

**Bentuk, Fungsi Dan Makna Ornamen
Pada Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu
Di Pusat Dokumentasi Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar**

I Gede Agus Indram Bayu Artha¹, I Wayan Nuriarta²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

¹goesindram@gmail.com

Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Ornamen pada suatu benda maupun produk diharapkan memiliki penampilan yang lebih baik, menarik, memiliki nilai estetis dan mempunyai nilai ekonomi lebih tinggi. Di dalam ornamen ada yang disebut dengan istilah motif dan pola ornamen. Motif merupakan unsur pokok ornamen, Selanjutnya pola merupakan bentuk pengulangan dari motif. Motif dan pola ornamen yang dituangkan ke-dalam benda maupun produk, nantinya dapat dipergunakan dalam kegiatan sehari-hari, keagamaan, seni, dan budaya. Di Bali penggunaan ornamen juga digunakan pada alat upacara keagamaan, benda-benda seni dan budaya, misalnya pada gamelan. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini mengambil objek tentang ornamen yang ada pada salah satu gamelan bali, yaitu ornamen pada gamelan semar pegulingan sai h pitu yang ada di pusat dokumentasi (PUS-DOK) seni Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk, fungsi dan makna ornamen pada gamelan semar pagulingan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bentuk ornamen, fungsi estetis, simbolis dan konstruksi, serta memunculkan makna denotatif dan konotatif pada cerita arjuna wiwaha dalam ornamen tersebut.

Kata kunci: ornamen, bentuk, fungsi dan makna, gamelan

Proses review: 1 - 20 Oktober 2019, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2019

PENDAHULUAN

Kata ornamen berasal dari bahasa latin *ornare* yang artinya menghiasi., maka berdasarkan pengertian tersebut istilah ornamen mengandung makna merupakan penerapan hiasan pada suatu benda maupun produk. Pada umumnya benda-benda atau produk yang dihiasi ornamen adalah produk-produk kerajinan, contohnya; peralatan rumah tangga, keramik, busana dan tekstil, sampai komponen arsitektur. Di Bali penggunaan ornamen juga digunakan pada alat upacara keagamaan dan benda-benda seni budaya, misalnya gamelan, sebagai kelengkapan upacara sekaligus merupakan seni budaya karawitan. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda, produk atau barang yang dihias. Benda atau produk tersebut mungkin sudah bagus, tetapi setelah ditambahkan ornamen menjadi semakin indah.

Penambahan ornamen pada suatu benda maupun produk menjadi nilai tambah terhadap penampilannya agar menjadi lebih baik, menarik, memiliki nilai estetis, dan mempunyai nilai lebih dari produk tersebut. Dengan demikian maka, akan meningkatkan penghargaan terhadap produk atau benda bersangkutan, baik secara spiritual maupun material. Di-samping itu, ornamen yang ditambahkan pada suatu benda memiliki nilai-nilai simbolik atau mengandung maksud-maksud tertentu, sesuai dengan gagasan dan tujuan pembuatnya.-Selain fungsi ornamen sebagai menghias benda atau produk, ada beberapa fungsi lain misalnya; fungsi murni estetis, fungsi simbolis, dan fungsi teknis konstruktif tergantung konsep dari pembuatan ornamen tersebut. Di-dalam ornamen terkandung dua unsur yang disebut dengan motif dan pola ornamen. Motif merupakan unsur pokok ornamen., sebab Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali. “Perwujudan motif biasanya merupakan gubahan atas bentuk-bentuk di-alam atau sebagai representasi alam yang kasatmata seperti; pohon, awan, binatang dan hal yang lain. Akan tetapi, ada pula yang merupakan hasil khayalan yang bersifat imajinatif seperti; naga, singa bersayap, dan hal lain yang imajinatif. Terakhir ada motif abstrak dimana motif tidak dapat dikenali dengan pasti misalnya garis-garis zigzag, berkait bidang persegi atau belah ketupat” (Sunaryo,-2009:14)

