

Ogoh-Ogoh Dan Implementasinya Pada Kreativitas Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi

Made Aditya Abhi Ganika¹, I Wayan Suardana²

^{1,2}Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

abhiganika@gmail.com

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan Estetika eksperimental Ogoh-ogoh dan mendeskripsikan hasil implementasi Ogoh-ogoh pada kreativitas berkarya seni rupa tiga dimensi. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif penelitian mendeskripsikan penciptaan Ogoh-ogoh pada rangkaian hari raya Nyepi tahun 2018 di Pura Jagatnatha, Sorowajan, Banguntapan, Bantul, DIY. Implementasi teknik penciptaan di laksanakan pada pembelajaran seni rupa tiga dimensi di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta, Terban, Gondokusuman. Data di kumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Ide penciptaan Ogoh-ogoh di mulai dari studi pustaka tentang Upacara Hari Raya. Penciptaan meliputi tahapan membuat rancangan sketsa Ogoh-ogoh, membuat kerangka dengan menggunakan bahan dari besi atau kayu yang berfungsi sebagai penyangga Ogoh-ogoh kemudian membentuk rangka dasar dengan menggunakan styrofoam atau bambu, melapisi rangka body menggunakan kertas agar body Ogoh-ogoh mudah untuk diwarnakan menggunakan cat. dengan bentuk mata melotot, gigi tajam, badan besar yang merupakan tanda keberadaan sifat-sifat jahat dalam diri manusia. (2) Tema konsep dan teknik Penciptaan Ogoh-ogoh di implementasikan pada pembelajaran seni rupa tiga dimensi di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta. Peserta didik menciptakan bentuk patung dengan teknik butsir dengan media tanah liat.

Kata kunci : estetika, eksperimental, kreativitas, ogoh-ogoh, seni rupa tiga dimensi

Ogoh-Ogoh Experimental Aesthetics and Its Implementation in Creativity in Three Dimensional Fine Arts

This study aims to describe the experimental aesthetics of the Ogoh-ogoh statue and describe the results of the implementation of Ogoh-ogoh on the creativity of working in three-dimensional art. This type of research is a qualitative descriptive research describing the creation of Ogoh-ogoh on the series of Nyepi holidays in 2018 at Jagatnatha Temple, Sorowajan, Banguntapan, Bantul, DIY. The implementation of the creation technique was carried out in the learning of three-dimensional art in Yogyakarta BOPKRI 1, Terban, Gondokusuman. Data collected through observation, in-depth interviews and documentation. The results of the study show: (1) The idea of creating Ogoh-ogoh starts from the literature study on the holiday ceremony. The creation process includes the stages of making a sketch design of Ogoh-ogoh, making a framework using materials from iron or wood that serves as a buffer for Ogoh-ogoh then forming a base frame using styrofoam or bamboo, coating the body frame using paper so that the Ogoh-ogoh body is easy to color use paint. with bulging eyes, sharp teeth, large bodies that are a sign of the existence of evil characteristics in humans. (2) The theme of the concept and technique of Ogoh-ogoh Creation was implemented in the learning of three-dimensional art in SMK BOPKRI 1 Yogyakarta. Students create a sculpture shape with butsir technique with clay media.

