

Bentuk Kekarangan Sebagai Ide Penciptaan Kriya Seni

I Nyoman Ngidep Wiyasa ¹, I Made Jana ², I Made Sumantra ³

Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235
Indonesia

Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235
Indonesia

ngidepwiwasa@isi-dps.ac.id¹, madejana@isi-dps.ac.id², madesumantra@isi-dps.ac.id³

Motif hias sebagai hasil karya manusia, merupakan komponen seni rupa, banyak diterapkan pada bangunan suci maupun rumah tinggal, peralatan upacara dan pada benda-benda kerajinan. Motif hias atau hiasan ini sering disebut ornamen. Motif hias/ornamen dalam perwujudannya merupakan khayali dan stilisasi dari bentuk alam seperti: batu-batuan, api, air, awan, tumbuh-tumbuhan, binatang, dan makhluk mitologi lainnya. Motif hias yang merupakan stilisasi dari wajah makhluk hidup baik yang bersifat nyata maupun mitologis, di Bali biasa disebut “kekarangan”. Motif kekarangan pada umumnya ditiru dari wajah makhluk hidup yang ada di alam, makhluk mitologis ini dianggap sebagai kendaraan para dewa. Sementara itu, dalam posisi yang lain, motif kekarangan juga sering diterapkan untuk menghiasi struktur *pepalihan* pada bangunan baik pada bagian bawah, tengah dan atas. Bentuk-bentuk kekarangan tersebut antara lain : karang boma, karang sae, karang bentulu, karang hasti, karang naga dan goak. Berbagai bentuk gambar, lukisan, patung, yang telah ada juga banyak terinspirasi dari motif kekarangan seperti karya patung maestro I Nyoman Tjokot, maestro seni lukis I Gusti Nyoman Lempad, dan pematung I Ketut Nongos. Berkaitan dengan hal tersebut di atas pencipta juga terinspirasi dengan bentuk-bentuk kekarangan yang akan divisualisasikan menjadi karya kriya dengan memanfaatkan kayu jati yang diaplikasikan dengan logam tembaga, dengan mempertimbangkan penerapan teknik yang tepat sehingga terwujud karya kriya yang kreatif dan inovatif.

Kata Kunci : Motif Kekarangan, Inspirasi Kriya

As a human work result, Ornamental motifs are fine art components applied to sacred buildings, residential houses, ceremonial utensils, and crafts. These decorative or ornate motifs are known as ornaments. The embodiment of ornamental motifs is imaginary and stylization of natural shapes such as rocks, fire, water, clouds, plants, animals, and other mythological creatures. Ornamental motifs with stylizations of creatures, both actual and mythological, are commonly called "kekarangan" in Bali. The kekarangan motif is generally imitated from creatures in nature. This mythological creature is considered the vehicle of the gods. Meanwhile, in other aspects, the kekarangan motif is frequently applied to decorate the pepalihan structure at the building's bottom, middle, and top parts. The types of kekarangan motif are karang boma, karang sae, karang bentulu, karang hasti, karang naga dan goak. Various embodiments of existing drawings, paintings, and sculptures are inspired by many kekarangan motifs, such as the maestro of sculptures, I Nyoman Tjokot, the maestro of painting, I Gusti Nyoman Lempad, and the sculptor, I Ketut Nongos. According to the preceding, this creation was also inspired by the embodiments of craftsmanship visualized into craftworks by utilizing teak wood applied with copper based on the appropriate application techniques to implement creative and innovative craftworks.

Keywords: Kekarangan Motif, Craft Inspiration

PENDAHULUAN

Seni Kriya tumbuh dan berkembang hampir di setiap wilayah yang ada di Indonesia yang memang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia baik jasmani maupun rohani. Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keterampilan (*craftmanship*) yang tinggi, seperti ukir kayu, keramik, tekstil, anyaman, batok kelapa, logam dan sebagainya.