Selanjutnya pola merupakan bentuk pengulangan dari motif di-atas, artinya sejumlah motif yang di-

ulang-ulang secara struktural dipandang sebagai pola dalam ornamen. Jika sebuah motif misalnya berupa garis lengkung, kemudian diatur dengan pengulangan tertentu, maka susunannya akan menghasilkan pola. Dijelaskan oleh aryo sunaryo ada beberapa motif dalam ornamen, seperti; 1) motif geometris, 2) motif manusia, 3) motif binatang, 4) motif tumbuh-tumbuhan, 5) motif benda-benda alam, 6) motif benda-benda teknologis dan kaligrafi. Motif-motif ornamen yang dituangkan ke-dalam benda maupun produk, bisa dipergunakan dalam kegiatan sehari-hari, keagamaan, seni, dan budaya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka fokus penelitian diarahkan pada ornamen yang dipergunakan dalam gamelan bali yang biasanya dipergunakan untuk mengiringi upacara keagamaan, khususnya gamelan semar pegulingan saih pitu yang ada di pusat dokumentasi (PUSDOK) seni Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Dipilihnya objek ini karena ornamen dari gamelan ini memiliki runtutan cerita yang fungsinya tidak hanya menghias namun ada fungsi tertentu serta makna yang ingin disampaikan. Unit Pelaksana Teknis (UPT) PUSDOK Seni ISI Denpasar memiliki tugas dan tanggung jawab merawat dan memelihara benda-benda koleksi barang milik Negara (BMN). PUSDOK seni yang disebut “Latta Mahosadhi” sebagai pusat layanan data dan informasi seni, merupakan salah satu museum yang memiliki berbagai jenis benda koleksi di-antaranya; barungan gambelan tradisional bali, beberapa jenis musik nusantara, lukisan dari beberapa orang maestro ternama, patung, topeng, serta beberapa benda seni lainnya.

Keberadaan PUSDOK seni ISI Denpasar, dengan berbagai benda koleksinya memiliki peran penting bagi dunia pendidikan dan masyarakat, khususnya mahasiswa, untuk mengenal, mengetahui, serta memahami berbagai jenis benda koleksi tersebut. Bagi pelajar atau mahasiswa, dosen serta masyarakat keberadaan PUSDOK seni menjadi pusat pendidikan yang bisa digunakan sebagai lokasi penelitian. Pada umumnya Orang yang melihat ornamen hanya dipandang sebagai hiasan semata, tanpa melihat lebih ke dalam bentuk, fungsi, dan makna dibalik ornamen tersebut. oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mendalam tentang bentuk, fungsi dan makna ornamen yang ada pada gamelan semar pegulingan saih pitu yang ada di PUSDOK seni ISI Denpasar. Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di-atas, maka rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah Bagaimana ben-

tuk, fungsi, dan makna ornamen pada gamelan semar pegulingan saih pitu di PUSDOK seni ISI Denpasar. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka teori yang digunakan adalah teori bentuk dan fungsi ornamen dari aryo sunaryo, serta teori semiotika Barthes untuk menjawab makna dari ornamen semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar.

Adapun bentuk atau motif dari ornamen Bali adalah sebagai berikut:

