu, biasanya Mahabarata, Ramayana, dan Tantri, menggunakan medium daun rontal dan tinta hitam atau jelaga. Prasi biasanya terdiri dari gambar saja, tetapi terkadang juga disertai dengan tulisan dengan huruf Bali, yang

merupakan ilustrasi tradisional, sebagai peninggalan masa lalu, masih bertahan dan berkembang saat ini. Hal ini, memberikan pengetahuan baru tentang pemaknaan teks sastra ke dalam media seni rupa. Dari seni prasi dapat dimaknai betapa tingginya pengabdian para seniman Bali dalam menyatukan kemampuan artistik dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Unsur artistik dalam lukisan prasi, seperti bentuk, garis, teknik, dapat dijadikan sebagai elemen pendukung yang dapat memperkaya wujud visual pada penciptaan seni yang pencipta garap.

METODE

Aplikasi metode penelitian berbasis praktik, Marshal mengatakan, praktik seni adalah penelitian, karya seni sebagai bahan penyelidikan dan secara khusus sebagai proses belajar secara eksperimental dan konstruktif, sehingga melahirkan sintesis imajinatif dan menciptakan citra kreatif sebagai cara untuk mengkonstruksi pengetahuan [1]. Dalam hal ini seorang seniman praktik menciptakan citra sebagai mode eksplorasi utama. Bahwa kejelasan makna lahir dari gagasan, konsep, informasi ditransformasikan ke dalam citra visual, merupakan kesatuan organis berupa karya seni, maka citra visual/karya seni rupa terlihat nyata, dapat dipahami lebih bermakna, personal, memiliki fungsi (simbolik dan metafor). Citra visual yang lahir sebagai studi baru untuk membangun wawasan.

Dalam kaitanya dengan sifat material ini, dapat berbicara tentang “stilistik binatang dalam penciptaan kriya kontemporer” yaitu sebuah aktivitas menciptakan susunan atau tatanan, yang melibatkan pertimbangan tentang ukuran, bentuk, material, teknik pembuatan, susunan, komposisi, warna dan *finishing* yang menentukan wujud sebuah karya seni. Yasraf Amir Pilliang mengatakan bahwa, materialitas menjadi perumus wujud seni. Seni dibangun oleh elemen-elemen dunia fisik, untuk kemudian diapresiasi menggunakan kapasitas indra manusia [2].

Memperhatikan hal di atas, penciptaan karya stilistik binatang dalam penciptaan kriya kontemporer, akan dijabarkan dalam pendekatan proses, mengacu pada teori penciptaan oleh SP. Gustami dalam buku yang berjudul “Proses Penciptaan Seni Kriya : Untaian Metodologis” dijelaskan tentang proses penciptaan seni kriya yang disebut sebagai tiga pilar penciptaan karya terdiri dari : eksplorasi, perancangan, dan perwujudan [3].

1. Tahap Eksplorasi

Adapun kegiatan eksplorasi yang dilakukan meliputi:

a. Penggalan sumber data dalam penciptaan ini dilakukan lewat studi pustaka dan studi lapangan. Pengamatan langsung terhadap berbagai jenis karya seni rupa yang bertemakan stilistik binatang sebagai inspirasi penciptaan. Observasi dan wawancara dilakukan secara langsung dengan para seniman, budayawan, karyawan dan tokoh-tokoh lainnya yang ada signifikansinya terhadap penciptaan ini.

b. Terkait dengan penciptaan kriya seni yang terinspirasi dari stilistik binatang, dari tahap sketsa, perwujudan sampai *finishing* memperhatikan setiap karakter,

yang disesuaikan dengan teknik, bahan sehingga bisa menghasilkan karya yang maksimal.

2. Tahap Perancangan

Dalam perancangan ini dilakukan beberapa tahap kegiatan:

- a) Menuangkan ide dan konsep dalam bentuk sket-sket yang dibuat di atas kertas yang terdiri dari beberapa sket alternatif.
- b) Memilah beberapa sketsa alternatif dan menetapkan sketsa terbaik menjadi karya yang siap untuk diwujudkan.
- c) Menentukan pemilihan bahan atau material yang akan digunakan seperti kayu jati, logam tembaga, besi serta bahan pendukung lainnya, yang disesuaikan dengan teknik yang cocok dalam proses perwujudannya.