Menurut Sp. Gustami (2007) bahwa, periodisasi penciptaan kriya dari jaman prasejarah sampai era globalisasi, memang berdasarkan pemenuhan kebutuhan rohani maupun jasmani, praktis maupun non praktis. Tentu semua yang diciptakan tersebut mengalami perubahan yang disesuaikan dengan zamannya. Kegiatan tersebut menghasilkan bermacam-macam bentuk dan jenis serta mencerminkan ciri daerah atau etnik nusantara.

Perwujudan kriya tidak terbatas pada satu bahan baku, namun dapat menggunakan berbagai bahan yang tersedia di alam. Hal tersebut mengakibatkan sebutan kriya juga sangat beragam, tumbuh dan berkembang di berbagai daerah di nusantara. Perwujudan seni kriya tidak lepas dari unsur-unsur motif maupun pola sebagai elemen dasar pembuatan ornamen/hiasan, penempatan, dan kesesuaian mengikuti bidang/ruang guna terciptanya keharmonisan. Ditinjau secara kronologis penggunaan motif hias, dapat digolongkan menjadi : (1) primitif (2) klasik, (3) tradisional dan (4) modern. Pada dasarnya semua karya/benda seni kriya digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia, baik secara jasmani maupun rohani sesuai zamannya.

Di Bali seni tradisional dihasilkan oleh masyarakat sebagai kesatuan, dimana para seniman bekerja secara kolektif dan hasil ciptaannya bersifat anonim sebagai pengabdian dalam masyarakat. Atas dasar pandangan budaya tersebut, dengan sifat kebudayaan yang relegius sosialis itu, seni tradisional diolah dan dikembangkan. Pada awalnya terbentuk sebagai seni rakyat yang spontan dan sederhana, kemudian dikembangkan di istana-istana kerajaan sebagai pusat pembinaan kebudayaan yang membawa sifat-sifat keagungan sebagai karya seni klasik beragam coraknya di berbagai daerah yang kita terima sebagai warisan budaya yang kaya.

Motif hias merupakan hasil kesenian, sebagai komponen seni rupa, banyak diterapkan pada bangunan suci maupun rumah tinggal, peralatan upacara dan pada benda-benda kerajinan. Motif hias atau hiasan ini sering juga disebut ornamen. Dalam ornamen sering ditemukan juga nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup dari manusia atau masyarakat penciptanya, sehingga benda-benda yang dikenai ornamen akan mempunyai makna serta harapan-harapan tertentu pula (Gustami, 1980 : 4).

Motif hias/ornamen dalam perwujudannya merupakan stilisasi dari bentuk-bentuk alam seperti : batu-batuan, api, air, awan, tumbuh-tumbuhan, binatang, manusia dan makhluk mitologi lainnya. Motif hias yang merupakan stilisasi dari wajah makhluk, baik yang bersifat nyata maupun mitologis, ini biasa disebut “kekarangan” (di Bali) atau kala (di Jawa umumnya). Kriya merupakan salah satu cabang dari seni rupa, ada dua kategori dalam penciptaan karya kriya yaitu, karya kriya mengacu pada benda-benda fungsional, pertimbangan praktis dan konstruksi. Karya yang termasuk dalam kategori ini disebut karya fungsional (*applied art*), sementara itu, karya kriya yang mengacu pada kepuasan batin, yang proses perwujudannya menyangkut kebebasan dalam menuangkan ide-ide penciptaanya, karya dalam kategori ini cenderung disebut kriya seni. (Toekio. M, 1995/1996; 19).

