

VOLUME 22 NOMOR 2 DESEMBER 2018

Ekspresi Emosi Dalam Seni Patung	I Wayan Endra Kurniawan Tjokorda Udiana Nindhia Pemapun I Wayan Suardana	63
Metafora Wanita Bali Pada Era Modern Dalam Seni Patung	I Ketut Putrayasa I Made Gede Arimbawa I Nyoman Suardana	70
Desain Kemasan Loloh Cemcem	I Komang Angga Maha Putra I Gede Mugi Raharja I Ketut Muka	81
Representasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful	Ni Kadek Yuni Diantari I Made Gede Arimbawa Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana	88
Kole Nak Nusa Dalam Film Pendek	I Gusti Made Aryadi I Kt Suteja I Nyoman Suardana	99
Transformasi Bunga Tunjung Dalam Busana Wanita Romantik Dramatik	Ni Putu Darmara Pradnya Paramita Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana Ida Ayu Wimba Ruspawati	112
Inovasi Kerajinan Gerabah I Wayan Kuturan Di Desa Pejaten Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan Provinsi Bali	Komang Adiputra I Nyoman Suardana I Wayan Mudra	127

PRABANGKARA

JURNAL SENI RUPA DAN DESAIN

VOLUME 22 NOMOR 2 DESEMBER 2018



Media Komunikasi Seni Pertunjukan
Diterbitkan oleh Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar
Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember



PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

PRABANGKARA

JURNAL SENI RUPA DAN DESAIN

Ekspresi Emosi Dalam Seni Patung I Wayan Endra Kurniawan, Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun, I Wayan Suardana	63
Metafora Wanita Bali Pada Era Modern Dalam Seni Patung I Ketut Putrayasa, I Made Gede Arimbawa, I Nyoman Suardina	70
Desain Kemasan Loloh Cemcem I Komang Angga Maha Putra, I Gede Mugi Raharja, I Ketut Muka	81
Representasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful Ni Kadek Yuni Diantari, I Made Gede Arimbawa, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana	88
Kole Nak Nusa Dalam Film Pendek I Gusti Made Aryadi, I Kt Suteja, I Nyoman Suardina	99
Transformasi Bunga Tunjung Dalam Busana Wanita Romantik Dramatik Ni Putu Darmara Pradnya Paramita, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, Ida Ayu Wimba Ruspawati	112
Inovasi Kerajinan Gerabah I Wayan Kuturan Di Desa Pejaten Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan Provinsi Bali Komang Adiputra, I Nyoman Suardina, I Wayan Mudra	127



Penanggung Jawab

I Gede Arya Sugiarta

Redaktur

Ni Luh Desi In Diana Sari

Penyunting

I Wayan Mudra
A.A Gede Rai Remawa
I Wayan Swandi
I Gede Mugi Raharja
Sri Supriyatini

Desain dan Layout

Agus Ngurah Arya Putraka
Agus Eka Aprianta

Sekretariat

I Gusti Ngurah Ardika
I Putu Agus Junianto
Ni Putu Nuri Astini
Ni Putu Ari Aprilia
Ni Wayan Sri Wahyuni

Alamat Penyunting dan Tata Usaha

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235,
Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id,
Web: jurnal.isi-dps.ac.id

Dicetak di Percetakan

Percetakan Swasta Nulus, Jl. Batanghari VI B/9
Telp. (0361) 7892788
NPWP : 083831230-901000

Jurnal Seni Rupa dan Desain Prabangkara merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Prabangkara memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni rupa dan desain sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang rupa dan desain dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apapun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Ekspresi Emosi Dalam Seni Patung

I Wayan Endra Kurniawan¹, Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun²,
I Wayan Suardana³

^{1,2,3}Program Studi Penciptaan Dan Pengkajian Seni
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

¹ *endrakurniawan916@gmail.com*

Penciptaan ini dilatarbelakangi ketertarikan pencipta terhadap ekspresi emosi. Emosi dapat dilihat melalui ekspresi yang muncul pada wajah manusia. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dari dalam diri individu. Ketertarikan ini muncul karena di masyarakat muncul anggapan bahwa emosi semata-mata merupakan perasaan marah, padahal emosi tidak hanya tentang perasaan marah atau hal-hal yang negatif. Emosi dapat juga berupa hal yang positif. Pada tulisan ini dirumuskan dua masalah yakni, bagaimana memvisualisasikan ekspresi emosi ke dalam penciptaan karya seni patung? dan Bagaimana bentuk/ wujud karya pada penciptaan karya seni patung ekspresi emosi ini? Tujuan dari penciptaan ini yaitu memvisualisasikan ekspresi emosi ke dalam karya seni patung untuk dapat menyampaikan pesan dan menyadarkan masyarakat bahwa emosi bukan hanya tentang rasa marah melalui karya seni patung. Sasaran dari seluruh penikmat seni khususnya karya seni patung serta masyarakat awam. Pada penciptaan ini melalui tiga tahapan yakni eksplorasi, eksperimen/ perancangan dan proses pembentukan. Adapun teori yang digunakan pada penciptaan ini meliputi teori estetika, semiotika, dan kreativitas. Hasil Cipta pada penciptaan ini terdiri dari enam karya berupa patung berbahan logam yang dibuat dengan teknik *assembling* disertai dengan teknik las dan solder. Selain logam, bahan tembaga juga digunakan untuk menambah nilai estetis pada karya. Objek-objek yang ditampilkan merupakan figur-figur wajah manusia dengan berbagai ekspresi emosi yang biasa muncul dalam kehidupan manusia. Figur-figur dan ekspresi emosi tersebut merupakan hasil pengamatan dan lihatan pribadi pencipta terhadap kehidupan manusia di sekitar. Selain itu banyak pesan yang terkandung di dalamnya untuk dapat membuat masyarakat awam mulai menyadari tentang lingkup emosi yang tidak hanya berkisar pada rasa marah saja.

Kata kunci: *emosi, ekspresi, teknik assembling*

This creation is motivated by the creator's interest in emotional expression. Emotions can be seen through expressions that appear on human faces. Emotions are reactions to stimuli from the outside and from within the individual. This interest arises because in society there is an assumption that emotions are merely feelings of anger, whereas emotions are not only about feelings of anger or negative things. Emotions can also be positive. In this paper two problems are formulated, namely, how to visualize emotional expression into the creation of sculpture? and What is the form of work on the creation of this sculpture of emotional expression? The purpose of this creation is to visualize emotional expressions into sculpture to be able to convey messages and make people aware that emotions are not just about anger through sculpture. The target of all art connoisseurs, especially sculptures and ordinary people. In this creation, there are three stages, namely exploration, experimentation / design and formation process. The theories used in this creation include aesthetic theory, semiotics, and creativity. The results of the copywriting on this creation consisted of six works in the form of metal sculptures made with assembling techniques accompanied by welding and soldering techniques. Besides metal, copper material is also used to add aesthetic value to the work. The objects displayed are human face figures with various emotional expressions that usually appear in human life. These emotional figures and expressions are the result of observations and personal views of the creator of human life around. In addition, many messages contained in it can make ordinary people begin to realize about the scope of emotion that does not only revolve around anger.

Keywords: *emotion, expression, assembling technique*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dihadapkan dengan berbagai aktivitas mulai dari pemenuhan kebutuhan pokok, memenuhi kewajiban terhadap komunitas dimana manusia melaksanakan kehidupan sosialnya. Dalam melangsungkan kehidupan, manusia dihadapkan dengan banyak tantangan. Aktivitas kehidupan manusia sehari-hari umumnya disertai dengan perasaan-perasaan senang atau tidak senang, perasaan-perasaan yang seperti itu disebut emosi. Emosi yaitu keadaan yang tergerak dalam diri individu yang menyimpang dari keadaan yang normal dan tenang (Khairani, 2016:143).

Emosi yang muncul pada individu dapat disebabkan oleh berbagai macam mulai dari hal yang sepele ataupun hal yang sangat serius. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, senang maupun sedih. Sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya, dan perubahan perilaku. Emosi cenderung terjadi dalam kaitannya dengan perilaku yang mengarah (*approach*) atau menyingkir (*avoidance*) terhadap sesuatu. Proses kemunculan emosi melibatkan faktor psikologis maupun faktor fisiologis.

Pada kenyataannya emosi itu tidaklah hanya berupa marah, emosi juga bisa dalam hal kebaikan. Emosi ada dua macam yaitu emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif (emosi yang menyenangkan), yaitu emosi yang menimbulkan perasaan positif pada orang yang mengalaminya. Emosi negatif (emosi yang tidak menyenangkan), yaitu emosi yang menimbulkan perasaan negatif pada orang yang mengalaminya.

Berdasarkan fenomena di atas pencipta terinspirasi untuk mengangkat ekspresi emosi pada diri manusia dalam penciptaan seni patung. Dari segala ekspresi emosi, segala perasaan yang ada pada hati manusia tentunya lebih cenderung terekspresikan pada wajahnya. Pemilihan ekspresi emosi sebagai sumber majinasi dalam penciptaan seni patung karena beberapa alasan yaitu ekspresi pada saat manusia emosi banyak memiliki karakter keunikan bentuk yang sangat estetis. Selain itu juga masyarakat masih terkendalikan dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Namun sebaliknya, dengan perasaan-perasaan dan emosi luhur dan terkendalikan, terarah, dapat melahirkan karya-karya besar, misalnya seiman lukis yang besar, maestro lukis maestro patung dan lain sebagainya (Fudyartanta, 2011:341). Penciptaan dilakukan dengan memvisualkan bentuk karakter ekspresi emosi manusia kedalam karya seni

patung. Perwujudan karya seni yang diciptakan adalah karya seni patung media logam dengan gaya impresionis. Dalam penciptaan berbagai karakter akan diwujudkan kebentuk karya patung seperti sedih, senang, kesal, marah dan lain sebagainya. Teknik yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni patung yaitu teknik *assembling* yaitu teknik untuk membuat patung tiga dimensional dengan cara merangkai beberapa media hingga menjadi satu kesatuan karya patung yang utuh (Sugiharto, 2013:137). Media yang digunakan adalah bahan logam karena bahan ini lebih kuat dari pada bahan yang lain, selain itu menggunakan bahan logam bisa memberikan nilai estetik yang lebih pada karya.

PROSES

Dalam proses penciptaan karya seni patung pencipta mengolah kejadian estetis atau pengalaman estetis yang berupa ekspresi-ekspresi emosi dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat yang kemudian divisualkan kedalam karya seni patung ekspresi emosi dengan metode atau tahapan penciptaan agar karya yang tercipta tetap memiliki alur yang jelas. Metode yang digunakan dalam menghasilkan karya ekspresi emosi dalam seni patung ini adalah metode dari Alma Hawkins yang di tulis dalam buku Suedarsono.

Metode tersebut adalah eksplorasi yang merupakan pencarian ide, konsep dan landasan penciptaan, perancangan merupakan rancangan sketsa karya, menentukan sketsa terpilih, membuat maket, menentukan bahan dan teknik yang digunakan, dan yang ketiga perwujudan merupakan tahapan pembuatan karya jadi mulai dari pembuatan rangka hingga proses *finishing*.

HASIL

Karya-karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini merupakan sebuah bahasa atau pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta melalui bentuk visual yang dapat dinikmati secara tekstual dari visualisasi estetis dan artistik, serta secara kontekstual melalui pesan yang terkandung di dalam karya-karya patung ekspresi emosi dalam penciptaan ini. Pencipta berharap dapat memberikan cara pandang baru terhadap pemahaman tentang emosi. Pada umumnya bagi sebagian besar kaum awam emosi merupakan gambaran terhadap ekspresi marah atau identik dengan hal yang negatif, padahal sesungguhnya emosi tidak hanya tentang rasa marah, emosi juga dapat berupa hal yang positif. Ide penciptaan karya patung ini muncul dari lihatan pribadi pencipta terhadap kehidupan manusia yang beranjak remaja. Kehidupan remaja yang menggebu-gebu dan penuh dengan gairah ser-



Karya 1

Judul Karya : Bergairah

Ukuran : 150 cm x 120 cm x 70 cm (*variable dimension*)

Media : Galvanis

Tahun : 2018

ingkali membuat kita terheran-heran. Semua hal yang mereka lakukan biasanya tidak pernah mampu kita duga sebab mereka cenderung melakukan apa saja yang ada di pikirannya tanpa berpikir untuk mengemasnya (vulgar). Remaja yang sedang dalam masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa sering membuat mereka memiliki ego dan luapan gairah yang tak dapat dibendung. Luapan emosi ini dapat diibaratkan seperti dua sisi mata pisau.

Luapan ego dan gairah tersebut membuat emosi mereka sering naik turun sehingga mereka menjadi labil (tidak dalam kondisi stabil). Kelabilan itu pula yang membuat mereka seringkali menjadi lupa diri sehingga dapat terjerumus pada hal-hal yang tidak diharapkan. Namun ada kalanya juga, ketika dihadapkan pada penanganan yang tepat justru gairah menggebu ini dapat membawa mereka pada hal yang menguntungkan seperti misalnya sebuah prestasi. Gairah seperti inilah yang sesungguhnya perlu kita jaga sebagai orang yang dewasa dengan keadaan sudah mampu mengontrol diri, sehingga dapat menjadi insan yang menyalurkan gairah secara tepat guna.

Pada karya patung ini ditampilkan bentuk figur wanita dan pria yang sedang bercumbu dalam balutan kain yang berlekuk-lekuk (draperi kain). Kesan yang ditegaskan pada karya ini adalah kesan sensual dan menggebu-gebu. Bentuk atau tampilan draperi kain yang dibuat runcing dan tajam tersebut merupakan visualisasi dari gairah remaja yang menggebu-gebu.

Pose saling tarik dan menumpu yang ditampilkan menunjukkan karakter labil pada remaja yang sangat bergantung pada lingkungan atau pergaulan yang ada di sekitar mereka. Selain itu tampak juga tubuh telanjang yang diekspos sebagai perwujudan dari karakteristik para remaja yang seringkali dalam pemikirannya tidak pernah mengemasnya dengan baik



Karya 2

Judul Karya : Murung yang Terselubung

Ukuran : 150 cm x 100 cm x 70 cm (*variable dimension*)

Media : Tembaga dan Kuningan

Tahun : 2018

atau bisa disebut terlalu blak-blakan atau vulgar. Seringkali pula remaja hanya menelan mentah-mentah informasi apapun yang mereka terima.

Ekspresi wajah yang dibuat menutup mata atau terpejam tersebut merupakan visualisasi dari karakteristik remaja yang seringkali lupa diri ketika sudah dikuasai oleh gairahnya sendiri. Ketika sudah lupa diri tentunya mereka akan menutup mata atau tidak peduli pada apapun yang ada di sekitarnya sehingga tidak dapat memandangi suatu hal dengan pikiran yang jernih layaknya insan yang telah dewasa. Hal inilah yang perlu menjadi renungan kita semua yaitu gairah layaknya remaja perlu dimiliki namun dengan kemampuan kontrol yang stabil yang cenderung dimiliki oleh kita yang telah dewasa.

Ide pada karya ini merupakan sebuah lihatan pribadi dari pencipta terkait dengan fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat masa kini. Berkembangnya persaingan ketat dalam kehidupan sosial dan ekonomi membuat rentannya kemunculan karakter individualisme pada diri seseorang. Individualisme yang muncul akibat ketakutan akan kekalahan dalam sebuah persaingan justru seringkali malah melahirkan tingkat stress yang tinggi dalam diri seseorang.

Keadaan tertekan, ketakutan, dan stress pada diri seseorang cenderung akan menimbulkan perasaan murung dan sedih. Pada persaingan yang ketat, seseorang akan sangat berusaha untuk sebisa mungkin menyembunyikan segala kekurangan atau kelemahan yang dimiliki. Bagi sebagian besar kalangan masyarakat, keadaan stress dan murung dianggap sebagai sebuah kelemahan atau hal yang dapat menjatuhkan kepercayaan diri seseorang.

Berdasarkan fenomena tersebutlah pencipta seringkali melihat keadaan sekitar termasuk dalam kelu-



Karya 3
Judul Karya : Pasrah Tanpa Arah
Ukuran : 100 cm x 80 cm x 70 cm (*variable dimension*)
Media : Tembaga dan Kuningan
Tahun : 2018

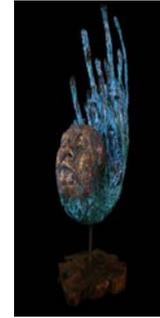
arga pencipta sendiri, suatu keadaan saat seseorang yang ketakutan untuk menunjukkan kesedihan atau kemurungan yang dialaminya. Selain itu individualisme yang muncul dalam diri seseorang juga membuat egonya untuk menyimpan semua kepedihannya sendiri. Keadaan-keadaan itu menimbulkan banyaknya individu yang di luarnya terlihat sangat sukses seperti berada di puncak yang tinggi namun sesungguhnya justru sedang merasa tertekan dan murung dalam dirinya.

Figur pria dalam karya ini tampak seorang diri dengan kepala tertunduk lesu dan terbalut selimut yang menutupi seluruh tubuhnya. Sosok yang tengah duduk sendiri ini merupakan visualisasi dari keadaan individualisme yang menguasai diri seseorang. Kepala tertunduk pada figur patung tersebut menggambarkan perasaan tertekan, stress dan ekspresi kemurungan yang dimiliki oleh orang tersebut.

Sementara itu kain yang menutupi seluruh bagian tubuh figur pada karya patung tersebut merupakan gambaran akan kemurungan yang ditutup-tutupi. Bentuk batu bata yang bertumpuk tinggi tempat figur patung berpijak merupakan visualisasi dari keadaan luar seseorang yang tampak sukses atau berada di puncak kesuksesan namun sesungguhnya sedang menutupi suatu kemurungan atau kelemahannya.

Gagasan yang menjadi ide pokok pada karya ini merupakan hasil pengamatan pencipta terhadap sebagian besar kaum menengah ke bawah yang semakin digilas oleh ketatnya persaingan dalam kesejahteraan hidup. Kaum yang kaya semakin kaya dan yang miskin semakin miskin di era persaingan bebas ini. Perasaan tersisih dan tersingkirkan ini membuat mereka kaum tersisih dan terbelakang akan semakin menutup diri terhadap derasnya kemajuan zaman.

Perasaan pasrah membuat mereka semakin tak memiliki tujuan hidup, semakin kehilangan arah



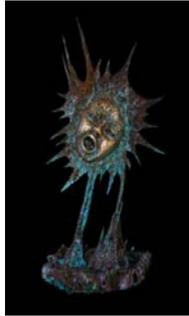
Karya 4
Judul Karya : Kesal pada Impian
Ukuran : 120 cm x 100 cm x 70 cm (*variable dimension*)
Media : Tembaga dan Kuningan
Tahun : 2018

hingga akhirnya menutup diri dari cepatnya pergerakan waktu. Ketika itulah pula mereka hanya diam tak berkutik hingga menjadi stagnan. Nyaman dengan pergerakan yang mati dan kehidupan yang terselubung dalam tirai kemiskinan dan ketidakmampuan sampai akhirnya berada di antara pilihan untuk bertahan hidup menderita atau memilih untuk mati lebih cepat.

Pada karya ini ditampilkan figur seseorang sedang duduk berpangku tangan sedang menatap kosong ke depan dengan ekspresi pasrah. Hal ini dengan jelas menggambarkan tentang perasaan pasrah yang cenderung dimiliki kaum yang tersisihkan ketika sudah tidak ada lagi niatan untuk melawan atau bergabung dalam roda persaingan dan cepatnya laju kehidupan. Pose berpangku tangan tersebut juga menegaskan pada ketidakberdayaan kaum menengah ke bawah yang semakin disisihkan oleh kerasnya persaingan hidup.

Selimut yang menutupi seluruh tubuh dari figur pada karya patung ini merupakan sebuah visualisasi dari sifat tertutup dari kaum tersisihkan ini. Selimut yang menutupi ini juga mempertegas makna tentang keadaan sebagian besar kaum miskin yang cenderung untuk bersembunyi di tengah ketidakmampuannya untuk bersaing dan ikut bergerak memperbaiki kehidupan karena sudah pasrah dan meyakini bahwa dirinya sudah tidak mampu ikut ke dalam roda-roda persaingan yang semakin menggilas.

Pada penciptaan karya ini ide yang ditampilkan bersumber dari pengalaman pribadi pencipta terkait dengan impian-impian dan cita-cita yang dimiliki oleh pencipta namun tidak bisa digapai. Tentunya hal ini tidak hanya terjadi pada pencipta saja. Ketika impian-impian yang melambung tinggi hingga bermunculan cabang-cabang dari impian yang semakin bertumbuh tidak beraturan, seringkali membuat kita kebingungan. Bingung tentang cara meraih im-



Karya 5
Judul Karya : Tercengang dalam Ketidakstabilan
Ukuran : 100 cm x 80 cm x 40 cm (*variable dimension*)
Media : Tembaga dan Kuningan
Tahun : 2018

pian-impian tersebut dengan keterbatasan kemampuan yang kita miliki akan membuat kita goyah dan tak dapat berpijak pada prinsip-prinsip hidup yang pernah kita miliki.

Keterbatasan kemampuan akan menjadi sebuah tikaman sehingga membuat kita kadang kesal lalu menyesal pernah memiliki mimpi. Hal itulah yang membuat pencipta ingin menuangkannya pada sebuah karya seni patung. Ekspresi kesal akan impian yang terlalu tinggi ingin pencipta sampaikan selain sebagai titik untuk mengenang pengalaman juga untuk menyadarkan diri dan penikmat karya seni bahwa meskipun kesal pada impian yang tak tercapai namun menyesali sebuah mimpi adalah hal yang tidak benar. Karena mimpi yang tidak tercapai bisa saja membawa kita pada mimpi-mimpi yang lainnya.

Pada karya patung ini ditampilkan objek kepala yang sedang mendongak ke atas dengan mata terpejam dan ekspresi kesal yang muncul dari raut wajahnya. Hal tersebut dengan jelas menggambarkan tentang kekesalan. Ekspresi kekesalan pada raut wajah itu memvisualisasikan pengalaman pribadi pencipta tentang kekesalan terhadap impian-impian yang tidak terwujud. Pose kepala mendongak tersebut dibuat untuk mempertegas kekesalan yang dimaksud.

Garis-garis tidak beraturan yang berbentuk cipratan dan menukik ke atas tersebut merupakan visualisasi dari impian-impian atau cita-cita yang terus tumbuh semakin tinggi seiring berjalannya waktu dan usia yang dilewati seseorang. Sementara itu pada bagian tumpuan patung menggunakan elemen garis spiral yang membuat objek utama patung seperti bertumpu pada garis yang tidak kokoh. Hal tersebut merupakan visualisasi dari kegoyahan yang dimiliki ketika kita dihadapkan pada kebingungan akan kondisi tidak tercapainya mimpi. Kebingungan yang berputar pada satu garis yaitu rasa menyesal sebagian orang karena telah berani bermimpi meski dengan keter-



Karya 6
Judul Karya : Lega
Ukuran : 100 cm x 100 cm x 15 cm (*variable dimension*)
Media : Kuningan
Tahun : 2018

batasan kemampuan yang dimiliki.

Namun lewat karya ini juga pencipta ingin membuat penikmat seni lainnya sadar bahwa elemen garis yang berupa cipratan sebagai perwujudan dari mimpi-mimpi yang bercabang merupakan sebuah gambaran bahwa lewat suatu mimpi yang gagal terwujud akan melahirkan mimpi-mimpi baru lainnya, sehingga menyesali mimpi yang pernah kita bangun bukanlah hal yang benar sebab sebuah mimpi akan membawa kita pada mimpi-mimpi lainnya yang menunggu untuk kita wujudkan.

Ide pada karya ini bersumber dari pengamatan pencipta terhadap perkembangan kebudayaan yang muncul di Indonesia. Budaya sebagai hasil daya cipta manusia yang kemudian tumbuh berkembang dalam kehidupan manusia, terkadang menjadi tidak terkontrol. Hal ini terkait juga perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga mempengaruhi dengan munculnya kebudayaan-kebudayaan baru di masyarakat. Di era perkembangan informasi yang semakin bebas ini segala sesuatu yang muncul dari daya cipta manusia akan menyebar dengan cepat dan melekat di pikiran serta tingkah laku manusia.

Berbeda pada era-era sebelumnya saat sebuah hasil daya cipta manusia memerlukan waktu dan pembuktian yang cukup lama untuk kemudian dapat diterima oleh masyarakat banyak. Pada era sekarang ketika perkembangan teknologi dan penyebaran informasi yang amat sangat cepat hanya dalam hitungan detik saja, berkembanglah kebudayaan populer. Hal-hal tersebut seringkali membuat kita tercengang dan tak pernah bisa menduga apa yang membuat hal yang tiba-tiba populer tersebut bisa menjadi populer padahal jika ini di era sebelumnya hal tersebut justru dianggap hal yang sangat tidak pantas. Masyarakat seringkali tercengang dan tidak tahu dalam menghadapi situasi perkembangan kebudayaan yang sangat tidak stabil zaman ini.

Pada karya patung ini ditampilkan impresi wajah manusia dengan ekspresi kaget atau tercengang. Hal ini merupakan visualisasi dari kecenderungan masyarakat yang seringkali merasa tercengang dan terkejut pada kemunculan-kemunculan budaya-budaya baru yang cepat sekali menyebar di masyarakat untuk kemudian menjadi populer dan secara laah oleh masyarakat awam.

Bentuk-bentuk kebudayaan terdahulu yang bersifat luhur dan telah mengalami proses yang panjang sehingga menjadi sebuah budaya sebagai perwujudan hasil daya cipta manusia justru tergerus dengan kondisi ketidakstabilan budaya masa kini. Fenomena tersebut divisualisasikan melalui bentuk garis tidak beraturan yang bersifat meruncing dan menggunakan komposisi asimetris untuk mempertegas kesan ketidakstabilan.

Ide pada karya ini bersumber dari lihtan pribadi pencipta yaitu berupa perasaan lega yang muncul ketika semua rencana-rencana yang dirancang dapat dilaksanakan secara baik. Ekspresi kelegaan yang paling hakiki adalah ketika semua rencana dan impian-impian dapat terealisasi sesuai keinginan. Hal tersebutlah yang membuat pencipta ingin berbagi pada penikmat seni lainnya bahwa bukan menjadi kaya atau sekedar menjadi terkenal saja yang dapat membuat kita bahagia. Justru secara sederhana yang dapat membuat kita lega dan bahagia adalah ketika segala apa yang kita rencanakan dapat terealisasi entah itu hal yang besar ataupun kecil.

Pada karya ini ditampilkan objek wajah manusia yang terpejam dengan senyum yang damai sebagai wujud dari ekspresi kelegaan yang muncul dari dalam dirinya. Pada raut wajah tersebut juga dibuat mulus tanpa kerutan sebagai sebuah tanda bahwa kelegaan sesungguhnya adalah ketika tidak ada lagi yang membuat kita khawatir atau merasa ada yang menggajal.

Pada bagian sekeliling objek kepala yang juga berfungsi sebagai latar belakang dari objek utama berupa permainan garis yang dibuat teratur dan menimbulkan kesan tenang lewat bentuk seperti tetesan air menegaskan bahwa kelegaan muncul dari sebuah keteraturan. Keteraturan tersebut bersumber dari terwujudnya rencana-rencana sesuai jalan yang kita impikan.

SIMPULAN

Dari hasil karya-karya yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa karya seni patung penciptaan dengan tema ekspresi emosi, diwujudkan dengan dua aspek yaitu: aspek ideoplastis dan aspek fisikoplastis. Ekspresi emosi itu sendiri ada berbagai macam tidak hanya identik dengan hal yang negatif namun

ekspresi emosi juga berupa hal yang positif

Dengan mengambil tema ekspresi emosi dapat menambah wawasan kepada masyarakat bahwa emosi tidak melulu perihal amarah yang tak terkontrol atau hal yang negatif, namun emosi memiliki cakupan yang luas serta segala gerak-gerik emosi manusia yang timbul pada ekspresi wajah manusia memiliki unsur estetis yang sangat layak untuk dinikmati.

Dalam penciptaan seni patung selalu dilandasi dengan latar belakang kehidupan sehari-hari, aktivitas kehidupan manusia sehari-hari umumnya disertai dengan perasaan-perasaan senang atau tidak senang, perasaan-perasaan seperti itulah yang disebut dengan emosi. Dalam proses penciptaan karya seni patung pencipta mengolah kejadian estetis atau pengalaman estetis yang berupa ekspresi-ekspresi emosi dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat yang kemudian divisualkan kedalam karya seni patung ekspresi emosi dengan metode atau tahapan penciptaan supaya karya yang tercipta tetap memiliki alur yang jelas serta antara isi dan bentuk memiliki kesatuan yang jelas.

Dalam penciptaan seni patung ini, bahan yang digunakan pencipta adalah logam dengan teknik merakit dengan cara membentuk lempengan logam menjadi bentuk-bentuk yang dirancang kemudian dilas. Penciptaan patung ini membutuhkan tiga tahapan dalam perwujudan yaitu tahap modelling, tahap cetak kemudian tahap merakit.

Dalam perwujudan seni patung Wujud yang digunakan berupa kenyataan yang nampak kongkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yakni yang abstrak, yang hanya bisa dibayangkan seperti suatu yang diceritakan. Dalam penciptaan karya seni patung ini pencipta menggunakan corak impresionis. Dalam perwujudan karya seni patung berbahan logam ada beberapa teknik yang dikenal yaitu teknik pengelasan dengan alat las listrik, pengelasan alat las asetiline dan tehnik ripet. Penciptaan karya seni patung logam, melalui beberapa proses tahapan dan memerlukan waktu serta ketrampilan, sampai terciptanya sebuah karya. Adapun proses kerja yang dilalui pencipta, dimulai dari proses pemotongan bahan besi, stanlis, plat kuningan, plat tembaga dan plat galvanis sesuai dengan ukuran dan bentuk yang diinginkan serta membuat modeling yaitu tahap pembuatan bentuk utama dengan menggunakan sterofoam dan beton. Kemudian tahap mencetak dengan fiberglass, tahap ini yaitu tahap pembuatan cetakan tujuannya untuk mempermudah pembentukan plat tembaga menjadi karya patung. Setelah tahap pem-

buatan cetakan dilanjutkan dengan tahap merakit yaitu tahap dimana plat logam yang sudah dipotong dan dilunakan dengan api kemudian dirakit didalam cetakan dan dibentuk dengan teknik ketok, dalam penyambungan plat tembaga menggunakan las asetiline dan ripet menggunakan *Hand riveter tool*. Kemudian yang terakhir tahap finishing yaitu tahap memoles, mengantikan atau tahap pembuatan efek.

DAFTAR RUJUKAN

- Bahari, Nooryan. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2008.
- Berger, Arthur Asa. *Pengantar Semiotika. Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010.
- Bowles, J.E. *Sifat-sifat Fisis dan Geoteknis Tanah (Mekanika Tanah)*: Jakarta. Erlangga, 1991.
- Boeree, C. George. *General Psychology*. Jogjakarta: PrismaSophie, 2016.
- Damanjati, Irma. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama, 2006.
- Daryanto, Teknik Las, Bandung, 2012.
- Djelantik, A.A.M.. "*Estetika, Sebuah Pengantar*". Yogyakarta : Media Abadi, 1999.
- Ekman, Paul. *Membaca Emosi Orang*, Jogjakarta, 2003.
- Fudyartanta, Ki. *Psikologi Umum 1 dan 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Hartati, R. D. *Penentuan tembaga dalam contort geokimia di daerah Bangko, cara graphite furnace* AAS. *Jurnal Indo Kimia*, 2(56), 215-220, (1996) .
- Kartika, Dharsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung, 2004
- Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*, Cetakan Pertama, Rekayasa Sayn, Bandung, 2017.
- Khairani, H. Makmun. *Psikologi Umum*. Yogyakarta, 2016.
- Mariato. M. Dwi. *Menempa Quanta Mengurangi Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011.
- Sahman, H. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa : Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang : IKIP Press 1992..
- Soedarsono, R.M. *Metodelogi: Seni Pertunjukan dan seni Rupa*, Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia), 2001.
- Soedarso, Sp. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penarbit ISI Yogyakarta, 1992.
- Setiadi, Imam. *Psikologi Positif: Pendekatan Sainifik Menuju Kebahagiaan*, Jakarta, 2016.
- Sulaiman Salangka. *Sains Kimia berdasarkan kurikulum 1994*. Poliyama Widya Pustaka. Jakarta. 1997.
- Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni*. Bandung, 2013.
- Sudira, Made Bambang Oka. *Ilmu Seni Teori dan Praktek*. Jakarta: Inti Prima, 2010.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011.
- Terzaghi, K. *Mekanika Tanah dalam Praktek Rekayasa Edisi Kedua Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 1987.
- Sintalstr, Kecerdasan Emosi dan Pengendalian Diri. Jakarta, 2014 <https://Istrsins.wordpress.com/2014/10/>, 11 Agustus 2018
- AlilaPramiyanti dan MaylannyChristin, Makna Simbol Emotikon Dalam Komunitas Kaskus, lmu Komunikasi Telkom University. <https://media.neliti.com/media/publications/41631-ID-makna-simbol-emotikon-dalam-komunitas-kaskus.pdf>, 13 Agustus 2018.
- Indar Luh Sepdyanuri, Sambungan Paku Keliling. Yogyakarta. <https://drive.google.com/file/d/oB26edly7EXHcNlo3bXAwRlhHcDA/view>, 11 Agustus 2014.

Metafora Wanita Bali Pada Era Modern Dalam Seni Patung

I Ketut Putrayasa¹, I Made Gede Arimbawa², I Nyoman Suardina³

^{1,2,3}Program Pascasarjana, Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

¹rich_stonebali@yahoo.co.id

Wacana tentang wanita selain tentang keindahan fisik juga diwarnai oleh persoalan kesetaraan gender yang dengan gigih diperjuangkan. Gerakan feminisme merupakan reaksi terhadap maskulinitas, semua itu menunjukkan persoalan wanita dalam karya seni yang dapat ditelaah menjadi dua, yaitu persoalan fisik yang cenderung mengungkapkan keindahan tubuh (gestur) wanita, dan permasalahan sosial, diskriminasi gender, budaya, dan politik sebagai makna kontekstual terlebih pada era modern. Dalam kehidupan pada era modern permasalahan yang muncul menjadi lebih rumit dan kompleks. Kondisi ini membawa dampak positif sekaligus dampak negatif bagi kaum wanita Bali. Akibat modernisasi, kebudayaan Barat yang lebih mengedepankan rasionalitas melahirkan corak kehidupan yang berorientasi materialistik-kapitalis, kesenangan dan budaya hedonis yang berpengaruh terhadap budaya Bali yang menjunjung tinggi nilai kearifan lokal dan spiritualitas keagamaan. Dalam mewujudkan gagasan itu pencipta membangun suatu metafora, yaitu melalui komparasi (perbandingan) untuk memperbesar makna; dan dengan membuat makna baru (juxtaposisi) yakni penggabungan objek yang awalnya tidak terhubung/tersambung menjadi bentuk baru. Hal ini dilakukan melalui serangkaian proses/tahapan-tahapan berkarya menyangkut langkah eksplorasi, eksperimen, dan perwujudan. Secara umum langkah-langkah tersebut dipraktekkan oleh pencipta namun dengan urutan yang tidak ketat. Aspek eksplorasi, eksperimen, dan forming terjadi saling susul-menyusul. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode merangkai (*assembling*) telah dapat merangkul secara sistematis pendekatan karya yang diacu, hingga berhasil membangun keutuhan penciptaan secara keseluruhan. Metode ini telah menghasilkan elaborasi yang unik dari semua komponen ideoplastis dan aspek fisik yang meliputi teknik dan media, sehingga melahirkan gagasan dan metafora yang kreatif. Visualisasi metafora wanita Bali dalam karya-karyanya menekankan unsur gagasan/ide dan keteknikannya, yang disertai spirit olah rasa yang dibangun untuk memberikan kesan estetis melalui sajian bentuk yang mengangkat karakter media logam, serta konsep yang dijadikan sebagai acuan dalam setiap karya. Kondisi inilah yang menggugah pencipta untuk mencermati betapa pentingnya memperhatikan kembali karakter wanita Bali yang bersumber pada nilai-nilai kebalian sebagai sumber ide penciptaan. Penciptaan karya seni patung ini berjudul "Metafora Wanita pada Era Modern dalam Seni Patung", diciptakan dalam enam buah karya patung logam, dengan muatan maknainterpretasi terhadap etika, moral, dan spirit wanita Bali, dalam konteks fenomena wanita Bali masa kini.

Kata Kunci: *Wanita Bali, Metafora wanita Bali era modern, Seni Patung Logam.*

Discouraging about woman instead of her physical beauty, its also colored by gender equality issues that are fervently championed. The movement of feminism is a reaction to masculinism shows that woman's problem in artwork can be examined into two, such as: physical issues that tend to reveal the beauty of the body (gesture) of woman, and social problems, gender discrimination, culture, politic, as a contextual meaning especially in the modern era. In the modern era life, the problems that arise become more complicated and complex. These conditions have both positive and negative impacts onto Balinese woman. Due to modernization, western culture which prioritizes rationality arises a life style that belongs to materialistic-capitalist oriented, pleasure and hedonist culture which influences on Balinese culture that upholds the value of local wisdom and religious pirituality. In realizing the idea, the creator builds a metaphor, i.e. by comparing to enlarge meaning; and by creating a new meaning, that is joining objects that were not originally connected into a new form. This is done through a series of processes/stages of work involving exploration, experimentation and embodiment. In general these steps are practiced by the creator but not in a strict order. The aspects of exploration, experimentation, and forming occur each other in succession. The method used in this creation method is assembling method, which has been able to embrace systematically the referred works, until success in establishing the integrity of creation as a whole. This method

has produced a unique elaboration of all ideoplastic components and physical aspects including techniques and media, producing creative ideas and metaphors. The visualization of the Balinese woman's metaphor in her works emphasizes the elements of ideas and its technique, accompanied by a spirit of taste that is constructed to give an aesthetic impression through the presentation of forms that elevate the character of metallic media, and also with the concept that's become as a reference in each work. This condition has inspired the creator to look back at how important the character of Balinese woman which derived from the values of Balinese as the source of the creation idea. The creation of this sculpture entitled "The Metaphor of Woman in the Modern Era of Sculpture", created in six pieces of metal sculpture, with a meaningful interpretation of the ethic, moral, and spirit of Balinese woman, in the context of today's Balinese woman phenomenon.

Keywords: *balinese woman, metaphor, the metaphor of balinese woman in modern era, metal sculpture.*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Wanita dengan segala pesonanya sering menjadi inspirasi bagi penciptaan karya seni. Jejak-jejak eksplorasi terhadap wanita, di dalam konteks dunia seni rupa, menghadirkan narasi yang cukup menarik untuk dipaparkan. Para pelukis Barat, di era kolonial sejak tahun 1930-an, menjadikan wanita sebagai "ladang subur" atau objek yang menarik dalam berkesenian mereka (Scalliet, 1999). Pendapat ini merujuk pada eksplorasi wanita Bali pada era kemunculan Pitamaha pada abad XIX. Bagi mereka, wanita Bali merupakan sebuah narasi tekstual yang tercermin di dalam representasi karya-karyanya. Menurut Couteau (2003), pelukisan terhadap tubuh wanita itu mengandung "dimensi kekuasaan" dalam posisi seniman Barat yang tidak dapat dilepaskan sebagai bagian dari kolonial Belanda. Beberapa diantaranya adalah W.G. Hofker yang banyak melukis wanita Bali bertelanjang dada, Le Mayeur yang menghabiskan hidupnya di Sanur dengan melukis model sekaligus istrinya Ni Polok yang setengah telanjang, Rudolf Bonnet, dan pelukis renaisans Antonio Blanco juga menjadikan objek wanita pada karya lukisannya.

Selain pelukis "Barat" yang mengeksploitasi eksotisnya wanita Bali sebagai sumber inspirasi, juga ada sederetan pelukis Indonesia yang sering mengangkat objek-objek wanita pada karya seninya, seperti karya seniman Jeihan yang menampilkannya dengan mata hitam gelap berlatar belakang ruang-ruang kosong sedangkan Basuki Abdullah dengan apiknya menghadirkan nuansa erotik wanita dalam karyanya. Kenyataan ini, pada karya pelukis kontemporer dapat dilihat dalam karya Chusin Setiadikara dan pelukis Poleng Rediasa yang kerap kali mengeksplorasi wanita Bali. Sedangkan representasi tubuh wanita dalam seni patung dapat dilihat dalam karya pematung terutama Nyoman Nuarta, Mochtar Apin, G. Sidartha, Ida Bagus Tilem, dan pematung wanita seperti Do-

lorosa Sinaga.

Setelah tahun 1900-an ketika kerajaan-kerajaan di Bali Selatan ditaklukkan Belanda, foto-foto khususnya para wanita telanjang dada memakai *kamen (kemben)* atau busana penari, membanjiri imaji tentang manusia Bali di dunia Barat. Melalui media-media representasi seperti foto, *postcard*, film, dan bahkan lukisan oleh seniman Barat. Kondisi tersebut merupakan citra tentang identitas dan tradisi budaya Bali yang diproduksi terus menerus dan direpresentasikan dengan berbagai media. Representasi mengenai wanita Bali di berbagai media melahirkan penafsiran tersendiri pada wanita Bali yakni bertubuh molek, bertelanjang dada, penari yang lincah, dan bekerja untuk keluarganya.

Citra eksotis tersebut begitu melekat dalam persepsi Barat terhadap wanita Bali tetapi tidak semua pemahaman tentang wanita Bali dihiasi citra eksotisme tubuh, tetapi juga menyangkut kegigihan dan motivasi wanita Bali dalam kehidupan berumah tangga dan di masyarakat. Kegiatan keseharian di rumah masyarakat Bali sering dikerjakan oleh wanita; misalnya, mereka menjunjung barang-barang yang berat di atas kepalanya. Oleh karena itu, menurut Covarrubias (2013: 23) tak khayal kemudian hal ini membuat postur tubuh wanita Bali sedikit lebih kokoh dibandingkan dengan tubuh wanita Eropa.

Menjelang akhir abad XX juga hadir tokoh intelektual Bali yang kembali mengangkat citra wanita Bali, beberapa di antaranya yang menonjol adalah Ni Luh Ketut Suryani dan Nyoman Darma Putra. Suryani (2003: 55) dalam karya tulisnya berjudul "*Wanita Bali Kini*" berisi sanggahan tentang stigma *stereotipe* persepsi terhadap wanita Bali selama ini. Menurut Suryani, dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat yang memberi penghargaan yang besar pada wanita, dapat dilihat dari pemujaan yang ditujukan pada

Dewi Sri yang dianggap sangat membantu kehidupan manusia di dunia.

Dalam penelitian yang lebih komprehensif pada sejarah pergerakan kaum wanita Bali, Putra (2007: 3) berpendapat bahwa perihal posisi aktif dan kritis wanita Bali terekspose sejak awal abad XX. Terkait hal tersebut, terdapat bukti-bukti tertulis menunjukkan bahwa wanita Bali bahkan sudah aktif berbicara sejak zaman kolonial untuk memperjuangkan harkat dan martabat kaumnya. Hal ini bisa dilihat pada publikasi-publikasi dari tahun 1920-an sampai 1930-an yang banyak memuat artikel yang ditulis kaum wanita. Lewat tulisan tersebut wanita Bali menyuarakan masalah-masalah yang dihadapi kaumnya.