Adapun perwujudan sket-sket karya stilistik binatang dalam penciptan kriya kontemporer, sebagai berikut :



Gambar 1. Sketsa/rancangan karya stilistik Binatang terpilih



Gambar 2. Sketsa/rancangan karya stilistik binatang terpilih



Gambar 3. Sketsa/rancangan karya stilistik binatang terpilih



Gambar 4. Sketsa/rancangan karya stilistik binatang terpilih



Gambar 5. Sketsa/rancangan karya stilistik binatang terpilih

3. Tahap Perwujudan

Wujud karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini terdiri dari dua jenis karya, 4 karya berupa hiasan dinding atau karya dua dimensional, sedangkan 1 karya yang divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi non fungsional yang bisa diamati dari berbagai arah. Secara keseluruhan karya yang diwujudkan sebanyak 5 karya mencakup karya kriya seni dua dimensional dan tiga dimensional. Sedangkan bahan yang digunakan adalah berbagai bahan (media campuran), di antaranya: kayu jati, batu permata, besi dan logam tembaga.

- Persiapan Bahan dan Alat

Kayu jati dan logam tembaga sebagai bahan dasar dalam penciptaan ini yang memiliki karakter masing-masing.



Gambar 6. Kayu jati dan plat tembaga
[Foto: I Nyoman Ngidep Wiyasa]



Gambar 7. Proses penempelan sket pada logam tembaga
[Foto : Eka Putri Suandewi]



Gambar 8. Proses pembentukan logam tembaga
[Foto : Eka Putri Suandewi]

4. Proses Pembentukan Logam Tembaga Karya Kriya Kontemporer

Proses pembentukan logam tembaga dilakukan tahap demi tahap, diawali dari pembakaran logam tembaga dengan menggunakan kompor, tujuannya agar logam menjadi elastis dan mudah dibentuk. Selanjutnya tahap berikutnya menempelkan desain yang sudah ada di atas plat logam tembaga dengan menggunakan lem, kemudian baru dipasang di atas jabung yang sudah disiapkan kemudian baru dimulai proses pemahatan dimulai dari pahat rancangan untuk membentuk goresan di atas logam sesuai desain yang ada, kemudian baru dilakukan pemahatan wudulan yang tujuannya untuk membuat cembung pada bagian-bagian permukaan logam sesuai disain. Tahap berikutnya baru dilakukan pembentukan detail secara bertahap sehingga bisa membentuk pahatan sesuai dengan yang telah ditentukan, detail dibuat sebaik mungkin sehingga memperlihatkan pahatan yang baik. Selanjutnya baru dibuat garis kontur yang tegas dengan menggunakan pahat logam, dan kemudian baru diberi tekstur pada bagian-bagian tertentu sesuai desain, jika hasil tatahannya sudah dianggap selesai, baru dilakukan pembakaran logam yang masih menempel tadi di atas jabung untuk bisa diangkat dan dibersihkan.



Gambar 9. Proses pembentukan ukiran tembaga karya Agni Murup
[Foto : I Nyoman Ngidep Wiyasa]



Gambar 10. Proses pembentukan ukiran kayu dan tembaga karya Ikan Mas
[Foto : I Nyoman Ngidep Wiyasa]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian dan Ulasan Karya

1. Karya I, Naga Penyelamat Bumi



Gambar 11. Judul: Naga Penyelamat Bumi; Bahan: Kayu Jati, Tembaga dan Batu Permata;
Ukuran : 140 cm x 50cm; Tahun: 2023
[Foto : I Nyoman Ngidep Wiyasa]

Zaman semakin berkembang, manusia menjadi semakin serakah, mengeksploitasi isi alam yang berujung kerusakan yang sangat merisaukan. Tanah tidak lagi mampu menumbuhkan tumbuh-tumbuhan dengan baik sebagai sumber makanan, air tidak lagi berkasiat, udara pun penuh polusi. Tanah, air dan udara tidak berfungsi sebagaimana mestinya, hidup manusia dan makhluk hidup lainnya menjadi sengsara.

Mencermati hal ini, sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Penulis diingatkan kembali untuk memahami mitos/tradisi kuno dalam bentuk cerita tentang kekawatiran dewa Siwa dan Dewi Uma, dengan keadaan alam tersebut. Dewa Siwa mengutus Sanghyang Tri Murthi, untuk menyelamatkan alam ini.