Motif kekarangan pada umumnya ditiru dari bentuk wajah makhluk yang ada di alam dan mitologis yang dianggap sebagai kendaraan para dewa. Sementara itu dalam posisi yang lain, motif kekarangan juga sering diterapkan untuk menghiasi struktur *pepalihan* bangunan tradisional Bali, baik pada bagian bawah, tengah, maupun bagian atas (Darmika, 1987 : 9). Motif kekarangan tersebut antara lain : karang boma, karang sae, karang bentulu, karang hasti, karang tapel, karang goak dan karang naga. Sedangkan Van Der Hoop Dalam Wiryani (1975 - 68) menjelaskan : Di dalam kesenian Indonesia kuno yang memuat hiasan muka, mula-mula berasal dari motif manusia, kadang-kadang digambarkan hanya bentuk mukanya saja yang disebut masker (kedok) yang mempunyai arti sebagai lambang penagkis hal-hal yang jahat, penangkal bahaya dan mempunyai kekuatan gaib. Bentuk hiasan seperti yang diuraikan di atas juga terdapat dalam kesenian Hindu di Jawa Tengah seperti hiasan kedok yang terdapat pada bagian atas pintu masuk bangunan candi yang disebut kala. Bentuk kala Jawa Tengah digambarkan tidak dilengkapi rahang bawah. Dalam perkembangannya di Jawa Timur kemudian diberi rahang bawah, sedangkan di Bali juga dilengkapi rahang bawah dengan variasi hiasan papatran seperti : patra ulanda, samblung, patra cina dan patra punggul. Adapun jenis-jenis bentuk kekarangan terdiri dari karang boma, karang sae, karang hasti, karang goak, karang tapel, karang dedari, karang bentulu, karang simbar dan karang naga. Bentuk bangunan yang menerapkan struktur *pepalihan* baik tempat suci maupun rumah tinggal, di buat dalam bentuk ruang yang bervariasi dalam dimensi, komposisi bidang-bidang pasangan, baik yang disusun dengan material batu padas, batu bata, dan penerapan tata motif hias yang sudah disesuaikan (Gelebet, 1982 : 159).

Dalam perwujudan sebuah bangunan disusun berdasarkan konsep *Triangga* yaitu ; *nistama angga* (bagian kaki), *madya angga* (bagian badan), *utama angga*, (bagian kepala). Berbagai jenis kesenian berhubungan erat dengan agama merupakan satu kesatuan yang terjalin erat sebagai wujud *bhakti* kepada Tuhan. Dengan demikian pada setiap bangunan suci seperti pura, dan pemerajan selalu dihiasi dengan ukiran yang menerapkan motif hias tradisional Bali, yang terinspirasi dari bentuk-bentuk khayali dan bentuk-bentuk yang ada di alam. Isitlah konsep *triangga* sebagai perumpamaan seperti tubuh manusia, ada struktur pada bagian bawah atau pondasi/kaki disebut dengan tepas, pada bagian badan/tiang disebut dengan batur, dan pada bagian atas/kepala disebut dengan sari. Pola penerapan motif hias/ornamen yang merupakan perwujudan imajinasi atau khayalan dan stilisasi dari bentuk alam seperti: batu-batuan, api, air, awan, tumbuh-tumbuhan, binatang, dan makhluk mitologi lainnya, seperti bentuk-bentuk kekarangan, dalam penerapan motif hiasnya harus menyesuaikan dengan struktur *pepalihan* yang ada pada bangunan tersebut.

Berbagai bentuk gambar, lukisan, patung, yang diciptakan oleh seniman juga banyak terinspirasi dari bentuk-bentuk kekarangan seperti karya patung Maestro I Nyoman Tjokot, Maestro seni lukis I Gusti Nyoman lempad, pematung I Ketut Nongos, pelukis I Ketut Budiana, I Wayan Darmika dan lain sebagainya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas hasil karya ornamen merupakan warisan yang tidak habis-habisnya dijadikan sumber ide kreatif dalam penciptaan karya seni rupa. Dalam hal ini pencipta juga terinspirasi dengan bentuk-bentuk motif kekarangan yang sudah ada, akan divisualisasikan menjadi karya kriya seni.

