

Bangunan Pelinggih Merajan Alit Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis

Haris Candra Neode, Luh Budiaprilliana, I Ketut Mustika

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia.

Email: hariscandra13.ek1@gmail.com

Merajan Alit merupakan tempat persembahyangan yang ada pada setiap rumah keluarga Hindu Bali. Keindahan visual dan kaitannya yang erat dengan identitas diri dan keluarga membuat pencipta tertarik memvisualisasikannya kedalam karya seni Lukis. Landasan yang digunakan adalah metode Alma M. Hawkins, Eksplorasi, Improvisasi, dan Forming. Pada setiap metode tersebut terkandung metode dan tahapan penciptaan yang diterapkan oleh mitra MBKM. Dari metode dan tahapan penciptaan tersebut dihasilkan enam karya yang berjudul; 1) “Kemulan”, 2) “Taksu”, 3) “Aku Ingin Pulang”, 4) “Punggel”, 5) “Mencari ke Dalam Diri”, 6) “Happy Family”. Pada ke enam karya ini pencipta melakukan kombinasi alih teknologi, keterampilan dan pengetahuan yang didapat dari kampus dan mitra, sehingga tercipta karya yang diharapkan mampu menjadi ciri khas pencipta. Dengan karya tersebut dapat disimpulkan, Merajan Alit dapat memicu perasaan pribadi karena sangat erat kaitannya dengan jati diri dan identitas keluarga. Perasaan yang muncul bisa sangat unik dan beragam sehingga sangat cocok divisualkan menjadi karya seni Lukis. Selain itu penggunaan alat Lukis tradisional juga penting guna melestarikan warisan leluhur agar tidak punah.

Kata Kunci: *Penciptaan, Eksplorasi, Improvisasi, Forming*

Pelinggih Merajan Alit Building As Inspiration For The Creation Of Painting

Merajan Alit is a place of worship in every Balinese Hindu family house. Visual beauty and its close relationship with self-identity and family make the creator interested in visualizing it into painting works. The foundation used was the Alma M. Hawkins method, Exploration, Improvisation, and Forming. Each of these methods contains methods and stages of creation that are applied by MBKM partners. From these methods and successes, six works were produced, entitled; 1) “Kemulan”, 2) “Taksu”, 3) “Aku Ingin Pulang”, 4) “Punggel”, 5) “Mencari Kedalam Diri”, 6) “Happy Family”. In these six works, the creators combine the transfer of technology, skills and knowledge obtained from campuses and partners, so as to create works that are expected to become the characteristics of the creators. With this work, it can be said, Merajan Alit can be a personal trigger because it is very closely related to personal and family identity. The feelings that arise can be very unique and varied so it is very suitable to be visualized as a work of painting. In addition, the use of traditional painting tools is also important because of the ancestral heritage so that it does not become extinct.

Keywords: *Creation, Exploration, Improvisation, Formation*

Proses Review: 1-20 September 2022, dinyatakan lolos: 23 September 2022

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program yang bertujuan mendukung mahasiswa untuk menguasai berbagai bidang keilmuan sebagai persiapan atau bekal dalam memasuki dunia kerja. Kebijakan program ini disusun oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Program MBKM bagi mahasiswa yang menginjak semester VI di kampus ISI Denpasar tahun ini menyelenggarakan kerjasama dengan mitra Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang masih memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif dan kebudayaan.

I Ketut Budiana merupakan seniman sekaligus mitra MBKM, yang lahir di desa Padangtegal, Ubud, Gianyar, Bali pada tanggal 6 oktober 1950. Beliau merupakan seorang seniman dengan karya memiliki kekhasan tersendiri yang bernuansa magis dan surealistik. Karya-karyanya dikemas dalam sajian surealistik dengan menggunakan teknik-teknik tradisional, sehingga berbeda dengan lukisan gaya Ubud pada umumnya. Dalam berkarya, Beliau sering mengambil tema yang terinspirasi dari kisah mitologi dan adat istiadat Bali.