Sejalan dengan gerakan emansipasi seperti diuraikan di atas, maka era modernisasi ikut memberikan dampak pada kehidupan para wanita Bali. Komunikasi elektronik yang cepat dan langsung bukanlah sekadar cara untuk menyampaikan informasi yang lebih cepat, namun keberadaannya mampu mengubah setiap relung kehidupan wanita di Bali, dengan demikian, permasalahan menjadi lebih kompleks. Kondisi ini membawa dampak positif sekaligus dampak negatif bagi masyarakat khususnya kaum wanita Bali. Akibat modernisasi sebagai dampak kemajuan era komunikasi kebudayaan Barat yang lebih mengedepankan rasionalitas melahirkan corak kehidupan yang berorientasi materialistik-kapitalis, kesenangan (hedonisme), sikap menerabas (pragmatisme), kehidupan serba bebas (liberalisme) dengan cepat mengubah gaya hidup para wanita Bali.

Disadari atau tidak, dewasa ini sesungguhnya ada kekhawatiran akan merosotnya ahlak perilaku wanita Bali yang adiluhung menjadi kehilangan jati diri dan identitasnya, berhadapan dengan derasnya nilai modern(modernisasi). Ciri zaman modern atau pascamodern ditandai dengan kecintaan seseorang pada segala sesuatu yang hanya pada permukaan, sesuatu prestise yang indah, elegan, berkelas, dan mampu menunjukkan stratifikasi sosial pemakainya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat merupakan faktor penting dalam penciptaan era pascamodern. O'Donnel (2009:18-19) berpendapat bahwa aspek pascamodernisme adalah pergeseran kebutuhan pada informasi secara terus menerus ketika ideologi bersaing di pasar, gaya dan ide dari berbagai jaman dan seluruh dunia dapat diakses dan ditampilkan dalam tanda atau lambang, sehingga kehidupan menjadi lebih cepat terdesentralisasi.

Untuk mengatasi konflik di era modern baik konflik internal maupun konflik eksternal, cara yang dapat disarankan adalah memahami kearifan lokal Bali dengan benar dan mendalam. Kearifan lokal telah be-

rabad-abad dipercaya dan dijadikan rujukan dalam menjalankan hidup dan kehidupan bermasyarakat karena mencerminkan nilai-nilai luhur. Penggalan, pemahaman, dan penerapan (aplikasi) kearifan lokal dalam hidup dan kehidupan dapat memberikan kontribusi pada terciptanya kehidupan yang harmonis, yakni kehidupan yang damai dan tenteram.

Kearifan lokal masyarakat Hindu Bali, baik yang tertuang dalam budaya dan tradisi merupakan cerminan dari ajaran agama Hindu. Ajaran agama Hindu mendasari cara berperilaku orang Hindu Bali. Kearifan lokal masyarakat Hindu Bali yang merupakan cerminan dari ajaran agama Hindu tertuang dalam filsafat (*tattwa*), etika (*susila*), dan ritual (*upacara*) Hindu. Kearifan lokal Bali memuat nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan acuan dalam menjalankan hidup dan kehidupan untuk mencapai keharmonisan. Oleh karena itu, nilai-nilai luhur yang tercermin dalam kearifan lokal Bali sangat perlu digali, dipahami, dan diterapkan oleh wanita Bali dalam rangka pembentukan karakter diri supaya menjadi manusia Indonesia yang berkarakter.

Kondisi inilah yang menggugah pencipta untuk mencermati betapa penting dan urgennya memperhatikan kembali karakter wanita Bali yang bersumber pada nilai-nilai kebalian meski zaman telah berubah dan berkembang, yang ditandai dengan berbagai kemajuan dan prestasi wanita di segala bidang. Dengan demikian eksistensi wanita Bali menjadi bagian yang menarik untuk diinterpretasikan sebagai refleksi perjuangan kaum wanita pada era modern, untuk mendapatkan hak-haknya yang sepatutnya harus didapat, seperti keadilan dalam pendidikan, perlindungan hukum, juga menyangkut kewajiban wanita yang sesuai dengan kemampuan dan kodratnya, sebagai ibu, istri dan bagian dari komunitas sosial. Karakter wanita Bali yang cerdas, lemah lembut, pejuang yang pemberani, menjadi cermin dan nilai positif bagi para perempuan masa kini untuk mengisi perjuangan hidupnya.

Berdasarkan paparan tersebut di atas maka pencipta sangat tertarik untuk menjadikan wanita Bali sebagai pokok permasalahan penciptaan seni patung. Representasi sosok wanita Bali diwujudkan dalam karya untuk mengungkap nilai-nilai perjuangannya khususnya dalam konteks kehidupan modern di tengah-tengah gaya hidup sesuai semangat zaman melalui interpretasi baru. Begitu juga keinginan pencipta memuliakan kedudukan wanita sebagai *sakti* yaitu simbol kekuatan, kekuasaan, perwujudan dari sifat cerdas dan bijaksana, yang dapat mengantar manusia dari suatu keadaan tidak sempurna menjadi sempurna, dari kondisi gelap menjadi tercerahkan. Konsep perjuangan wanita Bali yang masih dalam ta-

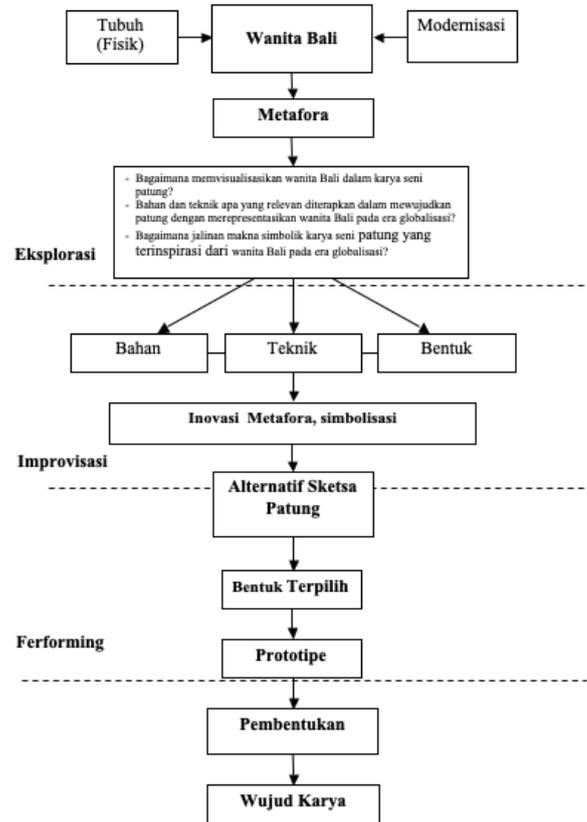
taran ide untuk merepresentasikan gagasan tentang nilai-nilai yang terkandung pada wanita Bali masa kini tersebut dipakai pendekatan metafora visual yang didukung dengan teori semiotika, psikologi dan estetika. Wanita Bali sebagai pokok permasalahan dalam karya dikonstruksi kembali secara visual melalui seni patung berbahan logam.

Karya seni patung sebagai alat komunikasi menyuarakan fenomena wanita Bali di era modern, sekaligus sebagai kritik atas fenomena sosial perihal tergesernya nilai-nilai identitas kultural yang didera oleh arus modernisasi. Hal ini sangat penting dan mendesak untuk diwujudkan agar dapat menjadi referensi berharga bagi masyarakat khususnya wanita Bali masakini. Ekses modernisasi itulah yang terutama akan lebih dihadirkan melalui metafor di dalam karya, untuk menunjukkan fenomena yang tengah terjadi pada wanita Bali. Jadi karya patung yang diciptakan selain memiliki keindahan postur (fisik) wanita juga tercermin keagungan sosok sebagai sang dewi.

Bentuk objek yang diciptakan merupakan interpretasi metafora yang dikembangkan dari fenomena yang melingkupi seputaran wanita Bali. Sebagaimana persoalan antara tegangan modernisasi yang membawa eksistensi wanita Bali hingga mengarah pada gaya hidup modern yang hedonis, yang diungkapkan dalam bentuk metafora dalam sebuah karya. Di dalamnya terkandung muatan nilai kritis berupa penyikapan pencipta perihal pentingnya kembali mempertimbangkan kearifan tradisi yang bersumber pada nilai-nilai Hindu Bali. Penciptaan karya ini adalah untuk mengungkapkan pengalaman pribadi yang disajikan melalui bentuk metafora, sehingga dapat memberikan pemaknaan yang merupakan refleksi atas fenomena zaman.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang di gunakan dalam perwujudan patung Tugas Akhir ini ada dua yakni merakit (*assembling*) dan merajut. Merakit (*assembling*), merupakan metode dengan menyambungkan atau penggabungan dua atau lebih komponen secara mekanik menjadi sebuah unit (dalam hal ini bentuk patung). Metode ini dijalankan dengan teknik las sehingga perakitan dan penggabungan komponen bersifat permanen tidak dapat dipisahkan kecuali dengan merusaknya. Metode ini menghasilkan lima buah patung, yang berjudul wanita tangguh, seksi dan energik, duduk di atas dunia global, melayang menerobos dunia modern dan perisai diri. Sedangkan metode merajut (*knitting*), merupakan sebuah metode dengan teknik tusukan atas dan tusukan bawah. Tusukan atas dilakukan dengan mengaitkan



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya ini merupakan perpaduan antara kreativitas dengan inovasi. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (asli) atau juga dapat diartikan sebagai suatu pemecahan masalah, baik melalui pengalaman sendiri maupun melalui orang lain. Inovasi adalah pembaharuan atau pengembangan dari sesuatu yang telah ada. Jadi dalam penciptaan ini ada sesuatu yang baru dan juga merupakan pengembangan dari yang telah ada sebelumnya, baik ide, konsep, maupun aspek visualnya.

Wujud karya merupakan penjelasan terhadap karya seni yang dibuat untuk dapat diterima dan dicermati secara ilmiah. Untuk memahami lebih jauh tentang bagaimana hubungan ide dengan wujud karya, yang dapat dipahami melalui visualisasi karya. Pada karya ini, pencipta berusaha mewujudkan sebuah karya seni yang sifatnya memberikan suatu gambaran semacam renungan atau refleksi, bagaimana melihat wanita Bali pada era modern.

Karya-karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini pada hakikatnya adalah sebuah bahasa dalam bentuk visual, selain dapat dinikmati secara tekstual dalam tampilan artistiknya, yaitu keindahan unsur elemen seni juga ingin mengomunikasikan pemikiran secara kontekstual yakni kandungan isi atau pesan/

makna.

Aspek Ideoplastis

Apresiasi seni menjelaskan bahwa aspek ideoplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide sang pencipta dalam melahirkan bentuk dan menentukan kelahiran perwujudannya seni secara visual (Suwarjono dalam Dermawan, 1985: 9) Aspek ideoplastis dalam karya pencipta merupakan perwujudan secara ide dan imajinasi. Ide dalam karya pencipta lebih menyikapi dan memahami wanita Bali dengan memperhatikan segala bentuk peristiwa yang terjadi lewat penghayatan terhadap pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dan mengungkapkannya ke dalam bentuk karya patung.

Aspek Fisikoplastis

Apresiasi seni menjelaskan bahwa aspek fisikoplastis penghampiran bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Suwarjono dalam Dermawan, 1985: 9). Aspek fisikoplastis pada karya pencipta dapat dilihat dari penerapan unsur-unsur seni rupa seperti semua elemen tersebut merupakan wujud fisik karya seni patung. Bentuk yang muncul dalam karya pencipta merupakan bentuk-bentuk nyata yang digarap secara realistis walaupun ada perubahan pada objek nyata tetapi bentuk yang diterapkan tetap realis metaforik. Tentunya ini berdasarkan atas konsep dan ide pencipta terhadap karya yang diwujudkan berdasarkan suasana dan pesan yang ingin disampaikan pada karya itu sendiri.

Penerapan prinsip-prinsip estetika seperti kesatuan melalui kesatuan antara bentuk, warna, komposisi, tekstur, bidang, ruang, garis, pusat perhatian, dan keseimbangan, pencipta garap sehingga mendukung keharmonisan karya, intensitas melalui pengerjaan detail dan penerapan unsur-unsur seni patung yang pencipta kerjakan semaksimal mungkin. Demikian pula dengan unsur-unsur estetika pada karya pencipta ditampilkan melalui komposisi, proporsi, disusun lewat kesadaran, guna membangun wujud karya yang dapat membahasakan ide gagasan. Dengan demikian pengorganisasian unsur-unsur tersebut akan berada pada masing-masing karya penciptasehingga kesan monoton pada karya pencipta dapat dihilangkan namun tetap konsisten pada satu konsep, yaitu "Wanita Bali pada Era Modern".

Berikut adalah wujud karya dan penjelasan dari masing-masing karya yang ditinjau dari aspek ideoplastis dan fisikoplastis agar karya-karya yang diciptakan dapat dipahami dengan jelas dari aspek ide maupun visualisasinya, (di bawah ini dibahas sebanyak 6 buah karya seni patung):



Karya 1

Judul Karya : Wanita dan Pohon Kehidupan
Ukuran : 200 cm x 110 cm x 90 cm (variable)
Media : Kabel listrik
Tahun : 2016

Karya 1 "Wanita dan Pohon Kehidupan"

Aspek Ideoplastis

Ide penciptaan karya patung "Wanita dan Pohon Kehidupan" ini dilakukan dengan mengamati kehidupan seorang wanita Bali modern di tengah arus kebudayaan global. Wanita karir tersebut tumbuh dalam lingkungan tradisi Bali yang memegang teguh nilai-nilai tradisinya. Tarik-menarik antara Bali di masa lalu dan di masa depan selalu membayangi mimpinya. Berdasarkan hal itu, maka figur wanita dalam karya ini diwujudkan dalam kondisi tidur.

Globalisasi, terutama melalui kekuatan teknologi informasi, menjadikan berbagai wilayah dunia ini saling terkoneksi. Kebudayaan satu dengan kebudayaan yang lain saling berinteraksi. Globalisasi mempersempit dunia dan menjadikannya tanpa batas. Ciri utama globalisasi adalah perubahan yang sangat cepat dalam segala tatanan dan tata nilai kehidupan. Masyarakat yang hidup dalam dunia global harus memiliki kekuatan untuk berubah dan kekuatan untuk melanjutkan kehidupan.

Dalam pusaran arus global itu masyarakat Bali harus memiliki ketangguhan untuk bertahan agar nilai-nilai "kebalian" tidak sirna. Masyarakat Bali harus memiliki keteguhan jati diri yang adaptif dan kreatif dalam mengembangkan keunggulan-keunggulan kearifan lokal dan pengetahuan tradisionalnya. Tujuannya jelas, yakni untuk menjaga identitas, jati diri, ruang serta proses budaya Bali. Upaya ini bermuara pada peningkatan kekuatan manusia-manusia Bali agar tidak jatuh di bawah penaklukan budaya global.

Aspek Fisikoplastis

Proses pembentukan konstruksi figur wanita pada karya ini dibangun dengan menggunakan serangkaian lilitan kabel-kabel listrik. Figur ini diletakkan dalam posisi tidur pada sebidang kayu. Lilitan kabel-kabel ini melambangkan kekuatan teknologi informatika global sebagai saluran komunikasi tanpa batas wilayah dan waktu. Sementara itu sebatang kayu melambangkan pohon kearifan lokal yang hendak pencipta nyatakan pada karya ini adalah



Karya 2
Judul Karya : Wanita Tangguh
Ukuran : 260 cm x 65 cm x 47cm (variable)
Media : Plat Galvanis
Tahun : 2017

kenyataan bahwa globalisasi memang tidak bisa dihindari tetapi kebudayaan lokal beserta tradisinya haruslah tetap dirawat dan dipertahankan karena di situlah tempat batin kebudayaan kita bersandar.

Lilitan kabel pada karya ini membentuk garis lengkung tipis saling berpotongan dan saling mengikat membentuk anatomi tubuh figur. Hal ini membawa kesan gerak dinamis dan juga karakter kokoh. Penggambaran semacam ini bagi pencipta merupakan representasi dari manusia Bali yang dinamis di tengah gerak zaman akibat modernisasi tapi sekaligus juga kokoh menjaga nilai-nilai tradisi budayanya.

Warna biru dan merah pada dua kabel yang berbeda menunjukkan kabel positif dan kabel negatif yang melambangkan keseimbangan *im* dan *yang*. Dalam konteks masyarakat Bali, keseimbangan itu juga berpaut dengan kehendak untuk perubahan dan kehendak untuk mempertahankan keajegan tradisi budayanya. Metafora yang di hadirkan dari bentuk serta figur ,era modern yang di hadapi oleh wanita Bali bagaikan sebuah mimpi.

Karya 2 “Wanita Tangguh”

Aspek Idioplastis

Ide penciptaan karya patung ini datang dari pengalaman dan pengamatan pencipta atas ketangguhan pekerja wanita Bali kelas terdidik di Kuta. Kuta sebagai kawasan yang terus berkembang di dunia industri wisata menjanjikan peluang usaha di bidang industri kreatif. Peluang ini mengundang perhatian bagi mereka yang berada dalam golongan kelas terdidik untuk memulai atau meluaskan bidang usahanya di sektor ini. Kini sebagaimana dari mereka telah tumbuh menjadi pengusaha kelas menengah yang



Karya 3
Judul Karya : Seksi dan Energik
Ukuran : 160 cm x 145 cm x 90cm (variabel)
Media : Kawat Galvanis
Tahun : 2016

tangguh. Salah satunya adalah seorang wanita yang menjadi sumber inspirasi dalam berkarya ini.

Ketangguhan dilahirkan dari integritas yang bersumber dari keyakinan diri yang kuat, cerdas, tidak takut mengambil resiko, optimistis, visioner dan tahu potensi dirinya. Sejumlah kualitas nilai inilah yang menjadi bahan renungan pencipta dalam mewujudkan karya patung dengan judul “Wanita Tangguh”, yang mana telah dijelaskan pada sumber kajian tentang wanita Bali pada Bab II.

Aspek Fisikoplastis

Karya patung ini menghadirkan bentuk figur wanita realistik dengan mengedepankan aspek gestur wanita yang sedang menarik ke atas serangkaian bola-bola yang mengelilingi tubuhnya. Ekspresi bahasa tubuh pada figur ini menggambarkan kesan gerak yang dinamis.

Kaki kanan figur menopang seluruh tubuh dengan kuat dan kaki kiri sedikit terangkat, sementara itu posisi kedua tangannya terangkat ke samping kanan atas. Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan terfokus pada satu titik tumpu yakni kaki sebelah kanan sebagai penopang. Bagi pencipta, posisi menopang yang terkonsentrasi pada satu titik tumpu seperti ini bisa digunakan untuk mengungkapkan presentasi pesan yang hendak disampaikan, yakni keyakinan diri adalah sumber kekuatan wanita Bali dalam menghadapi rintangan apapun dalam menjalani laju kehidupan, dan kepala figur patung yang condong ke kanan disertai dengan tatapan tajam lurus ke depan seolah-olah menantang, penggambaran dari keseluruhan bentuk figur tersebut dimetaforakan bahwa wanita Bali merupakan wanita yang kuat dan pekerja keras serta visioner menatap masa depan.



Karya 4

Judul Karya : Duduk di Atas Dunia Global

Ukuran : 150 cm x 125 cm x 85 cm (variabel)

Media : Plat galvanis dan aluminium

Tahun : 2018

Visi inilah yang memandu jalan bagi wanita Bali dalam menyongsong masa depan dengan penuh keberanian.

Wanita Bali dikenal memiliki bentuk tubuh yang seksi. Fantasi keseksiannya bisa ditelusuri sejauh mana bentuk dan ukuran proporsional serta lekuk-lekuk tubuh wanita menghadirkan keindahannya. Demi menyingkap aspek ini, maka figur pada karya ini, pencipta wujudkan dalam kondisi telanjang tanpa busana. Proporsi tubuh dan lekuk-lekuk bagian tubuh dibuat sedemikian rupa hingga mendekati citra ideal kesempurnaan tubuh wanita Bali. Potensi fisik demikian ini banyak disadari wanita Bali kelas terdidik masa kini, dan melihatnya sebagai bagian kelebihan demi menopang rasa percaya diri di tengah kesuksesan mereka.

Karya 3 “Seksi dan Energik”

Aspek Ideoplastis

Ide penciptaan karya patung ini dilakukan dengan cara mengamati kaum remaja wanita di Bali. Masa remaja seorang wanita merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa peralihan ini, seorang remaja wanita mengalami banyak perubahan, baik perubahan fisik maupun sosial. Perubahan fisik yang terjadi pada remaja wanita ditandai pertumbuhan ukuran dan berat badan, pertumbuhan payudara dan mengalami haid (*menarche*). Secara sosial masa peralihan ini ditandai berubahnya pola interaksi dengan orang lain maupun lingkungan sosialnya yang berujung pada pencarian identitas diri. Perubahan-perubahan ini melahirkan gejala psikologis yang khas yakni ekspresi berlebihan yang berujung pada sikap dan perilaku berontak. Secara visual karya ini memperlihatkan wanita dengan pose seksi, menantang dan menggoda tetapi



Karya 5

Judul Karya : Melayang Menerobos Dunia Modern

Ukuran : 200 cm x 100 cm x 80cm (variable)

Media : Plat galvanis

Tahun : 2017

sejatinya menyiratkan “perlawanan”.

Aspek Fisikoplastis

Pembentukan karya ini dimulai dengan pembuatan sketsa berulang kali. Setelah memperoleh hasil seperti yang diinginkan, kemudian sketsa tersebut diwujudkan dalam karya seni patung. Objek berbentuk figur manusia pada karya ini disederhanakan atau diabstraksikan sedemikian rupa namun bayang-bayang objek secara utuh masih terlihat figurinya. Abstraksi ini dilakukan dengan cara membuat struktur objek dengan rangkaian melingkar kawat galvanis. Hal ini diupayakan untuk mengaburkan bentuk objek agar tidak terlihat representatif dan tidak menimbulkan kesan porno. Di samping itu, pola melingkar juga pencipta maksudkan untuk memberi karakter lembut dan lemah gemulai untuk menyingkap sisi kefemininan wanita.

Ekspresi bahasa tubuh figur pada patung ini diwujudkan dengan kesan gerak yang dinamis. Kepala menghadap ke atas dengan posisi tangan terbuka menengadah, tubuh dicondongkan ke belakang dan ke arah kanan, serta posisi lutut ditekuk ke belakang. Gestur semacam ini mengidiasikan sebuah gerakan yang energik. Sementara itu payudara disorongkan ke depan dan selangkangan dalam posisi terbuka, dari keseluruhan gerak yang di hadirkan dalam figur tersebut dimetaforakan, bahwa wanita Bali memiliki bentuk tubuh yang seksi serta citra eksotis .

Pola-pola melingkar membentuk rangkaian rantai spiral yang saling berhimpit satu dengan lainnya dan menghadirkan kesan gerak lentur dan ekspresif. Secara simbolik garis spiral berhubungan dengan kesuburan reproduksi, yang pada remaja ditandai dengan menstruasi.



Karya 6

Judul Karya : Perisai Diri

Ukuran : 200 cm x 57 cm x 55 cm (variable)

Media : Plat galvanis

Tahun : 2018

Karya 4 “Duduk di Atas Dunia Global”

Aspek Ideoplastis

Ide penciptaan patung ini datang dari pengalaman dan pengamatan pencipta dalam melihat gaya hidup kelas menengah wanita Bali masa kini. Salah satu aspek globalisasi adalah gaya hidup hedonis yang menjangkiti masyarakat kelas menengah di Bali, terutama kaum wanitanya. Dengan penuh semangat, kaum wanita kelas menengah di Bali berlomba memuaskan hasrat duniawi. Memuja kesenangan serta kenikmatan materi dan menjadikannya sebagai tujuan utama dalam hidup. Gaya hidup demikian dimetaforakan dalam wujud patung figur wanita yang berpose duduk di atas bola.

Tampil serba mewah, gemerlap dan foya-foya adalah salah satu ciri dari gaya hidup ini. Mereka hidup dalam konsumerisme yang akut. Sifat konsumtif adalah mutlak bagi kaum hedonis. Belanja merupakan ritual berulang tanpa henti. Banyak wanita kelas menengah Bali royal membeli apa saja yang dianggap menarik dan bisa membangkitkan kesenangan dan kenikmatan. Perilaku hedonis juga terlihat misalnya pada besarnya minat wanita kelas menengah di Bali pada dunia *fashion*, barang mewah, pilihan nongkrong yang eksklusif, *clubbing* dan lain sebagainya.

Berpenampilan modis, seksi, cantik, menarik, mewah dan glamor adalah kenyataan yang dipuja wanita kelas ini. Pilihan pada *trend* mode dan merk prestisius tertentu menjadi referensi tampilan fisik mereka. Dengan itu mereka merasa hasrat kenikmatan dan kesenangannya terpenuhi.

Aspek Fisikoplastis

Ekspresi gerak tubuh pada karya ini membawa kesan gerak yang dinamis. Secara umum, karya ini disusun

dari citra garis lengkung S, terutama pada bagian pembentuk kontur lekuk tubuh dan bentuk bulatan bola yang mengasosiasikan globe atau bola dunia. Hal ini pencipta maksudkan untuk memperoleh kesan gerak mengalir lemah gemulai. Tetapi di sisi lain, perpaduan antara citra garis lengkung S dengan aksentuasi segitiga berwarna silver dalam susunan acak yang menyebar sepanjang tubuh figur membuat patung ini dalam konstruksi dinamis yakni perpaduan antara karakter lembut dan kuat. Hal yang sama juga tampak pada bola yang diduduki figur patung tersebut.

Pose dan cara duduk figur pada karya ini layaknya gaya foto model. Tiruan gaya foto model banyak dilakukan para wanita, terutama mereka yang terobsesi oleh apa yang disebut kesempurnaan tubuh ala foto model. Figur patung ini diwujudkan sedemikian hingga menonjolkan potensi feminin yakni seksi dan sensual, sebagaimana umumnya dipahami sebagai citra ideal fisik wanita masa kini. Metafora yang dihidangkan dalam bentuk serta gerak figur tersebut, sebagai sebuah pernyataan bahwa wanita Bali saat ini, secara perilaku dipengaruhi oleh kebudayaan global. Sementara itu kehadiran warna perak pada aksentuasi berbentuk segitiga mengindikasikan pada sesuatu yang glamor dan mewah, sebuah penanda kehidupan kaum hedonis.

Karya Tugas Akhir 5 “Melayang Menerobos Dunia Modern”

Aspek Ideoplastis

Pengalaman pribadi serta pergaulan dengan seorang wanita Bali yang *fashionable* telah menginspirasi perwujudan karya seni patung yang berjudul “Melayang Menerobos Dunia Modern”. Karya ini yang menggambarkan sosok wanita dibalut pakaian dengan gestur melayang. Mode pakaian senantiasa berubah sesuai konteks sosial jaman.

Di masa modern pakaian bukan lagi hanya sekadar kebutuhan primer namun lebih jauh telah berkembang menjadi kebutuhan akan ekspresi. Pakaian bukan lagi hanya persoalan kebutuhan pokok tetapi di dalamnya sudah melekat berbagai citra dari identitas. Tubuh menjadi titik reflektif yang identitasnya ditentukan sepenuhnya oleh identitas pakaian. Bukan pakaian yang beradaptasi dengan tubuh manusia, melainkan sebaliknya, tubuhlah yang beradaptasi dengan pakaian. Maka istilah bergaya dalam konteks berpakaian mengandung pengertian sebagai sarana dan cara yang digunakan untuk menarik perhatian orang lain pada citra identitas status sosial kita.

Aspek Fisikoplastis

Pembentukan karya ini dimulai dengan membuat sketsa dengan objek bentuk wanita dan busanan-

ya. Penggambaran sketsa dilakukan berulang kali. Setelah sketsa dianggap cocok dengan keinginan, kemudian diwujudkan menjadi karya patung.

Bentuk objek berupa figur manusia disederhanakan, atau diabstraksikan sedemikian rupa namun bayang-bayang objek secara utuh masih terlihat figurinya. Beberapa unsur bentuk berupa garis-garis lingkaran-diupayakan untuk mengaburkan bentuk objek agar tidak terlihat representatif.

Kesan gerak pada karya ini dibentuk oleh gestur tubuh figur dengan dada condong ke depan, kedua kaki dijinjit, kepala mendongak ke atas dan rambut berurai seakan diterpa angin. Impresi gerak melayang ini bertambah kuat oleh draperi baju yang seolah-olah sedang berkibar. Secara teknis impresi gerak melayang dibuat dengan cara membuat citra robekan-robekan tidak beraturan untuk mengasosiasikan pakaian yang sedang berkibar. Dari bahasa gerak yang di hadirkan dalam bentuk figur tersebut, wanita Bali di metaforakan sebagai wanita yang tangguh dalam menghadapi sebuah serta harus mampu menghadapi laju arus dari sebuah perubahan jaman.

Dengan gestur semacam ini aspek keseksian tubuh serta lekuk-lekuk bagian tubuh terutama payudara tergambarkan dengan sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemilik pakaian itu mempunyai citra tubuh ideal wanita masa kini. Pakaian menjadi sarana efektif untuk menunjukkan "siapa aku di balik pakaianku".

Karya Tugas Akhir 6 "Perisai Diri"

Aspek Ideoplastis

Eksplorasi bentuk figur karya ini dimulai dengan penggambaran sketsa. Penggambaran ini dilakukan berulang kali sampai menemukan kecocokan dengan apa yang pencipta inginkan. Setelah itu sketsa diwujudkan dalam bentuk patung.

Inspirasi penciptaan patung "Perisai Diri" adalah pengamatan pencipta atas peranan kaum wanita di Bali pada sektor domestik dan sosial-tradisi. Sebagai kaum yang berada dalam sistem budaya patriaki, wanita Bali dituntut tidak hanya menjalankan peran dalam keluarga melainkan juga di lingkungan sosial tradisinya. Peran ganda ini tampak misalnya pada kewajiban kaum wanita Bali dalam upacara keagamaan baik dari penyiapan, pembuatan hingga mempersembahkan *banten* di tengah kewajiban dan tanggung jawab dalam urusan domestik rumah tangga seperti memasak, mengurus dan mendidik anak. Kaum wanita Bali bisa dikatakan sebagai ujung tombak penjaga keluarga dan tradisi budaya Bali.

Di tengah gempuran arus modernisasi yang merasuk

dengan deras di setiap sudut kehidupan, maka sesungguhnya peran kaum wanita Bali menjadi benteng pertahanan utama dalam penyelamatan keluarga dan tradisi budaya dari dampak negatifnya. Dengan demikian, modernisasi sesungguhnya tidak serta merta membuat kaum wanita Bali hanyut oleh arusnya. Dari zaman ke zaman para wanita Bali dibekali sejenis ketangguhan menyaring dan mempertahankan warisan tradisi budayanya. Dari kecil mereka sudah terdidik dengan keadiluhungan nilai dalam masyarakatnya.

Aspek Fisikoplastis

Pembentukan karya ini dimulai dengan membuat sketsa-sketsa dengan objek bentuk wanita dengan aktivitas ritual ke pura. Setelah sketsa dianggap cocok dengan keinginan, kemudian memindahkannya menjadi karya patung.

Eksresi bahasa tubuh karya ini digambarkan dengan kesan gerak dinamis. Bentuk objek patung ini pencipta sederhanakan atau abstraksikan sedemikian rupa namun bayang-bayang objek secara utuh masih terlihat figurinya. Abstraksi ini dilakukan dengan jalan menempelkan struktur bidang segitiga berlubang-lubang bundar. Hal ini diupayakan untuk mengaburkan bentuk objek agar tidak terlihat representatif dan tidak memberi kesan porno.

Kedua telapak tangan figur ini menutupi wajah yang tertunduk dengan posisi kedua lengan disorongkan agak maju ke depan. Gestur semacam ini mengisyaratkan gerakan membentengi diri. Wajah melambangkan identitas dan martabat seseorang. Maka jika seseorang merasa terancam harga dirinya maka ia wajib melindungi kehormatannya dengan segenap daya upaya. Begitu pun jika kehormatan tradisi budaya Bali terancam maka kaum wanita Bali secara alamiah akan menjaga dan membentenginya.

Rangkaian bidang-bidang segitiga yang menempel di sekujur tubuh figur membuat kesan kokoh dan stabil pada patung ini. Bidang segitiga ini secara simbolik melambangkan tiga unsur dalam diri tiap manusia yakni jiwa, raga, dan pikiran. Tiga kualitas nilai yang tidak terpisahkan inilah sesungguhnya merupakan letak kekuatan dan energi seorang wanita Bali. Metafora yang di hadirkan dalam bentuk serta gerak dalam figur tersebut, wanita Bali selain memiliki citra yang eksotis juga memiliki sebuah pengetahuan serta kecerdasan dalam menghadapi sebuah tantangan serta perubahan jaman.

Dari penjelasan di atas, pencipta hendak menyatakan bahwa wanita Bali hendaknya senantiasa menjaga identitas kebudayaan dengan segenap kearifan lokalnya dari gempuran gaya hidup modern yang datang

semakin intensif.

SIMPULAN

Berdasarkan hal-hal yang telah dirumuskan dalam ide penciptaan, maka proses penciptaan seni patung dengan tema “Metaphora Wanita Bali pada Era Modern dalam Seni Patung telah berhasil diwujudkan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Kehidupan serba bebas dan budaya populer seperti cara berpakaian maupun dalam berperilaku sangat menginspirasi pencipta dalam mewujudkan seni patung Tugas Akhir. Metode merakit (*assembling*) dan teknik las sangat tepat dan mendukung proses transformasi gagasan metafora wanita Bali dalam penciptaan seni patung logam dengan ekspresi yang khas. Karya seni patung logam yang berhasil diwujudkan berupa penggambaran *gesture* figur wanita Bali dengan berbagai pose, diantaranya pose berdiri, duduk dan pose tidur. Dalam pose berdiri digambarkan kerakter ketangguhan, pose duduk dan berlutut tentang keeksotisan, dan pose tidur menggambarkan impian serta harapan wanita Bali masa kini. Kedalaman, kebaruan, dan aktualitas karya seni yang pencipta hasilkan sangat bergantung pada beberapa faktor, yakni kualitas dan kedalaman pengamatan atas subjek yang digarap, keuletan mengeksplorasi ruang-ruang imajiner untuk menemukan ide-ide segar, keberanian mencoba-coba hal-hal baru baik bahan, alat dan teknik penggarapan, serta kejelian melihat wilayah-wilayah yang tak terlihat dengan cara pandang biasa. Tak kalah pentingnya adalah kemampuan, ketangkasan, serta kegigihan dalam menyatakan ide dan konsep baru menjadi karya yang tepat wacana dan sesuai konteks. Metode yang digunakan untuk mendukung topik “Metaphora Wanita Bali pada Era Modern dalam Seni Patung” telah dapat merangkul secara sistematis pendekatan karya yang diacu, hingga berhasil membangun keutuhan penciptaan secara keseluruhan. Metode ini telah menghasilkan elaborasi yang unik dari semua komponen imajerial sehingga melahirkan gagasan dan metafora yang kreatif.

Pengolahan medium logam tidak terlepas dari aspek estetika agar mampu menghadirkan kesan atau citarasa elegan dan kontemporer ketika penikmat seni atau apresiator mengapresiasi. Pertimbangan konstruksi juga diperhitungkan untuk mendapatkan komposisi yang tidak terlihat statis namun agar terlihat dinamis melalui susunan gempal yang diciptakan melalui rangkaian material logam.

Hal-hal yang menunjang proses penciptaan ini adalah, faktor mental yang mendapat dukungan penuh dari keluarga, faktor fisik yang sehat dan bersemangat, menikmati proses penciptaan seni tahap demi

tahap sedangkan yang menjadi kendala dalam proses penciptaan ini adalah kesibukan pencipta dalam menjalankan usaha, proses perwujudan karya yang terkadang mengalami kegagalan, karena mencoba media baru, penggunaan material, teknik dan konstruksi yang serba baru, dibanding dengan proses berkesenian sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Covarrubias, Miguel, *Pulau Bali, Temuan yang Menakjubkan*, terjemahan oleh Sunaryo Basuki KS. Udayana university Press Denpasar, 2013.
- Davidson, Donald. *Inquiries into Truth and Interpretation*, Clarendon press, Oxford, 1991.
- Djelantik, A.A.M.. “*Estetika, Sebuah Pengantar*”. Yogyakarta : Media Abadi, 1999.
- Hardiman. “*Tubuh Wanita: Representasi Gender Wanita Perupa Bali*” (Tesis). Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2007.
- O’Donnel, Kevin. *Posmodernisme*, Kanisius, Yogyakarta, 2009.
- Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Pease, Allan, *Bahasa Tubuh: Bagaimana Membaca Pikiran Seseorang Melalui Gerak Isyarat*, Penerbit Acana Jakarta, 1987.
- Piliang, Yasraf Amir. *Dunia yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Matahari, Bandung, 2011.
- Putra, I Nyoman Darma, *Wanita Bali Tempo Doeloe Perspektif Masa Kini*, Denpasar: Pustaka Larasan, 2007.
- Ramseyer, Urs, *The Art and Culture of Bali*. New York : Oxford University Press, 1977.
- Ricoeur, Paul. *The Rule of Metaphor*, University of Toronto Press, Toronto, 1977.
- Liston, Delores D. “Quantum Metaphors and the Study of the Mind-Brain”, Georgia Southern University, 1995.
- Suryani, Luh Ketut. *Perempuan Bali Kini*. Denpasar: Penerbit Balipost, 2003.

Shidarta, G Soegijo. *Dasar-dasar Mematung*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1987.
Soedarso, SP. *Tinjauan Seni*. Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni. Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.

Storey, John. *Cultural Studies dan Kajian Budaya-Pop*, Jalasutra, Yogyakarta, 2007.

Strinati, Dominic. *Popular Culture : Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, Bentang, Yogyakarta, 2007.

Sugiharto, I Bambang. *Postmodernisme, Tantangan Bagi Filsafat*, Kanisius, Yogyakarta, 1996.

Suyanto, Bagong. *Sosiologi Ekonomi Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-Modernisme*, Prenada Media Group, Jakarta, 2013.

Tabrani, Primadi. *Kreatifitas dan Humanitas Sebuah Studi Tentang Peranan Kreatifitas Dalam Perikehidupan Manusia*, Jalasutra, Yogyakarta, 2006.

Juneman. *Psychology of Fashion Fenomena Perempuan Melepas Jilbab*, LKIS, Yogyakarta, 2010.

Widia I Wayan. *Tinjauan Patung Sederhana Bali*. Denpasar: Depdikbud. Ditjenbud. Proyek Pembinaan Permeseuman Bali, 1991.

_____. *Pretima dan Pralingga Koleksi Umseum Bali*. Laporan Penelitian. Denpasar: Museum Bali. Ditjenbud, Depdikbud, 1987.

Wheelwright, Tony. *Metaphor and Reality*, Indiana University press, Blomington, 1962.

Sumber Tesis, Kamus, Katalog, Artikel:
Anusapati, *Patung Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Jurnal Kalam no 25 Salihara Jakarta, 2012.

Buda, I Ketut. "Patung Lingga Yoni Posmodern". Denpasar : Fakultas Seni Rupa Dan Desain Kerja Sama Dengan Sari Khayangan Indonesia, 2010.

Parta, I Wayan Seriyoga, *The Power of Shape*, Katalog Pameran Tunggal

Dolorosa Sinaga, Kendra Gallery Seminyak Bali, 2009.

Suardika, Majalah Bali Lain, Edisi No, 2 April 2000.
The World Encyclopedia, Washington DC : The World Encyclopedia University, 1985.

Desain Kemasan *Loloh Cemcem*

I Komang Angga Maha Putra¹, I Gede Mugi Raharja², I Ketut Muka³

Institut Seni Indonesia Denpasar

¹ *helloanggamaha@gmail.com*

Loloh cemcem merupakan minuman khas Desa Penglipuran yang dibuat dengan menggunakan olahan daun cemcem (*spondias pinnata*) yang dicampurkan dengan air kelapa, dan beberapa bahan lainnya. Kualitas yang dimiliki oleh produk loloh cemcem serta tren minuman herbal dalam menjaga kesehatan, menjadi sebuah peluang untuk meningkatkan nilai jual produk. Namun dengan kondisi tampilan kemasan loloh cemcem saat ini, masih belum mengkomunikasikan kualitas yang dimiliki oleh produk tersebut. Sehingga perlu sebuah upaya untuk menciptakan tampilan kemasan yang baru, yang memiliki tampilan yang lebih informatif, persuasif dan estetis, guna menarik minat wisatawan domestik maupun internasional terhadap produk loloh cemcem. Penciptaan bertujuan untuk menghasilkan produk dengan tampilan yang lebih baik, memiliki media promosi yang tepat sehingga berdampak pada ketertarikan konsumen. Penciptaan menggunakan metode desain sistematis yang dikemukakan oleh Christopher Jones, yaitu analisis, sintesis dan evaluasi. Metode desain sistematis tersebut kemudian dikolaborasikan dengan proses kreatif pencipta yang menghasilkan sebuah tahapan penciptaan yang terdiri dari observasi, ide, purwarupa dan perwujudan. Observasi dilaksanakan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Pencarian ide dilakukan dengan menggunakan pendekatan logis dan imajinatif sehingga menghasilkan konsep. Purwarupa dilaksanakan dengan membuat beberapa alternatif sketsa sampai mockup desain, sehingga bisa diwujudkan menjadi sebuah produk kongkrit yang dihasilkan dengan pertimbangan ukuran, material dan teknik produksi yang sesuai. Kemasan loloh cemcem yang memiliki tampilan baru, dirancang dengan tampilan visual yang memperhatikan aspek-aspek desain komunikasi visual, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih estetis, mampu menarik perhatian dan menciptakan differensiasi serta menampilkan informasi yang sesuai dengan fungsi-fungsi kemasan.

Kata kunci: *loloh cemcem, kemasan, desain, estetis*

Loloh cemcem is local beverages from Penglipuran village that made from cemcem leaves (*spondias pinnata*), blended with coconut water and some other ingredients. This beverage could remedy sore throat and become digestive aid. Loloh cemcem enthusiasts come from local people and also tourists that visit Penglipuran Village. But, loloh cemcem packaging appearance does not communicate quality that owned by this product. So, it's need an effort to create new appearance of packaging design that contains informative, persuasive and aesthetic looks. This creation aims to make product with good appearance, supported with appropriate promotion media, that affect to consumer desire. Creation using systematic design method that proposed by Christopher Jones, that is Analysis, Synthesis and Evaluation. That systematic design method combined with creator creative process, resulting a creation steps that consisting of observation, idea, prototype, and embodiment. Observation is carried out by collecting primary data and secondary data. Ideation is carried out by logical and imaginative approach. Prototyping is implemented by making some alternative sketch until design mockup, so it could be embodiment into concrete product with appropriate measurement, material and production technique consideration. Loloh cemcem new packaging, designed with visual appearance that pay attention to visual communication design aspects, resulting aesthetic appearance, attracting, create differentiation, and also showing information that consider by packaging functions. To support marketing of loloh cemcem, in this creation also created some promotion media that can leverage product's image of loloh cemcem

Keywords: *loloh cemcem, packaging, design, aesthetic*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Di Bali terdapat banyak tanaman herbal yang tersebar di seluruh wilayah. Salah satu produk herbal yang dihasilkan dari tumbuh-tumbuhan herbal tersebut adalah jamu atau dalam bahasa Bali disebut loloh. Salah satu daerah yang memanfaatkan loloh sebagai komoditas adalah desa Penglipuran, yang terletak di Kabupaten Bangli. Produk yang dipasarkan adalah loloh cemcem yang merupakan campuran daun cemcem atau kedondong hutan (*spondias pinnata*), asam, gula aren, garam dan daging kelapa muda. Loloh cemcem dapat mencegah panas dalam, memberikan rasa segar di tenggorokan dan perut, dipercaya juga untuk menurunkan tensi dan melancarkan pencernaan, serta baik untuk ibu yang sedang menyusui.