Teori bentuk petunjuk menggambar ornamen 1). Bentuk mender atau geometrik adalah motif yang terdiri dari garis-garis ilmu ukur, dimana garis-garis tersebut berkesinambungan dengan segala variasinya yaitu berupa garis-garis seperti: garis lurus, patahan, lengkung, bergelombang, dan garis melingkar. Bentuk-bentuk tersebut terdiri dari: Bentuk/motif kuta mesir, Bentuk/motif garis lengkung, Bentuk/motif ceracap, Bentuk/motif kakul, Bentuk/motif bias meembah, Bentuk/motif watu alang, Bentuk/motif ilut. 2). Bentuk/Motif Tumbuh-Tumbuhan, di Bali sering disebut dengan nama patra, yang artinya daun. Pola hiasan dari bentuk ini adalah merupakan hasil stilirisasi dari bentuk-bentuk alam dunia flora. Adapun bentuk/motif tumbuhan ini adalah: Bentuk/motif Tunjungan, Bentuk/motif Geganggongan, Bentuk/motif Bunga Tuung, Bentuk/motif Batun Ketimun, Bentuk/motif Mas-masan, Bentuk/motif Sari, Bentuk/motif Wewanggaan. 3). Bentuk/Motif Kekarangan adalah motif yang diambil dari bagian-bagian bentuk binatang, kemudian melalui proses stilirisasi. Dalam penerapan bentuk-bentuk motif kekarangan ini tidak bisa berdiri sendiri, atau dalam artian motif-motif ini saling kait mengkait yang satu dengan yang lainnya. Yang termasuk kedalam bentuk motif kekarangan adalah: Bentuk/Motif Karang Murdha, Bentuk/Motif Karang Bentala, Bentuk/Motif Karang Pakis/Kembang Maduri, Bentuk/Motif Karang Guak, Bentuk/Motif Karang Asti/Gajah, Bentuk/Motif Karang Bentulu, Bentuk/Motif Karang Mata, Bentuk/Motif Karang Simbar, Bentuk/Motif Karang Sae, Bentuk/Motif Karang Boma. 4). Bentuk/Motif Binatang merupakan latar belakang dari tema yang harus diketahui bentuknya, sebab didalam pembuatan atau penerapan pada bidang, sering juga bentuk motif binatang tersebut berfungsi aktif untuk melengkapi dari judul hiasan tersebut. Bagian dari bentuk motif binatang tersebut adalah: Bentuk/Motif Burung Garuda, Bentuk/Motif Ular (Naga), Bentuk/Motif Singa, Bentuk/Motif Sapi (Lembu), dll. 5). Bentuk/Motif Benda-Benda Alam adalah stilirisasi benda-benda alam yang terdiri dari: Bentuk/Motif Aun

(Awan), Bentuk/Motif Batu, Bentuk/Motif Air, Bentuk/Motif Matahari, Bentuk/Motif Api, Bentuk/Motif Bulan, Bentuk/Motif Sinar (Untuk Para Dewa), Bentuk/Motif Senjata (Menurut pengider-ider). 6). Bentuk/Motif Manusia, Dewa, Raksasa dan Wenar-a Bentuk-bentuk motif ini merupakan hasil stilirisasi dari pada bentuk bersangkutan kedalam motif hias yang serasi dan bervariasi. Dalam hal ini bentuk ornamen lebih ditujukan kepada bentuk ornamen wayangan sebagai stilirisasi manusia, dewa, raksasa dan wanara. Bentuk motif ini juga mempunyai pakem tersendiri agar sesuai dengan nama-nama dan karakter dari wayang tersebut.

Teori Fungsi Ornamen, Kehadiran sebuah ornamen tidak semata sebagai pengisi bagian kosong dan tanpa arti, lebih lagi karya ornamen masa lalu. Berbagai bentuk ornamen sesungguhnya memiliki beberapa fungsi yaitu: 1). Fungsi Murni Estetis, Fungsi murni estetis merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk atau benda yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni. Sebagai contoh misalnya produk-produk benda keramik, batik, tenin, anyaman, perhiasan, senjata tradisional, peralatan rumah tangga, alat music tradisional. 2). Fungsi simbolis ornamen pada umumnya dijumpai pada benda-benda upacara atau benda-benda pusaka yang bersifat keagamaan atau kepercayaan. Motif kala pada gerbang candi merupakan gambaran muka raksasa atau banaspati sebagai simbol penolak bala. Naga sebagai lambang dunia bawah dan burung dipandang sebagai gambaran roh terbang menuju surga serta simbol dunia atas. 3). Fungsi Teknis Konstruktif, Secara struktural sebuah ornamen adakalanya berfungsi teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi, karena itu ornamen yang demikian memiliki fungsi konstruktif. Adanya fungsi teknis konstruktif sebuah ornamen terkait erat dengan produk atau benda yang dihiasnya. Artinya, jika ornamen itu dihilangkan atau dibuang maka berarti juga tidak ada produk atau benda yang bersangkutan.