Adat-istiadat di Bali identik dengan kesenian. Kesenian di Bali mencakup dalam berbagai bidang mulai dari seni pertunjukan sampai kesenian rupa. Namun pada kenyataannya tidak semua orang Bali memiliki bakat di bidang seni pertunjukan maupun seni rupa. Terlepas dari kekurangan itu ada satu hal mendasar yang menjadi ciri khas bagi orang Hindu Bali yaitu memiliki Sanggah Merajan Alit ada juga yang menyebutnya Pamerajan atau Kemulan. Di dalam Merajan Alit terdapat bangunan- bangunan yang di sebut Pelinggih. Di dalam Merajan Alit ada sebuah Pelinggih utama yang di sebut Kemulan, kemudian ada Pelinggih Taksu, Pelinggih Padmasari, Pelinggih Pengelurah dan Piyasan. Adapula yang menambahkan pelinggih lain sesuai kepercayaan di daerah masing- masing. Pencipta mengangkat judul *Bangunan Pelinggih Merajan Alit Sebagai Inspirasi Karya seni Lukis* karena ketertarikan pencipta terhadap visualisasi Pelinggih Merajan Alit. Sejak pencipta masih berusia anak-anak, yang dimana pada saat berkendara di jalan maupun saat berkunjung ke rumah teman,

pencipta melihat berbagai bentuk visualisasi Pelinggih Merajan Alit di setiap rumah warga Hindu.

Pencipta selalu merasa kagum terhadap keindahan berbagai visualisasi Pelinggih Merajan Alit pada setiap keluarga yang pencipta lihat dari jauh, maupun yang pencipta kunjungi secara langsung. Kemudian muncul keinginan untuk membuat suatu visualisasi Pelinggih Merajan Alit sesuai dengan perasaan dan imajinasi pribadi. Perasaan yang dominan muncul berupa bingung dan hampa. Berdasarkan pengalaman tersebut, pencipta merasa Pelinggih Merajan Alit cukup menarik untuk diangkat sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis. Dengan mengutip bentuk-bentuk visual serta makna dari Pelinggih Merajan Alit, kemudian ditambahkan dengan imajinasi pribadi, sehingga mampu menciptakan karya seni lukis dengan kecenderungan gaya ekspresionis.

TINJAUAN SUMBER

Bangunan

Bangunan menurut Vitruvius dalam bukunya *De Architectura*, bangunan yang baik haruslah memiliki keindahan/estetika (*Venustas*), kekuatan (*Firmitas*) dan kegunaan/fungsi (*Utilitas*). Sehingga bangunan tidak hanya sekedar berdiri saja, melainkan harus memiliki tiga unsur yang disebutkan diatas (Sumoharjo, 2009). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa. Bangunan merupakan suatu wujud hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat dimana dia dibangun. Setiap bangunan memiliki fungsi kegunaan, kekuatan dan keindahan. Pada penciptaan karya MBKM bangunan digunakan sebagai inspirasi penciptaan karya seni lukis, khususnya bangunan yang terdapat pada Merajan Alit.

Merajan

Merajan/Pemrajan berasal dari kata 'Praja' yang berarti masyarakat, turunan keluarga. Pengantar Pa dan akhiran An mengacu pada tempat. Sanggah atau merajan adalah tempat pemujaan untuk keluarga dan keturunannya. (Dhauatul Makiah, Makna dan Fungsi Sanggah Dalam Agama Hindu: 2017). Berdasarkan hasil observasi pencipta, terdapat beberapa jenis merajan.

Diantaranya adalah Merajan Alit, Merajan Dadia dan Merajan Panti. Dari berbagai jenis Merajan yang disebutkan penulis tertarik untuk mengangkat Merajan Alit karena merajan ini dikhususkan untuk keluarga kecil dan terasa sangat dekat dengan diri penulis.

Merajan Alit

Merajan Alit merupakan Merajan yang ada di setiap rumah keluarga Hindu Bali yang digunakan sebagai tempat persembahyangan bagi anggota keluarga pemilik Merajan Alit tersebut. Merajan Alit pada umumnya hanya memiliki beberapa Pelinggih. Diantaranya, Penglurah, Kemulan, Padmasari, Taksu danditambah Piyasan. Pelinggih lain bisa ditambahkan sesuai dengan kepercayaan keluarga dan daerah setempat. (Wawancara dengan Nyoman Murdana pada 21 Mei 2022).