Hal ini dapat dimaknai, bahwa kita hidup di alam ini senantiasa bersyukur dan berserah diri kepada-Nya. Bahwa manusia diingatkan untuk menjaga keseimbangan alam ini. Alam ini sebagai sumber hidup dan kehidupan, mampu memenuhi kebutuhan hidup manusia dan makhluk lainnya. Hal itu dapat terjadi, karena manusia memanfaatkan isi alam ini juga seimbang dengan upaya pelestariannya. Karya ini terinspirasi dari bentuk naga yang diwujudkan dengan

mengaplikasikan logam tembaga dengan kayu jati yang ditatah dan tempelan batu permata dengan komposisi bidang dan ruang yang menarik.

2. Karya II, Agni Murup



Gambar 12. Judul: Agni Murup; Bahan: Kayu Jati, Besi dan Logam Tembaga;
Ukuran: 65cm x 55cm; Tahun: 2023
[Foto: I Nyoman Ngidep Wiyasa]

Ide penciptaan karya ini, masih berkuat pada kehidupan dan tradisi yang selama ini masih sangat melekat dan dipegang teguh dalam hidup sehari-hari. Hal ini sangat menginspirasi Agni murup. bahwa, api senantiasa dibutuhkan, dalam kehidupan mahluk hidup di dunia. Dalam tradisi dan budaya Bali, api tidak saja dibutuhkan untuk memasak, juga berkaitan dengan kehidupan dalam upacara agama (Hindu). Api yang bersinar dapat memberi penerangan, secara simbolis dapat digunakan sebagai saksi dalam upacara. Api dalam rumah tangga, sebagai sarana untuk memasak makanan, dalam hal ini, api diberi gelar "*grhyapatya*" [4].

Dalam fenomena kehidupan, memperhatikan langkah laku manusia di masyarakat menggambarkan sifat-sifat yang sangat beragam, Sebagai contoh, seseorang sedikit ada masalah cepat tersinggung, dan sangat cepat dibakar emosinya yang bermuara pada api kemarahan. Ini menggambarkan salah satu sifat seorang memiliki tempramen/sikap batin yang kotor. Batin yang kotor seperti marah, iri hati, kecewa, dendam, tidak tetap pendirian, tidak senang melihat orang lain bahagia, sombong, bengis, kasar, selalu ingin mengatasi, tidak pernah memiliki jiwa yang tulus dan ikhlas. Dengan kata lain sifat-sifat seperti ini, merupakan sebuah ekspresi jiwa/batin yang kotor yang dikuasai oleh nafsu duniawi semata.

Memperhatikan fenomena tersebut, pencipta memaknai sebuah pertarungan dalam diri, yaitu pertarungan antara jiwa yang kotor dengan jiwa yang suci (sifat rwabheda) ini tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, bagaimana usaha untuk mengendalikan kobaran nafsu indria dan nafsu keinginan, yang bergejolak ingin menguasai jiwa. Pengendalian itu dapat dilakukan. yaitu pengekangan panca

indria dan nafsu dengan menghidupkan api yoga yang dinyalakan dengan ilmu pengetahuan. Karya ini bertemakan agni murup yang diwujudkan dengan mengaplikasikan logam tembaga dengan kayu jati yang ditatah dengan komposisi bidang, ruang dan tekstur yang menarik sesuai karakteristik bahan yang digunakan tersebut.

3. Karya III, Ikan Mas



Gambar 13. Judul: Ikan Mas; Bahan: Kayu Jati dan Logam Tembaga;
Ukuran: 70cm x 55cm; Tahun: 2023
[Foto: I Nyoman Ngidep Wiyasa]

Karya ini terinspirasi dari cerita kuno. Dalam mitos diceritakan, suatu waktu seorang raja bernama Satyavrata sedang melangsungkan upacara suci di tepi sungai. Waktu mengambil air dengan tangannya, secara tidak sengaja tertangkap seekor ikan. Ikan tersebut meminta dengan sangat agar ia tidak dikembalikan ke sungai lagi, karena ia akan dimakan oleh ikan yang lebih besar. Raja merasa kasihan kepada ikan itu dan dibawa ke istana ditempatkan dalam mangkok kecil. Keesokan hari ikan itu besarnya telah melebihi ukuran mangkok dan meminta kepada raja agar menempatkan dalam tempat yang lebih besar. Ikan ini dipindahkan dan ditempatkan dengan baik pada kolam, kemudian dipindah ke danau terjadi keajaiban, tempat tersebut tidak cukup, sehingga harus dipindah ke tempat yang lebih besar dalam wilayah kekuasaannya, itupun juga belum cukup, sehingga ikan yang menakjubkan ini harus ditempatkan di laut.