Teori Semiotika, Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti tanda, atau *seme* yang berarti menafsirkan tanda. Semiotika berkaitan dengan segala sesuatu yang dipandang sebagai tanda (Pilliang, 1998:262) Seorang tokoh semiotika yaitu Roland Barthes mengembangkan dua tingkatan pertandaan, yang memungkinkan dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat yaitu tingkat denotasi dan tingkat konotasi. Dalam bukunya Pilliang

(2003:261) yang berjudul *Hiper Semiotika* diuraikan denotasi sebagai tingkatan pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna langsung dan pasti. Makna denotasi dalam bahasan ini, adalah makna pada apa yang tampak pada objek tersebut atau makna sebenarnya yang muncul dari objek tersebut. Selanjutnya konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak langsung dan tidak pasti. Misalnya singa sebagai lambang kekuasaan atau kancil yang dikonotasikan cerdik dan licik. Konotasi dapat menghasilkan makna ganda yang bersifat tersembunyi yang disebut makna konotatif. Dalam penelitian ini untuk mengungkap makna digunakan teori semiotika dari Roland Barthes, sehingga dapat diketahui makna apa yang terkandung didalam Ornamen pada gamelan semar pagulingan di PUSDOK seni ISI Denpasar.

METODE PENELITIAN

Menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk mengumpulkan, memilih dan menganalisis data. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Kaelan, 2005:5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan yang berhubungan dengan makna, nilai dan pengertian. Dengan demikian, segala hal yang berhubungan dengan Ornamen gamelan semar pagulingan di PUSDOK seni ISI Denpasar akan dideskripsikan secara kualitatif.

Tahapan penelitian yang akan dilakukan dalam menyelesaikan penelitian ornamen gamelan semar pagulingan yang ada di PUSDOK Seni ISI Denpasar adalah yang pertama, menentukan masalah penelitian, dalam tahapan ini peneliti mengadakan studi pendahuluan tentang ornamen, gamelan semar pagulingan, dan proses pembuatan ornamen dalam gamelan tersebut. kedua, tahap pengumpulan data, pada tahapan ini peneliti akan menentukan sumber data dengan pengumpulan data yang menggunakan metode observasi, kepustakaan dan wawancara. Tahap ketiga adalah analisis dan penyajian data, dalam tahapan ini peneliti menganalisis data yang sudah terkumpul dan terakhir menarik kesimpulan dari hasil penelitian ini.

Penelitian ini difokuskan pada analisis bentuk, fungsi dan makna dari ornamen tersebut. penelitian

tersebut didasarkan pada analisis bentuk ornamen bali, analisis fungsi dari ornamen bali serta analisis makna dari ornamen melalui pendekatan konotatif dan denotatif. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif yaitu memberikan uraian secara deskripsi tentang bentuk, fungsi dan makna terhadap suatu objek yang dibahas. Deskriptif Kualitatif menekankan pada penjabaran data yang didapat dilapangan dikaitkan dengan teori bentuk ornamen, teori fungsi dan teori makna sehingga didapatkan hasil yang jelas dari permasalahan-permasalahan yang muncul dari penelitian ini. Setelah semua data terkumpul dianalisis dan dibahas secara mendalam, selanjutnya adalah menarik kesimpulan dari apa yang sudah diuraikan dalam bentuk, fungsi dan makna ornamen pada gamelan semar pagulingan yang ada di PUSDOK seni ISI Denpasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan bentuk, fungsi dan makna ornamen dari gamelan semar pagulingan saih pitu, adapun bagian dari gamelan semar pagulingan yaitu terompong, empat gender rambat, empat gangsa, dua jublag, dua jegogan dan satu gong. berikut adalah pembahasan bentuk dari ornamen tersebut.

Bentuk yang terdapat pada gamelan semar pagulingan saih pitu adalah sebagai berikut:

Bentuk/motif samblung, Bungan tuung, mas masan, motif wewangaan dan motif alam batu-batuan.



Bentuk/motif samblung terdapat pada bagian tengah gambelan semar pagulingan jenis terompong dibawahnya dihiasi motif wewangaan yang dikombinasikan dengan bentuk burung. Pada bagian terompong terdapat juga ornamen bentuk Bungan tuung, mas masan dan paling bawah terdapat bentuk batu yang dikombinasikan dengan Bunga.