Pelinggih

Pelinggih merupakan bangunan yang ada di dalam Merajan dan digunakan sebagai tempat pemujaan. (Wawancara dengan Nyoman Murdana pada 21 Mei 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Pekak Dalang, yang merupakan seorang tokoh masyarakat dan praktisi seni di Banjar Bantas, Manukaya, Tampaksiring, Gianyar. Dijelaskan bahwa Pelinggih terdiri dari beberapa lapisan yang disebut Pepalihan.

Seni Lukis

Seni lukis lukis adalah suatu ungkapan dari pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam media dua dimensi (dua matra) dengan menggunakan unsur seni rupa rupa, yaitu titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan sebagainya. Medium rupa bisa digunakan dengan berbagai macam material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, arang, warna-warna alam, dan berbagai aplikasi untuk mewujudkan medium rupa (Kartika, 2004:36) Pada penciptaan karya ini pencipta menggunakan media dan medium berupa kanvas, cat akrilik dengan menggunakan palet, dan kuas bambu.

Affandi

Affandi dilahirkan di Cirebon pada tahun 1907, beliau adalah salah satu seniman terbaik, indonesia. Beliau dikenal dengan gaya lukisnya yang ekspresionis. Dalam proses melukis, Affandi menumpahkan langsung cat dari tube, kemudian menggoreskannya ke kanvas menggunakan tangan. Ia selalu memilih tempat terbuka untuk

melakukan aktifitas melukisnya. Proses melukis Affandi biasanya berlangsung cukup singkat. Untuk menyelesaikan sebuah lukisan, ia hanya membutuhkan waktu beberapa jam saja. Proses melukis yang cukup singkat itu semata-mata dilakukan agar momen estetis yang ia dapatkan tidak hilang. Garis, warna dan sapuannya yang ekspresif adalah manifestasi emosinya. Baginya melukis tidaklah berdasarkan fikiran, tapi lebih berdasarkan naluri (Profil Maestro Indonesia: Vol 1) Kebebasan ekspresi Affandi dalam lukisan-lukisannya seakan sudah menjadi ciri khas tersendiri. Dalam penciptaan karya MBKM ini pencipta terinspirasi untuk menjadi bebas seperti Affandi agar mampu menghasilkan karya lukis yang khas mencerminkan diri sendiri.

Unsur-Unsur Seni Rupa

Merupakan unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan yang padu sehingga sebuah hasil karya seni dapat dinikmati secara utuh. Unsur-unsur itu berupa: titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur.

Prinsip-Prinsip Seni

Dalam pembuatan karya seni lukis diperlukan prinsip-prinsip seni diantaranya; kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan penekanan.

METODE PENCIPTAAN

Perenungan/berdoa/meditasi

Tahap pertama ini dilakukan dengan berdoa atau meditasi sederhana. Tujuannya untuk menenangkan diri, memusatkan fikiran dan menambah fokus, sehingga dapat mempermudah dalam menemukan inspirasi penerapan dan argumentasinya.

Riset Dasar

Tahap ini bertujuan untuk mencari dan mendalami tokoh seniman yang akan dijadikan panutan sebagai motifasi dalam berkarya. Seniman atau maestro yang digemari merupakan cerminan dalam berkarya, pemikiran-pemikiran serta karyakarya seniman tersebut menjadi landasan untuk timbulnya inspirasi dalam berkarya.

Eksplorasi

Tahap ini bertujuan untuk melakukan penjelajahan, pencarian dengan tujuan menemukan sesuatu. Dalam Study Independent

yang dilaksanakan di studio, I Ketut Budiana mengarahkan untuk melakukan eksplorasi pada bahan, alat, teknik serta efek-efek yang dihasilkan melalui alat dan bahan yang digunakan. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam eksplorasi yaitu: tinta cina, pena bambu, kuas bambu, palet bambu, kanvas, bubur beras.