Keywords: aesthetics, experimental, creativity, ogoh-ogoh, three-dimensional art

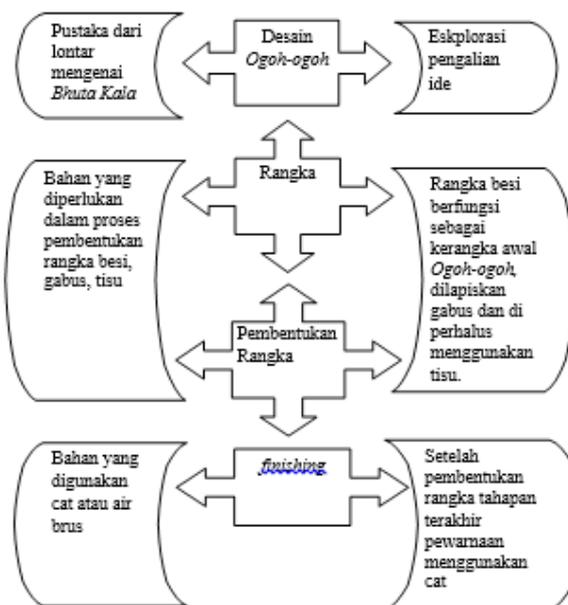
Proses Review : 7 - 25 Januari 2019, Dinyatakan Lolos: 29 Januari 2019

PENDAHULUAN

Pulau Bali mayoritas masyarakatnya beragama Hindu terkenal dengan tradisi dan budaya dengan kekuatan adat istiadat dan spiritual. Agama Hindu sebagai agama tertua mempunyai berbagai sisi baik dari segi budaya (Madrasuta, 2004:9). Kebudayaan Bali menjunjung tinggi keseimbangan dan harmonisasi kehidupan. Pandangan terhadap ajaran Tri Hita Karana yang menyatakan tiga penyebab terciptanya kebahagiaan. Tri Hita Karana menjelaskan hubungan manusia dengan Tuhan (parahyangan), hubungan sesama manusia (pawongan), dan hubungan manusia dengan lingkungan (palemahan). Falsafat ini didukung dengan perayaan hari raya Nyepi.

Ogoh-ogoh merupakan salah satu konsep trihita karena dibuat menyerupai boneka raksasa menggunakan paduan panca warna yang sangat impresif dan menakutkan: merah, putih, hitam, kuning dan poleng. Pada akhirnya kegiatan acara Ogoh-ogoh dibakar (Pralina) agar unsur-unsur Panca Maha Bhuta (api, air, tanah, udara dan cahaya) kembali ke asalnya. Secara simbolik upacara itu menggambarkan dunia yang kembali berada dalam keseimbangan sinergi hidup dan kehidupan di alam semesta. Ogoh-ogoh banyak memunculkan makna simbol-simbol yang tertuang dalam kearifan lokal upacara adat menjelang hari raya Nyepi. Pada perkembangan jaman Ogoh-ogoh berinovasi dengan bentuk dan teknik dalam penciptaannya. Ogoh-ogoh berkembang semakin inovatif pada kerangkanya dibuat dengan menggunakan besi. Pembungkus badan Ogoh-ogoh diganti dengan gabus. Tema Ogoh-ogoh semakin bervariasi dari tema pewayangan, modern, sampai politik yang tidak mencerminkan makna agama. Tema Ogoh-ogoh yang tampil tetap mencerminkan nilai agama Hindu yang tidak lepas dari Tuhan, manusia dan Bhuta Kala. Ogoh-ogoh sebagai simbol Bhuta Kala sesuai dengan sastra agama merupakan penerapan kreativitas anak muda yang mengeksploitasi bentuk gejala alam dan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat saat ini sehingga tidak ada pembatasan ataupun pengekanan untuk berekspresi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis estetika eksperimental Ogoh-ogoh dan mengimplementasikannya melalui penciptaan Ogoh-ogoh sebagai upaya pengembangan kreativitas berkarya seni rupa tiga dimensi di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta. Tahapan implementasi ini bukan untuk mencari makna dari simbol agama Hindu melainkan untuk berproses dan berkarya seni rupa tiga dimensi dengan inspirasi karya Ogoh-ogoh pada mata pelajaran seni budaya di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta.