Dalam mewujudkan karya tersebut pencipta memanfaatkan mixed media yang terdiri dari kayu jati ubalan yang diaplikasikan dengan material logam tembaga, 0,8 dan batu permata, sehingga tercipta karya kriya seni yang kreatif memiliki fungsi dan nilai kebaruan seperti bentuk, dimensi, karakter, dan finishing, sehingga berbeda dengan karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Karya-karya yang terwujud nantinya bisa memberikan makna dalam kehidupan. Menurut Daniel H Pink, untuk mendapatkan suatu karya yang bermakna tidak hanya mengakumulasi data-data yang

biasa dikerjakan oleh otak sebelah kiri, namun karya yang dihasilkan hendaknya dapat bermakna, dan ini adalah kecerdasan dari otak sebelah kanan (Pink H Daniel, 2006: 95).

METODE PENCIPTAAN

Mengacu pada teori penciptaan oleh SP. Gustami (2004: 31) dalam buku yang berjudul “Proses Penciptaan Seni Kriya : Untaian Metodologis” dijelaskan tentang proses penciptaan seni kriya yang disebut sebagai tiga pilar penciptaan karya terdiri dari : eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi. Penggalian sumber referensi mencakup data material, alat, teknik, konstruksi, metode, bentuk, unsur estetik, aspek filosofis dan fungsi sosio kultural. Berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Adapun kegiatan eksplorasi yang dilakukan meliputi:

Sumber data yang lengkap dan akurat dalam penciptaan ini dilakukan lewat studi pustaka dan studi lapangan. Data yang bersumber dari penciptaan terkait dengan pola, jenis, motif hias kekarangan. Pengamatan langsung terhadap berbagai jenis karya seni rupa baik yang terdapat pada bangunan suci (Pura), istana kerajaan (Puri) perlengkapan upacara maupun rumah tinggal yang menerapkan bentuk-bentuk kekarangan yang bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi penciptaan. Kelengkapan data untuk penciptaan ini dilakukan dengan metode pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan secara langsung dengan para seniman, undagi, budayawan, kriyawan dan tokoh-tokoh masyarakat lainnya yang ada signifikansinya terhadap penciptaan kriya seni.

Terkait dengan penciptaan kriya seni yang terinspirasi dari bentuk kekarangan, mengingat begitu banyaknya jenis motif kekarangan yang ada, maka dalam penciptaan ini dibatasi pada bentuk kekarangan seperti topeng sidakarya dan nagapasa. Eksplorasi dilakukan dari tahapan pembuatan sketsa, penyesuaian bahan dan peralatan pendukung lainnya, perwujudan karya sampai finishing dengan memperhatikan setiap karakter, yang disesuaikan dengan teknik, yang tepat sehingga bisa menghasilkan karya yang relevan dengan ide penciptaan

Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang diwujudkan berdasarkan pemahaman tema, analisis tema, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa-sketsa sesuai kebutuhan, dengan membuat sketsa-sketsa alternatif. Sketsa alternatif dibuat dengan mempertimbangkan berbagai aspek diantaranya aspek ide, tema, konsep, estetika, yang dikaitkan dengan material, dan teknik yang sudah ditetapkan. Pada tahap perancangan ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya:

1. Menuangkan ide dan konsep dalam bentuk sket-skets yang dibuat di atas kertas yang terdiri dari beberapa sket-skets alternatif sesuai dengan tema yang diangkat
2. Memilah beberapa sketsa alternatif dan menetapkan sketsa terbaik menjadi karya yang siap untuk diwujudkan ke atas media kayu dan logam tembaga

3. Menentukan pemilihan bahan atau material yang akan digunakan seperti kayu jati, logam tembaga, permata serta bahan pendukung lainnya, yang disesuaikan dengan teknik yang cocok dalam proses perwujudannya.