Eksperimen

Tahap ini merupakan tatan percobaan untuk memastikan atau mengenali sebab akibat yang dihasilkan oleh suatu barang temuan. Eksperimen dalam hal ini adalah untuk menguji coba alat-alat yang sudah dibuat selama proses eksplorasi. Berikut ini adalah hasil dari uji coba alat-alat yang dibuat selama proses eksplorasi, berupa pena bambu, kuas dan palet menggunakan medium tinta dan media kanvas yang dilapisi bubur beras. Beberapa eksperimen yang dilakukan selama MBKM adalah; Kuas bambu dengan teknik kuas kering, Kuas bambu dengan teknik kuas basah, Kuas bambu dengan teknik plakat, Palet bambu dengan teknik cat tebal (tekstur).

Eksekusi

Eksekusi merupakan suatu pelaksanaan yang memiliki contoh dasar dari eksperimen yang telah dilakukan. Eksekusi dalam berkarya seni lukis merupakan suatu penerapan atau penggunaan dari teknik dan alat dan bahan yang sebelumnya sudah melewati proses eksperimen. Tahap eksekusi yang dilakukan Pencipta menggunakan medium tinta cina, alat-alat berupa kuas bambu dan kanvas yang dilapisi bubur nasi sebagai media.

Finishing/ penyelesaian

Tahap ini merupakan tahap akhir dari perwujudan karya seni. Dalam hal ini diperlukan sentuhan akhir untuk menentukan bahwa sebuah karya seni sudah selesai di buat. Diantaranya dengan memberi sentuhan akhir seperti penajaman gradasi evaluasi bentuk dan keserasian antara objek utama dengan latar belakang. Pada bagian ini atas bimbingan I ketut Budiana, Pencipta melakukan penajaman warna pada latar belakang agar lebih kontras dengan kepala naga yang merupakan objek utama.

Selama proses pembuatan karya MBKM pencipta menemukan bahwa metode penciptaan yang dipelajari di Studio Batan Timbul yang dibimbing oleh mitra I Ketut Budiana memiliki kemiripan dengan metode Alma M. Hawkins dalam bukunya

yang berjudul "Creating Through Dance" yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama exploration (eksplorasi); kedua Improvisation (Improvisasi); dan yang ketiga forming (pembentukan atau komposisi).

Semua metode penciptaan yang dipelajari dari mitra I Ketut Budiana, terdapat dalam teori penciptaan Alma M. Hawkins. Hal ini menandakan bahwa seniman lokal juga memiliki metode yang sama dengan metode barat hanya saja menggunakan istilah yang berbeda dan penerapannya kaya akan muatan lokal. Dalam penciptaan karya dan laporan MBKM pencipta menggunakan metode Alma M. Hawkins sebagai landasan teori penciptaan karya lukis. Menimbang teori ini lebih mudah diterima secara akademis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep pada penciptaan karya MBKM ini adalah "menciptakan karya seni lukis yang terinspirasi dari Bangunan Pelinggih Merajan Alit yang ditambahkan dengan pemaknaan secara pribadi sehingga menghasilkan karya lukis yang mengandung pesan tersendiri". Untuk dapat mewujudkan karya, ada dua aspek yang perlu diperhatikan yaitu aspek ideoplastis dan aspek fisioplastis.

Aspek Ideoplastis

Dalam buku Apresiasi Seni, Suwarjono menjelaskan bahwa aspek ideoplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) (Darmawan, 1985: 9). Aspek ideoplastis dalam karya Pencipta merupakan perwujudan secara imajinasi dan ide yang dilandasi pengamatan dari berbagai sumber yang terdiri dari pengamatan secara langsung, buku, dan media sosial. Ide penciptaan dalam karya ini terinspirasi dari bentuk serta makna-makna yang terkandung dalam Pelinggih Merajan Alit. Bentuk yang dimaksud adalah bentuk visual dari arsitektur Pelinggih yang ada pada Merajan Alit. Pada setiap karya lukis pencipta akan menambahkan objek-objek pendukung seperti manusia, tanaman, dan awan guna memperjelas makna dan ekspresi yang ingin ditampilkan pada lukisan.