Skema Proses Penciptaan Ogoh-ogoh

METODE PENELITIAN

Penelitian ini jenis metode kualitatif yang diuraikan dengan cara deskriptif memperoleh data dan fakta tentang (1) estetika *eksperimental Ogoh-ogoh*, (2) implementasi penciptaan *Ogoh-ogoh* terhadap kreativitas berkarya seni rupa. Penelitian ini menggunakan fenomenologis Sumarto (2017:49) Pendekatan fenomenologi mendeskripsikan esensi umum pengalaman seseorang menghadapi fenomena tertentu (Van Mean, 1990: 177; Creswell, 2007: 57-58). Lokasi penelitian ini yaitu di Pura Jagatnatha yang terletak di Desa Plumbon Banguntapan, Bantul, Yogyakarta yang dilaksanakan pada proses penciptaan karya dan dilanjutkan prosesi pengarak *Ogoh-ogoh* yang dilaksanakan di Candi Prambanan dan Malioboro.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu data yang diperoleh dari pengamatan langsung terhadap proses pembuatan karya Ogoh-ogoh dan hasil wawancara dengan para narasumber yaitu masyarakat Hindu yang berpartisipasi pembuatan Ogoh-ogoh di Pura Banguntapan, Yogyakarta dan hasil karya siswa SMK BOPKRI 1 Yogyakarta, sedangkan data sekunder dilaksanakan pada penelitian terdahulu pada penciptaan Ogoh-ogoh. Data yang didapat disajikan dan menjadi hasil penelitian. Analisis digunakan pada penelitian adalah metode deskriptif dengan mendeskripsikan secara mendalam apa yang terjadi pada prosesi upacara *Ogoh-ogoh* di Yogyakarta dan mengimplementasikan pada proses berkarya seni rupa tiga dimensi di SMK

BOPKRI 1 Yogyakarta. Dan diklasifikasikan dianalisis dan diuraikan kembali secara sistematis

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Proses terjadi penciptaan patung *Ogoh-ogoh* ada beberapa aspek untuk diperhatikan dan disimak menciptakan patung *Ogoh-ogoh*. Tiga tahap yang menjadi rambu-rambu membuat dan menciptakan patung *Ogoh-ogoh*. Tahap pertama, eksplorasi atau penggalan atau pencarian ide. Pada proses tahapan pencipta *Ogoh-ogoh* mengeksplorasi pada bagian cerita tokoh Mahabrata, Ramayana, dan Calonarang cerita yang diangkat pada lontar-lontar yang menginterpretasikan Bhutakala. Gambaran ide muncul dari hasil eksplorasi. Tahapan kedua, tahapan eskperimentasi merupakan perancangan patung *Ogoh-ogoh*. Selanjutnya tahap ketiga adalah proses membuat bentuk diawali dengan menyiapkan bahan-bahan dan material *Ogoh-ogoh* alat-alat yang diperlukan untuk tahapan pembentukan bagian dasar adalah tahapan perangkaan badan dan tahapan bagian tangan kaki dan muka selanjutnya tahapan pewarnaan dan terakhir tahapan penataan atribut atau pepayasan dan tahapan akhir yakni proses penyelesaian akhir.

Estetika Eksperimental Patung *Ogoh-ogoh*

Penciptaan patung *Ogoh-ogoh* tidak lepas dari ekspresi estetika yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: (1) idiologi awal pencipta *Ogoh-ogoh*; yang berupa ide pencipta *Ogoh-ogoh* dan memberi arah objektivikasi berdasarkan pengetahuan proses penciptaan, selajutnya pengetahuan proses penciptaan diarahkan menentukan dari bentuk keindahan *Ogoh-ogoh*. Pemikiran awal ini memberikan wujud bentuk sehingga dapat memperoleh tingkat, jenis, serta bentuk pemikiran awal ini menjadi pusat menentukan bentuk atau simbol berikutnya. (2) Pikiran yang memberikan arah pada kehadiran ilmu pengetahuan yang sudah mantap atau sudah terbentuk. Proses ini memperoleh pemikiran sehingga dapat menyusun sturktur sistem untuk menentukan bahan objektivikasi menjadi simbol atau icon yang diinginkan. (3) Pemikiran dari pengetahuan tersebut yang secara terpaksa harus menentukan bentuk barunya disinilah muncul *eksperimental* proses penciptaan patung *Ogoh-ogoh*. Proses inilah yang menjadi sebuah bentuk baru yang disebut dengan subjek karya seni.