Tahap Perwujudan

Wujud karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini terdiri dari dua karya berupa hiasan dinding atau karya dua dimensional, Tahap awal dilakukan pembuatan model sesuai dengan sket alternatif yang dipilih sampai menjadi prototype dengan detail-detail yang cermat sehingga pencapaian bentuk fisik maupun unsur estetikanya. Adapun bahan yang digunakan dalam perwujudan ke 2 buah karya tersebut terdiri dari kayu jati, batu permata, dan plat logam tembaga dengan ketebalan 0,8 mm. Untuk logam tembaga perwujudannya dilakukan dengan menerapkan teknik pahat logam seperti teknik *kenteng rancangan*, *wudulan* dan *terawangan/tembus*. Sedangkan pada kayu karena menggunakan limbah kayu jati yang sudah dipilih dan direspon dipahat pada bagian-bagian tertentu tanpa menghilangkan karakter kayu yang sudah ada. Pengaplikasian tiga material yang memiliki sifat-sifat dan karakter yang berbeda ini diharapkan bisa melahirkan karya yang memperlihatkan unsur-unsur kebaruan kreatif dan inovatif. Teknik pahatan dan finishing menjadi dominan pada karya yang diciptakan, karena memadukan berbagai karakter bahan yang berbeda sehingga kelihatan harmonis antara bagian bagian secara keseluruhan



Gambar 1. Motif Hias Bhadawang Nala, Naga Anantabhoga, dan Naga Basuki yang menghiasi bangunan Padmasana di Pura Puseh Desa Adat Batubulan (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 2. Motif hias Karang Gajah/hasti kombinasi dengan Patra Punggel (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 3. Motif Hias Karang Guak dan Karang Simbar (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 4. Motif Hias Karang Babi kombinasi dengan Patra Punggel (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 5. Motif Hias Karang Bentulu kombinasi dengan Patra Punggel (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 6. Motif Hias Garuda (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 7. Motif Hias Keketusan (kakul-kakulan) (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)



Gambar 8. Motif Hias Keketusan (emas-emasan) (Sumber: I Nyoman Ngidep Wiyasa)

PROSES PENCIPTAAN

Proses yang dilakukan dalam perwujudan karya yang berjudul “Bentuk-Bentuk Kekarangan Sebagai Ide Penciptaan Kriya Seni” adalah dengsn menyiapkan bahan seperti logam tembaga dengan ketebalan 0.8 mm, logam ini dipilih karena memiliki sifat yang lunak dan elastis dalam proses pembentukan baik, dengan teknik kenteng, pahat maupun pematrian. Karya ini juga memanfaatkan limbah kayu jati. Yang dimaksud dengan limbah kayu jati dalam hal ini adalah sisa-sisa ubalan kayu jati yang yang masih bisa dimanfaatkan sebagai karya seni bahkan ubalan tersebut sudah memperlihatkan bentuknya yang unik dan artistik yang bisa kita respon menjadi berbagai jenis bentuk sesuai dengan karakter bahan tersebut. Sementara itu, peralatan yang digunakan adalah pahat logam, palu besi, kikir besi, dan juga seperangkat pahat kayu dan pengotoknya.

Sedangkan teknik yang diterapkan adalah teknik pahat logam seperti teknik kenteng, teknik kenteng ini bertujuan untuk memnbuat volume cekung dan cembung melalui proses pemukulan/pembentukan secara bertahap dengan menggunakan palu besi lonjong yang memerlukan ketelitian yang baik agar hasil kentengan dari bagian-bagian tertentu bisa berhasil, sehingga lebih mudah diterapkan pahat rancangan. Sebelum melakukan teknik kenteng plat logam tembaga harus dilakukan proses pembakaran secara berulang-ulang biar plat tembaga tersebut menjadi elastis tidak pecah, sehingga mudah dilakukan pembentukan sesuai desain yang akan diwujudkan.

Teknik *rancangan*, adalah teknik tatah logam yang dikerjakan diatas plat dengan menggunakan pahat logam, mengikuti ornamen atau desain yang sudah direncanakan. Teknik pahatan ini hanya berupa kontur semata, berupa torehan garis yang membekas diatas plat logam sesuai bentuk ornamen yang ingin diwujudkan. Penerapan teknik rancangan tidak perlu menggunakan pahat logam yang terlalu tajam karena tujuannya untuk membuat torehan garis semata.