Aspek Fisioplastis

Suwarjono dalam buku Apresiasi Seni menjelaskan bahwa aspek fisioplastis menghadirkan bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Darmawan, 1985: 9). Aspek fisioplastis yang digunakan pencipta pada karya, dapat diamati dari penerapan unsur-unsur visual, yang membangun terciptanya suatu karya seni lukis, contohnya garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur. Selain itu Pencipta juga menerapkan prinsip-prinsip seni rupa seperti, kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi dan penekanan. Bentuk-bentuk yang disajikan dalam karya lukis terinspirasi dari Pelinggih Merajan Alit ini sudah melalui pengembangan secara imajinatif, sehingga tidak memakai objek secara keseluruhan. Kemudian objek utama ditambahkan objek pendukung lain guna memperjelas ekspresi dan pesan yang ingin disampaikan.

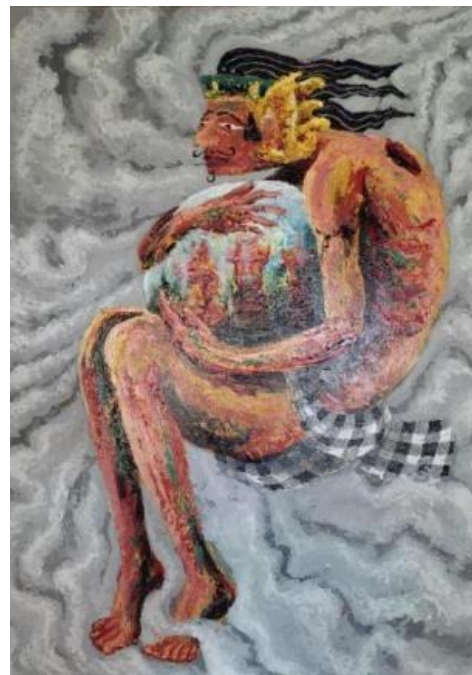
Wujud Karya



Gambar 1. Karya Lukis berjudul Punggel
(Sumber: Penulis, 2022)

Aspek Ideoplastis: Karya ini terinspirasi dari keindahan Pelingih Merajan Alit yang dikombinasikan dengan pengalaman pribadi pencipta. Merajan Alit identik dengan keluarga. Selama ini pencipta merasa bingung dengan status keluarga sehingga tidak tau Merajan Mana yang harus di puja. Pencipta sudah pergi ke banyak tempat dan melihat berbagai macam Merajan dengan segala keindahannya. Namun didalam hati pencipta tetap merasa hampa karena menyadari bahwa itu bukanlah merajan yang pencipta cari.

Aspek Fisioplastis: Objek utama pada karya ini adalah figur manusia tanpa kepala dengan dada yang berlubang. Tanpa kepala melambangkan seseorang yang berjalan tanpa tujuan. Ketika seseorang tidak memiliki kepala maka itu berarti dia tidak memiliki mata. Dan ketika tidak memiliki mata, maka orang itu tidak akan bisa melihat tujuan. Tangan yang mencakup merupakan gestur orang hindu yang sedang sembahyang. Hal ini menyimpulkan bahwa dia sedang berjalan tanpa arah untuk mencari Merajan yang patut dia jadikan tempat sembahyang. Asap yang keluar dari leher figur manusia dan menyebar ke berbagai arah melambangkan dia sudah pergi ke banyak tempat untuk mencari Merajan (jati dirinya). Dada yang berlubang melambangkan kehampaan yang dia rasakan. Badan yang kurus, warna kulit yang kemerahan dan lebam melambangkan penderitaan yang dia rasakan selama menempuh perjalanan. Kamben poleng yang dikenakan melambangkan bahwa kenyataan hidup yang dia temui tidak hanya terbatas pada benar dan salah. Objek pendukung berupa Pelinggih dalam jumlah banyak melambangkan bahwa dia sudah melihat dan berkunjung ke banyak keluarga.



Gambar 2. Karya Lukis, Aku Ingin Pulang
(Sumber: Dok. Pribadi)

Aspek Ideoplastis: Karya ini terinspirasi dari

Merajan Alit dan perasaan pribadi pencipta. Selama ini pencipta merasa bingung dengan status keluarga sehingga hidup dalam ketidakpastian. Karena merasa tidak percaya pada keluarga, dalam kehidupan pencipta menjadi sulit percaya pada orang lain. Rasa lelah dan hampa dalam menjalani kehidupan membuat pencipta ingin kembali pulang ke tempat dimana pencipta berasal. Namun seakan ditutupi asap tebal, tempat pulangitu tidak diketahui ada dimana.