Nilai estetika yang muncul dari penampilan suatu penciptaan *Ogoh-ogoh* yang terletak pada bentuk yang ekspresif, bentuk patung *Ogoh-ogoh* dapat berperan sebagai: simbol, ikon dan tanda suatu pesan. Keterkaitan bentuk dengan pesan ini menyebabkan konsep estetika *intensity* (kesungguhan) bentuk menjadi tergiring dengan tujuan informatif (Monroe

Beardsley Dharsono, 2007: 63). Nilai estetika *Ogoh-ogoh* yang dimaksudkan adalah ungkapan keindahan: menangkap pesan dan memvisualkan bentuk sesuai dengan imajinasi serta ekspresi di

Analisis *Ogoh-ogoh* dengan Teori Semiotika

Tabel 1. Bentuk dan konsep penciptaan *ogoh-ogoh*

Bentuk <i>Ogoh-ogoh</i>	Ide konsep Penciptaan
<p>1.</p>  <p><i>Ogoh-ogoh</i> Subali Sugriwa Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p>Ide penciptaan nya di ambil dari kisah perkelahian dua kera yang masuk cerita Ramayana sebagai tokoh Sugriwa dan Subali. <i>Ogoh-ogoh</i> ini diciptakan pemuda Banguntapan, Yogyakarta.</p>
<p>2.</p>  <p><i>Ogoh-ogoh</i> Raksasa Pohon Pule Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p>Ide penciptaan <i>Ogoh-ogoh</i> ini merupakan misprasi dari tumbuhan yang merupakan raksasa pemunggu pohon pule. <i>Ogoh-ogoh</i> ini diciptakan Oleh KMHD Atma Jaya.</p>
<p>3.</p>  <p><i>Ogoh-ogoh</i> Wara Murka Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p><i>Ogoh-ogoh</i> ini ide penciptaan dari bentuk Prajurit kera yang merupakan prajurit kera dari pasukan Hanoman. <i>Ogoh-ogoh</i> ini diciptakan Oleh KMHD ISI Yogyakarta.</p>
<p>4.</p>  <p>Prajurit Babi Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p><i>Ogoh-ogoh</i> dengan ide penciptaan dari bentuk Babi yang diwujudkan bentuk <i>eksperimental</i> Babi perang. Berambut berdiri, mata hijau dan aksesoris perang.</p>

<p>5.</p>  <p>Ogoh-ogoh Sang Bedulu Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p><i>Ogoh-ogoh</i> Sang Bedulu yang diceritakan merupakan raja Bali yang sombong memiliki kesaktian yang kuat. Dan ketika di tes kesaktiannya kepalanya di pengal ternyata tidak balik-balik kepalanya akhirnya warga setempat mengganti dengan kepala Babi akhirnya Sang Bedulu Murka. <i>Ogoh-ogoh</i> ini diciptakan KNHD Barakuda.</p>
<p>6.</p>  <p>Dewi Pramuni Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p>Dikisahkan Bhapari yang merupakan dewi Durga yang awal mulanya bernama Dewi Danapati Dewi Pramuni.</p> <p>Diceritakan merupakan penguasa makhluk siluman dewi Durga dapat memberi anugrah untuk para pemujanya baik berupa harta benda atau kekayaan ataupun ilmu kesaktian. Disebabkan berwujud <i>ahayon</i> atau badan halus dewi Durga mempunyai sifat yang abadi pada hidup sepanjang zaman.</p>
<p>7.</p>  <p>Tarakasura Foto (Made Aditya Abhi Ganika)</p>	<p><i>Ogoh-ogoh</i> Tarakasura dikisahkan seorang Raja Asura bernama Tarakasura yang mendapatkan anugerah Dewa Brahma karena bertapa yang sangat berat. Tarakasura memperoleh kekuatan hebat yang membuatnya sombong dan ingin menguasai ketiga dunia. Tarakasura kemudian menyerang alam para Dewa dan membuat kekacauan di ketiga dunia. Oleh karena itu, para Dewa memohon berkah kepada Dewa Siwa agar berkenan untuk mengalahkan raksasa Tarakasura. Akhirnya Dewa Siwa mengutus putranya, Kartikeya keya untuk mengalahkan raksasa Takasura.</p>