Dilihat dari khasiat loloh cemcem serta sistem produksi yang mensinergikan warga Desa Penglipuran, banyak masyarakat yang tertarik untuk mengkonsumsi minuman herbal tersebut. Pasarnya pun sudah sampai keluar Kabupaten Bangli, seperti Gianyar dan Denpasar. Namun, apabila dilihat dari segi kemasan dan teknik pemasaran secara visual, loloh cemcem belum dikemas secara maksimal. Kemasan hanya disajikan dalam botol air mineral dan stiker dengan desain yang kurang estetis, sehingga belum mampu menciptakan citra yang menarik dan estetis. Pemasaran produk loloh cemcem saat ini, pengelola Desa Wisata, pemerintah, maupun pihak eksternal, tidak terfokus pada promosi produk loloh cemcem yang menjadi ikon Desa Wisata Penglipuran. Promosi yang seharusnya bisa menjadi meningkatkan nama produk loloh cemcem cenderung menjadi nilai tambah semata ketika menjual Desa Wisata Penglipuran sebagai daerah pariwisata tradisional di Kabupaten Bangli. Padahal dengan upaya promosi produk herbal seperti loloh cemcem, dapat menjadi sumber kunjungan tambahan melalui wisatawan yang memiliki gaya hidup sehat, yang telah menjadi trend global saat ini.

Melihat permasalahan serta peluang yang ada, perlu adanya inovasi dan promosi melalui media visual, serta penyajian dengan kemasan yang lebih baik, untuk meningkatkan citra dan nilai jual dari loloh cemcem. Hal tersebut akan berdampak pada kesejahteraan masyarakat dan peningkatan ekonomi kerakyatan. Inovasi yang ditawarkan tidak hanya sebatas perubahan tampilan kemasan loloh cemcem, namun juga pada alat promosi produk loloh cemcem. Melalui media kemasan dan promosi, diharapkan calon konsumen mengenali produk loloh cemcem, dan memunculkan minat untuk mengkonsumsi loloh cemcem.

Strategi promosi yang dilaksanakan dengan merancang media-media konvensional dan digital, sebagai alat untuk mengiklankan produk yang ditempatkan di pusat pariwisata, untuk menarik perhatian wisatawan membeli loloh cemcem. Produk loloh cemcem yang hanya bisa didapatkan di Bali, khususnya di Desa Penglipuran, tentu akan menjadi salah satu strategi dalam menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Desa Penglipuran, guna mendapatkan produk loloh cemcem yang berkhasiat, serta menikmati lingkungan dan alam di desa wisata tersebut.

METODE PENELITIAN

Perancangan desain ini dilaksanakan dengan proses kreatif yang mengadopsi metode desain sistematis yang disampaikan oleh J. Christopher Jones. Metode desain sistematis tersebut berfungsi untuk mengatasi konflik antara analisis logis dengan pemikiran kreatif Berdasarkan metode desain sistematis yang disampaikan oleh Jones, maka dilaksanakan penerjemahan metode sistematis tersebut ke dalam beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil karya yang sesuai dengan harapan. Beberapa tahap-tahap penciptaan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Observasi
- 2) Ide
- 3) Purwarupa
- 4) Perwujudan

Tahap observasi dilaksanakan dengan pengumpulan informasi-informasi terkait produk loloh cemcem, guna memperkuat gagasan perancangan sehingga hasil yang diharapkan relevan dengan kondisi nyata dari sebuah kasus. Pada tahap ini pencipta melaksanakan kegiatan observasi langsung di lapangan dengan melihat langsung kegiatan jual beli produk loloh cemcem di lingkungan Desa Wisata Penglipuran, Kabupaten Bangli, untuk mendapatkan data primer, serta melakukan komparasi dengan mengumpulkan data sekunder yang didapatkan dari buku dan internet.

Pada tahap pencarian ide, pencipta melakukan proses kreatif berupa kegiatan berpikir logis, dengan berpikir imajinatif. Kegiatan berpikir kreatif tersebut dapat dilaksanakan melalui dua pendekatan, yaitu metode kotak kaca, dengan kotak hitam. Sehingga setelah mendapatkan hasil berupa informasi, data, bayangan, hingga kemungkinan yang relevan dengan ekspektasi pencipta, maka hasil tersebut dirancang menjadi sebuah konsep visual, yang dapat menjadi dasar dalam kegiatan visualisasi rancangan penciptaan desain kemasan loloh cemcem. Berdasarkan eksplorasi ide yang dihasilkan melalui metode kotak kaca dan metode kotak hitam. Pencipta melakukan pengembangan ide dari setiap kata kunci, frasa dan perangkat visual yang telah ditetapkan. Ide tersebut



Gambar 1 Transformasi Daun menjadi Label Kemasan
(Dok. Pribadi, 2018)

kemudian dijadikan sebagai acuan dalam penentuan unsur-unsur visual, melalui sebuah konsep visual dengan nama “Authentic Nature Blessing” atau berkat alam yang autentik. Secara umum, makna dari konsep ini adalah berkat alam Bali yang benar-benar asli/tulen tanpa campuran bahan anorganik yang diracik sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah ramuan yang memberikan khasiat yang menyehatkan tubuh.

Tahap purwarupa diawali dengan sketsa alternatif melalui media digital untuk efisiensi proses perancangan, yang dilanjutkan dengan kegiatan perancangan semua media dengan mengelola unsur-unsur desain yang telah ditetapkan.

Kegiatan perwujudan dalam perancangan media komunikasi melalui desain kemasan dan branding visual produk loloh cemcem dilaksanakan dengan penyajian produk ke dalam material asli dengan teknik produksi berkualitas. Perwujudan yang dilaksanakan melalui proses produksi dan publikasi akan dilaksanakan melalui beberapa teknik seperti cetak digital, dan cetak tinggi untuk mengaplikasikan teknik *hot print*

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Konsep *Authentic Nature Blessing* ditampilkan dengan ilustrasi daun-daunan hijau yang dapat disajikan ke dalam bentuk foto dan vector digital. Warna yang dipergunakan berupa warna hijau, kuning dan emas untuk memberikan citra natural, herbal, tradisional dan autentik. Warna hijau menimbulkan respons psikologis berupa hal-hal yang bersifat alami dan kesehatan, sedangkan warna kuning memberikan respons psikologis berupa optimism, harapan dan filosofis. Desain-desain yang dirancang dikerjakan dengan memperhatikan estetika, serta unsur-unsur desain yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip desain.



Gambar 2 Kemasan *Loloh Cemcem* (Dok. Pribadi, 2018)

Desain kemasan diciptakan untuk menghadirkan wajah baru serta meningkatkan citra loloh cemcem sebagai produk herbal berkualitas, khas Bali. Hal tersebut juga disampaikan oleh beberapa konsumen yang menganggap bahwa kemasan loloh cemcem yang beredar memiliki tampilan seperti kemasan air mineral, yang kerap memunculkan kesan daur ulang. Upaya perancangan desain kemasan loloh cemcem dipercaya menjadi sebuah solusi, untuk meningkatkan citra produk yang dapat berpengaruh kepada harga jualnya. Kemasan loloh cemcem dibuat dengan menggunakan bahan plastik PET (Polyethylene Terephthalate) dengan kode angka 1. PET secara umum dipergunakan pada botol minuman air mineral atau botol minuman lainnya. Kemasan memiliki bentuk botol yang lurus dengan tujuan memperluas area untuk menampilkan informasi yang dapat menarik minat calon konsumen.

bentuk label yang dihasilkan oleh transformasi bentuk daun, yang disederhanakan menjadi bidang geometris. Secara semiotis, bidang tersebut menjadi ikon sebuah daun, yang mengkomunikasikan bahwa produk loloh cemcem merupakan produk yang terbuat dari daun, yang bermakna alami.

Setelah label dirancang sedemikian rupa, maka label dipasangkan pada permukaan kemasan. Desain kemasan yang unik dari kemasan minuman loloh cemcem sebelumnya, sekaligus label yang memiliki tampilan yang lebih estetik, menciptakan differensiasi produk loloh cemcem dengan minuman herbal lain, sehingga dapat menarik perhatian dan diharapkan meningkatkan potensi minat beli dari konsumen. Strategi pemasaran produk loloh cemcem melalui desain kemasan ini, dilaksanakan dengan memanfaatkan teori persuasif dengan metode *icing device* yang memanfaatkan *emotional appeal*, dengan cara menyajikan produk dengan bungkus (kemasan) yang lebih indah. Selain itu, metode *icing device* diimplementasikan melalui penyajian produk loloh cemcem yang menarik di etalase restoran dan penjual produk



Gambar 3 Desain Roll Up Banner “Authentic Nature Blessing” (Dok. Pribadi, 2018)

herbal di daerah pariwisata.

Beberapa media pendukung lainnya adalah poster, *roll up banner*, *apron*, *website* dan *post media sosial*. Pada bagian tengah poster, ditampilkan gambar kemasan yang berfungsi sebagai *point of interest* dari poster, sehingga mengkomunikasikan bahwa poster tersebut membahas produk herbal khas Bali, yaitu loloh cemcem.

Pada bagian latar sebelah kanan dan belakang kemasan, ditampilkan ilustrasi daun-daunan, yang secara semiotis merupakan ikon yang mengkomunikasikan bahwa produk loloh cemcem, merupakan produk herbal. Penyajian gambar daun dengan teknik ilustrasi yang menampilkan garis pinggir (*outline*) saja, bertujuan untuk mengurangi fokus pada daun, sehingga tidak mengganggu fokus utama pada foto kemasan produk. Pada sebelah kiri kemasan, ditampilkan salah satu gapura khas rumah masyarakat di Desa Wisata Penglipuran. Hal tersebut bertujuan untuk meminjam citra yang dimiliki oleh Desa Wisata Penglipuran, agar tetap melekat pada *loloh cemcem*. Bagian belakang kemasan menampilkan tetesan air berwarna hijau yang dekat dengan ilustrasi daun. Hal tersebut secara semiotis berfungsi sebagai ikon yang mengkomunikasikan bahwa tetesan air berwarna hijau merupakan hasil ekstraksi dari daun cemcem. Latar menggunakan warna coklat, dengan tekstur bercak yang lebih gelap. Tekstur bercak sering dikaitkan dengan sesuatu yang bersifat tradisional, kuno dan lampau, sehingga mampu mengkomunikasikan citra tradisional dan memperkuat bahwa loloh cemcem adalah minuman yang sudah dinikmati secara turun temurun. Bagian atas poster menampilkan logotype yang bertuliskan *Loloh Cemcem Spondias Pinnata Juice* yang mengkomunikasikan nama loloh cemcem serta nama latin dari loloh cemcem.

Strategi promosi media poster dilaksanakan dengan teori persuasif melalui metode *pay of idea* dengan menunjukkan reward (memberi harapan baik atau iming-iming yang menggiurkan) yang didapat apabila meminum produk ini. Hal tersebut ditunjukkan pada teks “*Refresh Your Body*”, yang berarti segar-



Gambar 4 Desain Apron “Mandala” (Dok. Pribadi, 2018)

kan tubuhmu, apabila meminum loloh cemcem. Selain itu poster diiklankan dengan penyajian *Quality Advertising* yang menunjukkan produk loloh cemcem sebagai fokus utama dalam iklan, yang mengkomunikasikan bahwa produk loloh cemcem merupakan minuman yang berkualitas, dalam kemasannya yang estetik.

Roll up banner adalah penyederhanaan dari media baliho yang bentuknya dibuat lebih kecil dan dapat dilipat dengan cara digulung otomatis, serta dapat dipindah-pindahkan dengan mudah. Ilustrasi yang ditampilkan pada *roll up banner* adalah kemasan loloh cemcem yang merupakan produk utama yang menjadi *point of interest* dari *roll up banner* ini. *Outline* daun yang secara semiotis menegaskan bahwa produk loloh cemcem merupakan produk herbal. Terdapat pula tetesan air berwarna hijau, yang secara semiotis mengkomunikasikan hasil ekstraksi dari daun cemcem. Tipografi yang dipergunakan dalam desain *roll up banner* adalah tipografi sans serif dan tipografi *script*.

Strategi promosi dari media *roll up banner* ini, menggunakan tipe periklanan *Quality Advertising* yang menonjolkan kualitas produk, dengan menampilkan kemasan yang estetik, dan teks “*Balinese Authentic Herbal Drink*” yang meyakinkan konsumen bahwa loloh cemcem adalah produk asli Bali. Teknik *Persuasif* dengan metode *pay of idea*, yang ditunjukkan dengan jalan *rewarding* yang ditandai oleh teks yang bertuliskan “*Refresh Your Body with Authentic Nature Blessing*” yang menunjukkan pesan yang bermakna segarkan tubuh dengan berkat alam yang autentik/asli, apabila mengkonsumsi *loloh cemcem*. Pada perancangan desain kemasan loloh cemcem, *apron* bermanfaat sebagai media promosi pada saat ada kegiatan lokakarya. Hal tersebut menjadi peluang untuk meningkatkan promosi dari produk loloh cemcem, untuk lebih dikenal oleh wisatawan. Bentuk bidang yang dirancang menyerupai baju tanpa lengan, sehingga tampak seperti kain yang menutupi bagian depan tubuh manusia, yang diikat dengan menggunakan tali pada bagian belakang tubuh.



Gambar 5 Mockup Website “Loloh Cemcem”
(Dok. Pribadi, 2018)

Tampilan visual yang disajikan dalam apron yang dirancang, menampilkan kumpulan daun dalam komposisi radial menyerupai mandala, yang dibagi dua dan diposisikan pada bagian atas dan bawah apron. Mandala secara semiotis berfungsi sebagai simbol yang mengkomunikasikan keseimbangan melalui komposisinya yang setara di berbagai sisinya. Daun yang menyusun mandala memperkuat citra herbal yang disematkan pada produk loloh cemcem.

Perancangan berikutnya adalah media promosi berupa website. Website loloh cemcem disajikan dalam format single page website, yang berarti website loloh cemcem didesain dalam satu halaman web yang dibagi menjadi beberapa bagian informasi, sehingga memudahkan pengguna. Sekaligus memberikan penyederhanaan tampilan, tanpa perlu berpindah-pindah halaman.

Media promosi pendukung berikutnya adalah *post* media sosial instagram. Dipilihnya sosial media, khususnya Instagram, bertujuan untuk memudahkan dalam pencarian informasi, sekaligus menjadi jembatan bagi calon konsumen yang sudah sadar akan dunia digital untuk mendapatkan berita terbaru mengenai pencitraan yang ditampilkan oleh produk loloh cemcem.

Promosi yang ditampilkan di setiap post produk loloh cemcem disajikan dengan teknik persuasif melalui metode *pay of idea*. Metode *pay of idea* ditunjukkan dengan jalan memberikan *rewarding*, yang ditampilkan pada beberapa post yang berisi teks “Loloh Cemcem Efficacy” dan “Refresh Your Body”.

Selain itu, tipe periklanan yang dipergunakan adalah *Quality Advertising* yang ditunjukkan dengan menampilkan mutu barang/produk. *Quality Advertising* ditunjukkan dengan menampilkan kemasan yang estetik, menampilkan proses pembuatan, serta menekankan bahwa produk ini adalah minuman herbal asli Bali, dengan teks “Balinese Authentic Herbal Drink” dan visualisasi bangunan khas Desa Penglipuran.



Gambar 6 Sosial Media “Loloh Cemcem on Instagram”
(Dok. Pribadi, 2018)

SIMPULAN

Proses mendesain kemasan loloh cemcem yang menarik dan estetik, dilaksanakan melalui empat tahap utama yaitu, observasi, ide, purwarupa, dan perwujudan. Tahap observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan dan mengolah data, guna memudahkan dalam menciptakan tampilan visual, sekaligus strategi publikasi dari media pendukung kemasan loloh cemcem. *Mind mapping* dipergunakan sebagai acuan kongkrit untuk menghasilkan kata kunci, yang dikembangkan menjadi sebuah konsep berjudul “Authentic Nature Blessing”, yang divisualisasikan melalui moodboard. Ide penciptaan melalui konsep yang telah ditetapkan, dipergunakan sebagai acuan dalam pencarian tampilan visual yang estetik, sekaligus menjadi awal dalam penyusunan komunikasi verbal dan visual berdasarkan pesan yang ingin disampaikan untuk menarik minat konsumen. Ide tersebut kemudian dibentuk menjadi sebuah purwarupa yang memiliki bidang, ilustrasi, warna, tipografi dan teks, yang dikomposisikan sedemikian rupa, menjadi beberapa alternatif desain. Desain yang telah dirancang dengan tampilan yang estetik dan menarik, kemudian diwujudkan ke dalam sebuah media dengan mempertimbangkan faktor ukuran, material, dan teknik produksi.

Tampilan visual kemasan loloh cemcem dirancang dengan mempertimbangkan unsur-unsur desain berupa, bidang, ilustrasi, warna, teks, tipografi, dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain berupa, keseimbangan, komposisi, fokus, proporsi, kesatuan, dan keselarasan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penciptaan desain kemasan loloh cemcem, mempergunakan bidang yang merupakan transformasi dari daun cemcem yang disederhanakan menjadi bidang geometris, sebagai label dari kemasan. Ilustrasi yang ditampilkan adalah detail serat daun yang mengkomunikasikan loloh cemcem merupakan hasil dari ekstraksi daun, sekaligus memperkuat citra herbal dari produk. Warna yang mampu mengkomunikasikan konsep, yaitu warna hijau yang bermakna alami, kuning yang bermakna berkah,

sekaligus menciptakan kontras yang harmonis, serta warna emas yang memberikan kesan premium pada produk. Teks berisi nama produk, slogan dan deskripsi produk, yang berfungsi sebagai identitas sekaligus promosi, dan tipografi script dan sans serif untuk memperkuat kesan handmade dan kekinian. Strategi promosi produk lolah cemcem yaitu dengan menciptakan media pendukung berupa poster, roll up banner, apron, website, dan konten media sosial Instagram. Mengingat gaya hidup sehat dengan mengkonsumsi minuman herbal merupakan tren di kalangan masyarakat global. Maka dirancangnya media pendukung dengan tampilan visual yang menarik, akan berguna untuk meningkatkan kesadaran (awareness) konsumen, terhadap eksistensi produk lolah cemcem. Masyarakat disarankan untuk selalu mendukung produk-produk lokal, baik dengan cara membeli, maupun berkontribusi dalam mengembangkan produk lokal menjadi produk yang memiliki nilai jual lebih. Pengembangan produk dapat dilakukan baik dari segi fisik, maupun teknik promosinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aaker, David. (2014), *Aaker on Branding; 20 Principles That Drives Success*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Ambrose, Gavin dan Paul Harris. (2011), *Packaging the Brand; The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*, AVA Publishing SA, Lausanne-Swiss.
- Ananda, Maya. (1978), *Seluk Beluk Reklame dalam Dunia Perdagangan*, Mutiara, Jakarta.
- Budiman, Kris. (2011), *Semiotika Visual; Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Cross, Nigel. (1984), *Development in Design Methodology*, John Wiley & Sons Ltd, New York.
- Handayani, Driana. *Kopi Luwak dan Loloh Cemcem*, (2 Oktober 2016), <http://www.sarihusada.co.id/Nutrisi-Untuk-Bangsa/Aktivitas/Jelajah-Gizi/Kopi-Luwak-dan-Loloh-Cemcem>.
- Julianti, Sri. (2014), *The Art of Packaging*, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014, Jakarta.
- Junaedi, Deni. (2016), *Estetika; Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, ArtCiv, Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Masri, Andry. (2010), *Strategi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Matius, Ali. (2011), *Estetika; Pengantar Filsafat Seni*, Sanggar Luxor, Tangerang.
- Moriarty, Sandra, Nancy Mitchell, dan William Wells. (2009), *Advertising Edisi Kedelapan*, Prenadamedia Group, Jakarta.
- Morissan. (2007), *Periklanan dan Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Ramdina Prakarsa, Jakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. (2010), *Post-realitas; Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*. Jalasutra, Yogyakarta.
- _____. (2008), *Multiplisitas dan Diferensi: Redifnisi Desain, Teknologi dan Humanitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2005), *Desain Grafis Komputer, C.V Andi Offset*, Yogyakarta.
- Raharja, I Gede Mugi. (2016), "Desain dengan Citra Simulasi, Sebuah Integrasi Teknologi Secara Estetik", Diunduh 6 April 2018 dari http://www.isi-dps.ac.id/wp-content/uploads/2016/04/Artikel_Mugi_CITRA-SIMULASI.pdf.
- Raharja, I Gede Mugi. (2015), "Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Sebuah Pembuktian Teori Dekonstruksi Derrida", *Mudra, Jurnal Seni dan Budaya* 30/2 hal. 153-164.
- Safanayong, Yongky. (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia, Jakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2009), *Nirmana, Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. (2007), *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Setyanto, Daniar Wikan. (2007), *Irama Visual; Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Suhandang, Kustadi. (2016), *Periklanan, Manajemen, Kiat dan Strategi*, Penerbit Nuansa, Bandung.
- Suparni dan Ari Wulandari. (2017), *Seri Herbal Nusantara : Herbal Bali-Khasiat dan Ramuan Tradisional Asli dari Bali Penumpang Segala Penyakit Mematikan*, Rapha Publishing, Yogyakarta.

Suyasa, I Gusti Ngurah Gede. (2017), "*Kemasan sebagai Inovasi Ekonomi Kreatif untuk Meningkatkan Pemasaran Produk*" (Makalah Denpasar Design Centre), Panitia Seminar Nasional Kemasan Budaya Lokal sebagai Inovasi Ekonomi Kreatif untuk Meningkatkan Pemasaran Produk, Denpasar.

Tinarbuko, Sumbo. (2009), *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.

Williamson, Judith. (1983), *Decoding Advertisements; Ideology and Meaning in Advertising*, Marion Boyars, London.

Representasi *Gangsing* Pada Busana Wanita Retro *Playful*

Ni Kadek Yuni Diantari¹, I Made Gede Arimbawa²,
Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana³

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

¹ *diantariyuni@gmail.com*

Munculnya berbagai permainan modern menjadi salah satu faktor penyebab permainan tradisional jarang dimainkan oleh masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian kearifan lokal yang telah menjadi budaya suatu masyarakat dari generasi ke generasi. Salah satu permainan tradisional yang perlu dilestarikan adalah permainan *gangsing* dari desa Munduk, Buleleng. Pelestarian permainan *gangsing* dilakukan melalui penciptaan busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing* desa Munduk. Sumber ide dari *gangsing* direpresentasi untuk mewujudkan busana wanita retro *playful*. Pada penciptaan ini juga diuraikan tentang keterkaitan antara bentuk dan makna dalam busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing* desa Munduk. Bentuk yang muncul pada karya busana wanita berjenis *haute couture* ini tampak dalam siluet, permainan potongan busana, dan aplikasi dari monumental tekstil dengan teknik plisket dan *stitching*. Sedangkan makna pada karya *haute couture* dengan sumber ide *gangsing* ini secara garis besar adalah keseimbangan perpaduan antara sumber ide dengan unsur tradisional (permainan *gangsing*) dan unsur kekinian (gaya busana retro *playful*). Busana wanita retro *playful* ini menerapkan konsep 2 (dua) jenis tim dalam permainan *gangsing* yang terdiri dari tim pemain *gangsing gebug* dan tim pemain *gangsing pemelek*. Keseluruhan busana melewati proses kreatif monumental tekstil dan tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion)* oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yang memberikan tahapan sistematis dalam mengembangkan sumber ide *gangsing* ke dalam wujud busana wanita retro *playful*.

Kata kunci : *gangsing, busana wanita, adi busana, retro playful*

The emergence of various modern games is one of the factors causing traditional games to be rarely played by the community. Therefore, efforts are needed to preserve traditional games as part of local wisdom that has become the culture of a society from generation to generation. One of the traditional games that need to be preserved is the *gangsing* game from the village of Munduk, Buleleng. The preservation of *gangsing* games is done through the creation of retro playful women's clothing with the source of the *gangsing* ideas from the village of Munduk. Sources of ideas from *gangsing* are represented to realize retro playful women's clothing. In this creation also described about the relationship between shape and meaning in retro playful women's clothing with the source of the slender ideas of Munduk village. The form that appears in the fashion work of this type of woman's fashion (*haute couture*) is seen in the silhouette, the cutting of clothing, and the application of monumental textiles with pleats and stitching techniques. While the meaning of the *haute couture* with *gangsing* as source of this idea outline is the balance of the combination of the source of ideas with the traditional elements (*gangsing*) and the contemporary (retro playful fashion style). This retro playful woman's dress applies the concept of 2 (two) types of teams in a *gangsing* game, it is consist of *gebug* team and *pemelek* team. The entire fashion applied monumental textile as creative process and the stage fashion design process as method. It is titled "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion* by Ratna Cora. The stages of the *FRANGIPANI* fashion design process include 10 stages that provide a systematic stage in developing a source of *gangsing* as ideas into the form of retro playful women's clothing.

Keywords: *gangsing, women's clothing, haute couture, retro playful.*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia *fashion* kini sangat pesat, awalnya hanya berupa busana yang berfungsi melindungi tubuh, kemudian berkembang menjadi media komunikasi sekaligus ekspresi diri bagi pemakainya untuk menyampaikan pesan tertentu. Coco Chanel, seorang perancang busana revolusioner mengemukakan bahwa *fashion* bukanlah sesuatu yang hanya berada dalam busana. *Fashion* juga terdapat di langit, di jalanan, *fashion* berhubungan dengan ide dalam menjalankan hal apa yang sedang terjadi (Smith, 2010: 38). Pernyataan Chanel tersebut memperkuat bahwa *fashion* memang tidak sekadar busana yang menutupi tubuh, tetapi juga memiliki ide dengan pesan tertentu yang terkandung di dalamnya.

Terkait dengan pernyataan Chanel, ide-ide penciptaan busana dapat bermula dari mana saja bahkan dari warisan budaya. Indonesia yang terdiri dari lebih 500 suku bangsa memiliki beragam peninggalan yang eksis atau terekam sampai sekarang yang kemudian menjadi warisan budaya. Warisan budaya menurut Davidson diartikan sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa. Dari gagasan ini, warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (*tangible*) dan nilai budaya (*intangible*) (dalam Arifah, 2014: 1).

Warisan budaya *tangible* dapat berupa permainan tradisional. Made Taro (dalam Suarka, 2011: 3) yang merupakan pendongeng sekaligus penulis buku permainan rakyat Bali mengatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial dan budaya. Sebagai aktivitas budaya, permainan tradisional memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang ke arah pembaharuan yang kreatif. Permainan tradisional adalah permainan yang diciptakan bersama-sama dan diwariskan secara bersama-sama.

Akan tetapi, dengan pesatnya perkembangan permainan yang berbasis teknologi canggih, menyebabkan permainan tradisional tidak lagi populer di kalangan masyarakat, khususnya pada anak-anak. Anak-anak cenderung memilih permainan modern yang canggih dan praktis dari pada permainan tradisional. Permainan modern juga memiliki dampak negatif terhadap perkembangan mental anak. Menurut Dharmamulya (dalam Larasati, 2011: 4) permainan modern mempunyai indikasi menjauhkan individu dari interaksi sosial dan menipisnya orientasi wawasan dari komunalistik meng-

arah pada individualistik, sehingga mengakibatkan menurunnya keterampilan sosial dan menghambat kecerdasan emosi anak. Fenomena ini terjadi akibat anak-anak yang lebih asyik menghabiskan waktunya di depan komputer dan *gadget* mereka dengan berbagai aplikasi permainan *offline* dan *online* daripada memainkan permainan tradisional bersama teman-temannya.

Munculnya berbagai permainan modern menjadi salah satu faktor penyebab permainan tradisional jarang dimainkan oleh masyarakat, dan lama-kelamaan permainan tradisional akan ditinggalkan. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian kearifan lokal yang telah menjadi budaya suatu masyarakat dari generasi ke generasi. Salah satu permainan tradisional yang paling mudah ditemukan di seluruh pelosok Indonesia adalah permainan gasing, namun permainan ini sudah jarang dimainkan masyarakat. Gasing merupakan mainan yang bisa berputar pada porosnya dan mengeluarkan suara mendengung serta mendesing (Sutarto, 2009: 10). Gerakan berputar yang terjadi pada gasing ini disebabkan karena gerakan giroskopik. Gasing di Bali tepatnya di Desa Munduk, Buleleng memiliki sebutan unik, yakni *gangsing* dan permainannya disebut *megasingan*. Di samping itu, *gangsing* dari Desa Munduk merupakan *gangsing* yang memiliki ukuran paling besar dengan waktu berputar paling lama di antara gasing lain yang terdapat di daerah lain. Ciri khas lain dari *gangsing* Desa Munduk ini adalah warna *tridatunya*. *Tridatu* adalah tiga warna yang terdiri atas warna merah, hitam dan putih sebagai lambang Dewa Brahma, Wisnu, dan Iswara (Siwa).

Masyarakat Desa Munduk meyakini bahwa dalam *gangsing* dengan bentuk bulat geometris yang sederhana tersebut menyimpan nilai filosofis mengenai keseimbangan antara kebutuhan jasmani dan rohani manusia yang harus tetap dijaga. Manusia hendaknya dapat hidup dengan damai seperti *gangsing* yang berputar seimbang pada satu titik dan bentuk *gangsing* yang simetris (wawancara dengan ketua *seka-ha gangsing* Desa Munduk, Putu Ardana, 5 Maret 2017). Berdasarkan keistimewaan *gangsing* berupa bentuk serta nilai filosofisnya, maka muncul ketertarikan untuk mengangkat sebagai sumber inspirasi, sekaligus sebagai muatan lokal atau *local genius* dalam konteks kreativitas penciptaan busana wanita kekinian.

Pada penciptaan busana ini direpresentasikan bentuk dan makna filosofis *gangsing* menjadi busana wanita dengan kategori busana *haute couture* atau adibusana yang bergaya retro *playful*. Adibusana merupakan kategori busana yang mengutamakan

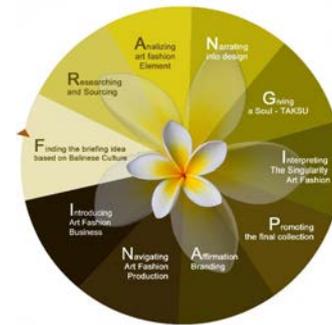
estetika, namun tetap memperhitungkan fungsional dari busana itu sendiri. Kategori adibusana dipilih agar dalam merancang dapat lebih banyak menuangkan konsep dan ekspresi pencipta. Jika dibandingkan dengan kategori busana lain seperti busana *ready to wear* (pakaian siap pakai) atau *mass product* (pakaian dengan produksi massal) yang beredar pada industri *fashion*, selalu mengacu pada segmentasi dan kenyamanan masyarakat, serta kesempatan saat pemakaian busana tersebut.

Gaya busana retro *playful* merupakan penggabungan dari gaya busana retro dan *playful*. Busana bergaya retro mengacu pada busana yang menunjukkan karakteristik mode masa lalu, misalnya yang berkembang pada era 1930-1980-an (Hadisurya, 2011: 178). Gaya retro ini dapat mewakili kepopuleran permainan *gangsing* di masa lalu tepatnya pada era 1970 di Desa Munduk, Buleleng. Ciri khas dari gaya busana retro di era 1970 adalah penggunaan paduan warna-warna kontras dan siluet yang mengembang. Sedangkan busana bergaya *playful* adalah busana yang memiliki siluet dan warna atraktif serta menimbulkan kesan menyenangkan serta semangat, selayaknya permainan *gangsing* yang dimainkan penuh atraktif dan menyenangkan bagi para pemainnya. Jadi, gaya retro *playful* adalah gaya busana dengan kesan masa lalu di era 1970 yang atraktif dan penuh semangat.

Karya desain mode yang terinspirasi dari *gangsing* Desa Munduk terutama dari segi bentuk dan filosofis direpresentasikan untuk menampilkan busana yang inovatif. Busana tersebut secara tidak langsung dapat mengedukasi masyarakat mengenai keberadaan permainan *gangsing* di Desa Munduk yang merupakan warisan budaya serta memiliki nilai kearifan lokal. Di tengah kepopuleran permainan berbasis teknologi, permainan *gangsing* Desa Munduk tidak akan dipandang sebelah mata lagi sebagai permainan yang kuno dan semata-mata hanya membuang waktu saja, namun akan lebih diperhatikan dan dilestarikan kembali oleh masyarakat.

METODE PENCIPTAAN

Perancangan desain busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Salah satu tahapan perancangan busana yang dapat diterapkan adalah tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion) oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*" ini memiliki 10 tahapan yang sistematis dalam mengolah sumber ide menjadi karya busana.



Gambar 1. *FRANGIPANI, THE SECRET STEPS OF ART FASHION*

(Sumber: Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, 2012)

Tahapan proses desain *fashion* *FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yakni :

Finding the brief idea based on culture identity of Bali (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Bali), tahapan yang memunculkan ide kreatif budaya Bali khususnya dari akumulasi pengalaman bawah sadar (*unconscious*) yang ter-*install* di genetik, perbendaharaan pengetahuan dan wawasan dalam ruang persepsi personal (Cora, 2016: 207). Ide pemantik seni *fashion* (*art fashion*) berdasarkan budaya Bali berupa warisan budaya *tangible* yakni permainan tradisional *gangsing* dari Desa Munduk, Buleleng. Pemilihan ide pemantik ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat sekaligus melestarikan permainan *gangsing*. *Researching and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni *fashion*) yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Bali. Pada tahap dua ini dibutuhkan cara pandang baru bahwa melalui *fashion* global dan pakaian masyarakat, desainer dapat memunculkan identitas budaya Bali (Cora, 2016: 207). Cara pandang baru tersebut diperoleh dengan meneliti dan mencari sumber data, baik primer atau sekunder dari sumber ide serta konsep yang diterapkan pada busana.

Analizing art fashion element taken from the richness of balinese culture (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali). Analisa estetika menjadi hal yang penting ketika diadopsi dari budaya Bali sebagai titik tolak perancangan desain *fashion*. Analisa dimulai dengan melakukan penuangan serta pengembangan ide *gangsing* Desa Munduk dalam bentuk visual dengan membuat *mood board* atau *idea board*.

Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualization (narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya Bali dan pengembangan *mood board*. Sketsa desain 2 dimensi diwujudkan berdasarkan konsep pertandingan *gangsing*



Gambar 2. *Mood board gangsing*
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



Gambar 3. Sketsa desain 2D konsep tim *gebug*
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



Gambar 4. Sketsa desain 2D konsep tim *pemelek*
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

yanmemiliki 2 tim yakni tim dengan *gangsing gebug* (pemukul) dan tim dengan *gangsing pemelek* (dipukul).

Giving a soul – taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction (berikan jiwa – taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh, sampel dan konstruksi pola). Pada tahapan ini juga dilakukan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan. Realisasi sketsa busana 2 dimensi dimulai dengan tahapan membuat pola busana dasar kemudian memecah dan mengembangkan pola dasar sesuai dengan sketsa. Pola yang dibuat berdasarkan atas ukuran M standar wanita Asia.

Pembuatan pola dilanjutkan dengan pemotongan kain sesuai dengan pola yang telah ditentukan, menjahit atau menyambung bagian depan dengan belakang bentuk dasar dari potongan kain yang telah disesuaikan dengan pola sehingga menjadi bentuk

dasar busana. Setelah bentuk dasar busana telah terbentuk maka dilakukan teknik monumental tekstil pada busana untuk menghasilkan busana yang inovatif.

Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final). Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final (Cora, 2016: 209). *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana kategori adi busana. Pemilihan busana kategori adi busana membutuhkan pengerjaan secara manual, kurang lebih 80% dari proses produksi adi busana memerlukan keterampilan tangan (Hadisurya, 2011: 13). Selain itu dibutuhkan berbagai teknik pengerjaan yang penuh ketelitian.

9 buah desain adi busana (*haute couture*) yang merepresentasi *gangsing* Desa Munduk tergabung menjadi 1 koleksi yang memiliki kesatuan dan keterkaitan. Setelah penentuan 9 sketsa desain sebagai satu koleksi akhir, selanjutnya dibagi menjadi 2 konsep. Konsep tersebut merepresentasikan tim dengan 2 jenis pemain dalam pertandingan *gangsing* desa Munduk. Salah satu tim mewakili tim *gangsing* pemukul (*gebug*) dan tim lainnya mewakili *gangsing* yang dipukul (*pemelek*).

Promoting and making a unique art fashion (promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik). Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya adi busana melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*). *Fashion show* akan dikemas dengan menarik dan berbeda dari *fashion show* pada umumnya. Panggung *fashion show* yang biasa disebut *catwalk* diciptakan menyerupai arena permainan *gangsing* Desa Munduk, sehingga para audiens akan lebih mudah memahami suasana permainan *gangsing* Desa Munduk yang menjadi sumber ide penciptaan adi busana ini.

Affirmation branding (afirmasi merek). Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk *fashion* global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding* (Cora, 2016: 210). Adapun merek yang digunakan dalam penciptaan busana wanita retro *playful* ini adalah merek yang diberi nama “YUN”. YUN adalah nama panggilan dari pemilik merek yakni Yuni Diantari. Nama merek yang hanya terdiri dari tiga huruf



Gambar 5. Logo “YUN”

(Sumber: Yuni Diantari, 2016)

ini dipilih untuk mencerminkan identitas pemilik. Selain itu, dapat mempermudah pengucapan dan mudah untuk diingat.

Logo di atas merupakan logo merek “YUN” yang terdiri atas huruf “y”, “u”, dan “n” dengan jenis huruf *panitio basica*. Pemilihan huruf yang geometris dan simetris mewakili ciri khas dari produk busana wanita yang bersiluet tegas namun elegan. Pemilihan warna hitam pada logo YUN untuk memberi kesan *simple* yang elegan serta dengan penggunaan satu warna saja calon pembeli tentu akan lebih mudah mengingat merek YUN.

Navigating art fashion production by humanist capitalism method (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar (Cora, 2016: 210). Kategori busana yang tergolong dalam kategori adi busana membutuhkan berbagai teknik pengerjaan yang penuh ketelitian. Sehingga beberapa sumber daya manusia ahli seperti penjahit profesional dilibatkan untuk memahami desain dan konsep dari penciptaan busana ini.

Dengan demikian, diperlukan kemampuan desainer dalam menempatkan diri sebagai penerjemah, baik keinginan pembeli, pemilik perusahaan, maupun idealisme desainer. Siklus yang terjaga sejak awal perancangan hingga produksi busana tercapai dengan baik jika komitmen desainer sebagai penerjemah desain antara penjahit dan desainer berorientasi pada pola pikir kapitalis humanis.

Introducing the art fashion business (memperkenalkan bisnis seni *fashion*), tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk *fashion* global dan pakaian adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap (Cora, 2016: 211). Pada tahapan bisnis ini disusun *Business Model Canvas* (BMC) untuk memudahkan merancang bisnis dari koleksi busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing*.

Business Model Canvas (BMC) merupakan model bisnis yang terdiri dari sembilan blok area aktivi-

tas bisnis dengan tujuan memetakan strategi untuk membangun bisnis yang kuat, bisa memenangkan persaingan dan sukses dalam jangka panjang (Osterwalder, 2012:15). Sembilan komponen blok yang terdapat dalam *Business Model Canvas* (BMC) terdiri atas, *customer segments* (segmentasi pelanggan), *value propositions* (proposisi nilai), *Channels* (saluran), *Customer relationships* (hubungan pelanggan), *Revenue streams* (arus pendapatan), *Key resources* (sumber daya utama), *Key activities* (aktivitas kunci), *Key partnerships* (kemitraan utama), dan *Cost structure* (struktur biaya).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi digunakan untuk mewujudkan busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing*. Representasi menurut Piliang (dalam Suasmini, 2017:145) merupakan tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya. Representasi dapat menjadi media penyampaian pesan, berekspressi, dan mengkomunikasikan ide, konsep atau perasaan, yang kesemuanya merupakan transmisi penyampaian makna. Representasi dalam penciptaan busana wanita ini merupakan landasan pengembangan konsep, gaya, serta sketsa dari desain busana dengan sumber ide *gangsing*.

Representasi menurut Stuart Hall (dalam Aprinta, 2011: 34) adalah bagian dari proses produksi dan pertukaran makna. Tanda dan simbol juga dapat merepresentasikan suatu makna dan melalui tanda dan simbol terjadi proses pertukaran makna. Sumber ide berupa *gangsing* Desa Munduk merupakan suatu tanda yang merepresentasikan makna lain. *Gangsing* Desa Munduk memiliki makna sebagai warisan budaya *tangible* yang telah diwarisi dari generasi ke generasi oleh masyarakat Desa Munduk, namun saat ini permainan *gangsing* kurang diminati sejak kemunculan permainan modern.

Sumber ide *gangsing* Desa Munduk yang telah dituangkan dalam penciptaan adi busana mengalami proses produksi dan pertukaran makna. Makna yang muncul berupa pesan bahwa permainan *gangsing* akan ditinggalkan masyarakat dan diperlukan perhatian serta tindakan pelestarian. Selain itu, dimunculkan keistimewaan dari *gangsing* yang dapat menarik perhatian masyarakat kembali seperti ciri khas motif garis yang melingkar dengan warna merah, putih dan hitam sebagai simbolis *tridatu*.

Selain representasi, terdapat pula estetika *postmodern* yang mempengaruhi penciptaan busana wanita ini. Jean Francois Lyotard, seorang pemikir postmodern Prancis, mengatakan bahwa postmodern



Gambar 6.
Karya Adi Busana 1
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



Gambar 7.
Karya Adi Busana 2
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



Gambar 8.
Karya Adi Busana 3
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



Gambar 9.
Karya Adi Busana 4
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

merupakan kelanjutan dari modern (dalam Mudana, 2015: 47). Pilang mengacu pada pemikiran Baudrillard mengemukakan bahwa ada tiga relasi pertandaan dalam dari wacana seni dari berbagai zaman, yaitu (1) estetika klasik/pramodern, (2) estetika modern, dan (3) estetika postmodern (dalam Mudana, 2015: 50). estetika postmodern dengan prinsip bentuk mengikuti kesenangan (*form follow fun*). Penciptaan busana wanita dengan sumber ide *gangsing* lebih mengacu pada estetika postmodern, maka dari itu prinsip *form follow fun* diutamakan dengan mengedepankan permainan-permainan yang bebas dalam memberikan tanda-tanda estetis.

Selanjutnya semiotika juga turut berperan dalam penciptaan busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing*. Pierce mengatakan bahwa tugas pokok semiotika adalah mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan mengklarifikasi jenis-jenis utama tanda dan cara penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat representatif (Sobur, 2009: 13). Terkait dengan teori semiotika yang dikemukakan oleh Pierce, semiotika dalam penciptaan busana wanita retro *playful* digunakan untuk membaca objek riset yakni *gangsing* Desa Munduk sebagai sumber ide.

Pierce (dalam Budiman, 2011: 19) mengklasifikasikan tanda-tanda secara sederhana dan fundamental, yakni ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi diantara representamen dan objeknya. Diantara tiga klasifikasi tanda, ikon digunakan untuk melandasi penciptaan busana wanita retro *playful* dengan *gangsing* desa Munduk sebagai inspirasi. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka salah satu kriteria yang terpenting bagi ikon adalah similaritas (*similarity*) atau *resemblance* di antara representamen dan objeknya (Budiman, 2011: 82). Sebagaimana halnya dengan klasifikasi tanda, Pierce juga memilih tipe-tipe ikon secara tripartit yaitu citra atau imagi, diagram dan metafora. Tipe ikon citra atau imagi paling sesuai dalam penciptaan busana ini, yakni dengan tanda yang secara langsung bersi-

fat ikonis, yang menampilkan kualitas-kualitas simpel seperti bentuk geometris *gangsing* diwujudkan dalam siluet busana.