Aspek Fisioplastis: Figur manusia yang sedang sedih sambil memeluk bola yang didalamnya berisi Merajan Alit, merupakan representasi dari seseorang yang merindukan rumah. Merajan Alit yang ada di dalam bola melambangkan keluarga kecil. Luka berlubang yang ada di punggungnya merupakan representasi dari kehampaan yang dia rasakan. Kabut abu-abu pada bagian background melambangkan ketidakpastian dan kebingungan terhadap status kehidupannya.

KESIMPULAN

Dalam visualisasi karya, pencipta mewujudkan bentuk dan bagian-bagian dari setiap bangunan dan Pelinggih yang ada pada Merajan Alit kemudian mengkombinasikannya dengan imajinasi dan pengalaman pribadi sehingga mampu tercipta karya seni lukis memiliki makna tersendiri. Media yang digunakan dalam proses penciptaan adalah palet dan kuas bambu, yang cara pembuatan dan penggunaanyadipelajari dari mitra MBKM I Ketut Budiana. Berbeda dengan I Ketut Budiana yang menggunakan kuas bambu dengan medium tinta, dalam proses berkarya pencipta menggunakan teknik cat tebal. Goresan yang dihasilkan dengan palet bambu hampir sama dengan goresan yang dihasilkan oleh palet besi, keunggulan utama dari palet bambu adaah bentuknya yang bisa dimodifikasisesuai kegunaan. Pencipta terinspirasi oleh kepribadian sertagaya lukis seniman Affandi dan I Ketut Budiana. Pencipta mengutip gaya lukis dari kedua seniman tersebut kemudian mengkombinasikannya dengan pengalaman dan perasaan pribadi yang terinspirasi dari bangunan Pelinggih Merajan Alit. Dari beberapa kombinasi tersebut kemudian tercipta karya lukis yang mengandung kesan baru, yang dapat dilihat dari penerapantekstur pada lukisan. Yang dimana pada umumnya lukisa bertema tradisional jarang ada yang menggunakan tekstur. Hal ini diharapkan mampu menjadi ciri khas pencipta dalam

menciptakan karya lukis.

DAFTAR RUJUKAN

Rujukan Pustaka

I Putu Putra Suryadana, I Wayan Mudra, INyoman Suardina. (19 Juni 2021). Kajian Bentuk, Filosofi Ornamen dan Konstruksi Sanggah Rong Tiga Hindu di Bali, halaman 4

Katalog pameran I Ketut Budianan, diakses pada. 18 Mei 2022

Modern Indonesian Art, publikasi pertama pada 2006. Diakses pada 18 Mei 2022

Rerajahan Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis, Skripsi oleh I Made Arsad Triguna. Diakses pada 20 Juni 2022

Rujukan Internet

SumberPengertian.ID (February 10, 2021)

Pengertian seni lukis. Diakses pada 19 April2022 dari Pengertian Seni Lukis Menurut Para Ahli (TERLENGKAP) (sumberpengertian.id) Materi Multimedia SMK (Desember 2016)

Unsur estetika menurut Djelantik. Diakses pada 19 Juni dari Unsur-Unsur Estetika Menurut A.M Djelantik (akmalfirdaus1102.blogspot.com) kb.alitmd.com (23 Desember 2016).

Kemulan menurut lontar. Diakses pada 7 Mei 2022, dari /Pengertian Pelinggih Kemulan Rong Tiga – Kalender Bali (alitmd.com) text-id.123dok.com. Diakses pada 26 Juni 2022

Eksplorasi Improvisasi Evaluasi Komposisi (123dok.com) Metode alma diakses pada 26/6/22

Rujukan Narasumber/Informan

Katalog pameran I Ketut Budianan, diakses pada. 18 Mei 2022

Nyoman Murdana. Wawancara Pribadi. 21 Mei 2022

Pekak Mangku. Wawancara pribadi pada. 29Mei 2022