No	Ikon	Indeks	Simbol	Sifat Positif (terpuji) dan Sifat Negatif (tercela)
1.	<i>Ogoh-ogoh</i> Sugriwa dan Subali	Sugriwa dan Subali yang sedang bertarung	Subali dan Sugriwa di simbolkan wujud kera yang sedang bertarung karna kesalahan pemahaman	Sifat sugriwa dan Subali termasuk sifat <i>Krodha</i> : kemarahan
2.	<i>Ogoh-ogoh</i> Raksasa Pohon Pule	Memiliki watah yang nafsu banyak keinginan dan rakus	Disimbolkan bentuk Raksasa yang memiliki mata melotot, gigi bertaring, berbadan besar, bagian bawah berisikan ranting pohon	Sifat yang terkandung ajaran Hindu termasuk sifat Kama.
3.	<i>Ogoh-ogoh</i> Waramurka	<i>Ogoh-ogoh</i> yang merupakan prajurit kera yang sedang marah.	Disimbolkan bentuk kera yang memegang batu. Gigi bertaring, mata tatapan tajam, berwarna coklat	Sifat yang terkandung <i>Ogoh-ogoh</i> Waramurka sifat Moha
4.	<i>Ogoh-ogoh</i> Prajurit Babi.	<i>Ogoh-ogoh</i> Prajurit babi yang bermata hijau, rambut berdiri, gigi tajam berwarna putih, yang beratributikan aksesoris perang.	Bentuk Babi yang di visualkan bentuk <i>Ogoh-ogoh</i> perang merupakan simbolkan dari Babi yang mempunyai kekuatan.	Babi diwujudkan sifat lobha yang merupakan sifat tamak atau rakus.
5.	<i>Ogoh-ogoh</i> Sang Bedulu.	<i>Ogoh-ogoh</i> sang bedulu di kisahkan raja Bali yang sombong yang di tes kesaktiannya tetapi kepalanya tidak balik-balik lalu diganti kepala Babi.	Disimbolkan bentuk berkepala Babi, Gigi yang bertaring, badan yang buncit kulit berwarna putih menggunakan aksesoris mahkota, gelang kalung yang beronamen hiasan Bali patra.	Sang Bedulu merupakan raja yang Sombong yang termasuk Sad Ripu sifat Mada yang tergolong sombong .
6.	<i>Ogoh-ogoh</i> Dewi Pramuni.	Dewi Pramuni yang bertapa karena keinginannya memiliki Sanghyang Manikmaya, raja Tribhuwana akhirnya karena keinginannya menjelma menjadi Durgha.	Di simbolkan bentuk <i>Ogoh-ogoh</i> berbentuk mata melotot, lidah menjulur panjang, bermahkota, berwarna coklat jari berukhu tajam. Beraksesorikan ornamen-ornamen Bali, gelang, kalung, mahkota yang bermotifkan patra.	Dewi Pramuni tergolong sifat <i>Kamayang</i> memiliki Keinginan
7.	<i>Ogoh-ogoh</i> Takasura	<i>Takasura</i> merupakan raksasa yang memiliki anugrah kesaktian oleh dewa Brahma karna tapanya membuat sombong dia membuat onar alam para dewa akhirnya takasura di musnahkan oleh Kartike.	Di simbolkan dengan bentuk mata melotot, alis tebal, badan besar dan perut buncit.	<i>Takasura</i> tergolong sifat <i>Mada</i> merupakan sifat sombong.