Teknik *wudulan*, adalah teknik tatah logam yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari proses pembentukan, sehingga menghasilkan volume cekung dan cembung sesuai dengan ornamen atau bentuk kekarangan yang ingin diwujudkan. Proses tatah dengan teknik wudulan ini biasanya menggunakan landasan berupa jabung yang fungsinya ketika dilakukan pembentukan dengan pahat plat tembaga tidak mudah tembus sehingga bisa membentuk volume cekung, cembung dan penerapan tektur sesuai bentuk dengan yang diinginkan.

Teknik *terawangan/tembus* adalah teknik tatah logam yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari proses pembentukan, sehingga menghasilkan volume cekung dan cembung sesuai dengan ornamen atau hiasan yang ingin diwujudkan. Proses tatah dengan teknik *terawangan* ini biasanya menggunakan landasan berupa jabung sehingga bisa membentuk volume sesuai dengan yang diinginkan, kemudian baru menentukan latar belakang yang dibuat tembus atau *terawang*

Sedangkan dalam pemahatan kayu menggunakan seperangkat pahat kayu dan *pengotaknya* adalah untuk memahat dan merespon limbah kayu yang akan dibentuk sehingga hasilnya sesuai rancangan atau desain yang akan diwujudkan. Banyak ubalan atau limbah kayu jati yang tidak bisa dimanfaatkan atau direspon, bahkan sering dijadikan sebagai kayu bakar, pada hal sudah berbentuk unik, seharusnya bisa direspon menjadi elemen karya seni seperti bentuk dari senjata Nagapasa tersebut. Dalam hal ini seniman memerlukan keterampilan dan teknik yang baik untuk bisa merespon limbah kayu yang tidak berguna sehingga mapu menciptakan karya seni menarik. Kemampuan yang dimaksud adalah bisa merespon dan mengaplikasikan beberapa bahan yang berbeda (mixed media) seperti limbah kayu jati, tataan plat tembaga, batu permata, sehingga menjadi karya kriya yang unik dan kreatif, dengan memanfaatkan media campuran yang ada disekitar. Kemampuan memadukan beberapa jenis bahan ini memerlukan keterampilan dan rasa estetik yang baik dalam mengaplikasikan berbagai karakter bahan yang berbeda dari sisi pengolahan dan teknik pengerjaanya sehingga menghasilkan karya seni yang kreatif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap seniman memiliki ide yang berbeda-beda dengan seniman lainnya, karena mereka memiliki pengalaman, kecerdasan intelektual, emosi, dan ketertarikan terhadap sesuatu yang berbeda-beda pula, sehingga bisa menentukan pilihan terhadap ide objek dan tema karya seni. Dalam penciptaan karya seni ini melewati beberapa tahapan-tahapan proses mulai dari perenungan, eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Berikut ini merupakan hasil karya yang telah tercipta melalui tahapan-tahapan tersebut:



Karya dengan judul : Senjata *Nagapasa*

Material : bahan limbah kayu jati, plat tembaga dan batu permata

Ukuran : 140cm x 65cm

Adapun karya yang terwujud berjudul “Senjata Nagapasa” ini menggunakan bahan ubalan kayu jati yang sudah dianggap sebagai sisa kayu yang tidak berguna bahkan sering dijadikan sebagai kayu bakar. Pencipta melihat kayu ini sangat bagus bentuknya dan juga kualitasnya sehingga layak direspon menjadi karya seni karena bentuknya yang unik jika diaplikasikan dengan bahan-bahan lain seperti logam tembaga dan batu permata. Hasil dari olahan artistik tersebut memunculkan bentuk nagapasa yang merupakan bagian dari Senjata Nawa Sanga yang terdapat dalam pengider bhuwana. Karya ini menggunakan plat tembaga dengan ketebalan 0,8 mm yang dibentuk dengan teknik ukir logam baik teknik *kenteng*, *wudulan* maupun *rancangan*, dan pada bagian-bagian tertentu juga menggunakan batu permata.