Deskripsi Karya Adi Busana 1

Karya adi busana 1 merupakan bagian dari busana berkonsep tim *gebug* (pemukul) dalam permainan *gangsing* dengan gaya retro *playful*. Representasi dari jenis *gangsing* yang digunakan tim *gebug* yakni *gangsing gebug* dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan *gangsing pemelek* (dipukul). Bentuk *gangsing gebug* ditampilkan melalui siluet yang mengikuti bentuk tubuh model dan didasari atas prinsip estetika *form follow fun*. Sehingga visualisasi busana lebih bebas dan inovatif namun ikon-ikon *gangsing* masih tetap terkandung dalam kemiripan atau similaritas antara detail maupun siluet *gangsing* dan busana.

Atasan dengan bagian *peplum* di pinggang hingga pinggul terinspirasi dari badan *gangsing gebug*. Pemilihan warna dikaitkan dengan konsep *tridatu* sebagai keistimewaan *gangsing* Desa Munduk, namun dominasi warna merah merujuk pada psikologis warna merah yang merepresentasikan keberanian dan semangat dari para pemain tim *gebug*.

Lengan lonceng beserta detail pada atasan karya adi busana 1 ini merupakan *bricolage* gaya busana era 1970 atau gaya retro. Namun, makna baru yang tercipta adalah sebuah representasi konsep tim *gangsing gebug*. Motif garis melingkar sebagai ikon *gangsing* Desa Munduk pada bagian badan *gangsing* diterapkan melalui detail motif melingkar atau *circular* tidak beraturan. Bagian detail pada bagian lengan lonceng adi busana 1 tersebut diaplikasikan menggunakan teknik monumental tekstil melalui *stitching* (tusukan) benang wool ke bahan.

Sedangkan *point interest* atau pusat perhatian difokuskan pada detail tali di badan berupa *body piece* atau aksesoris badan yang dipasang dengan cara

**Gambar 10.**

Karya Adi Busana 5
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

**Gambar 11.**

Karya Adi Busana 6
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

**Gambar 12.**

Karya Adi Busana 7
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

**Gambar 13.**

Karya Adi Busana 8
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

dililitkan di sekitar dada, bahu, dan pinggang untuk mewakili tali yang dililitkan oleh pemain *gangsing* pada badan *gangsing*. Selain itu terdapat detail berupa motif lingkaran dari tali yang disusun secara melingkar sebagai representasi putaran *gangsing gebug*. Secara keseluruhan siluet karya adi busana 1 ini merujuk pada filosofis permainan *gangsing*, yakni keseimbangan. Keseimbangan yang diterapkan meliputi keseimbangan simetris dan asimetris. Siluet busana yang terdiri dari atasan dan bawahan ini memiliki keseimbangan simetris, namun pada motif atau detail di lengan dan *body piece* memiliki keseimbangan asimetris.

Deskripsi Karya Adi Busana 2

Konsep tim *gebug* dalam permainan *gangsing* menjadi acuan karya adi busana 2 ini. Hal tersebut nampak pada siluet busana yang ditampilkan, walaupun terkesan *oversized* setelan busana yang terdiri dari atasan, celana, dan *obi* ini tetap mempertahankan bentuk tubuh pemakainya. Gaya busana retro *playful* juga tidak terlepas dari setiap siluet busana ini. Celana yang mengembang pada bagian pergelangan kaki dan di bagian lengan mencerminkan gaya retro sedangkan potongan *obi* yang mengikuti siluet *gangsing* beserta tambahan tali mewakili gaya *playful*.

Pemilihan warna dipengaruhi oleh konsep warna *tridatu* yang diterapkan pula pada warna motif *gangsing*. Akan tetapi, warna hitam dan putih mendominasi busana ini. Warna putih mencerminkan watak positif, sedangkan warna hitam mencerminkan watak tegas. Cerminan dari dominasi warna pada busana ini mewakili karakter pemain *gangsing gebug* yang harus positif dan tegas dalam sebuah tim sehingga kerja sama anggota tim tetap terjaga.

Ikon *gangsing* seperti motif melingkar dengan warna *tridatu* dan bentuk *gangsing* tampak depan direpresentasikan melalui aksentasi garis di bagian bawah celana dan bagian lengan. *Point interest* tertuju pada

bagian *obi* dengan detail tali melingkar yang merepresentasikan putaran *gangsing gebug*. Detail tali yang ditata secara melingkar tersebut dibuat dengan teknik monumental tekstil secara manual. Keseluruhan karya yang memiliki makna keseimbangan namun dengan pengaruh estetika *postmodern-bricolage*, makna keseimbangan baru yang terbentuk adalah keseimbangan antara bentuk *gangsing gebug*, gaya retro di era 70 dan gaya *playful* yang kekinian.

Deskripsi Karya Adi Busana 3

Karya adi busana 3 termasuk dalam konsep tim *gangsing gebug*, konsep tersebut direpresentasikan melalui siluet, pemilihan warna serta detail busana. Siluet busana keseluruhan merupakan representasi tampak samping bagian *gangsing gebug*. Bagian atasan yang terdiri dari luaran dan dalaman terinspirasi dari tampak samping badan *gangsing* yang berbentuk geometris yakni oval. Sedangkan bagian bawahan berupa celana kulot dipengaruhi bentuk kaki *gangsing gebug* yang melengkung dan menyudut di bagian bawah.

Gaya retro *playful* sangat terlihat lewat perpaduan atasan yang berkesan *playful* dengan detail monumental tekstil-*pleats*, dan bawahan kulot yang terkesan retro. Penerapan gaya retro *playful* pada adi busana 3 ini menampilkan keunikan dan keistimewaan *gangsing gebug* sebagai permainan tradisional yang tetap eksis di zaman sekarang.

Ikon *gangsing gebug* berupa motif garis melingkar berwarna *tridatu* direpresentasikan melalui detail yang sekaligus menjadi *point interest* karya adi busana 3. Detail tersebut menggunakan bahan tile yang telah diberi efek monumental tekstil lewat teknik *pleats* atau plisket. Pemilihan bahan detail dengan monumental tekstil yang semi transparan bertujuan untuk memvisualisasikan warna *gangsing* yang tampak transparan ketika berputar. Batasan sum-



Gambar 14. Karya Adi Busana 9
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

ber ide karya yakni keseimbangan menjadi fokus dari seluruh busana sehingga keseimbangan simetris tampak pada setiap bagian setelan karya adi busana ini. Akan tetapi, dengan estetika *postmodern-bricolage* pemaknaan atas filosofis keseimbangan *gangsing* mengalami kebaruan ketika diterapkan pada busana. Keseimbangan yang dimaksud dalam busana ini adalah keseimbangan perpaduan antara sumber ide unsur tradisional (permainan *gangsing*) dan unsur kekinian (gaya busana retro *playful*).

Deskripsi Karya Adi Busana 4

Karya adi busana 4 mengusung konsep tim *gangsing gebug* yang direpresentasikan dalam siluet busana, pemilihan warna, dan detail busana. Busana yang terdiri dari atasan *crop top* dan rok ini terinspirasi dari siluet tampak samping dari bagian *gangsing gebug*. Siluet tersebut tampak hanya separuh pada bentuk lengan atas yang menyudut ke arah luar. Walaupun siluet merepresentasikan bentuk dari *gangsing*, pengembangan siluet busana tetap mengacu pada prinsip estetika *postmodern form follow fun*. Sehingga siluet busana yang dihasilkan lebih unik dan inovatif. Mengingat ukuran lengan yang paling menonjol dibandingkan bagian lainnya, bagian lengan menjadi *point interest* atau pusat perhatian karya adi busana 4 ini.

Potongan pada lengan yang eksentrik serta aksent geometris di bagian bawah rok mencerminkan gaya retro *playful*. Sedangkan pemilihan warna didasari atas konsep warna *tridatu* pada motif *gangsing gebug* dengan dominasi warna hitam untuk menunjukkan kekuatan tim pemain *gangsing gebug*. Corak warna *tridatu* juga tampak pada detail tali melingkar di bagian dada sebagai ikon melalui similaritas atau keserupaan bagian-bagian *gangsing*. Detail tali tersebut adalah hasil dari monumental tekstil antara teknik plisket dan manual *stitching* untuk menyatu-

kan 3 tali berbeda. Keseimbangan putaran *gangsing gebug* juga direpresentasikan pada keseimbangan antara siluet bagian kanan dan kiri yang simetris. Berputarnya *gangsing gebug* direpresentasikan lewat detail potongan kain merah dan putih yang menimbulkan ilusi optik, sehingga tampak seolah-olah berputar.

Deskripsi Karya Adi Busana 5

Konsep tim *gangsing gebug* dan gaya retro *playful* mempengaruhi karya adi busana 5 pada setiap siluet busana, warna yang dipilih, serta bagian detail busana. Siluet busana yang terdiri dari atasan serta celana ini, sebagian besar dipengaruhi oleh bentuk dari *gangsing gebug* sebagai ikon yang paling menonjol dari *gangsing gebug*. Misalnya, pada bagian lengan yang menjadi *point interest* busana merepresentasikan badan *gangsing gebug*. Penggunaan kain tile di bagian lengan menimbulkan efek yang menerawang untuk merepresentasikan warna-warna menjadi transparan dari *gangsing gebug* ketika berputar.

Efek yang sama juga ditimbulkan dari penggunaan tile pada bagian bawah celana. Tetapi tile di bagian celana dilakukan monumental tekstil dengan teknik plisket sehingga memberi efek lipatan beraturan. Lipatan yang beraturan mencerminkan putaran yang beraturan dari *gangsing gebug*. Kemudian dari segi warna karya adi busana 4 ini mengadopsi warna *tridatu* yang merupakan ciri utama *gangsing* Desa Munduk. Tetapi dominasi warna hitam merepresentasikan keteguhan hati pemain dalam bertanding. Karya adi busana 5 ini menyuguhkan tampilan busana unik dalam permainan bentuk dan potongan busana yang bebas tanpa memperhatikan fungsi utama busana sebagai pelindung tubuh. Hal ini disebabkan atas prinsip estetika *postmodern* yakni *form follow fun* sehingga mengedepankan kebebasan dalam eksplorasi keindahan *gangsing* sebagai sumber ide.

Deskripsi Karya Adi Busana 6

Konsep tim *gangsing pemelek* (dipukul) menjadi acuan dalam karya adi busana 6 yang terdiri dari atasan dan bawahan berupa celana dua lapis. Representasi bentuk *gangsing pemelek* hadir di siluet busana ini, seperti bagian lengan yang terinspirasi dari ikon badan *gangsing pemelek* yakni bentuk lingkaran geometris bervolume. Representasi dari bentuk *gangsing pemelek* juga tampak melalui lapisan atas pada adi busana 6 ini, namun yang direpresentasikan hanya bagian kaki *gangsing pemelek*.

Penggunaan warna pada adi busana 6 dipengaruhi oleh konsep warna *tridatu* sebagai warna utama motif *gangsing pemelek*. Tetapi warna merah difokuskan untuk memvisualisasikan keberanian dan

semangat dari pemain *tim gangsing pemelek* menghadapi tim lawan. Sedangkan detail yang diterapkan seperti tekstur kain di bagian lengan dan motif melingkar di bagian celana memberi kesan bervolume sekaligus merepresentasikan perputaran *gangsing pemelek* yang teratur sehingga mencapai titik seimbang.

Point interest atau pusat perhatian dari adi busana 6 difokuskan pada bagian badan muka yakni di bagian melengkung dengan bahan tile memberikan efek transparan. Bagian melengkung di bagian badan muka ditegaskan kembali dengan pemasangan aksentasi dari tali menggunakan teknik monumental tekstil. *Point interest* ini mewakili siluet dari *gangsing pemelek* yang bervolume. Keseluruhan dari tampilan karya adi busana 6 menunjukkan keseimbangan simetris antara sisi kanan dan kiri mengingat filosofis keseimbangan *gangsing* yang di yakini oleh masyarakat Desa Munduk.

Gaya busana retro *playful* dan estetika *postmodern-bricolage* juga tidak dapat dipisahkan dari kesan yang ditampilkan oleh adi busana 6 ini. Gaya retro *playful* dapat dilihat pada permainan *cutting* atau potongan pada bagian lengan, badan muka dan celana. Kemudian estetika *postmodern-bricolage* muncul pada eksplorasi siluet busana yang mementingkan tampilan daripada kenyamanan pemakai. Pemakaian yang timbul juga dipengaruhi oleh *bricolage* yakni *gangsing* sebagai permainan tradisional yang mulai ditinggalkan dapat menjadi sumber inspirasi *fashion* yang kekinian.

Deskripsi Karya Adi Busana 7

Karya adi busana 7 yang berupa *dress* atau terusan ini mengacu pada konsep tim *gangsing pemelek* dan gaya retro *playful*. *Gangsing pemelek* yang memiliki volume lebih besar dibanding volume *gangsing gebug* menjadi ikon *gangsing pemelek*. Bentuk *gangsing pemelek* dari tampak atas direpresentasikan melalui siluet bagian badan busana. Sedangkan siluet *dress* bagian bawah merupakan representasi bagian kaki *gangsing pemelek*. Siluet dari bagian badan *dress* ini menjadi pusat perhatian dari tampilan karya adi busana 7 mengingat ukurannya yang paling menonjol dari bagian lainnya.

Detail garis melengkung terbuat dari tali merepresentasikan motif garis pada bagian badan *gangsing pemelek*. Detail garis dari tali dan detail plisket dari bahan tile menerapkan teknik monumental tekstil secara manual. Kemudian dari segi warna yang menjadi pilihan warna pada karya adi busana 7 ini adalah warna dengan konsep *tridatu* yakni merah, putih, dan hitam. Namun warna merah dan putih menjadi warna dominan untuk merepresentasikan semangat

dan kebijaksanaan yang harus dipegang teguh oleh tim *gangsing gebug*.

Keseimbangan sebagai filosofis yang terkandung dalam *gangsing* direpresentasi melalui siluet busana yang seimbang. Keseimbangan yang diterapkan adalah keseimbangan simetris. Selain keseimbangan, kebebasan juga diterapkan dalam merepresentasikan bentuk *gangsing* pada busana. Kebebasan tersebut merupakan implementasi dari prinsip estetika *post-modern form follow fun*. Oleh sebab itu siluet dan wujud busana tampak lebih inovatif dan unik.

Deskripsi Karya Adi Busana 8

Karya adi busana 8 berjenis *dress* memiliki siluet busana "O" yang menunjukkan bahwa bentuk dari *gangsing pemelek* telah direpresentasi dengan penerapan ikon *gangsing* melalui similaritas atau keserupaan pada busana. Potongan pada bagian lengan dan bagian badan muka dengan bentuk geometris dan garis-garis melengkung yang tampak unik merupakan wujud representasi bentuk badan *gangsing pemelek* dengan pengaruh gaya retro *playful*.

Sebagai fokus utama atau *point interest* tertuju pada detail *dress* di badan muka *dress*. Detail yang terlihat berupa garis warna merah, putih, dan hitam merupakan representasi dari motif detail garis warna *tridatu* yang terdapat di badan *gangsing pemelek*. Detail *dress* di bagian depan tersebut adalah repetisi yang mencerminkan *gangsing* berputar secara berulang dan teratur sehingga mencapai titik seimbang. Akan tetapi detail garis pada karya adi busana 7 lebih bervariasi mengingat busana ini memiliki prinsip estetika *form follow fun*. Prinsip tersebut diterapkan untuk mendasari penerapan detail garis repetisi yang tidak monoton, karena adanya kebebasan mengaplikasi bahan dan teknik melalui monumental tekstil, *stitching* dan plisket.

Deskripsi Karya Adi Busana 9

Karya adi busana 9 yang terdiri dari 3 bagian yakni atasan, luaran dan rok panjang ini memiliki konsep tim *gangsing pemelek*. Bentuk dari *gangsing* yang digunakan oleh tim *gangsing pemelek* direpresentasikan melalui siluet busana. Siluet luaran yang membentuk setengah lingkaran dengan aksentasi garis di bagian tengah sebagai representasi separuh bagian dari tampak atas badan *gangsing pemelek* beserta motifnya. Siluet lengan bagian bawah dari atasan adi busana 9 merepresentasikan tampak samping dari kaki *gangsing pemelek*. Selanjutnya siluet dari rok panjang adi busana 9 adalah wujud representasi dari repetisi tampak samping bagian badan *gangsing pemelek*.

Ukuran rok yang lebih besar dengan pemilihan war-

na merah serta aksan garis hitam menjadikan bagian rok ini *point interest* dari keseluruhan busana. Penggunaan warna merah, putih dan hitam didasari konsep warna *tridatu* yang merupakan ikon dari *gangsing* Munduk, diterapkan pada warna motif *gangsing*. Dominasi warna hitam yang digunakan merepresentasikan keteguhan pemain dalam tim *gangsing pemelek*, sedangkan warna merah menunjukkan kekuatan dan kegigihan dari pemain.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dalam proses penciptaan adi busana (*haute couture*) dengan *gangsing* Desa Munduk sebagai sumber ide, maka dapat disimpulkan representasi karya adi busana dengan *gangsing* sebagai sumber ide penciptaan, diaplikasikan dalam konsep tim pemain *megangsingan* yang terdiri atas dua tim, yakni tim pemain *gangsing gebug* dan tim pemain *gangsing pemelek*. Representasi karya juga tertuang melalui pemilihan gaya busana retro *playful* dan pengaruh dari prinsip estetika *postmodern form follow fun*.

Karya adi busana retro *playful* dapat terwujud melalui proses kreatif monumental tekstil dan tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion)* oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yang terdiri atas, 1) *finding the brief idea based on culture identity of bali* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya bali), 2) *researching and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni *fashion*), 3) *analizing art fashion element taken from the richness of balinese culture* (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya bali), 4) *narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualitation* (narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), 5) *giving a soul – taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction* (berikan jiwa – taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh, sampel dan konstruksi pola), 6) *interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection* (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final), 7) *promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik), 8) *affirmation branding* (afirmasi merek), 9) *navigating art fashion production by humanist capitalism method* (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen, 10) *introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*). Bentuk yang muncul pada karya adi busana ini tampak dalam

siluet, permainan potongan busana, dan aplikasi dari monumental tekstil dengan teknik plisket dan *stitching*. Sedangkan makna pada karya adi busana dengan sumber ide *gangsing* ini secara garis besar adalah keseimbangan perpaduan antara sumber ide dengan unsur tradisional (permainan *gangsing*) dan unsur kekinian (gaya busana retro *playful*).

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Pustaka

- Aprinta, Gita. "Kajian Media Massa: Representasi *Girl Power* Wanita Modern Dalam Media Online". *The Messenger*, Volume II, No.2 Edisi Januari, 2011 (12-27).
- Arafah, Burhanuddin. *Warisan Budaya, Pelestarian dan Pemanfaatannya*. Makasar: UPT Penerbitan Universitas Hasanuddin, 2014 (1-10).
- Arikunto, Suharsimi. *Permainan Tradisional Gasing (Gangsingan) Sebagai Media Enkulturas Dan Sosialisasi*. Yogyakarta: BPSNT, 2005.
- Barker, Chris. *Cultural Studies Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004.
- Barnard, Malcolm. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1994.
- Hadisurya, Irma, dkk. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Jay, Calderin. *The Fashion Design*. United State of America : Rockport, 2009.
- Larasati, Theresiana Ani. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Jakarta: Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2011.
- Osterwalder, Alexander. *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.
- Palgunadi, Bram. *Disain Produk 2: Analisis dan Konsep Disain*. Bandung: ITB University Press, 2008.
- Singer, Ruth. *Fabric Manipulation: 150 Creative Sewing Technique*. London: A David & Charles Book, 2013.

Smith, Charlotte. *Dreaming Of Chanel: Vintage Dress, Timeless Stories*. Australia: Happer Collins, 2010.

Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Soekarno. *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2013

Stecker, Pamela. *The Fashion Design Manual*. Australia: Macmillan, 1997.

Suarka, dkk. *Nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Udayana University Press, 2011.

Suasmini, I Dewa Ayu Sri. "Kebaya Sebagai Busana Ke Pura Dalam Representasi Perempuan Kontemporer Di Kota Denpasar". *Mudra*, Volume 32, No. 1, Edisi Februari, 2017 (141-148).

Subalidinata. *Sejarah dan Asal-Usul Permainan Gasing*. Yogyakarta: BPSNT, 2005.

Sudana, I Nengah. *Permainan Rakyat Koleksi Museum Negeri Propinsi Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Bali, 1994.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Sutarto, Ayu. *Pedoman Pertandingan Gasing Nasional*. Jakarta: Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, 2009.

Triguna, Ida Bagus Gde Judha. *Peralatan Hiburan Dan Kesenian Tradisional Daerah Bali*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1987.

Disertasi

Cora, Ratna. "Wacana Fashion Global Dan Pakaian Di Kosmopolitan Kuta". *Disertasi*. Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2016.

Mudana, I Wayan. "Transformasi Seni Lukis Wayang Kamasan pada Era Postmodern di Klungkung, Bali". Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2015.

Sumber Internet

KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI*. [Online] Available at <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/retro>, 2018. [Diakses 20 Maret 2018].

Kole Nak Nusa Dalam Film Pendek

I Gusti Made Aryadi¹, I Kt Suteja², I Nyoman Suardina³

^{1,2,3}Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana,
Institut Seni Indonesia Denpasar

¹ *aryapetandakan@gmail.com*

Nusa Penida memiliki dialek yang beragam yang merupakan sebuah keunikan yang tak ternilai harganya. Namun, bagaimana dialek tersebut dapat menjadi kebanggaan bila di sisi lain keunikan dialek tersebut dijadikan guyonan atau bahkan menjadi bahan pem-bully-an. Berdasarkan uraian di atas, muncul ketertarikan penggarap untuk menciptakan karya seni dalam bentuk film pendek berjudul "Kole Nak Nusa". Karya ini mencoba menjawab pertanyaan (1) nilai kebangsaan apakah yang diangkat, (2) teknis dan bentuk penggarapan, serta (3) apa makna film yang dapat disampaikan. Tujuan penciptaan karya film ini adalah menciptakan karya seni berdasarkan atas fenomena yang terjadi di masyarakat, khususnya terkait dengan perbedaan dialek antar daerah di Bali. Karya Film pendek "Kole Nak Nusa" mengangkat nilai kebangsaan yang bangga akan identitas diri bangsa. Proses penggarapan Karya Film pendek "Kole Nak Nusa" dimulai dari (1) mencari dan menemukan fenomena di Nusa Penida, (2) melakukan riset dan mengumpulkan bukti-bukti visual, (3) proses mengkhayal dan berimajinasi, dan bereksplorasi, (4) proses kreatif penciptaan karya, dan (5) estimasi karya. Karya Film pendek "Kole Nak Nusa" digarap dengan teknis visual neorealis dan dalam bentuk film pendek berdurasi 20 menit. Makna atau pesan yang disampaikan melalui film pendek "Kole Nak Nusa" adalah mencintai kebudayaan bangsa sendiri tanpa harus malu dikritik oleh orang lain.

Kata kunci: *dialek Nusa Penida, karya film pendek, Kole Nak Nusa, makna film*

Nusa Penida has various dialects which are incomparably unique. However, what is interesting is that a dialect can become a pride if on the other hand the uniqueness of the dialect is made into jokes or even becomes a bullying material. Based on the description above, there was an interest from the researcher to create artwork in the form of a short film entitled "Kole Nak Nusa". This work tries to answer the question (1) What is the nationality value was raised, (2) technical and form of cultivation, and (3) what is the meaning of the film that can be conveyed. The purpose of this film is to create works of art based on the phenomena that occur in the community, especially related to differences in dialect between regions in Bali. The short film "Kole Nak Nusa" raises the nationality that is proud of the national identity. The process of producing the short film "Kole Nak Nusa" starts from (1) looking for and finding phenomena in Nusa Penida, (2) researching and collecting visual evidence, (3) the process of contemplating and imagining, and exploring, (4) the creative process of works, and (5) estimation of works. The short film "Kole Nak Nusa" was worked on with visual neorealist techniques and in the form of a 25-minute short film. The meaning or message conveyed through the short film "Kole Nak Nusa" is to love the culture of the nation itself without being ashamed to be criticized by others.

Keywords: *nusa penida dialect, short film work, kole nak nusa, meaning of film*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan ragam budaya termasuk bahasanya. Berada dalam pertemuan antara benua Asia dan Australia, menjadikan Indonesia sebagai pusat percampuran budaya yang membentuk ciri khas budaya tersendiri. Bahasa merupakan salah satu dari tujuh unsur kebudayaan dan Indonesia memiliki begitu banyak bahasa dari setiap kelompok masyarakat (suku bangsa). Selain perbedaan struktur bahasa setiap suku bangsa, tidak jarang pula ditemukan variasi intonasi suara yang dilafalkan atau diucapkan, yang dikenal dengan istilah dialek. Dialek atau *dialect* berasal dari bahasa Yunani *dialektos*. Kata *dialektos* digunakan untuk menunjuk pada keadaan bahasa di Yunani yang memperlihatkan perbedaan-perbedaan kecil dalam bahasa yang mereka gunakan (Wikipedia 2017). Dialek dibedakan berdasarkan kosa kata, tata bahasa, dan pengucapan. Jika perbedaannya hanya berdasarkan pengucapan, maka disebut aksen.

Indonesia sebagai negara kepulauan yang memiliki lebih dari 17.000 pulau yang saling terpisah satu sama lain dihuni oleh berbagai masyarakat dengan kondisi geografis, demografis dan faktor-faktor alam lain. Hal tersebut melahirkan banyak variasi budaya yang masing-masing memiliki keunikan. Hal ini dapat membuktikan bahwa sekalipun suatu pulau di Indonesia tidak terlalu besar, tetapi memiliki kemungkinan variasi budaya yang begitu banyak.

Pulau Bali secara geografis terletak di selatan Indonesia dan dari pembagian waktu Pulau Bali masuk dalam pembagian WITA (Waktu Indonesia Bagian Tengah). Lokasinya yang diapit oleh Pulau Jawa dan Lombok memberi warna tersendiri dalam akulturasi budayanya termasuk bahasa itu sendiri. Provinsi Bali memiliki 8 Kabupaten dan 1 Kota Madya dan terdiri dari 4 pulau besar yaitu: Pulau Bali (Bali daratan), Pulau Nusa Penida, Nusa Lembongan dan Nusa Ceningan. Dari keempat pulau tersebut yang menjadi pusat atau barometer adalah Pulau Bali (Bali daratan). Pulau Nusa Penida, Nusa Lembongan dan Nusa Ceningan secara administratif termasuk dari wilayah Kabupaten Klungkung.

Setiap daerah Kabupaten di Bali memiliki ciri budaya masing-masing, termasuk dari sisi dialek bahasanya. Setiap daerah di Bali memiliki aksentuasi dialek yang bervariasi tergantung dari letak geografis dan juga kondisi sosialnya. Buleleng dengan dialeknnya yang keras, Badung dan Gianyar dengan vokal 'o' di akhir pengucapannya dan yang paling kental adalah dialek Nusa Penida di Kabupaten Klungkung dan mungkin banyak yang belum mengetahui. Gugusan pulau Nusa Penida sendiri memiliki garis pantai

yang cukup panjang, hal ini menjadikan Nusa Penida memiliki potensi wisata yang cukup baik. Ciri khas masyarakat pesisir yang senantiasa berhubungan dengan kegiatan pantai, juga membentuk ciri khas bahasanya yang sangat unik dan tidak ditemukan di tempat lain.

Apabila dicermati lebih jauh, seringkali perbedaan-perbedaan bahasa yang unik ini dijadikan sebuah *guyonan* (gurauan) antara komunitas atau kelompok masyarakat. Ironisnya *guyonan* tersebut sering berakhir dengan aktivitas perundungan (*bullying*) dengan implikasi yang sangat luas. Hal ini sering terjadi pada kelompok minoritas seperti masyarakat Nusa Penida rantau sebagai pengguna dialek Nusa Penida yang sering terkena dampaknya. Sebagai contoh, orang yang menggunakan dialek Nusa Penida tersebut akan mengalami krisis percaya diri dan merasa malu akan budaya yang dimilikinya. Hal ini bisa saja bermuara pada kenyataan bahwa mereka tidak akan mengajarkan dialek tersebut kepada generasinya karena tidak ingin anak cucunya bernasib seperti mereka yang hanya menjadi *geguyonan* diantara komunitasnya. Persoalan bahasa ini terasa sangat penting untuk disoroti. (Tika 2015 dalam kulkulbali.co).

Jika hal ini benar-benar terjadi akan sangat disayangkan karena hal-hal kecil dapat menghilangkan identitas budaya lokal. Bahkan jika implikasi masalah ini menjadi meluas bisa jadi menghilangkan nilai-nilai lokal jenius. Penggarap merasa berempati terhadap persoalan tersebut, sehingga muncul kegelisahan untuk menuangkan masalah tersebut ke dalam sebuah media audio visual. Gagasan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai penyadaran masyarakat bahwa hal-hal seperti itu dalam kehidupan berbangsa di zaman modern ini tidak harus terjadi. Namun lebih jauh masyarakat khususnya generasi muda semestinya mendapatkan pendidikan yang lebih luas untuk membangun karakter mental yang dapat menguatkan nilai kebangsaan.

Selain itu, akan ada nilai kebangsaan melalui gerakan Pramuka sebagai benang merah di dalam film ini. Mengapa gerakan Pramuka akan ditonjolkan? Karena melihat selama ini degradasi mental anak-anak bangsa tergambar melalui perilaku-perilaku buruk yang membuat generasi muda semakin terpuruk di zaman *modern* ini. Sehingga momentum gerakan Pramuka sebagai sikap pendidikan karakter mental untuk membangun nilai persatuan dalam perilaku-perilaku menyimpang oleh generasi muda. Gerakan Pramuka sebagai cermin untuk membangkitkan semangat persatuan untuk menciptakan semangat bagi generasi muda untuk selalu mencintai bangsanya.

Berdasarkan uraian di atas muncul ketertarikan penggarap untuk menciptakan karya seni audio visual dalam bentuk film pendek berdurasi 25 menit. Film ini dirancang untuk mengakomodasi tema secara singkat dan efisien yang berasal dari kejadian-kejadian yang memiliki unsur verbalitas keseharian yang mengandung *guyonan* (gurauan) tentang dialek anak Nusa Penida di tengah-tengah kegiatan komunitas. Alur cerita dalam film ini berdasarkan fiksi, sesuai dengan inspirasi penggarap untuk membangun plot cerita yang dapat membangun karakter yang diinginkan. Narasi dalam film diciptakan sealami mungkin agar memiliki kesan natural dalam pendramaan yang sederhana. Meskipun demikian penggarap berusaha agar setiap adegan dalam film ini dapat membangkitkan kenangan atau menimbulkan dejavu. Bagi masyarakat penonton yang pernah mengalaminya, boleh jadi beberapa kalimat dalam dialog dapat mengundang tawa. Meskipun demikian kualitas penggarapan tetap menjadi prioritas.

Melihat bentuk film secara keseluruhan, film ini termasuk dalam genre drama fiksi komedi. Adapun teori yang digunakan untuk melandasi film ini adalah: pertama berdasarkan bentuknya, digunakan teori Neorealisme Italia. Menurut pendapat M. Ariansah (2014:128) menjelaskan bahwa teori ini mendasarkan sebuah gerakan sinema yang berusaha memperlihatkan kenyataan yang dialami oleh masyarakat sebagaimana adanya dari sudut pandang kelas bawah. Jika dilihat secara umum teori ini mengangkat permasalahan dari sudut pandang kelas sosial yang berbeda mengenai berbagai kesulitan dalam penderitaan hidup manusia. Kedua, teori semiotika yang didasarkan pada pendapat Danesi dan Perron (1999: 23) bahwa sebagai ilmu yang merangkai tanda, semiotika melihat tanda sebagai gejala budaya, yakni sebagai suatu sistem pemaknaan. Dalam film ini pemaknaan yang akan ditunjukkan adalah dialek Nusa Penida sebagai identitas signifikan yang menjadi pokok permasalahan. Selain itu, terdapat suasana yang menyelimuti tokoh utama baik dalam suka maupun duka. Selanjutnya klimaks dan ending yang menjadi inti gagasan dimaksudkan untuk mengarahkan opini penonton dalam membangkitkan nilai kebangsaan. Ketiga, teori film menurut Rabiger (2008:16) sebuah proyek film baru harus tentang sesuatu yang bermakna bagi anda, bukan hanya sebuah latihan dalam keterampilan dasar. Film ini juga sebagai bahasa intelektual untuk mengungkap semua realita yang terjadi dalam kehidupan ini. Dengan rangkain gambar bergerak maka film ini akan memiliki visual gambar yang mengungkap suatu kejadian dan memberikan pesan kepada penonton.

Sebuah karya film tergantung dari inspirasi yang didapat oleh sang penggarap ketika mulai menga-

dakan pemikiran dan mengeksplorasi pikiran yang ada pada dirinya, untuk menciptakan suatu karya yang penuh makna. Sebuah film adalah bentuk impresi dari diri seorang pembuat film yang terbentuk dari karakternya, dimana sebuah ungkapan pada diri seorang pembuat film disampaikan melalui visualisasinya. Melalui media film, pesan yang ingin disampaikan dapat semakin mendekati keadaan yang sesungguhnya. Mengapa? karena pesan yang disampaikan dalam film disuguhkan secara audio visual. Audio visual juga harus mempunyai estetika seni. "Estetika tidak hanya membicarakan karya-karya seni yang indah, tetapi juga membicarakan masalah cita rasa dan patokan dalam membuat pertimbangan atau penilaian tentang nilai seni" (Ali, 2011: 2). Dengan kata lain penonton dapat mendengar, melihat, sekaligus merasakan secara langsung apa yang ingin disampaikan oleh si pembuat film. Dengan penyajian dan konsep yang baik, diharapkan penonton dapat terbawa secara emosional terhadap cerita film yang dibuat.

Berdasarkan tujuan untuk merangkum dan menyampaikan tema dengan singkat dan efisien, maka film ini diberi judul "*Kole Nak Nusa*". Judul ini dibuat singkat namun secara tidak langsung menyiratkan makna kepemilikan karakter yang kuat dalam gambaran penokohan, yakni sebagai seorang anak Nusa Penida yang bangga mengusung nilai kederaahannya. *Kole Nak Nusa* berasal dari kata "*Kole*" yang artinya Saya, "*Nak*" artinya Orang, dan "*Nusa*" artinya Nusa Penida. Karya ini mengangkat kearifan lokal Nusa Penida yaitu dialektanya yang sangat khas. Penggarapan film ini akan menggunakan dialek Nusa Penida dan Bahasa Bali sehingga sangat jelas perbedaan dialek para pemain di dalam film ini. Alasan penggarap mengangkat kearifan lokal karena penggarap ingin lebih mengenalkan kearifan lokal yang ada di Klungkung salah satunya adalah dialektanya.

Teknis dalam film "*Kole Nak Nusa*" digarap dengan berbagai teknis yakni: sinematografi, artistik, suara dan editing. Pertama, secara sinematografi *mood* yang dicapai adalah mood realitas tentang kehidupan anak asli Nusa penida, dengan pergerakan kamera yang tidak begitu stabil untuk memunculkan kesan yang atraktif di dalam film yang memiliki genre drama komedi fiksi. Kedua, artistik dalam film ini mengambil konsep kesederhanaan dan apa adanya, namun memiliki nuansa yang nyata. Secara keseluruhan, penggarap mencoba mewujudkan elemen- elemen visual serta warna pencahayaan yang ada dalam film ini sedekat mungkin dengan kehidupan nyata atau biasa disebut dengan realis, yaitu menciptakan citra yang dekat dengan kenyataan secara menyeluruh. Ketiga, suara dalam film "*Kole Nak Nusa*" memiliki beberapa elemen suara yakni: Per-

tama, *speech*, merupakan unsur suara yang berupa percakapan dari tokoh dalam film. Di dalam film ini, penggarap akan menggunakan *dialog* dan terdapat *voice over*. Kedua, musik, merupakan unsur suara dalam film ini, dimana musik dapat mengatur dan merangsang emosi penonton sesuai dengan kebutuhan dramatik cerita. Musik dalam film ini menggunakan musik fungsional dan musik realis. Musik fungsional adalah musik yang berasal dari luar cerita dan memiliki fungsi sebagai perangsang emosi penonton. Adapun musik realis, yaitu musik yang berasal dari dalam ruang cerita yang berfungsi menciptakan kesan realis pada cerita. Ketiga, efek suara, merupakan suara yang dihasilkan dari aktifitas tokoh ataupun benda yang terdapat di dalam *frame*. Selain itu juga terdapat efek yang berasal dari luar *frame* yang dapat berfungsi sebagai penambah unsur dramatik film. Berdasarkan berdasarkan jenisnya, efek suara dalam film dibagi menjadi dua bagian, yaitu efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu (*spot effect*) dan efek suara yang berasal dari sumber suatu tempat seperti *room tone* dan *ambience* (*general effect*). Pada film ini, kedua jenis efek suara digunakan oleh penggarap. Selanjutnya keempat, editing dalam film "*Kole Nak Nusa*" adalah *continuity editing*. hal ini dimaksudkan agar setiap *scene* dalam keseluruhan cerita mempunyai keterkaitan dan hubungan yang jelas, selain itu juga editing ini digunakan agar penonton tidak terganggu dan terinterupsi oleh *editing* itu sendiri.

Bentuk film "*Kole Nak Nusa*" ini adalah Sinema *Hollywood Klasik* yang naratif, dimana peristiwa yang ada di dalamnya memiliki hubungan kausalitas dengan sebab akibat pada tujuan tokoh utamanya untuk mencapai tujuan. Struktur film "*Kole Nak Nusa*" sendiri menggunakan pola non-linear karena ada *flashback* dalam cerita ini. Film ini memiliki realita kehidupan yang tampak di visualnya. Film ini memiliki struktur cerita tiga babak yaitu : *Opening*, *Middle* dan *Closing* sehingga struktur itu memiliki kualitas dramatik yang jelas. Melalui film "*Kole Nak Nusa*" ada niat penggarap untuk menegaskan bahwa apa yang dimiliki oleh Nusa Penida ini dengan dieleknya yang khas, bukanlah hal yang perlu di jadikan ketidakpercayaan diri, tetapi sebaliknya mampu menjadi identitas penanda yang khas terhadap masyarakat Nusa Penida itu sendiri. Maka dari itu film ini sangat penting untuk diciptakan agar pola pikir masyarakat dan generasi muda tetap selalu bangga akan identitas dirinya.

METODE PENCIPTAAN

Karya Film Pendek "*Kole Nak Nusa*" diciptakan melalui serangkaian proses yang saling terkait satu sama lain. Konsep film dirumuskan pertama kali

kemudian dilanjutkan dengan landasan penciptaan. Landasan yang sudah mantap, kemudian dimodelkan ke dalam model penciptaan. Model tersebut kemudian dikerjakan melalui proses kreatif beserta serangkaian tahapan produksi

Konsep

Karya penciptaan seni yang akan penggarap buat nantinya adalah suatu garapan film pendek bergenre drama berdurasi kurang lebih 20 sampai 25 menit, yang mengambil *setting* di Nusa Penida Kabupaten Klungkung. Film yang mengambil latar belakang kehidupan masyarakat Nusa Penida ini memiliki beberapa tokoh anak kecil sebagai pengantar dalam film, dimana nantinya tokoh ini sebagai *point of view* penonton. Teknis dalam film ini akan menggunakan sistem riset dengan cara observasi, dimana pada tahap observasi penggarap akan langsung berada di lokasi Nusa Penida untuk memahami dan mempelajari karakteristik tempat dan kehidupan masyarakatnya. Ide dalam film ini muncul ketika beberapa tahun yang lalu dan membuat penggarap saat ini ingin mengangkat beberapa fenomena menarik seperti bahasa dan dialek Nusa Penida yang sangat kental. Dalam film ini nantinya penggarap akan mengkonsepkan sebuah alur cerita yang diawali dengan tokoh utama yang merenung karena ayahnya telah meninggal dan membuat ia sangat terpukul. Plot awal inilah yang nantinya akan menyambung kisah selanjutnya dan menjadi benang merah dalam cerita ini.

Selain itu cerita ini akan menggambarkan sebuah kebanggaan dari beberapa anak kecil yang selalu bangga terhadap tanah kelahirannya dan bahasa asli Nusa Penida. kebanggaan inilah yang akan menjadi konflik dalam film untuk mencapai tujuan dari kebanggaan itu. Konflik-konflik yang akan diciptakan adalah konflik internal dan eksternal. Film tentang Nusa Penida ini adalah sebuah film pendek yang menampilkan kejadian yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, yaitu yang berkaitan erat dengan cerita dramatik, dan artistik, agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan pemain dalam cerita ini. Lalu terdapat juga *planting information* untuk memberikan informasi kepada penonton secara langsung, tetapi penonton baru merasakan di pertengahan gangguan dalam film ini. Setiap tokoh atau karakter yang bermain dalam film tentang Nusa Penida nantinya akan memerankan menggunakan bahasa daerah Bali/bahasa Nusa Penida. Hal ini digunakan untuk menunjang dan memperkuat isi dari film itu sendiri. Bahasa ini menunjukkan suatu keadan realitas dan mampu mengajak penonton untuk tetap mencintai bahasa daerah. Alasan lain penggarap memilih untuk menggunakan bahasa Bali adalah karena *setting* cerita dan tempat akan berada di Bali yaitu di Nusa Penida, karena untuk memberikan kesan mood yang

terjadi sesuai realita yang ada. Selain itu dalam cerita tentang Nusa Penida ini elemen-elemen *Mise en scene* (segala sesuatu yang tampak di layar) sangat penting di dalamnya, karena disini penggarap akan selalu berbicara dan melihat *setting, property, wardrobe, karakter, lighting dan blocking*, untuk menunjang isi dan apa yang terlihat di dalam film. Sebagai sutradara, penggarap sangat tertantang untuk semua itu, terlebih nantinya bagaimana penggarap harus mampu menimbulkan dan membentuk karakteristik dari setiap karakter dalam film ini.

Oleh karena itu, terlahirlah sebuah konsep untuk menciptakan film yang mengangkat kearifan budaya lokal dengan fenomena isu sosial yaitu dialek Nusa Penida. Pada kehidupan realita yang bisa penggarap jadikan ke dalam sebuah cerita, karakter, emosi dan kebiasaan tentunya hal tersebut sudah termasuk dalam unsur drama. Seperti yang di ungkapkan (Rabiger, 2008:21) "*Any real-life situation containing characters, events, situations, and conflicts has the elements of drama, and thus the potential to become a full-blown story*". "Setiap situasi kehidupan nyata yang mengandung karakter, peristiwa, situasi, dan konflik memiliki unsur drama, dan dengan demikian potensi untuk menjadi sebuah cerita yang begitu dramatik".

Landasan Penciptaan

Dalam sebuah karya seni sesuai kerangka ilmiah dan sistematis, diperlukan suatu pendekatan yang mampu memberi penjelasan secara logis. Penjelasan secara logis dalam sebuah karya ilmiah dibutuhkan bukan hanya sebagai sebuah karya dengan nilai ilmiah yang universal, tetapi juga sebagai sebuah pengakuan di dunia akademis. Landasan teori penciptaan yang penggarap gunakan mampu menjelaskan fenomena bahasa Nusa Penida dalam proses dinamika budaya, sekaigus memberi pemurnian terhadap bahasa Nusa Penida itu sendiri tidak dengan sudut pandang lain, tetapi sudut pandang masyarakat Nusa Penida itu sendiri dalam proses penggunaan bahasanya di kehidupan sosial. Landasan penciptaan ini akan menggunakan beberapa pendekatan teori dalam penciptaannya, antara lain: teori Neorealisme Italia, teori semiotika dan teori film.