Simbol yang terkandung dalam *Ogoh-ogoh* dianalisis dengan menggunakan teori semiotika Charles Sander Peirce yaitu “*ikonik, indeksikal dan simbol.*”

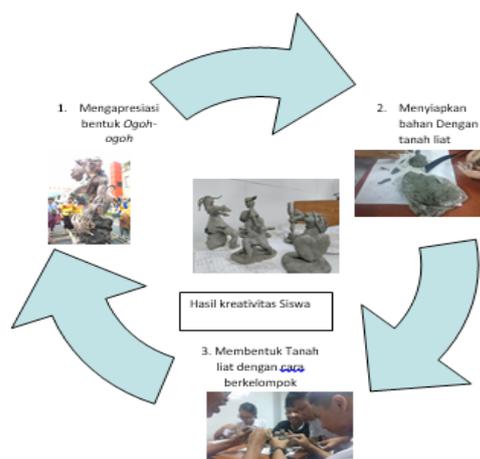
Nilai Pendidikan yang terkandung dalam simbolisasi *Ogoh-ogoh* ada tiga faktor yang menentukan adanya sebuah tanda, Yustina (2013:103) 1) tanda itu sendiri, 2) hal yang ditandai dan 3) sebuah tanda baru diterima dari batin si penerima. Tokoh *Ogoh-ogoh* merupakan sebuah tanda karena mempunyai kesamaan dengan watak *enam musuh* yang berada diri manusia. Bagian-bagian sad ripu meliputi:

1. *Kama* : nafsu, keinginan
2. *Lobha* : tamak, rakus
3. *Krodha* : kemarahan
4. *Moha* : kebingungan
5. *Mada* : sombong
6. *Matsarya* : dengki, iri hati

Kama yang dimaksud sad ripu ini adalah nafsu atau keinginan yang negatif. Hal ini Raksasa Pohon Pule termasuk sifat *Kama* karena memiliki watak yang nafsu banyak keinginan dan rakus. Maka dari itu sifat *Kama* yang disimbolkan pada *Ogoh-ogoh* raksasa Pohon Pule sifat ini harus dilebur dari diri manusia agar bias mengendalikan nafsunya. *Lobha* berarti tamak atau rakus yang sifatnya negatif sehingga merugikan orang lain. *Lobha* yang sifatnya negatif akan menyebabkan seseorang terdorong untuk melakukan kejahatan karena merasa tidak pernah puas dengan apa yang dimilikinya. Sifat *lobha* di simbolkan bentuk *Ogoh-ogoh* Prajurit Babi memiliki watak *lobha* yang harus di lebur agar manusia bias menahan sifat-sifat negatif yang merugikan orang lain. Sifat *krodha* disimbolkan bentuk *Ogoh-ogoh* Sugriwa dan Subali yang tidak bisa mengendalikan amarahnya akibatnya membunuh sodarnya sendiri sifat *Krodha* harus dilebur diri manusia agar dapat mengendalikan amarah dan tidak menyebabkan kerugian pada diri sendiri ataupun orang lain. Sifat *Moha* disimbolkan bentuk *Ogoh-ogoh* Wara Murka yang kebingungan tidak bias berfikir jernih sifat-sifat ini harus di lebur. Watak *Mada* disimbolkan bentuk *Ogoh-ogoh* sang bedulu dan Takasura yang memiliki sifat sombong yang harus dihilangkan diri manusia. *Ogoh-ogoh* diciptakan pada bentuk Raksasa atau bentuk yang mewakili sifat sadripu ini harus di lebur dengan cara *Ogoh-ogoh* yang dibuat perayaan pengerupukan hari raya Nyepi wajib untuk di bakar sebagai simbol keenam sifat yang ada diri manusia itu harus dilebur.