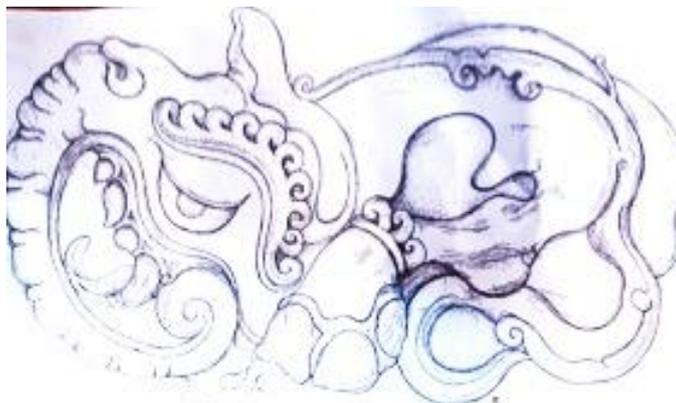
Pada saat itu raja menyadari ikan tersebut adalah penjelmaan Tuhan. Raja memberikan pemujaan dan bertanya mengapa Engkau mengambil wujud ini. Ikan Mas (awatara Wisnu) menjawab bahwa, dalam tujuh hari mendatang akan terjadi penghancuran yang luar biasa. Bagian yang lebih rendah dari alam semesta ini akan hanyut tertelan. Ikan Mas menyuruh raja memanggil tujuh orang bijaksana dan mengumpulkan contoh semua rempah dan benih biji serta semua jenis makhluk hidup. Ia berjanji akan mengirim kapal yang besar untuk menyelamatkan semuanya. Setelah itu raja baru mengerti sepenuhnya siapa ikan itu sebenarnya, ikan mas pun langsung meninggalkannya.

Hal ini sangat menginspirasi pencipta. Untuk belajar/ingin memahami karakteristik bentuk, dan fenomena yang terjadi, memiliki sifat-sifat yang berbeda pada kehidupan dan zaman. Secara kebetulan karya ini menggunakan bahan

kayu jati dipadukan dengan logam tembaga. Pemanfaatan bahan kayu ubalan tidak semata-mata bermanfaat sebagai papan biasa, melainkan kayu ini juga dapat memberi inspirasi untuk bisa dijadikan sebuah benda/karya seni yang unik, seperti disebutkan di atas, yaitu awatara Wisnu yang pertama, sebagai Ikan Mas. Perwujudan tema ini, ditampilkan dan dalam garis mengikuti lekukan kayu, atau serat kayu, diselingi dengan motif ornamen yang berbahan logam tembaga ditempelkan pada bagian tertentu, secara tertata menjadi satu kesatuan organis berupa karya ekspresif

Pesan yang ingin disampaikan bahwa kejahatan selalu ada, mereka tidak lebih dari sebuah kekuatan yang memang diperlukan dalam proses sejarah. Kejahatan merupakan bagian yang niscaya dari komedi kosmis yang senantiasa berulang, ini terjadi ketika sebuah letupan kebenaran dari langit, yang ditarik ke bawah oleh kesengsaraan mahluk dan chaos yang lekas merambah di dunia ini, termanifestasikan dalam latar yang fenomenal. Apabila diperhatikan, peranan Wisnu sangat mengagumkan sebagai penyelamatan dunia.

4.Karya IV, Gajah Aswatama



Gambar 14. Judul: Gajah Aswatama; Bahan: Kayu Kayu Jati dan Logam Tembaga;
Ukuran: 40 cm x 80 cm; Tahun: 2023
[Foto: I Nyoman Ngidep Wiyasa]

Gajah adalah mamalia yang hidup di darat, gajah ini tidak sama bentuknya ada memiliki kuping lebih besar, gajah pada umumnya mempunyai belalai, dan gajah jantan memiliki gading. Gajah sangat kuat dan cerdas, binatang ini dapat disuruh bekerja dan sering ditunggangi. Gajah memiliki ingatan yang sangat baik dan jarang melupakan perintah-perintah atau pelajaran yang telah diterimanya.