Teori Neorealisme Italia: Menurut pendapat M. Ariansah (2014:128) menjelaskan bahwa teori ini mendasarkan sebuah gerakan sinema yang berusaha memperlihatkan kenyataan yang dialami oleh masyarakat sebagaimana adanya dari sudut pandang kelas bawah. Jika dilihat secara umum teori ini mengangkat permasalahan dari sudut pandang kelas sosial yang berbeda mengenai berbagai kesulitan dalam penderitaan hidup manusia. Film "Kole Nak Nusa" memiliki latar belakang kehidupan sosial

dari kalangan menengah kebawah, di mana tokoh utamanya memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan selalu mendapatkan penderitaan dengan cara di olok-olok karena dialek Nusa Penidanya.

Teori Semiotika: Menurut (Danesi dan Perron 1999: 23) sebagai ilmu yang mengkai tanda, semiotik juga melihat tanda sebagai gejala budaya. Seiotik melihat kebudayaan sebagai suatu "sistem pemaknaan" (*signifying system*). Dalam film *Kole Nak Nusa* penggarap akan memberikan sebuah simbol atau tanda- tanda yang memiliki makna atau bahasa semiotika. Hal ini merupakan konsep untuk memperlihatkan sisi lain dari penggambaran sebuah film. Contoh misalnya pada saat adegan sedih, simbol yang akan diciptakan adalah suara instrumen yang melankolis untuk menunjukkan *mood* dan kesan yang berkabung

Teori Film: Film merupakan cerita yang dituturkan melalui rangkaian gambar yang bergerak. Melalui film semua mampu mengungkap visual dengan bahasa gambar. Oleh karena itu penggarap wajib menggunakan teori ini, untuk memvisualisasikan sebuah cerita yang diambil dengan rangkaian visual yang bergerak. Film juga sebagai bahasa intelektual untuk mengungkap semua realita yang terjadi dalam kehidupan ini.. Agar semua makna dalam film dapat tersampaikan dengan baik, karena "Setiap proyek film baru harus tentang sesuatu yang bermakna bagi Anda, bukan hanya sebuah latihan dalam keterampilan dasar" (Rabiger , 2008:16).

Dari kutipan di atas penggarap yakin kepada karya seni film yang akan diciptakan untuk penonton dan untuk seluruh para pembuat film . Bahwa film yang akan diciptakan dan ditampilkan adalah film yang bermakna bagi penonton. Sumber penciptaan juga bersumber dari filmmologi yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1, 2, dan 3

Tabel 1. Sumber Film dari Karya Film Pendek "Kole Nak Nusa"

Judul Film	Produksi	Sutradara
Denias: Senandung di Atas Awan	Alenia Pictures	John De Rantau
Laskar Pelangi	Miles Films	Riri Riza
Di Timur Matahari	Alenia Pictures	Ari Sihasale



Gambar 1. Film *Denias: Senandung di Atas Awan*
(Sumber : Wikipedia 2017)



Gambar 2. Film *Laskar Pelangi*
(Sumber : Wikipedia 2017)

Model Penciptaan

Model penciptaan digunakan untuk memetakan alur berpikir penggarap dan secara langsung memvisualisasikan elemen-elemen yang menyusun gambaran umum (*overview*) karya film. Model penciptaan karya film pendek “*Kole Nak Nusa*” ditunjukkan pada Gambar 4

Peta pikir proses Penciptaan film pendek “*Kole Nak Nusa*” berawal dari sebuah pulau Nusa Penida dimana sebelumnya penggarap sudah pernah berkunjung dan sedikit mengetahui tentang Nusa Penida. Penggarap melihat adanya fenomena yang terjadi di masyarakat Nusa Penida. Budaya yang berbeda dan dialek yang khas menjadikan penggarap menemukan sebuah fenomena, khususnya mengenai dialek Nusa Penida. Setelah itu penggarap melakukan riset untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena tersebut. Setelah mendapatkan hasil dari riset penggarap lalu melakukan proses menghayal atau berimajinasi serta mengeksplorasi agar mendapatkan inspirasi untuk menciptakan sebuah karya. Setelah semua telah penggarap dapatkan dari proses tersebut, lalu dituangkan melalui sebuah ide dan pesan yang dikembangkan dalam plot atau alur cerita menjadi sebuah cerita dasar (*basic story*) dikemas menjadi skenario. Proses selanjutnya yaitu pembentukan, dimana terdapat proses kreatif pembuatan konsep dan tahapan-tahapan penciptaan seperti: *development*, *pra produksi*, *produksi* dan *paska produksi*. Setelah proses itu telah penggarap bentuk maka terciptalah estimasi karya berupa film pendek “*Kole Nak Nusa*”.

Proses Kreatif dan Tahapan Penciptaan

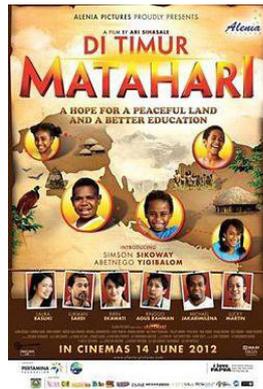
Development: Pada tahap *development* ini penggarap akan merancang sebuah cerita atau skenario untuk dijadikan film. Pada proses ini penggarap akan membuat cerita berdasarkan hasil riset yang sudah penggarap dapatkan dan dijadikan sebuah skenario. Setelah skenario jadi, penggarap akan melakukan konsultasi ke beberapa orang untuk membantu menyempurnakan skenario penulis. Proses ini akan

memakan waktu berkali-kali dalam pembedahan skenario yang akan menjadi *draft* final untuk dijadikan sebuah film. Tahap ini penggarap akan menjadikan skenario sesuai dengan cerita film yang penggarap ciptakan. Pada umumnya tahapan ini akan di diskusikan oleh produser, sutradara dan penulis skenario. Pada tahap ini penggarap sudah menemukan judul yang tepat untuk menciptakan sebuah film. Skenario yang penggarap ciptakan akan mengisahkan mengenai seorang anak Nusa Penida yang merasa minder karena dialek bahasanya dijadikan bahan lelucon oleh teman-temannya. Di balik semua itu mereka akan menemukan beberapa konflik yang akan menjadi ketergangguannya. Salah satunya adalah tokoh utama mendapatkan hal-hal yang tidak mengenakan yaitu *bullying*. Dari cerita itulah penggarap menciptakan sebuah kesan dan makna untuk memberikan solusi dalam penyelesaiannya.

PraProduksi

Pada tahap *pra produksi* penggarap akan merencanakan sebuah konsep film yang akan menjadi acuan dalam penggarapan film *Kole Nak Nusa*. Pada tahap ini semua proses harus sangat siap dan baik, karena proses ini menentukan berhasil tidaknya pada proses produksi. *Pra produksi* penggarap akan lakukan yaitu mencari kru, pemain, membuat jadwal produksi, pendalaman karakter, menentukan lokasi pembuatan film, estimasi pendanaan, persiapan properti, persiapan alat dan persiapan produksi. Setelah semua telah matang penggarap berdiskusi dengan kru untuk membahas konsep film yang telah direncanakan dan dibuat.

Produksi: Tahap produksi adalah tahap dimana proses pengambilan gambar atau pembuatan film dimulai. Pada tahap ini penggarap mengambil gambar bersama kru untuk menciptakan sebuah proses yang telah dilakukan pada tahap produksi. Dalam proses ini penggarap mengambil lokasi di Nusa Penida dan sekitarnya yang telah dijadwalkan oleh pimpinan produksi. Pada saat proses pembuatan



Gambar 3. Film *Di Timur Matahari*
(Sumber : Wikipedia 2017)

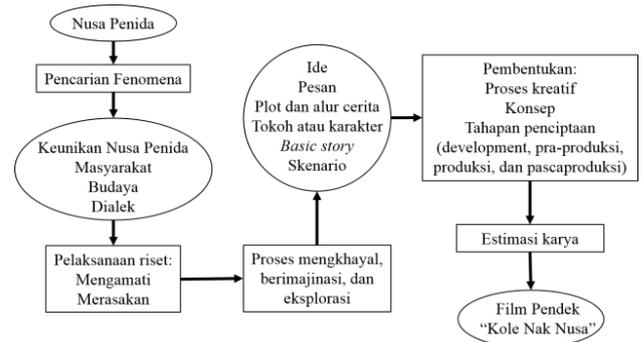
film Nusa Penida surga kecil dipesisir penggarap akan mengatur dan memimpin jalannya produksi. Pada proses ini para kru dan pemain diharapkan menjaga kedisiplinan dan tidak boleh melanggar aturan serta ketentuan dalam proses produksi.

PascaProduksi: Tahap pasca produksi merupakan proses akhir dari pembuatan film. Pada proses ini gambar yang telah diambil pada saat tahapan produksi mulai di proses. Tahapan pertama yang dilakukan adalah *editing* film untuk menyatukan semua gambar. Setelah itu proses dilanjutkan pada pengisian suara, musik, skoring dan proses pembuatan *soundtrack*. Setelah semua proses selesai penggarap melakukan review sebelum film siap ditayangkan. Jika semua review dan dianggap sudah siap tayang maka film siap untuk di distribusikan dan ditayangkan.

HASIL PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Sajian Karya

Film ini akan terbagi atas beberapa scene yang merupakan rangkaian dari cerita film ini. Di awali dengan scene 1 dan 2 dengan *setting* pelabuhan terlihat Jaya memandang lautan dengan bengong. Jaya diantarkan oleh Sadita dan Sepel. Visual memperlihatkan Jaya yang Mondar-mandir berbicara dengan Sadita dan Sepel sambil sesekali termenung dan gelisah. Pada scene 1 dan 2 ini menjelaskan tentang kegelisahan Jaya dan curahan isi hati Jaya yang baru saja ditinggal oleh ayahnya dan ia berusaha tegar untuk menerima kenyataan tersebut serta menjelaskan bahwa ia memiliki teman yang sudah dianggap seperti saudara yaitu Sadita dan Sepel. Mereka berdua selalu menemani Jaya dan menjadi tokoh refleksi dalam film ini Jayapun berangkat menggunakan *boat* menuju Klungkung daratan. Pada scene 1 dan 2 akan memperlihatkan teknis pengambilan gambar dengan *Hand Held* (pergerrakan tangan) pergerakan kamera yang mengikuti pergerakan pemain. Hal ini untuk menunjukkan kegelisahan tokoh Jaya. Selain itu ada



Gambar 4. Model Penciptaan

beberapa gambar dengan simbol- simbol seperti bayangan matahari yang memantul kelaut sebagai pembuka dalam film. Untuk menggambarkan narasi dalam pengantar film.

Selanjutnya yaitu scene 3, 4 dan 5 dengan *setting* tempat perkemahan Pramuka diceritakan suasana pembukaan kegiatan perkemahan, terlihat anggota Pramuka dengan hikmat mengikuti acara pembukaan dengan beberapa yel-yel khas Pramuka. Jaya menjadi satu kelompok dengan tim serigala dan menyiapkan diri. Setelah upacara, kakak Pembina mengajak peserta kegiatan untuk mengenalkan dirinya masing-masing. Pada situasi inilah Jaya mengenalkan dirinya kepada teman-teman barunya dengan bahasa dan dialek Nusa penida. hal tersebut membuat para teman- temannya menertawai dan mengolok- ngolok Jaya. Kondisi itu membuat jaya kesal dan kembali kebarisannya. Setelah memperkenalkan diri beberapa tim bersiap untuk penjelajahan dengan rute menggunakan tanda jejak. Situasi inilah menjadi ketergangguan Jaya lagi yang mendapatkan bullyan dari teman-temannya karena ia menggunakan baju yang berbeda. Jaya merenung sendirian dan akhirnya teman-teman dari papua yang ikut serta dalam kegiatan tersebut menyemangati Jaya dengan mengatakan Jaya harus selalu bangga menjadi anak Nusa Penida.

Semua tim mulai melakukan penjelajahan untuk mencari rute dengan tanda jejak. Pada saat sampai di pos pertama Jaya ditunjuk untuk memimpin mengucapkan Dasa Dharma pramuka, dimana Jaya tidak hafal sehingga ia kembali di olok-olok dan disalahi oleh teman-temannya. Pada saat mencari tanda jejak, Jaya sebagai seorang anggota tim serigala meminta ijin kepada ketua kelompok untuk buang air kecil. Ketua tim memberikan ijin dan berjanji untuk menunggu. Tidak lama kemudian salah satu dari mereka merubah tanda jejak dan pergi meninggalkan Jaya. Akhirnya Jaya datang dan melihat bahwa teman-temannya sudah tidak ada. Jaya bingung me-

lihat timnya tidak ada di tempat. Jaya lalu berinisiatif mengikuti jalan dengan arah tan da jejak yang salah. Suasana sorepun berganti malam, Jaya kecewa dengan sikap teman-temannya yang jahil dan mengolok-ngolok dirinya dan membuat ia ingin kembali ke Nusa Penida. pada scene 3,4 dan 5 memperlihatkan bagaimana Jaya mendapatkan hal-hal yang tidak menyenangkan dari teman-teman anggota kelompoknya yang membuat ia merasa dikucilkan. Pada scene inipun dinamika- dinamika keterpurukan generasi penerus bangsa ditunjukkan dengan suasana pem- *bullyan* terhadap tokoh Jaya. Penggarap berusaha menunjukkan konflik yang menjadi ketergang-guan tokoh utama yang merasa minder dan malu. Namun pada scene ini ada beberapa adegan yang menonjolkan sebuah nilai kebangsaan perbedaan itu indah, ketika ia disemangati oleh teman-teman dari papua untuk tetap bangga dan percaya akan sebuah perbedaan yang indah. Pada scene ini juga terlihat secara karakter Jaya yang keras dan berusaha untuk melawan perilaku-perilaku buruk temannya. namun dibalik itu semua terlihat tokoh Jaya selalu berusaha untuk tidak melawan temannya. secara sinematografi pada scene ini pergerakan kamera tidak statis karena penggarap ingin mengmbarkan suasana atraktif dalam pergerakan seluruh pemain. Secara pewarnaan gambar akan menonjolkan warna coklat sebagai penghangat suasana dan menggambarkan situasi iklim tropis di Indonesia.

Scene 6 dan 7 menceritakan akhirnya membuat Jaya ngambek dan kabur menuju Nusa Penida. Terlihat Jaya semakin mengkerut karena dimarahi oleh Ibunya. Narasi yang sedari awal sebenarnya mengantarkan kisah Jaya adalah penjelasan yang akhirnya membuat Jaya diberi omongan oleh ibunya. Ibunya kecewa karena Jaya tidak mau berusaha tegar dan malah memilih kabur dari Klungkung. Sembari sedikit mengumpat, ibunya menyalahkan Jaya kenapa Jaya tidak mau bertanggung jawab sambil mengatakan bahwa Jaya membuat Ibunya menjadi susah akan tindakannya. Hal ini membuat Jaya marah dan kecewa. Jaya berlari hingga dirinya sampai di Rumah Pohon Molenteng. Pada scene 6 dan 7 ini menggambarkan suasana hati Jaya yang merasa kecewa akan teman-temannya di darat dan menceritakan kepada Ibunya, namun ia mendapatkan sebuah perkataan yang tidak mengenakan dari ibunya yang membuat ia sangat sedih.

Scene 8, 9 dan 10 di sebuah pendopo diatas rumah pohon dengan suasana lautan yang membentang, Jaya merenung dengan melihat ke sekitar. Jaya yang sedang termenung kemudian mendapat *Flashback* tentang kehidupannya dengan bapaknya. Jaya mengingat kembali saat Jaya sewaktu Bapaknya Masih hidup, sesekali Jaya juga diajak berperahu bersama

Bapaknya. Suara tertawa dan suasana menyenangkan menyelimuti mereka. Jaya yang sedang merenung tiba-tiba menelungkupkan kepalanya di antara lutut. Sembari dengan mata yang berkaca-kaca Jaya meluapkan kerinduannya pada Bapaknya yang telah tiada. Ketika Jaya sedang merenung, ia pun diham-piri oleh Sadita dan Sepel. Sadita dan Sepel pun lalu menyemangati Jaya untuk selalu berusaha. Jaya yang mendengar akhirnya setuju dengan pendapat mereka dan berniat kembali ke Klungkung. Mereka bertiga pun pergi ke pantai Penida untuk menemani Jaya latihan kePramukaan sebelum Jaya kembali untuk bergabung bersama teman-temannya ke Kota Klungkung. Pada scene 8, 9 dan 10 menggambarkan Jaya yang mengingat almarhum ayahnya. Scene ini menjelaskan suasana hati Jaya dengan bahasa simbol melalui alunan instrument yang melankolis serta keadaan suasana pagi yang tidak begitu menyenangkan. Kesedihan itu terlihat dari ekspresi yang ditim-bulkan dan flashback ketika dulu masih bersama ayahnya. Penggambaran karakter Jaya yang lemah dan membutuhkan motivasi. Sadita dan Sepel menjadi penggambaran tokoh refleksi yang selalu ada untuk Jaya dan memotivasi serta menghiburnya. Pada adengan ini pula Sadita dan Sepel menuangkan bagaimana Jaya harus selalu bangga akan identitas dirinya serta kata- kata bapaknya yang menjadi sumber motivasinya. Secara sinematografi warna dalam scene ini sedikit berbeda. Karena penggarap menambahkan warna sepia sebagai pewarnaan ketiaka scene *Flashback*. Hal ini untuk menekankan perbedaan antara masa lalu dan masa sekarang. Secara alunan musik tergambaran suara yang melankolis sebagai makna dari kesedihan Jaya.

Scene 11 *setting* pantai Penida terlihat suasana kece-rian Jaya, sadita dan Sepel dalam sebuah permainan dan latihan baris berbaris. Pada scene 11 ini meng-gambarkan suasana keceriaan dengan menampilkan *Soundtrack* lagu "*Kole Nak Nusa*" dan beberapa adegan sebelumnya untuk memberi kesan dan pesan bahwa Jaya sudah termotivasi dan mngerti akan tujuan sesungguhnya. Melalui penggambaran ini bahwa ia adalah orang Nusa penida dan harus selalu bangga akan identitasnya. Hal ini juga tertuang pada lirik lagu "*Kole Nak Nusa*". Secara pengambilan gambaran akan di gunakan metode *Montage* yaitu kumpulan gambar- gambar yang dirangkum dalam sebuah scene. Metode ini untuk menekankan pemaknaan dari *soundtrack* dan kejadian- kejadian yang dialami oleh Jaya.

Scene 12 Terlihat Jaya telah berada di pelabuhan untuk kembali ke Kota Klungkung. Saat di pelabuhan, Jaya telah ditunggu oleh ibunya. Jaya kaget namun ibunya memberi penjelasan bahwa sejatinya Jaya adalah orang yang bertanggung jawab walau sedik-

it membangkang. Setelah Ibunya meminta maaf karena memarahi Jaya, Jaya pun mendekati ibunya sembari menahan tangis. Sadita dan Sepel juga menyemangati Jaya. Jaya pada akhirnya mau untuk kembali untuk melanjutkan kegiatannya. Pada scene 12 menggambarkan bahwa Jaya adalah anak yang berbakti dan mau mengakui kesalahannya. Proses pendewasaan diri digambarkan dengan kesadaran atas motivasi orang-orang terdekatnya.

Scene 13 dan 14 Jaya akhirnya kembali bertemu dengan teman-temannya. Ini adalah highlight kegiatan Jaya dan kawan-kawan Pramuka. Pembina dan tim Pramuka juga ikut bersatu dengan keadaan Pramuka yang mulai kondusif. Semua tim juga ikut bahu-membahu untuk mensukseskan kegiatan Jambore. Di tengah api unggun, Pembina memimpin upacara. Jaya dan teman-temannya mengucapkan Dasa Dharma Pramuka dengan semangat menggunakan logat nusa penidanya yang khas. Penggambaran scene 13 dan 14 ini adalah menggambarkan nilai kebangsaan yang sempat pecah dan akhirnya bersatu kembali dengan pendewasaan diri Jaya yang tegar untuk mengadapi segala hal yang membuat ia terganggu. Namun dibalik itu semua bahwa ia tidak perlu malu akan kedaerahannya, tetapi tetap mengakui darimana ia berasal. Api unggun menjadi simbol bahwa ia telah bersatu dengan teman-temannya dalam sebuah perbedaan yang indah. Secara sinematografi pada scene ini mengikuti keadaan malam yang gelap dan sumber cahaya berasal dari api unggun. Secara komposisi menggunakan tipe shot medium shot, untuk memperlihatkan pergerakan pemain yang lebih medium. Aspek ratio dari film ini akan konsisten secara sinematografi yaitu 2.35:1 untuk menjelaskan dan menegaskan *framing* film yang sinematik.

Bentuk Film (film form)

Bentuk film “*Kole Nak Nusa*” ini adalah naratif, dimana peristiwa yang ada di dalamnya memiliki hubungan kausalitas dengan sebab akibat pada tujuan tokoh utamanya untuk mencapai tujuan. Jaya (tokoh utama; 13 tahun) memiliki tujuan untuk mengikuti kegiatan pelatihan Jambore daerah Pramuka se-Kabupaten Klungkung. Dalam mencapai tujuan, Jaya selalu dibantu oleh 2 tokoh yakni Sadita dan Sepel (teman Jaya atau orang terdekatnya yang jauh lebih tua darinya). Keseharian komunikasi Jaya dengan logat bahasanya yang agak “berbeda” dari teman-temannya mengakibatkan Jaya sering diolok-olok. Terlebih lagi, konflik muncul ketika anggota tim Serigala menyalahkan Jaya ketika nilai kelompok dalam kegiatan pencarian tanda jejak diturunkan oleh Pembina lantaran tidak kompak. Anggota kelompok tim Serigala secara serempak mengolok-olok Jaya karena Jaya kencing sembarangan sehingga kelompok lain melihat ilusi hantu dan akhirnya terpisah saat

pencarian jejak. Konflik ini memuncak ketika Jaya merasa malu dan kabur dari acara Jambore Pramuka menuju Nusa Penida. Konflik lain muncul ketika Jaya dimarahi oleh Ibunya karena ketahuan kabur dari acara Pramuka. Konflik mulai mereda ketika Jaya merenung di pantai Kelingking tentang perjalanan hidupnya dari kecil hingga kini. Tokoh Sadita dan Sepel juga membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Jaya dengan senantiasa memberikan dukungan moral. Akhir cerita, Jaya pun kembali ke Klungkung dan menyelesaikan rangkaian acara Jambore Pramuka dan tokoh menutup rangkaian cerita dengan keberhasilan membacakan Dasadharma Pramuka saat acara api unggun tanpa merasa malu akan logat Nusa Penida yang ia miliki. Jaya sebagai karakter utama dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Struktur Naratif

“Dalam film Naratif ada banyak alasan untuk berbagai sudut pandang: Anda mungkin mengubah sudut untuk mengikuti subjek, menggunakan atau menyembunyikan informasi cerita, titik perubahan pandang, menyediakan berbagai grafis, membangun lokasi atau suasana hati mengembangkan”. (Katz, 1991:239). Naratif adalah rantai peristiwa dalam hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu. (Thompson, 1986 :835).

Struktur naratif yang digunakan dalam film “*Kole Nak Nusa*” adalah sinema *Hollywood* Klasik. Ada beberapa contoh film yang menggunakan struktur *Hollywood* klasik adalah *Cast Away*, *Olympus Has Fallen* dan banyak film lainnya. Struktur film “*Kole Nak Nusa*” sendiri menggunakan pola non-linear karena ada *flashback* dalam cerita ini. Film ini memiliki realita kehidupan yang tampak di visualnya. Secara pendekatan realita akan seakurat mungkin pendekatan dengan keadaan realita yang terjadi untuk ditampilkan dalam film ini yang tampak secara visual. Dalam film ini struktur cerita yang digunakan adalah tiga babak yaitu : *Opening*, *Middle* dan *Closing* sehingga struktur itu memiliki kualitas dramatik yang baik.

Karakter

Secara garis besar di dalam film “*Kole Nak Nusa*” memiliki tokoh protagonis yang ingin mencapai tujuannya, yaitu Jaya. Jaya menemukan ketergangguan dimana tokoh antagonis Darma dan anggota tim Serigala yang lain berusaha untuk menghalangi tujuannya. Film “*Kole Nak Nusa*” akan dikemas dan menggunakan tokoh-tokoh pendukung di dalamnya, seperti Ibu Jaya, Sadita, Sepel, dan kakak Pembina Pramuka. Tokoh-tokoh ini nantinya yang akan membantu Jaya untuk mencapai tujuan dari tokoh dan suasana pada film nantinya.

Mise en scene

Sebelum membahas lebih jauh mengenai konsep *mise en scene* dalam film ini di dasarkan prinsip 'kesederhanaan yang penuh' (Ali, 2011:104) 'Kesederhanaan yang penuh' ini artinya film ini secara artistik sederhana namun tidak terlihat kekurangan, bahkan terlihat baik dan proporsional, sederhana namun tidak minim, tidak kekurangan ataupun berlebihan.

Penggarap hanya mencoba untuk menampilkan elemen-elemen cerita yang ada di dalam film ini sedekat mungkin, dengan apa yang ada dalam kehidupan nyata. Film ini berbicara mengenai realita sehari-hari, dalam arti apa yang tampak di visual itulah realita yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Semua yang tampak berdasarkan kejadian yang pernah terjadi. Secara keseluruhan, penggarap mencoba mewujudkan elemen-elemen visual serta warna pencahayaan yang ada dalam film ini sedekat mungkin dengan kehidupan nyata atau biasa disebut dengan realis, yaitu menciptakan citra yang dekat dengan kenyataan secara menyeluruh. Secara keseluruhan pendekatan gaya dalam film "*Kole Nak Nusa*" adalah realis, karena sebagai sutradara penggarap ingin menceritakan sebuah cerita yang berangkat dari kehidupan sehari-hari yang memang terjadi di sekitar kita, sutradara kemudian menemukan ide yang menjadi keseluruhan cerita *Kole Nak Nusa* dan ingin mengkomunikasikannya dengan penonton. Visual yang akan ditonjolkan yaitu ketergangguan Jaya yang ingin tetap mengikuti serangkaian acara Pramuka se- Kabupaten Klungkung. Namun halangan-halangan yang di dapatkan dari permasalahan ketidakkompakan tim Serigala (tim Pramuka) yang selalu mengolok-olok Jaya karena logatnya yang "aneh" dan menyalahkan Jaya atas perbuatannya "kencing sembarangan" sehingga membuat tim terpisah dalam kegiatan pencarian jejak. Masalah tersebut membuatnya Jaya terhambat dan terganggu untuk dapat mengikuti acara Pramuka tersebut. Selain itu sutradara ingin memperlihatkan ekspresi dan karakter pada tokoh Jaya yang mengalami permasalahan dalam mewujudkan tujuannya. Sehingga keadaan yang di alaminya dapat membentuk karakterisasinya dalam menghadapi ketergangguan itu.

Setting Cerita (lokasi)

Pada setting untuk film ini mengambil tempat di Geladak Kapal (*scene 1*), Pelabuhan (*scene 2*), Laut di antara Nusa Penida dan Klungkung (*scene 3*), Tempat Pramuka (*scene 4*), Lokasi pencarian jejak (*scene 5*), Geladak kapal (*scene 6*), Rumah Jaya (*scene 7*), sebuah pantai di masa silam (*scene 8*), Rumah Pohon Molenteng di masa silam (*scene 9*), Rumah Pohon Molenteng (*scene 10*), pantai Penida (*scene 11*), Pelabuhan (*scene 12*), Tempat Pramuka (*scene 13*), dan Tempat Pramuka (*scene 14*).

Periode Setting waktu dalam film ini berlangsung pada masa kini yaitu pada tahun 2018 dan peristiwa yang terjadi dialami oleh para tokoh lebih dari satu hari.

Story time dalam film ini berlangsung dalam lebih dari satu hari. (3) Waktu dalam layar film berdurasi 15-20 menit. Lokasi cerita berlangsung di berbagai tempat yaitu, Nusa Penida dan Kabupaten Klungkung.

Level of Conflict secara internal dalam film ini membahas tentang seorang anak Nusa Penida yang bernama Jaya ingin mengikuti rangkaian acara Pramuka di Kabupaten Klungkung. Secara personal dalam film ini, tokoh utama yaitu Jaya berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang didapatkan dan secara ekstra personal, dimana tokoh Jaya berusaha menghadapi situasi perlawanan oleh kelompok Pramuka (tim Serigala) yang mengolok-olok Jaya karena logatnya yang "aneh". Selain itu kelompok juga menyalahkan Jaya atas terpisahnya kelompok dan kenampakan hantu saat Jaya "kencing sembarangan" saat kegiatan pencarian jejak.

Tata rias dan kostum

Tata rias dan kostum dalam film *Kole Nak Nusa* natural dan realis. Ada beberapa tokoh diantara akan menggunakan make up karakter. Secara keseluruhan film ini menggunakan tata rias dan kostum yang sederhana.

Properti

Properti yang film ini akan gunakan adalah barang-barang yang ada di sekitar pelabuhan (perahu, dayung), peralatan Pramuka (tongkat, bendera, buku dasadharma Pramuka, baju Pramuka), peralatan rumah tangga di rumah Jaya (meja, kursi, tempat tidur).

Gaya Pencahayaan

Kontribusi pencahayaan dalam film memegang peranan penting, boleh dikatakan, seluruh impresi film merupakan hasil dari manipulasi cahaya (Pratista, 2008: 75). Gaya pencahayaan dalam film ini menggunakan *high key* dan *low contrast* dimana dengan perbandingan contrast ratio 4 : 1 dengan perbandingan pencahayaan antara *keylight* dan *fill light* adalah 2 *stop*. Dimana menggunakan konsep *three point lighting* yaitu, terdapat cahaya *key* sebagai sumber cahaya dan *fill* sebagai penyeimbang dan mengurangi ketajaman cahaya dari sumber cahaya dan *back light* yang digunakan untuk pemisah dimensi ruang antara objek dengan ruangan yang ada di sekelilingnya. Pencahayaan dalam film ini, akan memiliki tingkat kekontrasan yang rendah atau *low contrast*, agar film ini dapat menampilkan sisi tokoh Jaya dalam

gambar dengan tujuan memberikan kesan terhadap tokoh utama mengenai sisi realis.

Figur Ekspresi

Sebagai media yang berperan sangat vital dalam menyampaikan isi film maka kemampuan berperan para pemain sangatlah penting, sehingga jika skenario yang baik, gambar yang baik tanpa di dukung dengan kualitas akting yang baik akan kehilangan kualitas filmnya. Dalam film ini pendekatan gesture serta intonasi yang dikejar adalah seorang anak asli Nusa Penida yang ramah dan dikenal sebagai anak yang penurut.

Sinematografi

Dari film "*Kole Nak Nusa*" ini bentuk sinematografi secara *mood* yang ingin dicapai adalah mood realitas tentang kehidupan anak asli Nusa penida. *Mood* ini berusaha untuk mencapai keadaan yang sesungguhnya seperti keadaan kehidupan penduduk Nusa Penida, walaupun dalam film ini adegan-adegannya lebih banyak terlihat konflik-konflik perdebatan di acara Pramuka. Semua itu akan dikemas sesuai dengan kaidah sinematografi yang mampu menunjukkan sisi dramatik tanpa harus mengurangi identifikasi dari penontonnya. Film "*Kole Nak Nusa*" ini *mood* realitas tentang kehidupan ditampilkan dengan look yang sederhana dan *natural*.

Aspek Ratio

Aspek ratio yang digunakan dalam film ini adalah 2.35 : 1. Dimana *aspect ratio* ini biasanya disebut dengan *Cinemascope*. *Cinemascope* adalah ratio yang biasa kita temui pada layar-layar bioskop atau film-film layar lebar. saya lebih memilih *aspect ratio* 2.35:1, karena dalam pembingkaiannya ini sangat mendukung dari segi komposisi gambar yang akan dibuat.

Komposisi

Komposisi dalam film ini, akan menggunakan komposisi *balance* dan *unbalance*, dimana tokoh berada ditengah frame komposisi seimbang dan simetris akan membuat kedekatan antara kedua tokoh yang sedang berada di dunia khayalannya.

Angle

Angle dalam film ini bervariasi mulai dari *eye level* dan *high angle*. Untuk penggunaan *eye level*, agar penonton mendapatkan kesan yang sama dengan film sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Warna

Warna dalam film ini terdiri dari dua warna, yaitu coklat dan natural. Referensi ini untuk menjadi patokan Sutradara, sinematografer dan artistik yang didapat dari buku *The Art of Color and Design*, warna

hangat (coklat) memiliki efek kehangatan dan sosialis yang tinggi dari pada warna lain, dan natural juga memiliki sifat yang menjelaskan kondisi realita. Sehingga sesuai dengan penggambaran yang terdapat dalam cerita. Dan selain itu juga berdasarkan. Coklat adalah warna tanah dan selalu mengasosiasikan kita terhadap tanah dan sesuatu yang bersifat hangat.

Dalam lingkaran, warna coklat merupakan warna yang paling hangat. Apabila biru lebih dominan akan menimbulkan karakter yang hangat sekaligus natural.

Menurut Max Luscher, seorang psikolog asal Swiss, "Warna cokelat mewakili rasa aman, dan kepercayaan juga memberikan rasa hangat dan nyaman. Suasana hati bisa menjadi lebih tenang karena memberikan efek aman dan kuat juga sifatnya yang membumi". Sedangkan warna biru menyimbolkan kestabilan karena merupakan warna natural. Film ini juga memiliki penggambaran lautan yang melambangkan kesejukan.

Editing

Secara garis besar konsep *editing* yang akan diterapkan dalam film "*Kole Nak Nusa*" adalah *continuity editing*. Konsep ini dimaksudkan agar setiap *scene* dalam keseluruhan cerita mempunyai keterkaitan dan hubungan yang jelas, selain itu juga konsep ini digunakan agar penonton tidak terganggu dan terinterupsi oleh *editing* itu sendiri. Beberapa syarat yang terdapat dalam konsep ini sendiri pun akan tetap dijaga seperti kaidah 180 derajat, *eyeline match*, *shot/reverse shot*, dan juga *screen direction* yang terdiri dari beberapa unsur seperti arah pandang dan arah gerak. Kaidah 180 derajat itu sendiri akan diterapkan di setiap jalinan antar *shot* agar tidak melanggar garis imajiner tanpa ada sebab atau alasan yang kuat, *eyeline match* akan digunakan disetiap *shot-shot* yang didalamnya terdapat dialog antar tokoh agar arah pandang mata dari tokoh dalam film ini sendiri memiliki logika yang jelas, selain itu *shot/reverse shotpun* akan diterapkan pada adegan dialog dalam film ini demi memperlihatkan aksi dan reaksi tokoh yang terdapat dalam adegan-adegan tertentu misalnya pada *scene* di bumi perkemahan yang menunjukkan aksi dan reaksi dari setiap tokohnya. Sedangkan *screen direction* sendiri akan dijaga demi memperkuat logika cerita dalam film ini sendiri.

Suara

Secara konsep film *Kole Nak Nusa* mengemas bentuk non linear, dimana secara konsep suara. Penggarap akan memberikan konsep realis, dimana suara akan mengambil secara Natural apa adanya di dalam sumber cerita tersebut. Untuk lebih detail secara konsep suara penggarap akan menjabarkan di bawah ini.

Untuk unsur suara pada film ini antara lain *speech*, musik, dan efek.

Speech, merupakan unsur suara yang berupa percakapan dari tokoh dalam film. Dalam *speech* terdapat *monolog*, *dialog*, *naration*, *direct address*, *internal monolog* dan *voice over*. Namun di dalam film ini, penggarap akan menggunakan *dialog* dan terdapat *voice over*.

Musik, merupakan unsur suara dalam film ini digunakan sebagai instrument tradisional Bali, dimana musik dapat mengatur dan merangsang emosi penonton sesuai dengan kebutuhan dramatik cerita. Musik dalam film pendek ini menggunakan musik fungsional dan music realis. Musik fungsional adalah musik yang berasal dari luar cerita dan memiliki fungsi sebagai perangsang emosi penonton. Adapun musik realis, yaitu musik yang berasal dari dalam ruang cerita yang berfungsi menciptakan kesan realis pada cerita. Kedua jenis musik itu digunakan penggarap dalam sinematografi film *Kole Nak Nusa*.

Efek suara, merupakan suara yang dihasilkan dari aktifitas tokoh ataupun benda yang terdapat di dalam *frame*. Selain itu juga terdapat efek yang berasal dari luar *frame* yang dapat berfungsi sebagai penambah unsur dramatik film. Berdasarkan fungsinya efek dibagi menjadi dua yaitu efek yang digunakan untuk menambah kesan dramatisasi pada film (efek fungsional) dan efek yang sumbernya berasal dari dalam ruang cerita yang berfungsi untuk menciptakan kesan realis di dalam film (efek realis). Pada film ini, penggarap menggunakan kedua fungsi dari efek tersebut, dimana kita mengacu pada konsep besarnya yaitu non realis. Sedangkan berdasarkan jenisnya, efek suara dalam film dibagi menjadi dua bagian, yaitu efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu (*spot effect*) dan efek suara yang berasal dari sumber suatu tempat seperti *room tone* dan *ambience* (general effect). Pada film ini, kedua jenis efek suara inipun akan digunakan oleh penggarap.

Bentuk Karya

Film ini memiliki genre drama komedi fiksi, berdurasi sekitar 25 menit, waktu yang terjadi dalam film ini yaitu lebih dari satu hari karena kejadian yang dialami tokohnya berlangsung berhari-hari, kemudian alur dalam film ini memiliki sebab akibat yang jelas sebagaimana terdapat pada cerita alasan mengapa sebab tokoh Jaya mendapatkan perlakuan yang kurang menyenangkan sehingga menyebabkan ia merasa minder dan terganggu secara psikologi.

Struktur 3 babak juga akan menjadi metode penyajian film ini dimana diceritakan terlebih dahulu awal kejadian disertai pengenalan secara sepintas akan tokoh yang berperan sentral dalam cerita. Di babak tengah, akan langsung mulai masuk ke dalam konflik

yang menjadi benturan antara tokoh satu dengan tokoh yang lain. Di akhir cerita, akan mengungkapkan visual statement saya kepada penonton dengan menunjukkan cara penyelesaian konflik yang ada. Identitas waktu untuk film ini terdiri dari pagi, siang, sore, dan malam.

Film ini dibuat dalam realitas kurun waktu berjalan dalam realitas waktu sesungguhnya. Dan hasil akhir film ini adalah format HDV, DVD dan *softcopy*.

Media

Film ini media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan diatas adalah film. Pembuatan film ini menggunakan materi kamera video *digital*, dimana penggunaan kamera ini akan menghasilkan gambar yang lebih mendekati realitas. Apabila kita menggunakan bahan baku film akan membuat gambar yang tampak lebih puitis.

Lokasi Pemutaran Film

Lokasi Pemutaran film akan dilaksanakan di ruang Vicon Lt. II Gedung Cita Kelangen ISI Denpasar. Pemilihan tempat ini dipilih karena suasana tempat yang memungkinkan untuk penayangan film, ditambah tempat duduk yang membuat penonton seperti menonton film di bioskop. Selain itu tempat ini ditujukan untuk penayangan film untuk skala besar sehingga penonton menjadi nyaman untuk menyaksikan pemutaran film.

SIMPULAN

Melalui penciptaan karya film pendek "*Kole Nak Nusa*" penggarap memiliki beberapa kesimpulan yang mengacu pada penciptaan film ini. selain itu penggarap juga menemukan beberapa metode yang bisa menjadi bahan untuk menciptakan film yang sederhana, namun memiliki pesan yang kuat. Adapun simpulan yang dapat ditarik secara umum, yaitu: Karya Film pendek "*Kole Nak Nusa*" mengangkat nilai kebangsaan yang bangga akan identitas diri bangsa, Proses penggarapan Karya Film pendek "*Kole Nak Nusa*" dimulai dari mencari dan menemukan fenomena di Nusa Penida, (2) melakukan riset dan mengumpulkan bukti-bukti visual, (3) proses mengkhayal dan berimajinasi, dan bereksplorasi, (4) proses kreatif penciptaan karya, dan (5) estimasi karya. Karya Film pendek "*Kole Nak Nusa*" digarap dengan teknis visual sinematografi, artistik dan suara dalam bentuk film pendek berdurasi 25 menit dengan struktur Hollywood Klasik yang naratif serta memiliki pola 3 babak. Makna atau pesan yang disampaikan melalui film pendek "*Kole Nak Nusa*" adalah mencintai kebudayaan bangsa sendiri tanpa harus malu dikritik oleh orang lain dan selalu bangga akan identitas diri.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, Matius. *Estetika Kesenian*, Jakarta: Sumber Pustaka, 2011.

Ariansah, M. *Gerakan sinema dunia Bentuk, Gaya dan pengaruh*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2014.

Armantono, Raden Besar. *Diktat Kuliah Penulisan Skenario Film I*, Jakarta: Fakultas Film Dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2003.

Bergan, Ronald. *The film book a complete lete guide to the world of film*, New York: D K Publishing, 2011.

Hoed, H Benny *Semiotik dan dinamika sosial budaya*, (Pengantar oleh Tommy Christomy) Jakarta. Komunitas Bambu: 2011

Katz, D. Steven. *Film Directing Shot by Shot Visualizing from concept to screen*, New York: Taylor and Francis publishing, 1991.

Rabiger, Michael. *Directing Film Techniques and Aesthetics Fourth Edition*. Elsevier: Focal press, 2008.

Thompson, David Bordwel Kristin. *Film Art - An introduction seventh edition* "principles of Film Form", New York: Mc Graw Hill. 2004

Film dengan Judul "Denias" oleh Sutradara John De Rantau. Prod. *Alenia Pictures*. VCD. BRVCD-69.

Film dengan Judul "Di Timur Matahari." oleh Sutradara Ari Sihasale. Prod. *Alenia Pictures*. VCD. BRVCD-69.

Film dengan Judul "Laskar Pelangi" oleh Sutradara Riri Riza. Prod. *Miles Film* VCD. BRVCD-69.

Tika, *Dialek Nusa Bukan Guyonan*. 2015. <http://www.kulkulbali.co/post.php?a>

=268&t=jbk2015_dialek_nusa_buka_n_guyonan#.WR7Y_zfRHDC. Diakses tanggal 19 Mei 2017.

Wikipedia, *Dialek*. 2017. <https://id.wikipedia.org/wiki/Dialek>. Diakses tanggal 24 Mei 2017.

Wikipedia, *Film Denias*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 29 Mei 2017.

Wikipedia, *Film Laskar Pelangi*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 29 Mei 2017

Wikipedia, *Film Di Timur Matahari*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 29 Mei 2017.

Transformasi Bunga *Tunjung* Dalam Busana Wanita Romantik Dramatik

**Ni Putu Darmara Pradnya Paramita¹, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana²,
Ida Ayu Wimba Ruspawati³**

^{1,2,3}Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

¹*putumita.dpp@gmail.com*

Bunga tunjung memiliki makna yang dalam bagi masyarakat Bali terutama dalam proses ritual agama Hindu. Penciptaan ini ditujukan untuk mewujudkan transformasi penciptaan busana wanita romantik dramatik, mengetahui dan memahami proses mewujudkan busana wanita romantik dramatik, mewujudkan bentuk karya busana wanita romantik dengan bunga tunjung sebagai ide dalam penciptaan. Metode penciptaan yang digunakan yaitu delapan tahapan desain fashion terdiri dari tahapan yaitu design brief, research and sourcing, design development, prototypes, samples and construction, the final collection, promotion, marketing, branding, sales, production and the business. Busana wanita romantik dramatik dalam koleksi menerapkan konsep warna Dewata Nawa Sanga yang dilambangkan atau dilukiskan dengan bunga tunjung. Bentuk pada karya busana wanita romantik dramatik menghasilkan dua jenis busana wanita yaitu busana ready to wear deluxe dan haute couture terdiri dari empat busana ready to wear deluxe dan lima busana haute couture. Pemilihan material dan bahan dalam proses penciptaan, dikembangkan dengan pengolahan proses kreatif monumental tekstil dan teknik makrame. Pada busana wanita elemen seni yang dominan yaitu garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan motif. Sedangkan prinsip desain terdiri dari kesatuan, irama, harmoni, pusat perhatian (point of interest), keseimbangan.