Pada bagian alas dari karya ini menggunakan ubalan atau limbah kayu jati yang sudah memiliki karakter unik sehingga bisa direspon menjadi elemen dan bentuk dari senjata nagapasa. Dalam perwujudannya memerlukan keterampilan dan teknik yang baik sehingga bisa mengaplikasikan beberapa karakter bahan yang berbeda yang terdiri dari kayu jati, tataan plat tembaga dan batu permata, sehingga menjadi karya kriya yang unik kreatif dan inovatif.



Karya dengan judul : Topeng *Sidakarya*

Material : Plat tembaga

Ukuran : 80cm x 75cm

Karya yang berjudul “Topeng Sidakarya” ini berbentuk dua dimensi merupakan imajinasi dari tari Topeng Sidakarya yang biasanya dipentaskan pada saat upacara keagamaan (odalan) di tempat suci atau Pura. Tari topeng Sidakarya sebagai tari persembahan agar upacara yang berlangsung dapat terselenggara dengan baik dan dan selamat serta terhindar dari segala bahaya. Pada akhir dari tari ini secara simbolis menghamburkan uang kepeng dan beras kuning (sekarura) sebagai lambang pemberian berkah kesempurnaan dan kemakmuran.

Unsur-unsur pembentuk karya ini adalah garis, garis dalam karya ini mempunyai dimensi memanjang, lurus, melengkung, bergelombang vertical, dan sebagainya. Garis juga memberikan kesan gerak, ide, simbol emosi dalam berbagai karakternya. Ruang yang diterapkan pada karya adalah ruang nyata atau ruang yang sebenarnya tidak ada ruang semu karena semua ruang dibentuk dengan pahat. Sedangkan tekstur yang diterapkan adalah tekstur nyata karena tekstur dalam karya ini sengaja dimunculkan untuk memperlihatkan kemampuan detail pahatan.

SIMPULAN

Bali kaya akan Motif hias/ornamen dalam perwujudannya merupakan khayali dan stilisasi dari bentuk alam seperti: batu-batuan, api, air, awan, tumbuh-tumbuhan, binatang, dan makhluk mitologi lainnya. Motif hias yang merupakan stilisasi dari wajah makhluk hidup baik yang bersifat nyata maupun mitologis, di Bali biasa disebut “kekarangan”. Adapun jenis-jenis kekarangan tersebut terdiri dari karang boma, karang sae, karang hasti, karang goak, karang tapel, karang dedari, karang bentulu dan karang naga. Biasanya jenis kekarangan ini sebagai elemen penghias bangunan suci, dan rumah tinggal. Banyak seniman karya-karyanya terinspirasi dari bentuk-bentuk kekarangan demikian juga halnya pencipta sendiri juga dalam mewujudkan karya kriya yang mengaplikasikan bahan dari kayu, logam tembaga dan batu permata yang juga terinspirasi dari bentuk- bentuk kekarangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmika, I Wayan, 1987, *Ragam Hias Pada Pura Sebagai Sumber Inspirasi*, Tugas Akhir PS, Seni Lukis FSRD ISI Yogyakarta.
- Muchtar, But. 1991. “Daya Cipta di Bidang Kriya”. *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni ISI Yogyakarta*.
- Gustami, SP, 1980 *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Sekolah Tinggi Seni Rupa “ASRI”, Yogyakarta.
- _____, 2004, “*Proses Penciptaan Seni Kriya Untaian Metodologis*”, Makalah, PPS. ISI., Yogyakarta.
- Gelebet, I Nyoman. 1982. *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pink H. Daniel, 2006, *Mesteri Otak Kanan Manusia*, Think, Yogyakarta.
- Sudara, I Gusti Nyoman, 1983, *Kumpulan, Pola Hias Bali*, Sekolah Menengah Seni Rupa Negeri Denpasar.
- Soedarso Sp. 2006, *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____, 2002, “Merevitalisasi Seni Kriya Tradisi Menuju Aspirasi dan Kebutuhan Masyarakat Masa Kini” makalah Seminar Internasional Seni Rupa.
- Rai Wiryani, A.A. 1975. *Tinjauan Beberapa Segi Asta kosala*, Skripsi, Universitas Udayana.