Implementasi Kreativitas Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi

Berikut tahap penciptaan *Ogoh-ogoh* yang dilaksanakan di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta tahapan mulai dari apresiasi bentuk *Ogoh-ogoh* dan mengkreasikan bentuk *Ogoh-ogoh*. Siswa mengapresiasi bentuk



Ogoh-ogoh seperti bentuk Raksasa pada cerita-cerita Ramayana, Mahabarata dan raksasa yang berbentuk hewan. Siswa berkreasi dan bereksperimen bentuk sesuai dengan imajinasi mereka dengan tema *Ogoh-ogoh*. Menyiapkan bahan dengan tanah liat berfungsi sebagai bahan yang mudah dibentuk oleh anak. Menggunakan tanah liat berjenis lempung yang berwarna abu-abu. Setelah menyiapkan bahan, anak memulai membentuk tanah liat dengan berkelompok berfungsi untuk melatih kerjasama anak agar sosial mereka lebih berkembang. Hasil karya siswa dalam menciptakan hasil kreativitas membentuk ini cukup berhasil. Di lihat dari bentuk bentuk yang berani di ambil oleh anak ketika anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Dan eksperimen terhadap bentuk-bentuk ini merupakan tahapan terjadi kreativitas pada perkembangan otak anak.

Membentuk patung *Ogoh-ogoh* dapat meningkatkan aspek kemampuan kognitif siswa dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa. Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas. Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan panca indra secara peka. Kepekaan penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau diperkirakan oleh orang lain. Maka dari itu proses apresiasi mengamati bentuk *Ogoh-ogoh* ini penting untuk meningkatkan kepekaan penginderaan siswa dan menghargai karya seni. Aspek kreasi berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa berkaitan dengan cara membentuk patung *Ogoh-ogoh*.

SIMPULAN

Bertolak dari hasil analisis penelitian terhadap estetika *eksperimental Ogoh-ogoh* dapat diimplementasi

pada penciptaan *Ogoh-ogoh* terhadap kreativitas berkarya seni rupa di Yogyakarta dapat disimpulkan: *Pertama*, Estetika *eksperimental Ogoh-ogoh* merupakan *Ogoh-ogoh eksperimental* mempunyai peran sebagai nilai estetika yang muncul dari penciptaan *Ogoh-ogoh* adalah bentuk yang ekspresif. *Kedua*, *Ogoh-ogoh* memiliki implementasi terhadap kreativitas berkarya seni rupa tiga dimensi. Kreativitas membentuk *Ogoh-ogoh* memiliki fungsi untuk menghasilkan ide mengkreasikan bentuk *Ogoh-ogoh* menjadi bentuk yang baru. Dari segi bentuk dan bahan yang digunakan banyak mengalami perubahan. Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.

DAFTAR RUJUKAN

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2007.

Fox, Howard. (1987). *Avant Garde in the Eighties, dalam The Post-Avant Garde: Painting in the Eighties*, ed. Charles Jencks. Academy Edition. London.

Gie, The Liang, "*Filsafat Seni (Sebuah Pengantar)*", Yogyakarta: Penerbit Pubib, 1976.

Norman K dan Lincoln. (2009). *Handook of Qualitativ Research*. (Terjemahan Dariyanto, Badrus Fata, Abi, John Rinaldi) California. (buku asli diterbitkan 2000).

Madrasuta, Ngakan Made. (2004). *Hindu Agama Terbesar Di Dunia*. Media Hindu: Jakarta.

Misriyanti, Ayu (2016). *Simbol Gambar Patung Ogoh-ogoh Pada Warga Transmigrasi Suku Bali Di Desa Sumber Jaya Kecamatan Lalembu Kabupaten Konawe Selatan*. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO. Retrieved <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/1602>

Sumarto, (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*. Pusat Studi Rancangan Visual dan Lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Trisakti. Jakarta.