Kata kunci : *tunjung, busana wanita, gaya romantik dramatik*

Tunjung flowers have a deep meaning for Balinese people, especially in the process of Hindu rituals. This creation is aimed at realizing the transformation of the dramatic fashion creation of romantic women, knowing and understanding the process of realizing dramatic romantic women's clothing, embodying romantic women's fashion forms with tunjung flowers as ideas in creation. The creation method used is the eight stages of fashion design consisting of stages namely design brief, research and sourcing, design development, prototypes, samples and construction, the final collection, promotion, marketing, branding, sales, production and the business. Romantic women's clothing in the collection applies the concept of the color of the Goddess Nawa Sanga which is symbolized or illustrated by tunjung flowers. The form of dramatic romantic women's clothing produces two types of women's clothing, ready to wear deluxe and haute couture, which consists of four ready to wear deluxe and five haute couture outfits. The selection of materials and materials in the process of the creation process, was developed by processing creative monumental textile processes and makrame techniques. In women's clothing the dominant art elements are line, shape, size, texture, color and motif. While the design principle consists of unity, rhythm, harmony, point of interest, balance.

Keywords: *tunjung, women's clothing, dramatic romantic style*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Perkembangan *fashion* telah menjadi gaya hidup masyarakat modern, khususnya bagi para wanita. Hal ini dibuktikan dengan adanya pernyataan yang dikemukakan oleh Wilson, “*fashion* secara umum diasosiasikan dengan wanita” (dalam Malcom Barnard, 2011: 33). Pernyataan Wilson tersebut dapat dilihat pada data *Fashion United* yang mengungkapkan bahwa jumlah penjualan produk *fashion* wanita secara global pada tahun 2016 mencapai 621 miliar rupiah, sedangkan untuk pria hanya 402 miliar rupiah (*Fashion United*, 2018).

Berdasarkan pernyataan Wilson dan data survei *Fashion United* di atas, maka dapat dilihat bahwa wanita merupakan target pasar *fashion* global. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang, tidak hanya pada aspek bisnis akan tetapi juga aspek kearifan lokal Indonesia. Salah satu kearifan lokal Indonesia yang dikenal adalah flora, khususnya bunga. Sejak dahulu hingga kini bunga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Bunga hadir dalam setiap periode peradaban, bunga telah digunakan secara lebih luas oleh berbagai kalangan, hingga kecantikan dan keindahan selalu diidentikkan dengan bunga.

Salah satu fungsi bunga dalam kehidupan manusia adalah sebagai ungkapan hati manusia terhadap sesamanya atas kebahagiaan ataupun perasaan ikut berduka cita atas kemalangan yang menimpa orang lain. Bahkan, peran bunga kadang kala menjadi hal yang begitu sakral dalam sebuah budaya, yaitu dijadikan lambang spiritual. Bagi umat Hindu, bunga dipakai untuk menunjukkan kesucian hati di saat memuja Ida Sang Hyang Widhi. Begitu juga dengan bermacam-macam jenis bunga lainnya. Salah satunya adalah bunga teratai (*tunjung*) dalam bahasa Latin disebut *Nymphaea*.

Keunikan dan karakteristik bunga *tunjung* yang khas serta garis dan bentuk bunga, daun, batang, dan akar yang sangat indah dan menarik. Bunga *tunjung* adalah bunga suci yang melambangkan kemurnian dan kebersihan hati. Dalam proses ritual agama Hindu, bunga *tunjung* dipandang memiliki makna yang dalam. Bunga *tunjung* dilukiskan sebagai Padma Asta Dala, yang merupakan simbolis alam semesta stana Hyang Widhi Wasa, Dewata Nawa Sanga disimbolkan dengan bunga *tunjung* (Budiwati, 2014).

Bunga *tunjung* disebut Pangkaja yang artinya bunga yang tumbuh dari lumpur, bunga yang hidup dalam tiga dunia (tri loka). Bunga *tunjung* memiliki estetika yang paling tinggi, sebagai bunga yang fleksibel, bunga yang secara simbolik mewakili kosmologi, mewakili kesucian (wawancara dengan Prof. Dr. I Nen-

gah Duija, M.Si, Maret 2018).

Bhagawadgita sloka 5.10 juga mempertegas simbolik yang terkandung pada tumbuhan bunga *tunjung*, khususnya pada daun. Sloka tersebut menyatakan bahwa orang yang melakukan tugas kewajiban tanpa ikatan, dengan menyerahkan hasil perbuatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, tidak dipengaruhi oleh perbuatan yang berdosa, ibarat daun bunga yang tidak basah, walaupun tetap berada di dalam air (Pudja, 1999: 139).

Selain dimanfaatkan untuk prosesi upacara adat, bunga yang mampu hidup dan bertahan di atas air ini juga menyimpan berbagai khasiat, terutama pada bagian biji dan akarnya. Bagian akar *tunjung* berguna untuk menghentikan pendarahan, menurunkan panas, mengobati disentri, batuk darah, muntah darah, darah haid berlebihan, mimisan, hipertensi, dan demam. Sedangkan bagian biji *tunjung* bermanfaat sebagai penenang dan memelihara jantung, mengatasi susah tidur, jantung berderar keras, lemah, dan lesu (Avriza, 2011: 91).

Dari segi ekonomi bunga *tunjung* dijadikan sebagai mata pencaharian bagi masyarakat, mengingat umat Hindu yang selalu memanfaatkan bunga *tunjung* sebagai sarana upacara sehingga masyarakat membudidayakan bunga *tunjung* misalnya, di daerah Patemon, Buleleng, Bali. Di Kabupaten Karangasem, keindahan *tunjung* ditampilkan dalam lagu maskot. Lagu maskot yang berjudul sekar *tunjung* merupakan bentuk kepedulian terhadap apresiasi dan cinta daerah, mencerminkan kehidupan masyarakat Karangasem yang rendah hati serta tetap memegang tradisi dan kesucian. Keistimewaan bunga *tunjung* tersebut sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan. Sebelumnya terdapat beberapa desainer yang terinspirasi dari alam dalam penciptaan karya *fashion*, seperti John Galliano, Andreas Odang, dan Barli Asmara. John Galliano dalam koleksi *haute couture* terinspirasi dari alam dan bunga-bunga eksotis di kebun Les Rhumbs. Andreas Odang sebagai desainer adi busana dan *bridal* dengan siluet ultra feminin, karya busana yang dibuat kaya dengan detail, dengan kesan romantik. Selanjutnya Barli Asmara mendedikasikan kreasi artistiknya melalui koleksi klasik, simpel, dan elegan dikenal dengan detail yang sangat indah.

Berbeda dengan tiga desainer di atas, pada penciptaan ini keindahan dan makna yang terkandung dalam bunga *tunjung* seperti yang telah dijelaskan di atas menjadi sumber ide penciptaan busana wanita bergaya romantik dramatik. Gaya busana romantik dramatik merupakan penggabungan dari dua gaya yaitu gaya busana romantik dengan gaya

busana dramatik. Menurut Windriarani (2016: 69) gaya *romantik* merujuk pada gaya berpakaian yang menampilkan sisi feminim serta kesan manis dari pemakainya. Gaya dramatik adalah gaya busana yang terkesan ekstrem dengan melebihkan tampilan busana, misalnya penggunaan warna-warna dan permainan ukuran motif serta detail yang ekstrem.

Penciptaan busana dilakukan dengan mentransformasikan bunga *tunjung* dan makna filosofinya dengan kategori busana yang terdiri dari busana wanita *ready to wear deluxe* dan *haute couture*. Busana merupakan salah satu kebutuhan hidup dasar manusia. Karena tuntutan dan perkembangan zaman, busana juga menjadi salah satu bagian dari gaya hidup dan status seseorang. Dengan kata lain, busana selalu menyertai seluruh aktivitas manusia.

Kebutuhan untuk berbusana dengan nyaman dipakai dan indah dilihat semua orang membuat industri *fashion* lebih maju dan lebih menunjukkan eksistensinya sebagai salah satu ilmu seni yang diminati oleh para generasi muda untuk mempelajarinya. Mengacu pada dunia *fashion* yang dinamis, selalu berkembang, dan memiliki perubahan seiring berjalannya waktu dan kebutuhan yang meningkat, khususnya busana wanita, maka hal tersebut dapat menjadikan kesempatan untuk menciptakan produk *fashion* yang berkarakter. Desain *ready to wear deluxe* yang sudah banyak di masyarakat diolah lagi menjadi desain yang lebih unik dan tidak membosankan. Mengingat adanya kesempatan dan peluang produk *fashion ready to wear deluxe* yang ada saat ini, terlihat kebutuhan sandang yang memiliki gaya baru, unik, tidak serupa dengan desain-desain lainnya inilah yang menjadi pemicu untuk menciptakan desain baru yang berbeda dari lainnya dalam penciptaan ini. Selain busana *ready to wear deluxe*, dikenal pula istilah *haute couture* atau adi busana yang merupakan desain dan konstruksi *fashion* yang bermutu tinggi dengan jahitan yang berkualitas baik. Klasifikasi yang khusus atau eksklusif dibandingkan dengan kategori busana yang lain, menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan dan pembuatannya memakan waktu lama.

Penciptaan karya desain mode yang terinspirasi dari bunga *tunjung* penerapannya pada busana berasal dari morfologi bunga *tunjung*. Morfologi merupakan bentuk terluar dan susunan dari suatu makhluk hidup. Bunga serta bagian-bagian tanaman tersebut memberikan inspirasi dari segi bentuk, garis terluar (siluet), warna, tekstur, serta elemen dan struktur penyusunnya. Karya desain *fashion* yang terinspirasi dari *bunga tunjung* terutama dari segi morfologi dan filosofisnya ditransformasikan untuk menampilkan

desain yang inovatif dengan tahapan-tahapan metode penciptaan seni yang digunakan merupakan penggabungan dari penciptaan seni dan metode khusus tahapan dalam perancangan desain *fashion*.

Proses pembuatan seluruh desain menjadi satu koleksi akhir dengan jumlah sembilan buah desain busana wanita dengan mengangkat filosofi bunga *tunjung* yang dilambangkan dengan *Dewata Nawa Sanga* disesuaikan dengan arah mata angin terutama dilihat dari segi warna bunganya. Mempresentasikan karya desain busana disajikan dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*) sebagai media ekspresi keindahan berbusana dengan bunga *tunjung* sebagai sumber ide penciptaan. Pagelaran busana diperagakan dalam kemasan yang berbeda dan menarik.

Ide rancangan busana harus mampu memberikan sentuhan dinamis, inovatif, unik, dan memukau. Hasil dari ide kreatif pencipta diharapkan dapat hadir untuk menawarkan tren baru dalam dunia *fashion*, yang dapat menjadi salah satu pilihan sehingga dapat memberikan kenyamanan dan keserasian dalam berbusana serta memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen dengan desain dan konsep yang elegan dan modern. Untuk menampilkan busana yang inovatif, diperlukan proses kreatif dari pencipta. Proses kreatif antara lain dengan teknik makrame, teknik jahit smok, dan teknik monumental tekstil.

METODE PENCIPTAAN

Tahapan metode penciptaan yang digunakan adalah metode khusus dalam perancangan *fashion*. Metode dalam tahapan desain *fashion* terdiri dari delapan tahapan yaitu: *design brief, research and sourcing, design development, prototypes, samples and construction, the final collection, promotion, marketing, branding, sales, production and the business* (Ratna, 2016:204) untuk menghasilkan sembilan buah karya desain.

(1) *Design brief* merupakan proses memprakarsai dan menguraikan proyek desain serta tujuannya, adalah awal dari proses desain *fashion*. Pada tahap ini melakukan pengumpulan ide-ide utama yang akan dijadikan sebagai konsep desain serta penentuan kata kunci. Pada tahap ini melakukan pengumpulan ide-ide utama yang akan dijadikan sebagai konsep produk. Produk yang dibuat berupa busana wanita yang menunjukkan karakteristik busana wanita bergaya romantik dramatik. Dengan mengangkat salah satu bunga lokal Bali yaitu bunga *tunjung*. Mencari inspirasi baik dari sumber ide secara langsung di lapangan maupun mengumpulkan data-data referensi mengenai tulisan dan gambar yang berhubungan dengan objek. Penentuan kata kunci dari sum-



Gambar 1. Mood Board Busana Bunga Tunjung
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

ber ide bunga *tunjung* terdiri dari morfologi, Padma Astadala, *Dewata Nawa Sanga*, Tri Loka, kuncup, mekar, lebar, berongga, benang sari, kelopak, bervolume. Kata kunci yang telah terpilih menentukan kedalaman proses riset tentang sumber ide karya dalam desain busana.

(2) *Research and sourcing* adalah pencarian data yang akurat untuk memperkuat konsep dan untuk mengetahui minat konsumen dan tren pasar. Langkah tersebut meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun melalui pengumpulan data referensi, landasan teori, mengenai tulisan-tulisan dan gambar untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai sebagai tahap perancangan. Data riset bersumber dari foto, majalah, internet, televisi, dan kehidupan ekonomi. Sebelum mencipta diadakan berbagai riset tentang warna, pemilihan material, bentuk bunga *tunjung*.

(3) Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *design development*, yaitu tahapan rancangan yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini dibuatlah desain *sketch* produk. *Design development* dimulai dari penuangan ide bunga *tunjung* dengan kata kunci ke dalam desain (pembuatan desain *sketch* produk, *mood board*) sesuai dengan gagasan atau konsep yang telah ditentukan. Ide penciptaan bunga *tunjung* sebagai konsep khusus akan tertuang dalam unsur-unsur seni serta prinsip-prinsip desain busana, seperti konsep warna yang diambil dari unsur bunga, daun, batang, serta morfologi lain dari tumbuhan bunga *tunjung*. Dari bentuk bunga *tunjung* yang membentuk siluet O, A, H, Y, T, I, X, L, detail busana diambil dari detail bentuk dan tekstur. Elemen seni terdapat garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna, motif. Sedangkan prinsip desain terdapat kesatuan, irama, harmoni, pusat perhatian, keseimbangan.



Gambar 2. Busana Ready to Wear Deluxe
Sumber : Putu Darmara, 2018



Gambar 3. Busana Haute Couture
Sumber : Putu Darmara, 2018

(4) *Prototypes, sample, and construction* adalah tahap pembuatan pola dan *sample*. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap karya yang dibuat untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Dimulai dari tahapan pembuatan konstruksi pola dasar, pengembangan pola sesuai dengan ilustrasi setiap desain busana yang berbeda-beda, memotong material kain sesuai dengan pola yang telah ditentukan, menjahit atau menyambungkan setiap bagian menjadi bentuk busana, serta pengerjaan teknik makrame, teknik jahit smok dan teknik monumental tekstil. Pada tahapan ini, memulai dengan pengerjaan produk *fashion* yaitu busana wanita yang terdiri dari busana *ready to wear deluxe* dan *haute couture*. Pembuatan pola akan menggunakan pola yang berdasarkan sketsa desain dan ukuran yang telah ditentukan. Dalam tahapan ini proses eksperimen merupakan proses penuangan ide, proses percobaan, mengidentifikasi, memilih alat, material bahan, teknik serta medium yang tepat, desain dan ukuran standar S (*small*), M (*medium*).

(5) *The final collection* adalah proses pembuatan seluruh desain menjadi satu koleksi akhir dengan jumlah sembilan buah desain busana wanita yaitu busana *ready to wear deluxe* dan *haute couture* menjadi sebuah konsep. Sembilan buah desain busana yang mentransformasikan bunga *tunjung* tergabung menjadi satu koleksi yang memiliki kesatuan dan keterkaitan.

(6) *Promotion, marketing, branding* pada tahap ini dilakukan promosi, pemasaran dan penjualan sesuai dengan yang telah direncanakan seperti membuat logo, kartu nama, katalog, pameran. Tahapan *promotion* merupakan tahapan mempresentasikan karya desain busana dibuat penyajian dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*). Dalam pagelaran busana, busana diperagakan dalam kemasan yang berbeda dan menarik. Dari *image* yang telah dibentuk menggunakan DPP sebagai nama *brand*.



Gambar 4. Brand DPP
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

Selanjutnya produk akan dipromosikan dan dijual melalui akun media sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter, Line*, dan *Whatsapp* serta mengikuti acara pameran, membuat katalog dan media promosi.

(7) *Production*, pada tahap ini dilakukan proses pembuatan busana wanita dengan dua kategori yaitu busana wanita *ready to wear deluxe* dan *haute couture* secara detail dengan menggunakan ukuran yang telah ditetapkan. Tahap ini adalah tahapan merencanakan produksi, jumlah yang diproduksi dan ukuran serta distribusi. Produk dari *brand DPP* ini diproduksi sesuai dengan konsep yang berjumlah sembilan busana *limited edition*.

(8) *The business* adalah proses produksi, distribusi, dan penjualan. Tahapan ini adalah proses penjualan baik secara langsung maupun tidak langsung. Selanjutnya adalah tahapan pembuatan progres yang wajib dibuat untuk melaporkan perkembangan produk yang dibuat. Setelah itu adalah pembuatan *business model canvas* untuk mempermudah merancang bisnis. Pada tahapan terakhir ini menyusun *Business Model Canvas* (BMC) untuk mempermudah merancang bisnis dari produk *fashion* yang akan diwujudkan tersusun sembilan komponen yang terdiri dari: *value propositions, customer segment, customer relationship, key activities, channels, key resources, key partners, cost structure, revenue stream*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi digunakan untuk mewujudkan karya busana wanita romantik dramatik, penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter

dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004: 103). Proses perubahan bentuk bidang dari suatu objek menuju objek lain, kepekaan dalam mengubah bentuk hingga menjadi objek-objek yang menarik, kreatif dan inovatif. Objek berupa bunga *tunjung* dengan bentuk seperti konsep warna yang diambil dari unsur bunga, daun, batang, serta morfologi lain dari tumbuhan bunga *tunjung* kemudian ditransformasikan ke dalam rancangan busana dan diaplikasikan secara berulang untuk menghasilkan sebuah bentuk baru.

Landasan dasar penciptaan busana wanita dengan bunga *tunjung* sebagai sumber ide ini menerapkan teori estetika dan semantika produk. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan (Djelantik, 2008: 9). Penciptaan busana ini menampilkan keindahan dimana tidak terlepas dari nilai-nilai estetika yang ada. Unsur-unsur estetis yang dikemukakan oleh A.A.M Djelantik adalah bahwa semua benda atau kesenian pasti mengandung tiga aspek dasar yaitu, wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*). Ketiga aspek dasar tersebut tentunya akan sangat mempengaruhi desain penciptaan karya busana wanita ini dengan bunga *tunjung* sebagai sumber ide baik dari wujudnya, makna yang terkandung maupun bentuk penyajiannya.

Kreasi suatu karya seni bertujuan untuk mewujudkan karya seni, mencirikan suatu karya seni yang mengandung kebaruan baik dalam hal ide, teknik dan media. Mengekspresikan suatu desain busana, cara pengungkapan sangatlah penting karena karya tersebut akan mengkomunikasikan sesuatu yang akan menyentuh diri si penikmat karya seni tersebut. Terkait dengan karya wanita *ready to wear deluxe* dan *haute couture*, menciptakan keunikan dengan menonjolkan estetika busana tersebut. Bunga *tunjung* sebagai sumber ide penciptaan karya busana "*Nawa Rupa*" didasari oleh nilai estetika dan filosofi yang terdapat dalam bunga *tunjung*. Estetika berbusana secara khusus dapat diartikan sebagai suatu bidang pengetahuan yang membicarakan berbusana yang serasi serta elemen desain penyusun suatu busana.

Menurut Clive Bell (1960) dalam teorinya *Significant Form*, kesenian harus bertolak belakang pada pengalaman estetis, yang dirumuskan sebagai emosi yang bersifat khas. Kekhasan yang ada dalam objek akan membangkitkan emosi estetis pada pengamat. Sumber ide penciptaan karya busana yang terdapat pada alam yaitu bunga *tunjung* didasari oleh keindahan dan filosofi yang terkandung di dalamnya, men-



Gambar 5. Karya busana 1

(Sumber : Putu Darmara, 2018)

ciptakan kekhasan yang dapat menimbulkan emosi estetis bagi desainer dan penikmat seni.

Teori dalam penciptaan karya ini yaitu semantika produk. Menurut Butter dan Krippendorft (Vihma dan Vakeva, 2009:125), mendefinisikan semiotika produk sebagai studi tentang kualitas simbolik dari bentuk-bentuk buatan manusia dalam konteks penggunaannya serta aplikasi pengetahuan ke desain industri, sebagai hubungan antara pengguna dengan produk. Semantika produk studi tentang makna, melalui semantika desainer harus mengetahui pesan apa yang akan disampaikan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu inovasi desainer. Mentransformasikan produk secara kualitatif sehingga menerima identitas baru dan memiliki karakter. Hal tersebut terapkan dalam desain busana wanita *ready to wear deluxe* dan *haute couture*. Penentuan material busana *ready to wear deluxe* dan adi busana (*haute couture*) sebagai berikut.

Busana *Ready to Wear Deluxe*

Mentransformasikan busana terutama bentuk bunga *tunjung* mulai dari fase kuncup hingga mekar tetapi lebih dominan mentransformasikan fase bunga kuncup, lebar, berlapis-lapis. Ke delapan arah mengitari posisi pusat selayaknya delapan kelopak utama bunga *tunjung* yang mengitari sari utama bunga pusatnya. Karakteristik bunga terletak pada perwujudan bunga yang memiliki tiga bagian utama, yaitu sari bunga yang terdapat pada bagian tengahnya, jajaran kelopak bunga lapisan dalam yang bertekstur halus, tipis, dan jajaran kelopak bunga luar yang bertekstur tebal dan lebih kasar. Pada busana *ready to wear deluxe* digunakan konsep arah timur laut untuk desain busana *ready to wear deluxe* yaitu nuansa biru dan kuning. Arah tenggara dengan dadu (merah muda) dan kuning, barat daya jingga dan kuning, dan barat dengan kuning. Oleh sebab itu, bahan atau material, *cuttingan* busana (warna dan motif) dipilih untuk mewakili bunga *tunjung* dieksplor pada ke empat busana *ready to wear deluxe*. Unsur bahan dan war-



Gambar 6. Karya busana 2

(Sumber : Putu Darmara, 2018)

na pada karya saling terkait, kuning digunakan pada setiap karya untuk dijadikan benang merah dalam koleksi busana.

Busana *Haute Couture*

Mentransformasikan karakter bunganya yang indah mulai dari fase kuncup hingga mekar secara sempurna dan bersih tidak bernoda, lebih dominan mentransformasikan fase bunga mekar. Memiliki habitat hidup di tiga alam, yaitu alam bawah, alam tengah, dan alam atas. Bunga *tunjung* yang mekar sempurna seolah-olah mampu memisahkan dirinya dari segala kotoran yang ada di tempat hidupnya. Pada busana *haute couture* digunakan konsep arah utara hitam (ungu) dan kuning, arah timur putih dan kuning, arah selatan merah dan kuning, barat laut hijau dan kuning dan tengah dengan panca warna. Oleh sebab itu, bahan atau material, *cuttingan* busana (warna dan motif) dipilih untuk mewakili bunga *tunjung* dieksplor pada ke lima busana *haute couture*. Unsur bahan dan warna pada karya saling terkait, kuning digunakan pada setiap karya untuk dijadikan benang merah dalam koleksi busana.

Elemen-elemen seni merupakan unsur-unsur visual dalam mewujudkan suatu karya seni. Berikut bagian dari elemen-elemen seni yaitu garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan motif. Sedangkan prinsip desain terdiri dari kesatuan, irama, harmoni, pusat perhatian (*point of interest*), keseimbangan.

Deskripsi Karya Busana 1

Karya busana 1 merupakan transformasi dari bunga *tunjung* pada fase bunga kuncup menuju mekar, dalam konsep *Dewata Nawa Sanga* menempati arah mata angin timur laut dengan warna biru. Karya busana 1 merupakan busana *ready to wear deluxe*. Busana ini terdiri dari *three pieces*, yaitu atasan dengan garis leher *camisol* dan lengan licin. Rok yang bisa dilepas pasang pada pinggang dengan *silhouettes tapered dan peplum*, rok span bagian dalam. Bukaan busana terletak pada bagian belakang. Pada busa-



Gambar 7. Karya busana 3
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

na tersebut digunakan kain *tile embroidery* motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* yang berulang secara simetris. Nilai yang terkandung pada karya 1 yang terinspirasi fase kuncup bunga yang melambungkan kecantikan dan keanggunan seorang wanita.

Elemen-elemen seni karya busana 1, yaitu garis merupakan unsur paling tua yang digunakan oleh manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Dalam desain, garis mempunyai fungsi untuk membatasi bentuk strukturnya atau siluet, memberi arah dan pergerakan, membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, serta memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh. Ada dua jenis garis sebagai dasar, yaitu garis lurus dan garis lengkung (Iqra'al-Firdaus (2010: 57), garis lengkung pada karya busana 1 digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik, ide dari garis lengkung merupakan transformasi terluar kelopak bunga yang lengkung, garis *princess* pada atasan. Sedangkan aksentuasi garis kuning pada bagian rok merupakan transformasi dari siluet daun bunga *tunjung*. Potongan busana mentransformasikan gaya dramatik pada karya busana 1.

Dalam busana, bentuk yang dimaksud adalah siluet busana. Siluet merupakan desain struktur dari suatu busana yang merupakan garis terluar bentuk suatu busana. Siluet yang terlihat menonjol pada karya busana 1 adalah siluet X terdapat pada karya, garis terluar busana yang bagian atas dan bagian bawah sama besar, namun pada bagian pinggang kecil. Secara keseluruhan siluet karya busana 1 merujuk pada bentuk kelopak bunga yang menumpuk. Ukuran busana yang digunakan pada karya 1 dengan lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm, dan lingkaran panggul 94 cm sehingga menghasilkan ukuran yang seimbang. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari sesuatu yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketa-



Gambar 8. Karya busana 4
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

hui dengan cara melihat atau meraba. Dalam suatu desain, tekstur merupakan salah satu yang menentukan desain itu baik atau tidak apabila diwujudkan dalam bentuk busana. Pemilihan tekstur disesuaikan dengan model yang dirancang. Tekstur terdiri dari tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus pandang, tekstur mengkilap (Iqra'al-Firdaus, 2010: 61). Berdasarkan pengertian tekstur tersebut, tekstur timbul, lemas, kaku dan tebal memberi kesan gaya romantik dramatik pada karya busana 1.

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Unsur warna dalam desain merupakan unsur yang menonjol. Ada lima golongan warna (Sanyoto, 2005: 21), Warna yang digunakan pada karya adalah warna biru dan kuning. Warna biru dilambangkan dengan pengetahuan, kebijaksanaan. Sehingga biru lambang keanggunan, keyakinan. Warna kuning dengan lambang menggerakkan energi dan keceriaan.

Motif merupakan susunan dari garis, bentuk dan biasanya menggunakan yang terdapat pada kain. Motif atau corak ini bisa diperoleh dengan cara printing, melukis, menyulam. Bentuk corak ada berbagai macam, seperti bentuk bunga, binatang, geometris. Motif dalam suatu desain busana memegang peranan penting karena pemilihan motif yang tepat sangat menentukan keindahan dan keharmonisan (Chodjah dan Moh. Alim Zaman, 2001: 22). Pada bagian busana terdapat dominan aplikasi motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* pada bagian atasan busana dan bagian rok.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 1. Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan setiap unsur. Kesatuan terlihat pada warna dan pemilihan bahan yang digunakan pada karya busana 1. Irama pada desain busana merupakan suatu pergerakan yang



Gambar 9. Karya busana 5
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Irama dalam desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan menjadikan pandangan mata berpindah-pindah ke suatu bagian yang lainnya. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan ukuran, serta melalui pancaran atau radiasi (Satiawati, 2005:39). Berdasarkan pengertian irama tersebut, teridentifikasi memiliki irama terlihat pada aplikasi payet dan pengulangan motif. Irama juga terdapat pada warna dan bentuk busana bagian atas dan bagian bawah busana.

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan benda yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmonisasi dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya (Bestari, 2011: 17). Berdasarkan pengertian harmoni tersebut, karya busana 1 terlihat pada harmoni garis, bentuk, tekstur, dan aplikasi detail payet.

Suatu desain busana harus mempunyai suatu bagian yang menarik dari bagian lainnya. Agar tampak lebih menarik, perlu diberi suatu tekanan pada bagian tertentu yang ingin ditonjolkan sehingga menjadi pusat perhatian (Satiawati, 2005: 43). Berdasarkan teori tersebut, pusat perhatian pada bagian bahu dan rok yang menggunakan kain *tile embroidery* motif dengan mentransformasikan bunga *tunjung* di saat fase mekar.

Keseimbangan yaitu penyusunan unsur-unsur desain secara seimbang sehingga tampak serasi pada pemakai. Keseimbangan dapat dicapai jika bagian kiri dan kanan pada suatu model busana dibuat sama (Sudirtha, 2000: 89). Keseimbangan yang diterapkan pada karya busana 1 meliputi keseimbangan



Gambar 10. Karya busana 6
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

simetris yaitu bagian kanan dan kiri yang seimbang pada bagian atasan busana, keseimbangan simetris pada bagian bawahan busana. Keseimbangan ini dapat dicapai dengan bentuk, garis, warna antara ketiga macam atau antara yang sebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat busana.

Deskripsi Karya Busana 2

Busana ini mewujudkan transformasi bunga *tunjung* pada fase kuncup menuju mekar. Karya busana 2 merupakan busana *ready to wear deluxe* dalam konsep *Dewata Nawa Sanga* menempati arah mata angin tenggara dengan warna merah muda. Busana ini terdiri dari *four pieces* yaitu *cape*, transformasi saat bunga *tunjung* mengalami fase kuncup, atasan *crop top* dengan garis leher *bateau* dan dua buah bagian rok (dalaman dan luaran) mentransformasikan fase bunga kuncup menuju mekar, siluet rok *tapered*, panjang rok *knee*. Bukaan busana terletak pada bagian belakang. Nilai yang terkandung pada karya 2 tentang perjalanan hidup bunga *tunjung* dari fase kuncup hingga menuju mekar agar dapat menunjukkan kecantikannya.

Elemen-elemen seni karya busana 2, yaitu garis dapat menuntun mata kearah mana garis itu pergi dan membagi daerah yang dilewatinya, membatasi bentuk atau siluet dan menyampaikan suatu karakter. Sebuah garis akan menekankan suatu arah di mana garis itu ditempatkan. Karya busana 2 digunakan garis lengkung untuk mengimbangi kesan figur yang memanjang, memberikan kesan luwes, kelembutan dan feminin yang mewakili gaya romantik. Terlihat pada garis lengkung bagian *cape*, garis hias *princess* merupakan garis hias dari bahu atau kerung lengan dengan melengkung ke bawah. Fungsi garis ini adalah memberikan kesan tubuh menjadi ramping pada bagian depan dan belakang atasan *crop*. Garis diagonal pada bagian rok adalah kombinasi antara garis vertikal dengan garis horizontal sebab posisinya ada diantara tegak dan membujur, jadi garis diagonal kelihatan aktif dinamis dan dramatis.



Gambar 11. Karya busana 7
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

Siluet pada karya busana 2 yaitu siluet X, garis terluar busana yang bagian atas dan bagian bawah sama besar, namun pada bagian pinggang kecil. Siluet X mewakili kelopak bunga *tunjung* yang menumpuk dan menempati kedelapan arah mata angin. Gaya busana romantik dramatik tidak terlepas dari setiap siluet busana ini. Dalam sebuah desain ukuran harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil desain, mempunyai ukuran yang seimbang sehingga merupakan suatu kesatuan yang serasi. Ukuran busana yang digunakan dalam karya busana 2 adalah lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm, dan lingkaran panggul 94 cm.

Tekstur menduduki tempat yang khusus dalam unsur desain karena tekstur merupakan bahan dasar sebuah busana dibuat. Tekstur timbul, kaku dan tebal untuk mentransformasikan serat atau tulang daun dari bunga *tunjung*. Penggunaan warna merah muda mewakili keharuman bunga *tunjung*, melambangkan kemurnian dan kuning disisipkan pada busana sebagai wujud transformasi dari sari bunga *tunjung*. Pada bagian busana *four piece* terdapat dominan aplikasi motif benang sari pada bagian *cape* dan rok bagian luar.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 2. Kesatuan memberikan kesan adanya keterpaduan setiap unsur, penggunaan unsur bahan dan warna pada karya mewakili kesatuan pada karya busana 2. Irama pada karya busana 2 terlihat pada irama bentuk pada bagian atas dan bawah busana. Harmoni, kombinasi yang menyenangkan dari susunan sesuatu yang berbeda. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat, harmoni yang terdapat pada karya adalah harmoni garis busana bagian atas dan bagian rok, bentuk, harmoni tekstur timbul pada *cape* dan rok bagian luar serta harmoni aplikasi detail mutiara. Pusat perhatian pada bagian *cape* dan rok yang menggunakan kain *tile embroidery* motif. Keseimbangan merupakan suatu perasaan akan adanya kesajajaran, kestabilan, dari ukuran, dan kepadatan



Gambar 12. Karya busana 8
(Sumber : Putu Darmara, 2018)

dari suatu susunan. Karya busana 2 digunakan keseimbangan simetris yaitu bagian kanan dan kiri yang seimbang terlihat pada bagian atas busana.

Deskripsi Karya Busana 3

Karya busana 3 merupakan busana *ready to wear deluxe* dalam konsep *Dewata Nawa Sanga* menempati arah mata angin barat daya dengan warna jingga. Busana ini terdiri dari *two pieces* yaitu atasan dengan garis leher *halter* dan rok span asimetris dengan panjang mini. Pada bagian atas busana terdapat bentuk kelopak bunga. Pada rok digunakan *tile* pada bagian kanan. Potongan busana mewakili gaya dramatik, *tile* yang menumpuk mentransformasikan bentuk tumpukan kelopak bunga *tunjung*. Pada bagian atasan memiliki potongan dari bentuk pada fase kuncupnya bunga menuju mekar. Nilai yang terkandung pada karya 3 yaitu bunga *tunjung* pada saat kuncup terlihat cantik dan sangat segar. Ketika mekar, kelopak bunganya akan terbuka sedikit demi sedikit dan akhirnya memperlihatkan kecantikan yang sempurna seperti wanita.

Elemen-elemen seni karya busana 3, yaitu garis lengkung pada karya busana 3 digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik. Terlihat pada garis lengkung bagian atasan *crop top* dan rok. Bagian rok mentransformasikan lapisan luar bunga yang bertekstur tebal dan lebih kasar. Karya busana 3 dengan siluet H. Pada busana terlihat lurus dengan pinggang terdapat sambungan. Gaya romantik dramatik juga tidak terlepas dari setiap karya ini. Bagian kanan rok yang mengembang mencerminkan gaya romantik. Ukuran busana yaitu lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm dan lingkaran panggul 94 cm. Dalam pembuatan suatu desain busana, tekstur berpengaruh pada model atau *style* dan pada bentuk badan. Tekstur yang terdapat pada karya adalah tekstur timbul, tekstur kaku pada bagian rok dan dibagian dalam rok terdapat *tile* yang menumpuk. Penggunaan warna pada karya 3 adalah jingga yang melambangkan kehangatan. Dominan aplikasi motif empat lembar kelopak bunga *tunjung*



Gambar 13. Karya busana 9
(Sumber : Putu Darmara, 2018)
pada bagian atasan busana dan bagian rok.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 3. Kesatuan pada karya busana 3 terlihat unsur bahan, warna. Irama pada desain busana 3 terlihat pada irama motif bagian atas dan bagian rok, serta irama pada potongan busana yang mewakili kelopak bunga. Harmoni merupakan segalanya dalam komposisi yang indah karena adanya kesesuaian tetapi tidak perlu adanya kelengkapan, pada karya terlihat pada harmoni garis, tekstur, bentuk busana. Pusat perhatian pada bagian atasan dengan aplikasi payet dan mutiara serta penambahan tile pada rok memberikan kesan feminin dan anggun bagaikan bunga *tunjung*. Keseimbangan karya busana 3 yang diterapkan meliputi keseimbangan asimetris. Pada bagian atas dan bagian rok menitik beratkan potongan busana pada bagian kanan sehingga mendapatkan keseimbangan busana yang asimetris.

Deskripsi Karya Busana 4

Karya busana 4 merupakan busana *ready to wear deluxe*, dalam konsep *Dewata Nawa Sanga* menempati arah mata angin barat dengan warna kuning. Busana ini terdiri dari *three pieces* yaitu atasan *crop top* dengan model bustier, rok *tapered*, panjang rok *knee*. Busana *three pieces* yang mentransformasikan tri loka karena bunga *tunjung* dapat hidup dalam tiga alam. Bukaan busana yaitu retsleting pada bagian belakang. Pada busana tersebut menggunakan kain tile *embroidery* motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* yang berulang secara simetris. Busana ini menunjukkan transformasi bunga *tunjung* menuju fase mekar.

Elemen-elemen seni karya busana 4, yaitu garis potongan busana mentransformasikan gaya dramatik mengesankan busana bervolume, garis lengkung pada karya digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik. Garis berombak pada bagian rok mentransformasikan siluet dari daun. Pada karya busana 4 yaitu siluet T yang terdapat pada karya. Siluet T, desain garis leher kecil.

Ukuran sangat mempengaruhi suatu desain busana, dengan mengatur ukuran unsur-unsur dengan baik agar desain memperlihatkan keseimbangan. Ukuran busana pada karya dengan lingkar badan 85 cm, lingkar pinggang 69 cm dan lingkar panggul 94 cm. Tekstur merupakan bahan yang nyata terlihat dari kain yang digunakan pada busana, permukaan yang kualitasnya bisa dilihat, bisa diraba, dirasakan dan bisa dimanipulasi. Pada karya 4 terdapat tekstur timbul, lemas, kaku dan tebal. Warna yang digunakan pada desain yaitu warna kuning melambangkan kecerahan, kehidupan dari bunga *tunjung*. Pada bagian busana terdapat dominan aplikasi motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* pada bagian atasan busana dan bagian rok.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 4. Kesatuan dengan adanya keterpaduan setiap unsur, kesatuan bahan dan warna pada karya. Irama pada karya busana 4 terlihat pada aplikasi payet dan pengulangan motif. Harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian antara bagian setiap unsur pembentuknya. Harmoni terlihat pada harmoni garis, bentuk, tekstur dan aplikasi detail payet. Pusat perhatian pada bagian bahu dan rok yang menggunakan kain tile *embroidery* motif. Keseimbangan pada karya digunakan keseimbangan simetris yaitu bagian kanan dan kiri yang seimbang. Terlihat keseimbangan busana atas dan bawah.

Deskripsi Karya Busana 5

Karya busana 5 merupakan busana *haute couture* dalam konsep *Dewata Nawa Sanga* menempati arah mata angin timur dengan warna putih. Busana ini mentransformasikan bentuk bunga *tunjung* pada fase mekar, terdiri dari *three pieces* yang menggambarkan tri loka, yaitu *bolero* lengan panjang, *wrist* (lengan yang panjangnya sampai mata tangan) dengan manset *straight, dog collar* (kerah berdiri), garis leher V busana *crop top*. Rok dengan silhouettes *semitight* (rok yang bagian bawahnya sedikit dikeluarkan) panjang rok *ankle*. Rok yang bisa dilepas pasang pada pinggang. dengan penambahan detail bentuk batang dibuat dengan teknik makrame, terdapat aplikasi bunga *tunjung* pada bagian kiri rok. Busana ditransformasikan melalui siluet, pemilihan warna serta detail busana.

Nilai yang terkandung pada karya 5 tentang kesucian, kemurnian, simbol hidup dari kesegaran dan ketaatan yang senantiasa suci. Wewangian bunga disaat mekar memancarkan perasaan cinta dan romansa. Elemen-elemen seni karya busana 5, yaitu garis lengkung pada karya busana 5 digunakan untuk memberikan kesan feminin dan luwes. Terlihat pada garis pecahan pola pada bagian atasan busana dan

garis lengkung pada bagian rok. Siluet pada desain busana 5 adalah siluet T, memanjang ke samping bagian atas karena menggunakan lengan panjang, bagian badan lurus ke bawah.

Ukuran busana yaitu: lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm dan lingkaran panggul 94 cm. Tekstur pada desain busana 5 bervariasi, seperti timbul, halus, kaku, tembus terang dan tebal. Warna memegang peranan dan tempat yang penting dalam bidang *fashion* sama pentingnya dengan pemilihan garis-garis dan tekstur. Pemilihan warna yang tepat dalam desain busana dapat membuat suatu busana terlihat lebih indah. Warna yang digunakan pada busana 5 yaitu warna putih dan kuning. Putih sebagai wujud arah timur memberikan kesan bersih dan anggun, sedangkan aksesoris kuning disisipkan pada busana sebagai wujud transformasi dari sari bunga *tunjung*. Motif atau corak ini bisa diperoleh dengan cara menempel pada permukaan kain serta tekstil monumental. Penggunaan bahan *tile embroidery* dengan motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* terapkan pada bagian atas dan bawahan busana. Detail bunga *tunjung* yang mekar pada bagian kiri rok yang dibuat dari kain *flannel*. Terdapat detail motif batang pada bagian rok dengan pembuatan yaitu teknik makrame.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 5.

Kesatuan karya busana 5 yang memberi kesan keterpaduan dari unsur bahan, warna. Irama pada karya busana 5 terlihat pada irama bunga *tunjung* bagian rok sebelah kiri, pengulangan aplikasi batang pada bagian rok sebelah kanan dan kiri. Harmoni pada karya busana 5 harmoni terlihat pada garis lengkung bolero, garis hias pada bagian atas busana dan bagian rok. Terdapat harmoni tekstur pada bagian rok, harmoni warna antara atas dan bawahan busana, serta harmoni aplikasi pada busana. Pusat perhatian pada bagian rok yang diberi aplikasi bunga *tunjung* dibuat dari kain *flannel* dan bentuk batang dengan teknik makrame. Keseimbangan pada busana 5 digunakan keseimbangan simetris pada bagian dasar busana, sedangkan pada detail busana memiliki keseimbangan asimetris yaitu terdapat aplikasi batang dan bunga yang mengakibatkan tidak seimbang.

Deskripsi Karya Busana 6

Deskripsi desain busana 6 merupakan busana *haute couture* dalam konsep menepati arah mata angin selatan dengan warna merah. Mentransformasikan bentuk bunga *tunjung* disaat sedang mekar. Busana ini terdiri dari *three pieces* yang menggambarkan tri loka yaitu *bolero* lengan panjang, *wrist* (lengan yang panjangnya sampai mata tangan), variasi garis leher *horseshoe shaped*, gaun dengan ukuran panjang

rok *knee*, rok yang panjangnya sampai lutut, bagian bawah dengan penambahan *tile* berwarna merah maroon yang dikerut. Busana dengan model *backless* pada gaun. Rok yang bisa dilepas pasang pada pinggang, dengan *silhouettes bell*, rok yang menyempit pada bagian pinggang dan mengembang pada bagian bawah.

Nilai yang terkandung pada karya busana 6, bunga *tunjung* adalah tumbuhan menjangkau tiga alam, simbol dari kehidupan yang indah sebagai hasil perjuangan yang sulit dan melalui proses. Akhirnya berhasil secara indah dan harum sehingga dikagumi oleh manusia (bekerja keras dan tidak hanya melihat hasilnya yang indah, tetapi juga proses yang penuh perjuangan, seperti kehidupan dari bunga *tunjung*). *Tunjung* merah digambarkan dengan kelopak yang terbuka melambangkan keindahan.