Gajah Aswatama, mengingatkan kita pada kisah kuno para leluhur, tentang perang Bharatayuda. Aswatama adalah seorang anak bhagawan Drona. Aswatama sebagai intelektual cerdas dalam perang bharatayuda ia menunggangi kuda, dan gajah. Ayah Aswatama bernama Drona, seorang Bhagawan yang diangkat menjadi guru oleh Bhishma untuk mendidik putra-putra raja Hastina Pura. Drona guru yang tidak setia dengan profesinya (keberpihakan terhadap kepentingan duniawi). Dalam perang Bharatayuda, Drona dan Aswatama berpihak kepada Korawa, bukan kepada Pandawa. Dari pihak Pandawa berupaya bagaimana cara untuk mengalahkan guru Drona. (Dharmawangsa kakak tertua Bima, mendapat bisikan dari Krisna), untuk mengalahkan guru Drona, Dharmawangsa harus berani

mengatakan kepada guru Drona bahwa, gajah Aswatama sudah mati. Dari bisikan tersebut, Dharmawangsa menyampaikan kepada Drona bahwa Aswatama gajahnya mati (gajahnya diucapkan samar-samar).

Wayan mustika mengatakan, dalam pemahaman sederhana sesungguhnya bentuk perdebatan, perkelahian, bahkan pertempuran yang terjadi dalam kehidupan manusia, berawal dari kebutuhan akan pengakuan. Semua orang ingin diakui oleh orang lain. Diakui ide-idenya, diakui keberadaannya, diakui segala yang menjadi bagian yang berharga dari tubuh dan konsep pikirannya [5].

Berdasarkan hal di atas, dapat dimaknai di dalam kehidupan kita, menyangkut kejujuran dan kebohongan. Kejujuran dan kebohongan merupakan dua kutub yang berlawanan dari sebuah kontinum. Sifat jujur dan licik ada pada setiap manusia. Mereka yang dikenal lebih banyak berada pada kutub jujur disebut memiliki integritas tinggi, sementara mereka yang lebih banyak liciknya, integritasnya diragukan. Berbohong akan dilakukan oleh siapa saja kalau tindakan berbohong itu untuk menyelamatkan jiwanya sendiri atau nyawa mereka yang disayangi. Seorang pemimpin perang akan berupaya menipu lawannya menghindarkan korban pada dirinya dan korban anak buahnya yang lebih banyak. Berbohong untuk memenangi peperangan, dibenarkan.

Dalam Fenomena yang terjadi, tidak jarang para intelektual dan rohaniawan sekalipun sering berpihak kepada kekuasaan karena mereka dibayar mahal oleh yang berkuasa. Karya yang bertemakan aswatama dibuat dengan bahan logam tembaga yang ditatah dengan penerapan prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur seni rupa sehingga mejadi komposisi ruang yang harmonis.

5. Karya V, Pedanda Baka



Gambar 15. Judul: Pedande Bake; Bahan: Kayu Jati dan logam Tembaga;
Ukuran: 40 cm x 80 cm; Tahun: 2023
[Foto: I Nyoman Ngidep Wiyasa]

Cerita binatang sudah dikenal dalam budaya kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Cerita binatang, memiliki nilai-nilai etika, moral dan edukatif sebagai landasan untuk mendidik manusia berperilaku baik, jujur, serta juga memberikan pesan yang ditimbulkan oleh perilaku yang tidak baik. Cerita binatang memiliki nilai yang universal yang mengandung nilai edukasi etika, pesan moral, yang bisa dijadikan sebagai gambaran sifat manusia di dunia.

Di Indonesia tema-tema binatang tidak hanya diungkap dalam media tulisan saja, tetapi dipahatkan dalam bentuk relief pada dinding candi. Di Bali sampai saat ini cerita binatang yang lebih lazim disebut cerita Tantri, masih dijumpai sebagai tema seni rupa dan seni pertunjukan, maupun dalam bentuk seni mewirama diambil dalam buku/lontar Tantri.

Penggambaran/atribut yang dipakai pada tubuh burung bangau, bernama *Pedanda Baka*, memakai busana layaknya seorang pendeta Hindu yang disebut *Pedanda*. Secara lengkap memakai tutup kepala disebut *ketu*, berkalung tasbih disebut *genitri*, seolah-olah mencerminkan makhluk yang bersih dan suci. T tutur katanya berpedoman pada ajaran agama, tentu hal seperti ini layaknya seorang pendeta, yang memiliki watak bijaksana, baik hati, penuh kasih sayang, dan selalu dekat dengan Tuhan. Tetapi kenyataannya tidak demikian. T tutur kata yang disampaikan menjadi paradoks, karena sebenarnya watak si bangau itu jahat, hatinya kotor, pemalas, serakah, dan suka menipu. Seharusnya seorang pendeta bewatak jujur dan bijaksana.