Elemen-elemen seni karya busana 6, yaitu garis lengkung digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik. Terlihat pada garis lengkung bagian *bolero*, garis hias *princess* pada bagian gaun. Garis lengkung pada bagian lengan mentransformasikan fase mekarnya bunga *tunjung*. Siluet pada karya busana yaitu siluet X, garis terluar busana yang bagian atas dan bagian bawah sama besar, namun pada bagian pinggang kecil menyerupai garis terluar bunga yang mengembang.

Ukuran busana lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm dan lingkaran panggul 94 cm. Tekstur nyata yang memberi nilai rasa kasar, kaku, tembus terang dan tebal. Tekstur yang bervariasi terlihat pada keseluruhan permukaan busana. Warna yang digunakan merah memberi kesan berani sekaligus romantis serta menggambarkan arah selatan pada *Dewata Nawa Sanga*. Sedangkan kuning diterapkan pada busana untuk memberi kesan sari bunga *tunjung*. Pada bagian busana 6 terdapat dominan aplikasi motif empat lembar kelopak bunga yang menunjukkan pola kelopak bunga *tunjung* secara repetitif. Detail motif menggunakan bahan *tile* membentuk kelopak bunga dan dipasang secara melingkar pada bagian kanan dan kiri lengan dengan teknik monumental tekstil. Detail bunga *tunjung* disaat mekar yang berukuran besar, sedang dan kecil terapkan pada bagian rok. Hal tersebut terinspirasi dari kumpulan bunga *tunjung*.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 6. Kesatuan karya busana dari pemilihan bahan, warna. Kesatuan dari bagian busana, terlihat dari kesatuan bentuk bagian atas dan bawah. Irama karya busana terlihat pada aplikasi bunga *tunjung* bagian pinggang, irama kelopak bunga *tunjung* pada

bagian lengan. Pada busana terlihat pada harmoni garis, bentuk, tekstur, warna dan aplikasi detail mutiara. Pada karya busana 6 pusat perhatian pada bagian rok yang diberi aplikasi bunga *tunjung* dan bentuk kelopak bunga yang dibuat dengan teknik monumental tekstil melingkar pada bagian lengan yang mentransformasikan fase mekarnya bunga, serta detail batang bagian rok yang dibuat dengan teknik makrame. Digunakan keseimbangan simetris yaitu bagian kanan dan kiri yang seimbang, keseimbangan simetris ini memberi kesan rapi.

Deskripsi Karya Busana 7

Deskripsi karya busana 7 merupakan busana *haute couture* dalam konsep *Dewata Nawa Sanga* menempati arah mata angin barat laut dengan warna hijau (*wilis*). Busana ini terdiri dari *two pieces* yaitu *cape* bentuk lingkaran pada bagian belakang *cape* yang mentransformasikan bunga *tunjung* saat mekar. Gaun dengan ukuran panjang rok *knee* (rok yang panjangnya sampai lutut) rok siluet *trumpet* lurus dan mengembang pada bagian bawah. Variasi garis leher *scooped*, *No sleeve* adalah sebuah desain lubang lengan tanpa lengan baju. Kerah *cape* menggunakan kerah mandarin.

Nilai yang terkandung pada busana 7, bunga sebagai simbol cinta. Bunga memberi contoh pendidikan yang amat dalam. Ada yang menyayangi dan ada pula yang membencinya, saat mekar bunga akan memberikan bau keharumannya dan keindahan pada semua orang. Bunga tidak membedakan antara yang menyayanginya dengan yang membencinya. Elemen-elemen seni karya busana 7, yaitu:

Garis lengkung pada desain busana 7 digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik. Terlihat pada garis lengkung bagian *cape*, garis hias pada bagian depan dan atas belakang. Garis lengkung pada bagian dada. Pada bagian rok, unsur garis terlihat pada bentuk kelopak bunga yang melengkung. Mentransformasikan fase mekar bunga pada bagian rok. Pada *cape* bagian belakang dengan bentuk lingkaran merupakan transformasi dari siluet bunga disaat mekar.

Siluet pada busana 7 yaitu siluet T, garis terluar busana yang bagian atas dan bagian bawah sama besar, namun pada bagian pinggang kecil.

Ukuran busana lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm dan lingkaran panggul 94 cm. Tekstur pada desain busana 7 bervariasi yaitu kasar, nyata berupa kesan dan tebal. Warna yang digunakan pada karya yaitu warna hijau untuk memberi kesan damai, alam, kehidupan sekaligus mewakili arah barat laut pada konsep *Dewata Nawa Sanga* serta kuning sebagai

kesan sari pada bunga *tunjung*.

Terdapat dominan aplikasi motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* pada bagian atasan busana dan bagian rok. Detail motif bunga yang teraplikasi badan bagian bahu busana menggunakan bahan *flannel*. Bunga berukuran sedang hingga besar, hal tersebut terinspirasi dari kumpulan bunga *tunjung*. Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 7. Kesatuan antara bahan, warna pada karya busana. Kesatuan bentuk kelopak bagian atas dan bagian rok. Irama pada karya busana terlihat pada aplikasi bunga *tunjung* pada bagian *cape*, Irama pada bagian rok yang mentransformasikan bunga *tunjung*. Harmoni pada desain busana 7 terlihat pada harmoni garis, bentuk, tekstur dan aplikasi detail mutiara.

Pusat perhatian pada bagian *cape* dengan aplikasi bunga yang terbuat dari bahan kain *flannel* dan rok yang menggunakan kain *tile embroidery* motif, serta detail batang bunga *tunjung* yang dibuat dengan teknik makrame. Keseimbangan simetris pada aplikasi bunga *tunjung* bagian depan, asimetris pada aplikasi detail bunga *tunjung* bagian belakang *cape*. Keseimbangan simetris kanan dan kiri yang seimbang pada bagian gaun.

Deskripsi Karya Busana 8

Deskripsi karya busana 8 merupakan busana *haute couture* dalam konsep menempati arah mata angin utara dengan warna hitam (*ireng*). Busana ini terdiri dari *three pieces* yaitu asimetris *blazer* dengan kerah *high roll*, *cap sleeve* lengan yang panjangnya hanya sampai puncak tangan. Atasan *crop top* dengan garis leher *round neck line*, model *backless* pada atasan busana. Rok dengan siluet *bell*, panjang rok *mini*. Mentransformasikan bentuk kelopak bunga pada bagian rok khususnya pada fase mekar bunga *tunjung*.

Karya busana 8 yang terdiri dari tiga bagian busana merupakan transformasi dari cara hidup bunga *tunjung*, bagian atas busana terinspirasi dari cara hidup bunga *tunjung*, bunga yang muncul di atas permukaan air. Bagian rok mewakili daun yang mengapung pada permukaan air. Rok bawah dengan tambahan *tile* terinspirasi dari cara hidup bunga *tunjung* yang akarnya terpancang di tanah. Elemen-elemen seni karya busana 8, yaitu potongan busana yang dibuat untuk mentransformasikan gaya dramatik. Garis lengkung pada digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik. Terlihat pada garis lengkung bagian atas dan rok.

Siluet dengan siluet A, garis terluar busana pada bagian atas kecil dan bagian bawah melebar. Ukuran busana yaitu: lingkaran badan 85 cm, lingkaran ping-

gang 69 cm, dan lingkaran panggul 94 cm. Tekstur pada busana 8 yaitu timbul, kaku, tembus pandang, dan tebal. Tekstur yang bervariasi terlihat pada keseluruhan permukaan busana. Penggunaan warna hitam untuk memberi kesan kuat dan ungu untuk membentuk kesan anggun, sekaligus menggambarkan arah utara pada konsep *Dewata Nawa Sanga*. Sedangkan penerapan kuning untuk memberi kesan sari. Terdapat dominan aplikasi motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* pada bagian rok. Sebagai wujud pola pada kelopak bunga *tunjung* yang dibuat secara repetitif. Detail motif kelopak yang dibuat dengan teknik monumental tekstil pada bagian rok mengesankan sisi romantis seorang wanita. Bagian bahu diaplikasikan bunga *tunjung* yang terbuat dari bahan *flannel*, diaplikasikan secara menumpuk dari ukuran sedang dan besar.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 8. Kesatuan pada karya 8 terlihat dari kesatuan bahan, warna. Irama pada desain busana 8 terlihat pada irama bunga *tunjung*, serta pengulangan bentuk kelopak bunga pada bagian rok. Harmoni merupakan suatu kesepakatan dalam perasaan, kombinasi yang menyenangkan dari susunan sesuatu yang berbeda. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat. Harmoni pada busana 8 terlihat pada harmoni garis, bentuk, tekstur dan aplikasi detail mutiara. Keseimbangan asimetris pada bagian atas kiri *blazer* terdapat aplikasi bunga *tunjung* yang mengakibatkan tidak seimbang. Keseimbangan simetris pada rok. Pusat perhatian pada bagian asimetris *blazer* dengan aplikasi bunga yang terbuat dari bahan kain *flannel* dan rok yang menggunakan kain tile *embroidery* motif.

Deskripsi Karya Busana 9

Karya busana 9 mentransformasikan bunga *tunjung* pada fase mekar. Deskripsi desain busana 9 merupakan busana *haute couture* dalam konsep menepati arah mata angin tengah dengan lima warna (*panca warna*). Busana ini terdiri dari *two pieces* yaitu *cape* bentuk lingkaran pada bagian belakang *cape* yang mentransformasikan bunga *tunjung* saat mekar. Gaun dengan ukuran panjang rok *knee*, rok yang panjangnya sampai lutut, rok siluet *straight*.

Nilai yang terkandung dalam busana 9 tentang cara hidup bunga *tunjung*. Bunga yang membutuhkan air dan lumpur untuk tumbuh dan berkembang, daun yang terapung di atas air. Bertolak belakang dengan kenyataan, bunga *tunjung* tetap tampil dengan keanggunan bunganya yang menawan bagi yang melihatnya. Hidup penuh keindahan dan kebersihan tanpa dipengaruhi lingkungan yang kotor. Betapun kotor tempat hidupnya, keindahannya tetap

terjaga dengan baik. Dari nilai tersebut teraplikasi satu bunga pada bagian dada yang mekar, indah dan menawan.

Elemen-elemen seni karya busana 9, yaitu garis lengkung pada digunakan untuk memberikan kesan luwes dan feminin yang mewakili gaya romantik, potongan busana yang dibuat untuk mentransformasikan gaya dramatik, terlihat pada garis lengkung bagian atas. Siluet merupakan bentuk luar garis besar, dalam pembentukan siluet ukuran tinggi dan lebar suatu busana menentukan. Karya busana 9 dengan siluet Y, garis terluar busana pada bagian atas melebar dan bagian bawah kecil.

Ukuran busana yaitu lingkaran badan 85 cm, lingkaran pinggang 69 cm dan lingkaran panggul 94 cm. Tekstur pada busana 9 yaitu tekstur nyata dengan kesan timbul, kaku dan tebal. Warna merupakan faktor yang sangat utama pada busana. Warna mempunyai pengaruh besar terhadap pakaian dan pemakainya. Penggunaan warna hitam, kuning, merah, putih, hijau, jingga, merah muda, biru pada desain untuk menggambarkan seluruh kesatuan dari warna yang ada pada 8 arah mata angin pada konsep *Dewata Nawa Sanga*. Terdapat dominan aplikasi aplikasi motif empat lembar kelopak bunga *tunjung* pada bagian rok. Penggunaan teknik monumental tekstil pada bagian *cape* dan rok. Detail menggunakan bahan tile yang telah diberi efek monumental tekstil dengan teknik plisket.

Berikut uraian tentang prinsip-prinsip desain, karya busana 9. Kesatuan dalam karya busana terlihat pada kesatuan antara bagian atas dan bawah busana. Kesatuan dalam pemilihan bahan dan warna. Irama pada karya busana 9 terlihat irama kelopak bunga yang menumpuk pada bagian dada depan busana. Harmoni dalam karya busana terlihat garis, bentuk, tekstur dan aplikasi detail mutiara. Serta harmoni pada aplikasi teknik monumental tekstil. Pusat perhatian pada bagian atas fase mekarnya bunga dengan aplikasi bunga yang terbuat dari bahan kain *flannel* dan rok yang menggunakan kain tile *embroidery* motif. Keseimbangan pada karya busana 9 digunakan keseimbangan simetris yaitu seimbang bagian kanan dan bagian kiri busana.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya, dalam proses penciptaan busana *ready to wear deluxe* dan *haute couture* dengan bunga *tunjung* sebagai sumber ide, maka dapat disimpulkan bahwa transformasi karya busana dengan bunga *tunjung* sebagai sumber ide penciptaan teraplikasi dalam konsep warna *Dewata Nawa Sanga* dalam satu koleksi yang terdiri

dari busana *ready to wear deluxe* dan *haute couture*. Transformasi karya juga tertuang melalui pemilihan gaya busana romantik dramatik. Proses tahapan desain melalui delapan tahapan perancangan desain *fashion* yaitu: *design brief, research and sourcing, design development and prototypes, sample, construction, final collection, promotion, branding and sales, production, the business*. Bentuk yang tampak pada karya busana berupa siluet, *cuttingan*. Pada busana wanita elemen seni yang dominan yaitu garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan motif. Sedangkan prinsip desain terdiri dari kesatuan, irama, harmoni, pusat perhatian (*point of interest*), keseimbangan. Pembuatan serta pemasangan teknik monumental tekstil pada busana dasar sesuai dengan material bahan. Penyajian karya busana dengan melakukan pagelaran yang dikemas dalam model baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, Nyoman Mider. *Arti dan Fungsi Banten*. Denpasar: Pustaka Bali Post, 2012.
- Atmadja, Nengah Bawa. *Saraswati dan Ganesha sebagai Simbol Paradigma*. Denpasar: Pustaka Larasan, 2014.
- Avriza, Hernati. *Dahsyatnya Bunga-Bunga Berkhasiat Obati di Sekitar Kita*. Yogyakarta: Araska, 2011.
- Barnard, Malcolm. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Bestari, Aff Ghurub. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Sleman: PT. Intan Sejati Klaten, 2011.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Budiwati, Gusti Ayu Nyoman. *Manfaat Tanaman Teratai (Nymphaea sp., Nymphaeaceae) di Desa Adat Sumampan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali*, Jimbaran: Lab. Struktur dan Perkembangan Tumbuhan Jurusan Biologi FMIPA Universitas Udayana, 2014.
- Burke, Sandra. *Fashion Designer: Concept to Collection*. China: Burke Publishing, 2011.
- Calderin, Jay. *The Fashion Design Reference + Specification Book*. United States of America: Rockport Publishers, 2013.
- Chodiyah, Wisri A. Mamdy. *Desain Busana untuk SMKK/SMTK*. Jakarta: Depdikbud, 1982.
- Chodiyah, Moh. Alim Zaman. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana, 2001.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2008.
- Eisman, Margaret. *Flowers of Bali*. Singapura: Periplus Editions, 1998.
- Fadlia, Adlien. *Menjadi Desainer Mode*. Solo: Meta-graf, 2012.
- Gitta Listyani, Nadia. *Eksplorasi Bunga Krisan (Chrysanthemum) sebagai Zat Pewarna Alami Kain Sutra untuk Produk Fashion*. Bandung: FSRD ITB, 2014.
- Gunawan, Belinda. *Fahion Pro*. Jakarta: Dian Rakyat, 2012.
- Hanum, Meivirina. *42 Desain Tanaman Air*. Jakarta: Griya Kreasi, 2013.
- Hardisurya, Irma. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Hawkins, A.M. *Mencipta Lewat Tari*. Dialihbahasakan oleh: Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: ISI, 1990.
- Herbie, Tandi. *Kitab Tanaman Berkhasiat Obat*. Yogyakarta: Octopus Publishing House, 2015.
- Iqra'al-Firdaus. *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Yogyakarta: DIVA Press, 2010.
- Jones, Sue Jenkyn. *Fashion Design*. London: Laurence King Publishing Lt, 2011.
- Kartika, Dharsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains. 2004.
- Mandey, Johasen. *Transformasi sebagai Strategi Desain*. Manado: Media Matrasain. Vol.8, No.2:117-130, 2011.
- Manteb Sari, Qi. *Menguak Dahsyatnya Khasiat Ramuan Obat Herbal*. Denpasar: Paramita, 2015
- Miarta Putra, I Nyoman. *Mitos-Mitos Tanaman Upakara*. Denpasar: PT. Pustaka Manik Geni, 2009.

Murtiningsih dkk. *Berkreasi dengan Bunga Kering*. Jakarta: AgroMedia Pustaka, 2006

Nuraini, Dini Nuris. *Aneka Manfaat Bunga untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.

Palgunadi, Bram. *Disain Produk 2: Analisis dan Konsep Disain*. Bandung: ITB University Press, 2008.

Pocket, Handy. *Tropical Flowers*. Singapura: Periplus Editions, 2004.

Poespo, Goet. *A to Z Istilah Fashion*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

Pudja, Gede. *Bhagavad Gita*. Surabaya: Paramita, 1999.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran, 2005.

Sari, Qi Manteb. *Usada Bali Seri Menguak Dahsyatnya Khasiat Ramuan Obat Herbal*. Surabaya: Paramita, 2015.

Satiawati, Tati. *Desain Busana 1*. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja, 2005.

Sharma, Pt Kisanlal. *Mengapa Tradisi dan Upacara Hindu*. Surabaya: Paramita, 2007.

Sudirtha, Gede. *Dasar Busana*. Singaraja: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Singaraja, 2000.

Swastika, Ketut Pasek. *Arti dan Makna Puja Tri Sandhya Panca Sembah*. Denpasar: CV. Kayumas Agung, 2008.

Vihma, Sussan dan Seppo Vakeva. *Semiotika Visual dan Semantika Produk*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra, 2009.

Wahyu, Ami. *493 Resep Ramuan Herbal Berkhasiat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002.

Wiana, Ketut. *Makna Upacara Yajna dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita, 2002.

Windriarani, Marsha. *Visual Dictionary of Fashion*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.

Yusuf Lubis, Akhyar. *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.

Tesis

Putu Leliana Sari, Dewa Ayu. "Bunga Jepun sebagai Sumber Ide dalam Pembuatan Busana *Haute Couture*". Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2014.

Disertasi

Cora, Ratna. "Wacana *Fashion* Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta". *Disertasi*. Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2016.

Sumber Internet

(Chrene, Francis. *How to Dress Dramatic: Your Guide to Dramatic Style and Beauty*, 2006. [online] Available at auraimageconsulting.com/wp-content/uploads/2016/07/Dramatic-Personality-Style-1.pdf) [Diakses 1 April 2018].

Asmara, Barli. *About Barli Asmara*, <http://www.barliasmara.com/about-us> [Diakses 15 Maret 2018].

<https://teacupsandcouture.files.wordpress.com/2010/07/00210m.jpg> [Diakses 17 Maret 2018].
<https://fashionunited.com/global-fashion-industry-statistics>

<https://spiceee.net/id/articles/30835> [Diakses 17 Maret 2018].

Surata, I Ketut. *Studi Etnobotanika Tanaman Upacara Hindu Bali sebagai Upaya Pelestarian Kearifan Lokal*, 2015. <http://download.portalgaruda.org/article> [Diakses 22 Oktober 2016]

Inovasi Kerajinan Gerabah I Wayan Kuturan Di Desa Pejaten Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan Provinsi Bali

Komang Adiputra¹, I Nyoman Suardina², I Wayan Mudra³

¹Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

^{2,3}Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain.
Institut Seni Indonesia Denpasar

adiputrakomang81@gmail.com

Inovasi gerabah Pejaten dikembangkan pertama kali oleh I Wayan Kuturan pada tahun 1960-an. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kerajinan gerabah hasil inovasi I Wayan Kuturan ditinjau dari segi bentuk, fungsi dan estetika. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan untuk membedah permasalahan ini adalah Teori Bentuk menggunakan teori Wong dan Sanyoto mengenai bentuk matra, Ratna mengenai wujud konkret, Sanyoto mengenai wujud kenyataan dan wujud batas/dimensi, Teori Fungsional menggunakan teori Enmud Burke Feldman mengenai fungsi seni dan Soegondho mengenai fungsi gerabah, serta Teori Estetika Parker dan teori Beardsley. Hasil penelitian menunjukkan Gerabah Kuturan dari segi bentuk merupakan gerabah yang diwujudkan untuk menghindari kemonotonan, dengan cara menerapkan macam-macam tema pada produknya. Penerapan unsur rupa seperti garis lengkung dan lurus dapat dilihat pada bentuk maupun dekorasi produk patung, celengan, relief terakota dan lampu taman, bentuk/*shape* yang diterapkan berupa bentuk bulat pada bentuk dasar patung taman, celengan dan lampu taman (burung hantu), serta bentuk persegi pada relief terakota dan lampu taman yang meniru bentuk bagian atas sebuah pura atau *pelinggih*, warna dan bidang atau ruang yang disusun berdasarkan asas desain, yakni kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), kesederhanaan (*simplicity*), aksentuasi (*emphasis*) dan proporsi. Produk inovasi I Wayan Kuturan sebagian besar memiliki fungsi sebagai benda pakai dan benda hias, fungsi ini berbeda dengan fungsi gerabah Desa Pejaten sebelumnya, yaitu sebagai perlengkapan upacara serta peralatan dapur. Produk gerabah Kuturan yang berfungsi sebagai benda pakai adalah celengan, sedangkan gerabah yang berfungsi sebagai benda hias adalah patung taman, lampu taman, dan relief terakota. Gerabah I Wayan Kuturan ditinjau dari teori estetika Parker maupun Beardsley adalah produk yang memiliki nilai estetis.

Kata kunci : *inovasi gerabah kuturan, bentuk, fungsi dan estetika*

The innovation of the Pejaten pottery was first done by I Wayan Kuturan, this happened in the 1960's. This was an attraction for me to study about it. The problem of this study was how I Wayan Kuturan's innovation was in terms of form, function and aesthetics. The study used qualitative method of collecting data which was done through observation, documentation, interviews, and library study. The analys was done qualitative descriptive. The theory used to analyse the problem was the shape theory by Wong and Sanyoto, about real and demention shape, Ratna's theory about concrete shape, the Sanyoto about real dimention shape. The functional theory by Enmud Burke Feldman is about art function, The Soegondho's about pottery function, and the aesthetic theory by Parker as well as Beardsley's. The result of the study showed that the Kuturan's pottery seen from its shape has exclusive characterictics, know as the "Kuturan's style". The Kuturan products are in forms of garden statues, piggy bank, terracotta relief and garden lamps. The Kuturan product are in three dimention shape which sturdy and can be gropped, innovative shape and real, through long process and commercial value. The shape of Kuturan's pottey can be human body and the nature in 3 Ds. The innovative pottery of I Wayan Kuturan has artistic function, that is as a thing to express the community art creativity. The art social function was to make other pottery makers to follow him and produced pottery which was of the consumers's interest. The physical function the his innovative pottery as wearable objects as well as decorative objects. According to Parkers and Beardsley's aesthetic theory, I Wayan Kuturan's product has aesthetic value because it suits the 6 principles

and 3 aesthetic characteristics of handicraft product. The Kuturan's pottery products has the distinguished Balinese ornament or decoration. Beside that, the Kuturan pottery was high level creativity products which was made to order.

Keyword : *kuturan pottery innovation, shapes, function and aesthetic*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Desa Pejaten adalah sebuah desa yang terletak di wilayah Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Desa ini merupakan sebuah desa tradisional yang terkenal karena kerajinan barang yang terbuat dari tanah liat, seperti gerabah, genteng dan keramik. Desa Pejaten sudah terkenal sejak dahulu sebagai sentra industri kerajinan tanah liat ini. Hal ini ditulis oleh Ardika & Beratha (dalam Mudra, 2018: 49) yang menyatakan "*Its existence in Bali is estimated to have existed since ancient times and is still found in some villages, for example in Pejaten Village in Tabanan Regency, in Banyuning Village in Buleleng Regency, Tojan Village in Klungkung Regency and Ubung Village in Denpasar City*". Produk kerajinan tanah liat dari Desa Pejaten berbeda dengan kerajinan yang dapat ditemukan di tempat lain di Bali. Hasil kerajinan tanah liat desa Pejaten ini sudah dipasarkan sampai ke berbagai negara Eropa, seperti Jerman dan Swedia serta negara tetangga Australia (Profil Desa Pejaten, 2015:1).

Sebagian besar masyarakat Pejaten bekerja pada sektor kerajinan gerabah, genteng, dan keramik yang telah dikerjakan secara turun-temurun. Kerajinan gerabah telah lama digeluti sebelum masyarakat perajin Desa Pejaten mengerjakan keramik modern. Benda gerabah di Bali, khususnya di Desa Pejaten, telah menjadi bagian hidup masyarakat sejak zaman dahulu, sehingga gerabah dapat dikatakan sebagai salah satu warisan budaya yang perlu dijaga kelestariannya. Benda-benda gerabah sering disebut dengan gerabah tradisional. Saat ini peran benda-benda gerabah tersebut telah banyak diganti oleh benda-benda lain berbahan plastik atau aluminium yang lebih kuat dan tidak mudah pecah. Akibatnya penggunaan gerabah secara perlahan mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Hal ini dapat menyebabkan para perajin khususnya di Desa Pejaten beralih pada kerajinan genteng, keramik modern, bahkan juga bekerja di sektor lain misalnya pariwisata yang lebih memberikan keuntungan secara finansial. Namun ada pula perajin gerabah desa Pejaten yang tetap menekuni profesinya ini. Mereka tetap mempertahankan pembuatan benda-benda gerabah tradisional Bali tersebut, sekaligus melakukan berbagai inovasi dalam kerajinannya agar mampu tetap bersaing. Salah satunya dengan

mengembangkan desain-desain baru hasil dari pembaharuan desain yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan awal di Desa Pejaten diketahui bahwa, inovasi gerabah Pejaten dikembangkan pertama kali oleh I Wayan Kuturan yang beralamat di Banjar Pangkung, ia berkeinginan untuk berinovasi gerabah (periuk) ibunya menjadi sesuatu yang berbeda agar nantinya tetap dapat bertahan di tengah zaman yang semakin modern. Kuturan mengawali keinginannya dengan mengeksplorasi lima buah periuk ibunya dan hasil eksperimennya tersebut ia sebut patung taman. Dalam perkembangan kerajinan gerabahnya ini, I Wayan Kuturan banyak mendapat dukungan dari orang-orang sekitarnya yakni, I Made Gitera yang memperkenalkannya dengan pelukis bernama Kay It, yang kemudian membantu pemasaran gerabahnya, I Made Tanteri selaku kepala desa saat itu, dan peran pemerintah yaitu UPT PSTKP- Bali yang memberikan berbagai macam pelatihan.

Kerajinan gerabah Desa Pejaten ini sangat khas, berbeda dengan kerajinan gerabah dari daerah lain di Bali, seperti di Desa Binoh. Menurut Jayanti (2011:1), kerajinan gerabah di desa ini memang mempunyai ciri khas. Mereka membuat barang-barang gerabah seperti kendi, *paso dan cobek* semata-mata karena warisan, selain itu juga karena faktor ekonomi untuk melayani pesanan alat memasak. Barang-barang yang terbuat dari gerabah tidak dapat digantikan dengan barang yang terbuat dari bahan modern karena menyangkut rasa masakan yang dihasilkan. Daerah Basangtamiang, Desa Kapal juga memproduksi benda gerabah. Mereka memproduksi kap lampu, pemanggangan sate, dan pot ukuran besar untuk memenuhi kebutuhan hotel (Mudra, 2011 : 1).

Mudra (2014 : 12-14) juga menyatakan bahwa di daerah Tohpati terdapat usaha kerajinan gerabah yang perajinnya merupakan orang-orang lokal Bali, tetapi mereka mereproduksi gerabah Serang Banten. Pembuatan gerabah Serang Banten dilakukan di Bali sebab mereka telah berpengalaman memesan langsung produk gerabah tersebut namun dalam pengirimannya mengalami resiko besar. Gerabah ini direproduksi di Bali karena jenis gerabah ini memiliki keunikan terutama ukuran yang besar, bentuk dan

pewarnaan.

Hal tersebut di atas yang membedakan dengan karakter kreativitas gerabah Desa Pejaten, kerajinan gerabah Pejaten khususnya hasil karya I Wayan Kuturan jika dibandingkan dengan kerajinan gerabah di Desa Binoh, Kapal maupun Tohpati sangat berbeda bentuk fungsi maupun estetikanya. I Wayan Kuturan lebih banyak membuat gerabah-gerabah dengan bentuk inovatif yang berfungsi sebagai benda dekoratif dengan ciri khas Bali. Pemasaran produk I Wayan Kuturan sangat bagus, oleh karena itu perajin-perajin lain di desa Pejaten tertarik membuat produk serupa sehingga sekarang ini produk gerabah tersebut hampir dikerjakan oleh seluruh perajin gerabah di desa ini. Faktor inilah yang juga dipertimbangkan penulis mengangkat inovasi gerabah I Wayan Kuturan yang akan dibedah dengan teori bentuk, teori fungsional dan teori estetika.

METODE PENELITIAN

Materi dalam penelitian ini merupakan objek observasi (gerabah) dan informasi dari hasil pengamatan serta wawancara terhadap narasumber yakni perajin atau pelaku seni, peneliti dan konsumen. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif (narasi). Analisis data bertujuan untuk membuat penyederhanaan seluruh data yang terkumpul, menyajikan secara sistematis, kemudian mengolah, menafsirkan dan memakai data tersebut. Riduwan (2004 :106), mengatakan bahwa data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif. Data yang telah memenuhi syarat perlu diolah. Selanjutnya menurut Djarwanto (1984: 22) metode deskriptif artinya suatu metode pengolahan data dengan cara mengklasifikasikan data secara sistematis, sedangkan kualitatif adalah data yang tidak berupa angka. Dalam Penelitian ini digunakan beberapa teori untuk menganalisis data yang mengenai inovasi kerajinan gerabah I Wayan Kuturan, yaitu teori bentuk dari Wong dan Sanyoto mengenai bentuk matra, Ratna mengenai wujud konkret, Sanyoto mengenai wujud kenyataan dan wujud batas/dimensi, untuk menganalisis bentuk-bentuk gerabah hasil inovasi I Wayan Kuturan, teori fungsional dari Enmud Burke Feldman mengenai fungsi seni dan Soegondho mengenai fungsi gerabah untuk mengkaji fungsi gerabah hasil inovasi I Wayan Kuturan, serta teori estetika dari Parker yang terdiri dari 6 Asas yaitu *The Principle of Organic Unity* (Asas Kesatuan), *The Principle of Theme* (Asas Tema), *The Principle of Thematic Variation* (Asas Variasi Menurut Tema), *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan), *The Principle of Evolution* (Asas Perkembangan), dan *The principle*

of Hierarchy (Asas Tata Jenjang) dan teori Beardsley mengenai 3 ciri benda estetis yaitu, Kesatuan (*Unity*), Kerumitan (*Complexity*) dan Kesungguhan (*Intencity*). untuk menganalisis nilai estetika gerabah hasil inovasi I Wayan Kuturan.

Inovasi Bentuk Kerajinan Gerabah I Wayan Kuturan Inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; pembaruan atau penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat) (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, 2011:177). Pengertian lain mengenai inovasi menurut ahli ekonomi Schumpeter adalah mengkreasikan atau mengimplementasikan suatu menjadi suatu kombinasi. Dengan adanya inovasi maka seseorang dapat menambahkan nilai dari produk, pelayanan, proses kerja, pemasaran, sistem pengiriman, dan kebijakan tidak hanya bagi perusahaan tapi juga bagi *stakeholder* dan masyarakat. Pada tahun 1949 Schumpeter menyebutkan bahwa inovasi ada lima unsur yaitu 1) memperkenalkan produk baru atau penambahan kualitatif pada produk yang sudah ada, 2) memperkenalkan suatu proses baru ke industri, 3) membuka pasar baru, 4) mengembangkan sumber pasokan baru pada bahan baku atau masukan lainnya, dan 5) perubahan pada organisasi industri (De Jong dan Hartog, 2003:235-259). Terkait dengan pengertian tersebut maka dapat dipaparkan bahwa di Desa Pejaten telah dilakukan inovasi produk gerabah dalam hal bentuk, yaitu :

1. Patung Taman

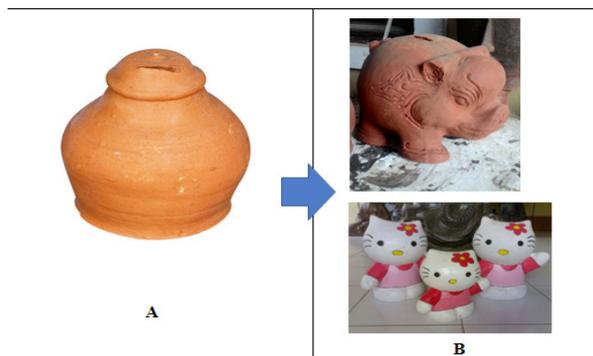
Berdasarkan hasil wawancara dapat dikatakan bahwa bentuk patung taman adalah hasil kreatifitas dari perajin itu sendiri, bila I Wayan Kuturan menciptakan bentuk patung taman dari sebuah periuk yang dibalik, sedangkan perajin lainnya membuat patung serupa dengan teknik cetak.



Gambar 1. Bentuk periuk sebelum diinovasi (A) dan bentuk sesudah diinovasi menjadi patung taman (B).

(Dokumentasi : Adiputra, 2018)

2. Celengan

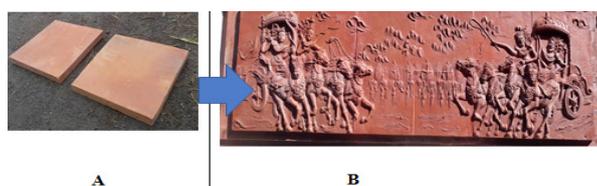


Gambar 2. Bentuk celengan sebelum diinovasi (A) dan bentuk sesudah diinovasi menjadi bentuk binatang dan tokoh film kartun (B). (Dokumentasi : Adiputra, 2018)

Celengan yang dahulu diproduksi di Desa Pejaten umumnya sama seperti yang dibuat di daerah lain, yaitu berbentuk menyerupai sebuah kendi yang kemudian ditambahkan lubang kecil tempat memasukkan uang. Seiring berjalannya waktu banyak perajin yang sudah tidak lagi memproduksi celengan tersebut. Bentuk celengan kemudian dibuat berdasarkan pesanan dari pembeli, contohnya celengan berbentuk babi, ataupun bentuk tokoh pada film kartun seperti Hello Kitty, Mickey Mouse dan Doraemon. Produk celengan digunakan sebagai kotak amal pada acara pernikahan, potong gigi dan ulang tahun anak.

3. Relief Terakota

Relief terakota pertama kali dibuat oleh I Wayan Kuturan untuk memenuhi pesanan pembangunan Hotel di Nusa Dua. Terakota sebelumnya hanya berbentuk polos tanpa dekorasi namun sedikit peminatnya. I Wayan Kuturan kemudian mencoba menambahkan dekorasi cerita pewayangan pada terakota polos tersebut. Relief terakota yang sekarang diproduksi lebih banyak menampilkan cerita pewayangan. Saat pertama kali diproduksi untuk dekorasi hotel di Nusa Dua, menurut I Wayan Kuturan relief tersebut menceritakan kehidupan masyarakat Bali dari awal kehidupannya (lahir) sampai dengan akhir kehidupan (mati). Produk relief terakota dengan cerita pewayangan karya bapak I Wayan Kuturan yang masih bisa didokumentasikan yaitu relief terakota yang dipasang di gedung Kantor Desa Pejaten dan masih dapat dilihat sampai saat ini.

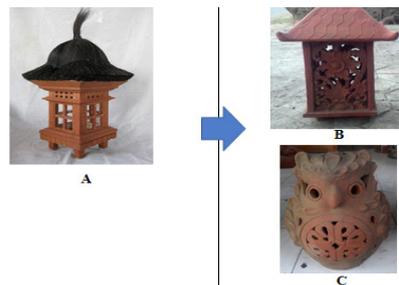


Gambar 3. Bentuk terakota sebelum diinovasi (A), dan

bentuk sesudah diinovasi menjadi relief terakota dengan cerita pewayangan (B). (Dokumentasi : Adiputra, 2018)

4. Lampu Taman

Lampu taman yang diciptakan mengambil bentuk dari lampu taman yang dibuat oleh perajin Bali menggunakan bahan kayu dan ijuk. Karena bahan ini tidak tahan lama maka perajin mulai berinovasi menggunakan bahan tanah liat. Lampu taman biasanya dibuat berdasarkan pesanan dari konsumen terutama dalam hal bentuk, sedangkan untuk dekorasi pembeli mempercayakannya pada perajin. Dekorasi yang banyak diterapkan adalah motif khas Bali.



Gambar 5. Bentuk lampu taman berbahan kayu dan ijuk (A), bentuk lampu taman hasil inovasi perajin menggunakan bahan tanah liat meniru bentuk lampu taman berbahan kayu dan ijuk (B), dan lampu taman berbentuk burung hantu (C). (Dokumentasi : Adiputra, 2018)

Dari produk gerabah tersebut, bila dikaji menggunakan teori yang dikemukakan Dharsono (2004 : 30) yaitu penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk diperlukan hukum atau asas penyusunan untuk menghindari kemonotonan, unsur-unsur rupa tersebut adalah garis, *shape*/bentuk, warna dan bidang atau ruang yang disusun berdasarkan asas desain, yakni adanya kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*) baik formal maupun informal, kesederhanaan (*simplicity*), aksentuasi (*emphasis*) dan proporsi.

Kaitan teori tersebut dengan gerabah-gerabah hasil inovasi I Wayan Kuturan adalah gerabah tersebut diwujudkan untuk menghindari kemonotonan, dengan cara menerapkan macam-macam bentuk pada produknya. Penerapan unsur rupa seperti garis lengkung dan lurus dapat dilihat pada bentuk maupun dekorasi produk patung, celengan, relief terakota dan lampu taman, *shape*/bentuk yang diterapkan berupa bentuk bulat pada bentuk dasar patung taman, celengan dan lampu taman (burung hantu), serta bentuk persegi pada relief terakota dan lampu taman yang meniru bentuk bagian atas sebuah pura atau *pelinggih*, warna dan bidang atau ruang yang disusun berdasarkan asas desain, yakni adanya kesatuan (*unity*) dapat dilihat dari bentuk mau-

pun dekorasinya yang saling melengkapi contohnya pada patung taman yang berbentuk manusia yang memaikan alat musik tradisional, dilengkapi dengan dekorasi pakaian adat yang dihiasi motif-motif khas Bali.

Produk gerabah Kuturan dari segi keseimbangan (*balance*) baik formal maupun informal dapat juga dilihat dari bentuk-bentuk produk yang simetris yang semua bagiannya sama seperti pada produk celengan, lampu taman, serta asimetris pada produk patung taman dan relief terakota, kesederhanaan (*simplicity*) dapat dilihat dari produk-produk yang bentuk tanpa banyak dekorasi, dapat dilihat dari dua contoh pada patung taman hanya didekorasi dengan motif Bali, sedangkan pada celengan burung hantu didekorasi dengan bentuk-bentuk geometri, aksentuasi (*emphasis*) atau pengutamaan (penitikberatan). Pada produk kuturan adalah bentuk-bentuknya yang khas, yang berbeda dari produk gerabah lainnya yang terkenal dengan sebutan “gaya “Kuturan” dan proporsi atau keseimbangan objek dengan objek lainnya dalam berbagai hal seperti bentuk, keindahan, ukuran, bahan, keawetan pada produk Kuturan, misalnya patung dan lampu taman sudah sangat proporsional bila digunakan sebagai dekorasi pada sebuah taman, begitu pula relief terakota yang sangat cocok bila digunakan sebagai dekorasi pada dinding terutama pada bangunan dengan gaya arsitektur Bali.

Dari produk gerabah tersebut, maka uraian teori serta pendapat tentang bentuk yang ada, akan dirangkum menjadi empat bagian, yaitu teori bentuk matra menurut pendapat Wong dan Sanyoto, wujud kongkrit menurut Ratna, wujud kenyataan dan wujud batas/dimensi menurut Sanyoto sebagai berikut :

Bentuk Matra

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering dapat melihat secara sekilas benda-benda di sekitar kita misalnya gerabah. Menurut Wong (1977), dengan pandangan yang hanya sekilas pemahaman kita tentang trimatra tidak akan pernah jelas. Dalam memahami trimatra kita dihadapkan pada bentuk gempal yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi, tanpa berat, menentukan besar ruang yang dikandungnya. Menurut Sanyoto (2005) bentuk gempal atau volume adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal yang merupakan bentuk *wungkul* yang bisa diraba. Jenis-jenisnya adalah 1) gempal padat : gempal yang penuh isi, 2) gempal kosong : gempal yang berongga atau berlubang, 3) gempal teratur : bentuk gempal yang sifatnya matematis, misalnya bentuk kubus, kotak, silinder, kerucut, piramida dan lain-lain, 4) gempal tidak teratur berupa bentuk bebas, misalnya pohon, batu, hewan, rumah, 5) gempal nyata: gempal yang sifat

tiga dimensinya dapat diraba / *wungkul*, (interior, patung, desain produk, kriya dan lain-lain) dan 5) gempal semu: gempal yang hanya berupa gambar.

Pendapat-pendapat tersebut bila dikaitkan dengan gerabah Kuturan dapat dijelaskan padapatung taman ini dibentuk oleh garis-garis lengkung yang membentuk bidang-bidang seperti pada bentuk muka, mata, mulut, tangan maupun kaki. Pada produk lain berupa celengan, relief terakota dan lampu taman juga banyak menggunakan dekorasi menggunakan garis lengkung, dan pada lampu taman berbentuk pura dapat dilihat menggunakan garis lurus pada bagian atasnya, dan gempal yang dibentuk merupakan gempal nyata, karena berbentuk tiga dimensi dan dapat diraba.

Wujud Kongkrit

Ratna (2010:343) menyatakan, bentuk dalam seni rupa dikaitkan dengan wujud kongkrit dari sebuah karya seni yang dapat dianalisis berbagai hal yang berkaitan dengan unsur-unsur luarnya, seperti bahan-bahan yang dipergunakan, waktu pembuatan, tujuan dan manfaatnya, bahkan juga harganya. Atas dasar bentuklah orang mulai berpikir mengenai isi, sehingga sering dikatakan bahwa bentuk adalah “bagaimana suatu gejala disajikan”, sedangkan isi adalah “apa yang disajikan”.

Kaitannya dengan produk gerabah yaitu patung taman, celengan, relief terakota dan lampu taman adalah bagaimana patung taman ini dibuat dengan tujuan sebagai benda seni yang digunakan sebagai pelengkap taman, benda pakai, maupun benda hias, karya ini dihasilkan dari kreatifitas pembuatnya dan akan berdampak kepada berapa besar nilai jual sebuah dari gerabahtersebut. Produk-produk hasil ini tidak hanya menampilkan bentuk dan dekorasi yang inovatif yang berbeda dari gerabah sebelumnya, namun memiliki manfaat lebih yaitu dapat menguntungkan perajin, karena nilai jualnya yang lebih tinggi.

Wujud Kenyataan

Wujud kenyataan yang dimaksud disini adalah wujud atau bentuk nyata yang tampak secara kongkrit dilihat oleh mata (Sanyoto, 2010:7,104). Patung taman bentuknya sudah pasti berupa patung, ada bagian berbentuk lengkung, garis ataupun lingkaran yang membentuk sebuah wujud manusia. Celengan berbentuk menyerupai seekor babi atau dibentuk berdasarkan tokoh karakter pada film kartun misalnya Hello Kitty. Relief terakota berbentuk persegi, yang didalamnya terdapat relief cerita pewayangan, dimana pengukiran relief ini banyak menggunakan garis-garis lengkung, dan lampu taman berbentuk sebuah kubus dengan atap limas yang menyerupai

Pelinggih Gedong (salah satu bangunan pemujaan satu bilik umat Hindu) dan ada pula menyerupai burung hantu.

Wujud Batas/Dimensi

Dimensi atau wujud batas adalah bidang dalam suatu batas tertutup. Dalam seni, bentuk datar adalah sebuah contoh wujud dua dimensi, sedangkan volume adalah bentuk tiga dimensi (Sanyoto, 2010:7,104). Dalam karya patung taman ini ada kebebasan dalam berkarya membuat struktur-struktur pembentuk/ penyusun patungantara lain wujud dari bagian-bagian muka, badan, tangan dan kaki, serta perangkat gamelan tradisional Bali. Patung ini dibuat tergantung dari daya cipta kreasi masing-masing perajin. Pada celengan babi dan Hello Kitty menyerupai bentuk aslinya, sedangkan pada relief terakota dibentuk berdasarkan gambar cerita wayang yang dituangkan dalam terakota berbentuk persegi serta lampu taman dibuat sesuai dengan karakter yang ditiru. Semua produk gerabah ini berupa karya tiga dimensi.

Inovasi Fungsi Kerajinan Gerabah I Wayan Kuturan Sebelum adanya inovasi gerabah Pejaten memiliki fungsi yang berhubungan dengan kebutuhan masyarakat luas, seperti misalnya sebagai peralatan dapur maupun peralatan upacara. Hal ini sesuai pendapat Soegondo (1995: 4), gerabah memiliki fungsi sebagai alat yang bermanfaat untuk kehidupan/ keseharian (utilitarian) dan alat keperluan upacara (ceremonial). Jenis-jenis gerabah Pejaten misalnya (ceremonial), seperti berupa coblong, pasepan, paso, pane, payuk pere/jun, dulang dan lain-lain dan sebagainya lagi merupakan alat yang bermanfaat untuk kehidupan / keseharian (utilitarian) berupa alat-alat dapur.

Toekio (1897: 24), yang menyatakan bahwa dalam seni kriya, fungsinya dapat dibedakan dalam dua aspek, yaitu aspek spiritual atau kejiwaan yang kreatif dan aspek kehidupan sosial. Bila dihubungkan dengan gerabah Pejaten, produk-produk gerabah Pejaten ditinjau dari aspek spiritual atau kejiwaan masyarakat desa Pejaten dari hati nularinya sendiri ingin mengembangkan bakat seninya, menuangkan ekspresinya bergelut di bidang kerajinan gerabah. Sedangkan dari aspek kehidupan sosial berakar dari kerangka kehidupan kolektif sebagaimana kehidupan masyarakat di Desa Pejaten yang kesehariannya secara turun-temurun menggeluti profesi sebagai perajin gerabah. Dengan demikian, karya kriya diciptakan tidak hanya untuk keperluan spiritual saja tetapi juga dialokasikan untuk memenuhi kebutuhan sosial ekonomi, peradaban, dan sebagainya. Dalam pengembangannya perlu adanya keterkaitan dan peran dari konsep tersebut untuk kreatif mene-

mukan konsep estetis yang matang.

Perajin desa Pejaten yakni I Wayan Kuturan yang merupakan penduduk asli desa Pejaten merasa ingin mempertahankan kerajinan gerabah yang telah turun-temurun digeluti oleh leluhurnya, kemudian mencoba membuat suatu produk yang inovatif agar gerabah tetap terjaga eksistensinya. Payuk adalah produk yang pertama diinovasi oleh I Wayan Kuturan. Fungsi sebelumnya adalah sebagai alat dapur. Masyarakat Pejaten dahulu sering membuat payuk yang dijual ke daerah lain sebelum penggunaan alat-alat dapur dari bahan aluminium. Setelah banyak yang beralih menggunakan aluminium kemudian payuk ini diubah oleh Kuturan dengan dengan cara dibalik dan ditambahkan bulatan sebagai kepala, tangan serta kaki, sehingga terbentuk patung taman.

Pada produk celengan, di desa Pejaten pada jaman dulu menyerupai sebuah kendi berfungsi sebagai tempat menyimpan uang. Celengan hanya dibuat sederhana, tanpa dekorasi. Hal tersebut membuat celengan tidak bisa digunakan sebagai benda hias atau benda pajang. Celengan-celengan tanah liat tanpa dekorasi ini kemudian makin berkurang peminatnya, setelah munculnya celengan plastik, serta celengan-celengan berbahan logam yang biasanya dilengkapi dengan dekorasi yang menarik, seperti dekorasi tokoh-tokoh film kartun. Hal tersebut membuat perajin desa Pejaten tidak lagi memproduksi celengan berbahan tanah liat ini. Hal tersebut mendorong I Wayan Kuturan berinovasi membentuk celengan yang unik, sehingga dapat bersaing dengan celengan-celengan berbahan plastik dan logam. Celengan berbahan tanah liat tersebut diinovasi menjadi celengan berbentuk binatang dan tokoh film kartun.

Sedangkan terakota umumnya berfungsi sebagai lantai dari rumah dan juga halaman rumah. Berkembangnya arsitektur modern membuat terakota jarang dipesan lagi untuk keperluan lantai, karena lantai telah banyak diganti dengan bahan keramik, porselen maupun marmer. Berdasarkan hal tersebut timbul keinginan I Wayan Kuturan untuk membuat terakota menjadi lebih menarik dengan menambahkan relief-relief di atas permukaannya, yang dibuat dengan cara diukir. Relief-relief dikerjakan dengan sangat hati-hati dan dengan keterampilan yang tinggi.

Pemerintah juga berperan dalam pengembangan relief terakota ini, menurut I Wayan Kuturan pada saat awal pembuatannya, terakota maupun genteng Pejaten adalah bahan bangunan yang harus digunakan dalam pembangunan Hotel di Nusa Dua atas instruksi dari Gubernur Bali saat itu yaitu Ida Bagus

Mantra. Hal tersebut dilakukan guna memajukan industri-industri kerajinan di daerah sendiri di tengah persaingan dengan industri dari daerah lain terutama Jawa.

Produk hasil inovasi I Wayan Kuturan sebagian besar memiliki fungsi sebagai alat yang bermanfaat untuk kehidupan / keseharian (*utilitarian*), sebagai benda pakai dan sebagai benda hias (dekorasi). Produk-produk yang berfungsi sebagai benda pakai diantaranya celengan. Celengan dengan ukuran besar biasanya digunakan pada acara resepsi pernikahan atau potong gigi, sedangkan gerabah yang berfungsi sebagai benda hias adalah patung taman, lampu taman, dan relief terakota, produk ini sering digunakan untuk dekorasi pada hotel atau penginapan.

Gerabah Kuturan bila ditinjau dari fungsi seni, menurut Enmud Burke Feldman 1967 (dalam Udiana 2012:51) bahwa, “ada tiga kategori fungsi seni yaitu : 1). Fungsi personal seni mencakup hubungan spiritual dan ekspresi estetis 2). fungsi sosial seni, bahwa suatu karya seni menunjukkan fungsi sosial apabila karya seni ini mencari atau cenderung memengaruhi perilaku kolektif orang banyak, karya seni diciptakan untuk dilihat, atau dipakai, digunakan khususnya dalam situasi umum, karya seni mengekspresikan atau menjelaskan aspek-aspek tentang eksistensi sosial atau kolektif, 3) fungsi fisik seni, yang dimaksud adalah suatu karya seni yang mempunyai kegunaan praktis untuk menghiasi atau memberikan dekorasi pada suatu objek.

Gerabah I Wayan Kuturan bila dihubungkan dengan teori tersebut maka memiliki fungsi yaitu: 1) fungsi personal seni, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa masyarakat Pejaten mengeksperikan kreatifitas seninya dalam kerajinan gerabah tersebut, 2) fungsi sosial seni, dalam hal ini gerabah Pejaten setelah diinovasi oleh I Wayan Kuturan dengan ciri khasnya membuat para perajin lain terpengaruh untuk ikut serta memproduksinya karena gerabah tersebut diminati oleh konsumen, dan 3) fungsi fisik seni, hubungannya dengan gerabah I Wayan Kuturan adalah fungsikerajinan gerabah hasil inovasinya banyak digunakan untuk menunjang kepentingan pariwisata disamping sebagai benda dekorasi.

Inovasi Estetika Kerajinan Gerabah I Wayan Kuturan

Produk kerajinan gerabah inovasi Kuturan bila ditinjau dari teori estetika De Witt H Paker yang terdiri dari 1) *The Principle of Organic Unity* (asas kesatuan) , 2) *The Principle of Theme* (asas tema), 3) *The Principle of Thematic Variation* (asas variasi menurut tema), 4) *The Principle of Balance* (Asas

keseimbangan), 5) *The Prinsip of Evolution* (asas perkembangan), dan 6) *The principle of Hierarchy* (asas tata jenjang), maka produk kerajinan hasil inovasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *The Principle of Organic Unity* (Asas Kesatuan)

The Principle of Organic Unity (asas kesatuan) berarti setiap karya yang indah mengandung hanya unsur-unsur yang perlu dan saling mempunyai hubungan timbal balik (Gie, 1983:46). Produk kerajinan gerabah I Wayan Kuturan jika dikaitkan dengan asas ini tersusun dari beberapa garis, tekstur dan warna yang sangat penting dalam menunjang bentuk keramik agar terlihat estetis. Susunan garis pada dekorasi produk kerajinan gerabah Kuturan disusun secara geometri yaitu menggunakan proporsi, ukuran dan siku-siku tertentu yang teratur sehingga menghasilkan bentuk yang selaras. Raut garis ada yang lurus dan lengkung. Pada dekorasi patung Kuturan kebanyakan menonjolkan garis lengkung. Selain garis, tekstur juga memengaruhi bentuk gerabah.

Tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut atau sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Setiap benda mempunyai sifat permukaan yang berbeda. Tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Sedangkan tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan.

Padaproduk patung taman mempunyai tekstur kasar. Tekstur kasar dibagimenjadi tekstur kasar nyata dan tekstur kasar semu. Pada patung diterapkan tekstur kasar semu, seperti pada motif kain terlihat kasar tetapi bila diraba halus. Selain itu, gerabah juga memiliki nilai tersendiri dengan adanya warna. Warna gerabah umumnya coklat, namun pada patung gerabah juga dapat *difinishing* dengan menggunakan cat.

Pada celengan yang mengambil bentuk babi terdiri dari unsur garis lengkung S. Menurut Sanyoto (2010 : 98) garis lengkung ini yang sering disebut “*line of beauty*”. Garis sebagai bentuk mengandung arti lebih dari titik, karena dalam bentuknya sendiri garis menimbulkan kesan tertentu, garis-garis disusun secara geometris sehingga mewujudkan bentuk yang memberi rasa indah karena keserasian dan keseimbangan bentuknya (Djelantik , 1999 :22). Garis lengkung dapat dilihat pada bagian kerah baju celengan Hello Kitty sedang garis semu berulang juga dapat dilihat pada dekorasi celengan Hello Kitty pada bagian bulu mata. Pada kedua celengan, teksturnya halus, hal ini disebabkan celengan bersentuhan langsung dengan

tangan pengguna, sehingga dengan tekstur halus ini dari segi keamanan akan terjaga.

Pada produk gerabah relief terakota, yang pada umumnya menampilkan cerita pewayangan banyak menampilkan garis-garis lengkung, yang disusun untuk menampilkan keluwesan sehingga menampilkan bentuk-bentuk yang *natural*. Garis semu berulang juga dipilih, sehingga membentuk gerabah yang penuh irama. Menurut Sanyoto (2010 :186) garis tersebut membimbing pandangan penikmat agar mengalir kesemua objek yang disusun sehingga pandangan tidak kacau atau jelas, membantu prinsip kesatuan (*unity*), menyatukan seluruh objek agar tidak tercerai berai dan membantu memberikan ruang kosong sehingga susunan terasa longgar. Permukaan pada relief terakota ini adalah kasar semu, terlihat kasar namun ketika diraba permukaannya cukup halus.

Sedangkan pada produk gerabah Kuturan yang terakhir yaitu lampu taman, yakni lampu taman yang berbentuk menyerupai *pelinggih*, pada atas menggunakan garis-garis lurus yang membentuk motif segi enam yang disusun selaras sehingga membentuk seperti susunan atap. Garis-garis lengkung banyak digunakan untuk membentek motif ukiran Bali yang sangat luwes, serta tekstur yang teraba kasar, karena tjonlan-tonjolan dari motif ukir Bali tersebut. Pada lampu taman yang berbentuk burung hantu, banyak menggunakan garis lengkung, serta bentuk-bentuk lingkaran, garis lengkung digunakan untuk membentuk bagian bulu dari burung hantu, sehingga dalam karya ini terdapat dua bagian tekstur yang berbeda pada bagian bulu burung hantu teraba kasar, sedang pada bagian depan (badan) teksturnya halus.

2. *The Principle of Theme* (Asas Tema)

The Principle of Theme (asas tema) yaitu satu atau beberapa peran utama baik berupa bentuk, warna pola irama, tokoh atau makna sebagai titik pusat nilai dan pemahaman orang terhadap karya itu. Pada setiap benda seni terdapat suatu ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja seperti bentuk, warna, pola dan irama, tokoh atau makna yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya itu (Gie, 1983: 46-47).

Tema juga diperlukan dalam menciptakan sebuah karya seni. Tema menentukan ide, karakter dan identitas dari suatu karya seni. Menunjukkan pesan kepada orang lain, seperti menonjolkan unsur – unsur didalam karya seni tersebut. Bentuk gerabah di Pejaten umumnya mengambil tema, alam sekitar seperti bentuk hewan maupun tumbuhan, manusia dengan kehidupannya sehari-hari, alam benda dengan bentuk kubistis, silendris atau bentuk bebas.

Bahkan juga ada juga yang dibuat berdasarkan gagasan, imajinasi atau khayalan perajin itu sendiri.

Asas tema pada gerabah Kuturan terdapat pada bentuknya. Bentuk gerabah khas gaya Kuturan adalah patung taman berbentuk manusia dengan aktifitasnya salah satunya bermain musik tradisional, pada celengan mengambil tema binatang dan tokoh pada film kartun, relief terakota mengambil tema cerita pewayangan serta pada lampu taman mengambil tema bentuk rumah dan binatang.

3. *The Principle of Thematic Variation* (Asas Variasi Menurut Tema)

Asas variasi tema yang dimaksud adalah tema harus disempurnakan dan diungkapkan dalam berbagai variasi agar tidak membosankan (Gie, 1983:47). Asas variasi tema dalam kerajinan gerabah Kuturan adalah variasi bentuk, pada patung dengan berbagai macam aktifitas bermain musik tradisional, asas variasi tema, bentuk gerabah Kuturan adalah patung manusia yang tidak hanya memainkan satu jenis alat musik, namun setiap patung memainkan alat yang berbeda seperti kendang, ceng-ceng, suling dan lain-lain, sehingga gerabah yang tercipta memiliki bentuk kreatif dan inovatif. Pada celengan dilihat variasi bentuk binatang dan juga dari karakter film kartun sesuai pesanan pembeli, bentuk binatang yang sering dibuat adalah babi dan ayam, pada relief terakota, setiap relief menceritakan cerita wayang yang berbeda dengan gaya yang berbeda sedangkan pada lampu taman nada 2 variasi yaitu bentuk *Pelinggih* dan bentuk binatang.

4. *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan)

The Principle of Balance (Asas keseimbangan) adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan (Gie, 1983:47). Asas ini juga diterapkan pada produk kerajinan Kuturan. Dharsono (2007:67) menyatakan keseimbangan memiliki peranan penting dalam seni. Keseimbangan dapat dicapai dengan mengatur letak unsur-unsur hingga terasa tidak berat sebelah antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam karya seni tiga dimensi merupakan keseimbangan nyata karena susunan bentuknya, garisnya, teksturnya ataupun warnanya. Sementara itu dalam karya seni dua dimensi merupakan keseimbangan semu. Prinsip keseimbangan berkenaan dengan kualitas bobot atau kesan berat ringannya suatu karya. Asas keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Setiap karya seni atau desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah tidak menggelisahkan (Sanyoto, 2010:259). Ada beberapa jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan memancar, keseimbangan sederajat, dan keseimbangan tersem-

bunyi atau yang sering disebut juga keseimbangan asimetris.

Keseimbangan tersebut dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan non-formal /asimetris/radial/memancar. Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan yang diperoleh karena bagian-bagiannya selalu sama. Keseimbangan simetris bersifat statis. Sedangkan keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan karena antara bagian-bagiannya tidak sama tetapi tetap seimbang. Keseimbangan ini lebih unik, menarik, dan banyak memberikan banyak variasi. Keseimbangan asimetris lebih bersifat dinamis.

Keseimbangan pada patung taman memiliki keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran yang sama maupun raut yang sama, yang dicirikan dengan patung yang terlihat dinamis, bergerak hidup bergairah dan kemudahan tetapi berkesan tidak formal. Hal tersebut dapat pula dilihat pada bentuk relief terakota dan celengan Hello Kitty. Sedangkan pada bentuk lampu taman berbentuk burung hantu, terlihat memiliki keseimbangan simetris, karena bagian sebelah kanan sama dengan sebelah kiri. Keseimbangan ini juga dapat dilihat pada produk celengan babi dan keseimbangan sederhana dapat dilihat pada lampu taman yang berbentuk pura karena, dekorasi sebelah kiri dan kanan tidak sama persis, ukiran motif Bali yang diterapkan antara sebelah kiri dan kanan tidak sama.

5. *The Principle of Evolution* (Asas Perkembangan)
The Principle of Evolution (asas perkembangan) adalah makna yang menyeluruh dicapai dari kesatuan dari proses bagian awal yang menentukan bagian-bagian selanjutnya. Asas perkembangan adalah asas yang memiliki ciri pokok dari pertumbuhan atau perhimpunan dari makna keseluruhan (Gie, 1983:47). Pada seluruh penggabungan unsur-unsur seni rupa, makna keseluruhan dari gerabah Kuturan adalah menonjolkan bentuk dari produk kerajinannya.

Bentuk-bentuk produk Kuturan misalnya patung dikembangkan dari bentuk manusia, yang kemudian ditambahkan alat-alat musik tradisional ataupun tanpa alat musik yang memiliki mimik muka yang ceria dengan gerakannya yang luwes. Celengan dikembangkan dari bentuk-bentuk binatang dengan ditambahkan dekorasi dan dekorasi sehingga berbeda dengan celengan lain karena terlihat ciri khas berupa ukiran Bali. Begitu pula bentuk relief dan lampu taman yang dikembangkan dari ukiran-ukiran Bali.

6. *The principle of Hierarchy* (Asas Tata Jenjang)

The principle of Hierarchy (asas tata jenjang) yakni perlu satu unsur yang memegang kedudukan memimpin (unsur utama) sementara yang lain bertindak sebagai pendukungnya. Asas tata jenjang adalah unsur terpenting dari unsur-unsur lainnya dan memerankan kedudukan memimpin yang penting (Gie, 1983 : 47-48). Unsur yang penting dalam produk ini adalah bentuk dan ciri khas dari tema yang diambil gerabah Kuturan. Bentuk gerabah Kuturan sangat khas sebagian besar menonjolkan ciri khas Bali. Hal ini adalah salah satu pendukung untuk menampilkan karya yang berbeda dari daerah lain.

Sedangkan berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Monroe Beardsley (*Aesthetic : Problem in The Philosophy of Criticism*) yang menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya, yaitu 1) Kesatuan (*Unity*), 2) Kerumitan (*Complexity*), 3) Kesungguhan (*Intensity*) . Bentuk estetis produk gerabah hasil inovasi I Wayan Kuturan dengan teori tersebut dapat diulas sebagai berikut:

Kesatuan (Unity)

Kesatuan (Unity) dimana suatu karya seni tersusun secara baik dalam hal isi. Produk gerabah Kuturan dalam hal kesatuan, jika dihubungkan dengan teori tersebut maka dapat dilihat gerabah ini telah tersusun secara baik, dan menunjukkan sebuah keserasian, misalnya dalam hal bentuk, pada patung taman menonjolkan bentuk manusia yang terlihat serasi dengan ditambahkan dekorasi pada pakaian dan gamelan yang dimainkannya. Pada produk celengan, juga terlihat kesatuan antara bentuk dan dekorasinya, celengan babi tidak hanya dibentuk menyerupai babi namun ditambahkan dekorasi berupa garis-garis lengkung, pada celengan Hello Kitty diberi warna sesuai aslinya, pada produk terakota yang awalnya polos kemudian diterapkan relief-relief pewayangan sehingga produk terlihat menarik, begitu pula pada lampu taman, dengan penambahan dekorasi pada gerabah membuat bentuk gerabah menjadi lebih sempurna.

Kerumitan (Complexity)

Kerumitan (Complexity), menegaskan bahwa suatu karya seni bukanlah karya yang sederhana, melainkan kaya akan detail, karena didalamnya pasti terdapat suatu pertentangan dari masing-masing unsur dan berbagai perbedaan yang sangat halus. Gerabah Kuturan berusaha menunjukkan bentuk karyanya yang estetis dibuat kaya dengan isi dan unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan yang halus inilah yang disebut dengan kerumitan (*Complexity*). Kuturan menciptakan gerabah yang permukaannya ditambahkan dekorasi agar terlihat menarik yang nantinya akan menjadi keunggulan

atau kelebihan. Produk kerajinan tidak hanya sekedar bentuk-bentuk sederhana melainkan dibuat melalui kreatifitas yang tinggi dan didukung oleh *skill* dan pengalaman estetis yang dialami oleh perancang atau perajinnya. Salah satu contoh hasil inovasi Kuturan yang menampilkan kerumitan adalah relief terakota dan lampu taman. Pada produk terakota ini menampilkan kerumitan, dilihat dari garis-garis yang terdapat dalam dekorasi terakota berbentuk wayang, garis tersebut ada yang dibuat lurus, melengkung, dan digoreskan lebih tebal atau lebih tipis untuk menampilkan karya yang sempurna.

Produk relief hanya bisa dikerjakan oleh perajin yang memiliki keahlian, karena produk ini tidak dibuat dengan teknik cetak, perajin harus mengukir sendiri setiap bagian dekorasi wayang yang akan diterapkan pada terakota. Perajin harus teliti dan hati-hati mengerjakannya agar garis-garis yang diterapkan bisa membentuk relief wayang sesuai dengan cerita yang diinginkan.

Pada produk lampu taman juga menampilkan kerumitan yang dapat dilihat dari dekorasi ukiran khas Bali yang disebut *patra*, pada lubang cahaya lampu taman tersebut. Dekorasi pada produk ini juga tidak dibuat dengan teknik cetak, namun diukir sendiri oleh perajin. Garis-garis yang berbeda pada setiap ukiran ini juga saling mendukung satu dengan yang lainnya, sehingga tercipta sebuah karya yang memiliki nilai estetis.

Kesungguhan (*Intensity*)

Kesungguhan (*Intensity*) yang berarti bahwa suatu karya seni adalah suatu yang memiliki kualitas tertentu yang menonjol dan suatu karya yang kosong, misalnya suasana suram atau gembira, sisi lembut atau kasar asalkan merupakan sesuatu intensif atau sungguh-sungguh dapat mengekspresikan suatu emosi. Gerabah/ keramik estetis yang baik harus mempunyai suatu *kwalita* tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong, inilah yang disebut dengan kesungguhan (*Intensity*). Mengolah gerabah menjadi bentuk-bentuk estetis tidaklah mudah karena bahan gerabah merupakan tanah yang plastis.

Produk gerabah Kuturan contohnya patung taman adalah bentuk gerabah berupa manusia bermain alat musik tradisional Bali, yang merupakan ciri khas dari gaya Kuturan. Jika dicermati patung ini membutuhkan kesungguhan dalam pembuatannya, dimana pengrajin harus mencurahkan kreativitasnya agar tercipta karya yang memiliki nilai estetis yang tinggi. Seperti yang telah dijelaskan diatas, kesungguhan juga dapat dilihat nilai yang bersifat lembut atau

kasar, gembira atau duka, suram atau ceria. Contoh produk yang menampilkan kesungguhan adalah produk patung Kuturan bermain musik tradisional yang menampilkan nilai gembira dan ceria, seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 6. Contoh jenis patung taman yang menampilkan nilai ceria dan gembira
(Dokumentasi : Adiputra, 2018)

Produk gerabah Kuturan setelah dikaji dengan teori estetika menurut DeWitt H Paker dan teori Monroe Beardsley diatas, dapat dikatakan telah memenuhi kriteria benda yang tergolong estetis, pada teori DeWitt H Paker dijabarkan melalui 6 asas yang lebih terperinci, pada teori Monroe Beardsley dijabarkan hanya dengan 3 asas, namun walaupun demikian, contohnya pada asas Kesatuan (*Unity*), pada teori DeWitt H Paker dinyatakan bahwa setiap karya yang indah mengandung hanya unsur-unsur yang perlu dan saling mempunyai hubungan timbal balik, dan pada teori Monroe Beardsley kesatuan merupakan sebuah keserasian dalam bentuk, yang mencakup tema, keseimbangan dan variasi tema. Tiga asas dalam 3 asas pada teori Monroe Beardsley sudah mencakup 6 asas yang yang dijelaskan pada teori DeWitt H Paker, namun demikian pada ciri pada teori Monroe Beardsley yakni kerumitan tidak ditemukan disemua produk Kuturan. Produk-produk Kuturan selain relief terakota dan lampu taman, cenderung menampilkan bentuk-bentuk yang tidak terlalu rumit namun tetap memiliki nilai estetika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait inovasi kerajinan gerabah, I Wayan Kuturan telah berhasil membuat perubahan dari produk sebelumnya. I Wayan Kuturan telah membuat karya inovatif dengan memproduksi bentuk gerabah baru yang khas serta meningkatkan nilai fungsi dan estetika. Ada tiga teori yang digunakan untuk membedah hasil inovasi tersebut baik dari segi bentuk, fungsi maupun estetika, sehingga dapat disimpulkan bahwa, gerabah inovasi I Wayan Kuturan ditinjau dari segi bentuk merupakan gerabah yang diwujudkan untuk menghindari kemonotonan, dengan cara me-

nerapkan macam-macam bentuk pada produknya. Gerabah Kuturan memiliki ciri khas bentuk yang berbeda dari produk lain yang sering disebut “gaya Kuturan”. Produk tersebut berupa patung taman, celengan, relief terakota dan lampu taman. Dari teori bentuk dapat dinyatakan produk inovasi Kuturan merupakan gerabah yang berbentuk trimatra, yaitu gempal nyata dapat diraba, wujud Konkretnya merupakan produk gerabah yang inovatif, dibuat melalui proses panjang dan memiliki nilai jual dan wujud kenyataan gerabah Kuturan meniru bentuk manusia, binatang, cerita pewayangan dan *plinggih*, serta semua produk berbentuk tiga dimensi. Gerabah inovasi I Wayan Kuturan sebagian besar memiliki fungsi sebagai benda dekoratif, fungsi ini berbeda dengan fungsi gerabah Desa Pejaten sebelumnya, yaitu sebagian besar digunakan sebagai perlengkapan upacara serta peralatan dapur. Ditinjau dari teori fungsi, gerabah Kuturan memiliki fungsi 1) personal seni, yaitu sebagai tempat mengekspos kreatifitas seni masyarakat Pejaten, 2) fungsi sosial seni yaitu membuat para perajin lain terpengaruh untuk ikut serta memproduksinya karena gerabah tersebut diminati oleh konsumen 3) fungsi fisik seni yaitu fungsi kerajinan gerabah hasil inovasinya sebagai benda pakai maupun benda hias. Gerabah inovasi I Wayan Kuturan berdasarkan teori estetika Parker dan Beardsley adalah produk yang memiliki nilai estetis, karena masuk ke dalam 6 asas dan 3 ciri yang menyebabkan produk kerajinan tersebut bernilai estetis. Produk gerabah estetis ini dapat dilihat dari produk yang memiliki bentuk dengan tema yang beragam, yang diambil dari aktifitas manusia dan alam sekitar. Produk gerabah Kuturan merupakan dekorasi-dekorasi yang menampilkan ciri khas Bali, selain itu Kuturan juga mengerjakan produk berdasarkan pesanan konsumen yang dibuat melalui kreatifitas yang tinggi dan didukung oleh skill dan pengalaman estetis yang dialami oleh perancang atau perajin.

DAFTAR RUJUKAN

- Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- _____. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Djarwanto, Djamarah. 1984. *Pokok-Pokok Metode Riset*. Penulisan Skripsi. Yogyakarta : Liberty.
- Djelantik, A.A.. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Gie, The Liang. 1983. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta : Penerbit Supersukses.
- Mudra, I Wayan. 2018. *Reproduksi Gerabah Serang Banten di Bali*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- Pemayun, Tjokorda Udiana Nindhia. 2012. *Pengaruh Konsep Dan Teori Pada Setiap Elemen Penelitian*. Denpasar, ISI Denpasar.
- Profil Desa Pejaten. 2015. *Profil Desa dan Kelurahan : Tingkat Desa dan Kelurahan*. Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat Desa. Departemen Dalam Negeri.
- Ratna, I Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2004. *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: CV Alfabeta
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta : Jalasutra.
- _____. 2010. *Elemen-Elemen Seni dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Soegondho, Santoso.1995. *Tradisi Gerabah di Indonesia dari Masa Prasejarah Hingga Masa Kini*. Jakarta: Himpunan Gerabah Indonesia.
- Toekio, M.Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Bandung:Angkasa.
- Wong, Wucius. 1997. *Beberapa Asas Merancang Trimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sumber Internet
Bali Traditional Pottery As a Cultural Heritage on the Global Competition Era. Mudra, I Wayan. 2018. *Cultura International Journal of Philosophy of Culture and Axiology* Volume 15, Issue 1, 2018. diunduh 26 Agustus 2018. https://www.pdcnet.org/cultura/content/cultura_2018_0015_0001_0049_0063.
- Desa Kapal, sebagai Sentra Pemasaran Produk Gerabah di Bali. Mudra, I Wayan. 2011. ISI Denpasar. 17 Mei 2018. <http://www.isi-dps.ac.id/berita/desa-kapal-sebagai-sentra-pemasaran-produk-gerabah-di-bali>
- Leadership As A Determinant Of Innovative Behavior*. De Jong dan Hartog, D. D. 2003. A Conceptual Framework. 11 Januari 2018. <http://eim.net/pdf-ez/H200303.pdf>.
- Perkembangan Kerajinan Keramik Tradisional Di Desa Binoh. Jayanti, Ni Putu. 2011. ISI Denpasar. 17 Mei 2018 <http://repo.isi.dps.ac.id/958/1/PERKEM->

BANGAN_KERAJINA_KERAMIK_TRADISION-
AL_DESA_BINOH.pdf

Studi Eksistensi Gerabah Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bali. Mudra. I Wayan. 2010. ISI Denpasar. 11 Januari 2018 <http://www.isi-dps.ac.id/berita/studieksistensi-gerabah-tradisional-sebagai-warisan-budaya-di-bali-2.html>

**INDEKS PENGARANG
VOLUME 22, NOMOR 2, DESEMBER 2018**

I Wayan Endra Kurniawan, Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun, I Wayan Suardana	63
I Ketut Putrayasa, I Made Gede Arimbawa, I Nyoman Suardina	70
I Komang Angga Maha Putra, I Gede Mugi Raharja, I Ketut Muka	81
Ni Kadek Yuni Diantari, I Made Gede Arimbawa, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana	88
I Gusti Made Aryadi, I Kt Suteja, I Nyoman Suardina	99
Ni Putu Darmara Pradnya Paramita, Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, Ida Ayu Wimba Ruspawati	112
Komang Adiputra, I Nyoman Suardina, I Wayan Mudra	127

Judul Naskah

(Singkat, Jelas, Informatif Tidak Melebihi 20 Kata)

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua², dan Penulis Ketiga³

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat, Kota Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : penulis@adress.com

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Kata kunci : *Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)*

Judul Dalam Bahasa Inggris

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Keywords : *Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)*

PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Pada bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang, tujuan penelitian, teori dan kontribusi hasil penelitian yang dilakukan.

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas ukuran A4 (210mm x 297mm) dengan margin atas 3,5cm, bawah 2,5cm, kiri dan kanan masing – masing 2 cm.

Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Jika naskah jauh melebihi jumlah tersebut dianjurkan untuk menjadikannya dua naskah terpisah. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa

Inggris. Jika ditulis dalam bahasa Inggris sebaiknya telah memenuhi standar tata bahasa Inggris baku.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

Heading dalam bahasa Inggris disusun sebagai berikut: Introduction, Method, Result and or Discussion, Conclusion, Acknowledgement (jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan (Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri, Spasi Tunggal)

Sebaiknya penggunaan subsubheading dihindari. Jika diperlukan, gunakan numbered out-line yang terdiri dari angka Arab. (Jarak antara paragraph satu spasi tunggal)

Kutipan dalam naskah menggunakan sistem kutipan langsung. Penggunaan catatan kaki (footnote) sedapat mungkin dihindari. Kutipan yang tidak lebih

dari 4 (empat) baris diintegrasikan dalam teks, diapit tanda kutip, sedangkan kutipan yang lebih dari 4 (empat) baris diletakkan terpisah dari teks dengan jarak 1,5 spasi tunggal, ukuran font 10pt, serta diapit oleh tanda kutip.

Setiap kutipan harus disertai dengan nama keluarga/nama belakang penulis. Jika penulis lebih dari satu orang, yang dicantumkan hanya nama keluarga penulis pertama diikuti dengan dkk. Nama keluarga atau nama belakang penulis dapat ditulis sebelum atau setelah kutipan. Ada beberapa cara penulisan kutipa. Kutipan langsung dari halaman tertentu ditulis sebagai berikut (Grimes, 2001:157). Jika yang diacu adalah pokok pikiran dari beberapa halaman, cara penulisannya adalah sebagai berikut (Grimes, 2001:98-157), atau jika yang diacu adalah pokok pikiran dan keseluruhan naskah, cara penulisannya sebagai berikut (Grimes, 2001)

METODE PENELITIAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

SIMPULAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

DAFTAR RUJUKAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*). Daftar acuan harus menggunakan naskah yang diterbitkan dalam jurnal MUDRA edisi sebelumnya. Daftar acuan diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama keluarga/nama belakang penulis. Secara umum urutan penulisan acuan adalah nama penulis, tanda titik, judul acuan, tempat terbit, tanda titik dua, nama penerbit. Nama penulis yang dicantumkan paling banyak tiga orang. Jika lebih dari empat orang, tuliskan nama penulis utama dilanjutkan dengan

dkk. Nama keluarga Tionghoa dan Korea tidak perlu dibalik karena nama keluarga telah terletak di awal. Tahun terbit langsung diterakan setelah nama penulis agar memudahkan penelusuran kemutakhiran bahan acuan. Judul buku ditulis dengan huruf *italic*. Judul naskah jurnal atau majalah ditulis dengan huruf *regular*, diikuti dengan nama jurnal atau majalah dengan huruf *italic*. Jika penulis yang diacu menulis dua atau lebih karya dalam setahun, penulisan tahun terbit dibubuhi huruf a, b, dan seterusnya agar tidak membingungkan pembaca tentang karya yang diacu, misalnya: Miner, J.B. (2004a), Miner, J.B. (2004b). Contoh penulisan daftar acuan adalah sebagai berikut:

Acuan dari buku dengan satu, dua, dan tiga pengarang

Anderson, Benedict R.O.G. (1965), *Mythology and the Tolerance of the Javanese*, Southeast Asia Program, Departement of Studies, Cornell University, Ithaca, New York.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. (1995), *Balinese Dance in Transition, Kaja and Kelod*, Oxford University Press, Kuala Lumpur.

Kartodirjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (1997), *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid I*, Balai Pustaka, Jakarta.

Acuan bab dalam buku

Markus, H.R., Kitayama, S., & Heiman, R.J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E.T. Higgins & A.W. Kruglanski (Eds.); *Social psychology: Handbook of basic principles*. The Guilford Press, New York.

Buku Terjemahan

Holt, Claire. (1967), *Art in Indonesia: Continuities and Change* atau *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, terjemahan R.M. Soedarsono. (2000), MSPI, Bandung.

Read, Herber. (1959), *The Meaning of Art* atau *Seni Rupa Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. (2000), Duta Wacana Press, Yogyakarta. **Beberapa buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama.**

Dalam hal ini nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis bawah sepanjang namanya, dan pada tahun penerbitan ditambah huruf latin kecil sebagai penanda urutan penerbitan.

Greenberg, Joseph H. (1957), *Essays in Linguistics*, University of Chicago Press, Chicago
_____. (1966a), *Language of Africa*,

Indiana University Press, Bloomington.

_____. (1966b), "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.), Mouton, The Hague

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Acuan naskah dalam jurnal, koran, dan naskah seminar

Hotomo, Suripan Sandi. (April 1994), "Transformasi Seni Kendrung ke Wayang Krucil", dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Kwi Kian Gie. (4 Agustus 2004), "KKNakar Semua Permasalahan Bangsa" *Kompas*.

Buchori Z., Imam. (2-3 Mei 1990), "Aspek Desain dalam Produk Kriya", dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo

Acuan dari dokumen online (website/internet)

Goltz, Pat. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki had a Good Idea*, But... <http://www.Seghea.com/homescool/Suzuki.html>

Wood, Enid. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association. <http://www.Internationalsuzuki.html>

Acuan dari jurnal

Jenet, B.L. (2006). A meta-analysis on online social behavior. *Journal of Internet Psychology*, 4. Diunduh 16 November 2006 dari <http://www.Journalofinternetpsychology.com/archives/volume4/3924.html>

Naskah dari Database

Henriques, J.B., & Davidson, R.J. (1991) Left frontal

hypoactivation in depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 100, 535-545. Diunduh 16 November 2006 dari PsychINFO database

Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi

Santoso, G.A. (1993). *Faktor-faktor sosial psikologis yang berpengaruh terhadap tindakan orang tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi Doktor Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

Acuan dari laporan penelitian

Villegas, M., & Tinsley, J. (2003). *Does education play a role in body image dissatisfaction?*. Laporan Penelitian, Buena Vista University.

Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). *Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia, 2005*. Depok: Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

Daftar Nara Sumber/Informan

Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia, profesi, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara alfabetik menurut nama tokoh yang diwawancarai.

Erawan, I Nyoman (56th.), Pelukis, wawancara tanggal 21 Juni 2008 di rumahnya, Banjar Babakan, Sukawati, Gianyar, Bali.

Rudana, I Nyoman (60 th.), pemilik Museum Rudana, wawancara tanggal 30 Juni 2008 di Museum Rudana, Ubud, Bali.

Lampiran

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Spasi Tunggal)

Lampiran/Appendices hanya digunakan jika benar-benar sangat diperlukan untuk mendukung naskah, misalnya kuesioner, kutipan undang-undang, transliterasi naskah, transkripsi rekaman yang di analisis, peta, gambar, tabel/bagian hasil perhitungan analisis, atau rumus-rumus perhitungan.

Lampiran diletakkan setelah Daftar Acuan/Reference. Apabila memerlukan lebih dari satu lampiran, hendaknya diberi nomor urut dengan angka Arab.

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

(Jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan

Singkatan/Istilah/Notasi/Simbol

Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan, lalu dibubuhkan singkatannya dalam tanda kurung.

Istilah/kata asing atau daerah ditulis dengan huruf italic. Notasi sebaiknya ringkas dan jelas serta konsisten dengan cara penulisan yang baku. Simbol/lambang ditulis dengan jelas dan dapat dibedakan, seperti penggunaan angka 1 dan huruf l (juga angka 0 dan huruf O)

Tabel

(Font Times New Roman, 10pt, Spasi Tunggal). Judul Tabel (Font Times New Roman, 9pt, Bold, Spasi Tunggal) dan ditempatkan di atas tabel dengan format seperti terlihat pada contoh. Penomoran tabel menggunakan angka Arab. Tabel diletakkan segera setelah perujukannya dalam teks. Kerangka tabel menggunakan garis setebal 1pt. Jika judul pada setiap kolom tabel cukup panjang dan rumit, maka kolom diberi nomor dan keterangannya diberikan dibagian bawah tabel.

Tabel 1. Wacana Estetika (sumber: Agus Sochari, 2002: 9)

Wacana Estetika Pramodern	Wacana Estetika Modern	Wacana Estetika Postmodern
Idealisme	Rasionalisme	Poststrukturalisme
Mitologi	Realisme	Global-Lokal
Mimesis	Humanisme Universal	Intertekstual
Imitasi	Simbolisme	Postpositivisme
Katarsis	Strukturalisme	Hiperrealita
Transeden	Semiotik	Postkolonial
Estetika Pencerahan	Fenomenologi	Oposisi biner
Teologisme	Ekoestetik	Dekonstruksi
Relativisme	Kompleksitas	Pluralisme
Subjektivisme	Etnosentris	Lintas Budaya
Positivisme	Budaya Komoditas	Chaos

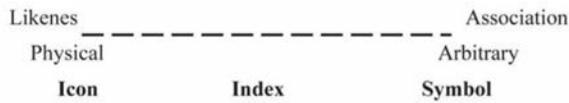
Gambar

Gambar diletakkan simetris dalam kolom halaman, berjarak satu spasi tunggal dari paragraf. Gambar diletakkan segera setelah penunjukannya dalam teks. Gambar diberi nomor urut dengan angka Arab. Keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dan berjarak satu spasi tunggal dari gambar.

Penulisan keterangan gambar menggunakan font Times New Roman ukuran 9 pt, bold dan diletakkan seperti pada contoh. Jarak keterangan gambar dengan paragraph adalah dua spasi tunggal.

Gambar yang telah dipublikasikan oleh penulis lain harus mendapat ijin tertulis penulis dan penerbitnya. Sertakan gambar dalam format {nama file}.eps,

{nama file}. jpeg atau {nama file}.tiff. resolusi 300 DPI terpisah dari artikel. Jika gambar dalam format foto, sertakan satu foto asli. Font yang digunakan dalam pembuatan gambar atau grafik, sebaiknya, yang umum dimiliki setiap pengolah kata dan sistem operasi seperti Simbol, Times New Romans dan Arial dengan ukuran tidak kurang dari 9 pt. File gambar dari aplikasi seperti Corel Draw, Adobe Illustrator dan Adobe Freehand dapat memberikan hasil yang lebih baik dan dapat diperkecil tanpa mengubah resolusinya.



Gambar 1. Hubungan antara Icon, Index dan Symbol (sumber: Sign, Symbol and Architecture).



Gambar 2. Motif ornamen hias topeng Malang



Gambar 3. Karang hasti tanpa daun telinga (sumber: survey, 2009)



Gambar 4. Karang hasti dengan belalai diangkat (sumber: survey, 2009)



Gambar 5. Berbagai contoh perempuan sebagai objek tanda dalam iklan dalam berbagai produk. (sumber: Femina, Edisi Januari 2005-Januari 2006)

Naskah Hasil Penciptaan

**Judul Naskah
(Singkat, Jelas, Informatif
Tidak Melebihi 20 Kata)**

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua², dan

Penulis Ketiga³

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat, Kota Kode Pos, Negara
(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : penulis@adress.com

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Kata kunci : Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)

Judul Dalam Bahasa Inggris

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Keywords : Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)

PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin atas 3,5 cm, bawah 2,5 cm, kiri dan kanan masing- masing 2 cm. Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

METODE PENCIPTAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

PROSES PERWUJUDAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

WUJUD KARYA

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

SIMPULAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

DAFTAR RUJUKAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*).

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi).
(jika ada) diletakkan setelah Kesimpulan dan sebelum Daftar Acuan