Menurut Asdi S. Dipodjojo, dalam bukunya yang berjudul "Cerita Binatang Dalam Beberapa Relief Candi Sojiwan Dan Mendut", dinyatakan bahwa cerita binatang merupakan cerita yang sangat digemari oleh masyarakat di mana pun, baik dari golongan tua maupun muda. Secara umum daya tariknya terletak pada pesan yang terkandung di dalamnya yang terasa sangat padat, bernilai luhur, mengandung sindiran atau kritik, dan mempunyai nilai humor yang menyegarkan. Siapa pun yang terkena kritikan atau sindiran, meskipun dilakukan di tempat umum, tidak merasa disindir dan dianggap wajar karena pelakunya para binatang, seakan-akan kejadian itu hanya berlaku pada dunia binatang saja. Seperti gambaran seseorang yang malas berusaha, bersifat tamak dan serakah yang termuat dalam cerita "Bangau, Ikan dan Ketam". Inilah yang diangkat dalam pengkajian dan penciptaan seni, secara visual ditampilkan dalam bentuk seni kriya kontemporer. Ikan, Ketam dan Bangau (*Pedanda Baka*), kisah tentang burung bangau yang malas, rakus, dan penipu. Tetapi bukannya dipindahkan, justru ikan-ikan dimakan sampai habis, tinggal seekor ketam, yang pada akhirnya mengetahui kebohongan si bangau, dan tewaslah bangau dijepit lehernya oleh ketam [6].

Cerita ini merupakan refleksi bagi kehidupan manusia, yang dapat dimaknai, sebagai ajaran moral agar manusia dalam mencapai sesuatu tujuan hidup yang baik dan benar, harus bekerja keras, jangan bersikap malas, tidak melakukan kebohongan, serakah. Kita sebagai manusia juga diperlukan sikap waspada kepada orang lain yang tiba-tiba baik sikapnya dan menawarkan bantuan, pada akhirnya akan berujung pada kerugian. Karya ini dibuat dengan bahan logam tembaga yang ditatah dengan penerapan prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur seni rupa sehingga mejadi komposisi ruang yang harmonis.

SIMPULAN

Pencipta mempresentasikan stilistik binatang dalam penciptaan kriya kontemporer, yaitu konsep “dekotomi” dan konsep keindahan lahiriah dan keindahan batiniah, konsep ini sangat relevan dengan penciptaan karya seni rupa, khususnya stilisasi binatang dalam penciptaan kriya kontemporer sehingga menghasilkan karya yang unik dan menarik. Karya stilistik binatang yang tercipta disesuaikan dengan konteks lingkungan tradisi dan budaya Bali, seperti stilistik binatang sebagai bentuk pengembangan, dilakukan dengan metode yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan masyarakat pada masa kini.

Seni sebagai bagian yang tak terpisahkan dari teknik, hanya memperdalam pesona yang ada pada semua jenis aktivitas teknis pada suatu jenis kerumitan karya seni yang ditampilkan. Bahwa dalam teknologi juga mengandung pesona keteknikan dalam proses untuk mewujudkan sebuah karya yang dimaksud. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kemampuan teknik/skill, mutlak dibutuhkan untuk mewujudkan karya seni yang sempurna, menarik dan indah sesuai karakter dari tema-tema yang diangkat.

Penciptaan ini menggunakan metode eksplorasi baik teori maupun praktek seni, data dianalisis menggunakan analisa deskriptif. Hasil yang dicapai dalam analisa ini berupa karya seni kontemporer yang secara naratif berupa simbol ekspresif.

REFERENSI

- [1] Guntur, *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI PRESS Surakarta, 2016.
- [2] A. P. Yasraf, *Medan Kreativitas Memahami Dunia Gagasan*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2018.
- [3] S. Gustami, “Proses Penciptaan Seni Kriya ‘Untaian Metodologis,’” Yogyakarta, 2004.
- [4] I. K. Wiana, *Arti dan Fungsi Sarana Persembahyangan*. Surabaya: Paramita, 2000.
- [5] I. W. Mustika, *Saat Semesta Bicara*. PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia, 2011.
- [6] A. S. Dipodjojo, *Cerita Binatang dalam Beberapa Relief pada Candi Sojiwan dan Mendut*. Yogyakarta: Percetakan Lukman, 1983.