Bentuk/motif karang daun



Bentuk/motif karang daun ini terdapat pada gamelan semar pagulingan pada bagian tengah, sisi kiri dan kanan dari terompong. Motif karang daun merupakan bentuk karang boma yang diganti bentuknya dengan bentuk-bentuk daun sehingga hasilnya terlihat indah, luwes dan bervariasi. Pada bagian ini juga terdapat kombinasi bentuk/motif karang boma dan karang guak.

Bentuk/motif karang goak dan motif cina, motif kakul.



Bentuk/motif cina terdapat pada bagian sisi kiri dan kanan gamelan semar pagulingan yang ada di PUSDOK ISI Denpasar yang terdiri dari empat gender rambat, empat gangsa, dua jublag dan dua jejegogan setiap bagian sisi kiri dan kanan atas gamelan tersebut dihiasi bentuk/motif cina. Motif cina tersebut merupakan hasil stilirisasi bentuk bunga daun dan tangkai sebagai penunjang. Bentuk/motif karang guak juga menghiasi bagian bawah gambelan tersebut yang dikombinasikan dengan bentuk/motif kakul dan simbar-simbar kecil serta paling bawah dihiasi bentuk batu-batuan.

Bentuk/motif Karang Boma, motif wewangaan, motif kakul, motif naga, karang daun dan mas-masan.



Pada bagian gong dari gamelan semar pagulingan yang ada di PUSDOK ISI Denpasar terdapat beberapa ornament yang menghiasi seperti: Karang boma pada bagian tengah dan atas gong, bentuk/motif wewangaan terdapat pada bagian atas gong, motif naga pada bagian sisi kiri dan kanan gong, motif kakul yang mengelilingi bentuk gong, karang daun terdapat dibawah gong bagian tengah, dan bentuk mas-masan yang terletak dibagian bawah dari penyangga gong.

Bentuk/motif Pewayangan



Bentuk/motif pewayangan ini terdapat pada bagian tengah dari gamelan semar pagulingan saih pitu yang ada di PUSDOK ISI Denpasar. Bentuk pewayangan ini mempunyai alur cerita yang menjadikan satu-kesatuan dari gamelan tersebut. Dari bentuk/motif yang digunakan pada ornamen dari gamelan semar pagulingan saih pitu yang ada di PUSDOK ISI Denpasar bisa dilihat lebih banyak menggunakan bentuk alam dan pewayangan pada bagian bagian tertentu hampir semua menggunakan bentuk/motif ornamen yang sama.

Fungsi yang terdapat pada gamelan semar pagulingan saih pitu adalah sebagai berikut:

Adapun fungsi yang terkandung dalam ornamen tersebut adalah fungsi murni estetis, fungsi simbolis dan fungsi konstruktif. Ornamen pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpas-

ar mempunyai fungsi untuk memperindah tampilan dari gamelan tersebut. dengan ditambahkan ornamen tersebut nilai jual maupun keindahan dari bentuk gamelan naik secara finansial maupun secara estetis. Tanpa adanya ornamen tersebut sebuah gamelan terkesan kuno dan tidak mempunyai seni lain kecuali seni gamelan atau kerawitan. Dengan ditambahkan ornamen tersebut menambah nilai seni yaitu seni kriya maupun seni rupa didalamnya sehingga bisa memberikan makna tertentu kepada masyarakat.



Gamelan yang berisikan ornamen (kiri)
 Gamelan yang tidak berisi ornamen (kanan)

Fungsi simbolis ornamen pada umumnya dijumpai pada benda-benda upacara atau benda-benda pusaka yang bersifat keagamaan atau kepercayaan. Dalam perkembangan ornamen selanjutnya dari segi simbolis semakin kehilangan maknanya. Banyak ornamen dua naga berbalikan arah hadap yang kemudian diterapkan di berbagai macam produk atau benda, untuk menghiasi gayor, yakni gantungan gong instrumen gambelan, atau hiasan lemari, kursi kayu dan sebagainya. Ornamen pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar mempunyai fungsi simbolis seperti pada gong dari gamelan semar pagulingan tersebut. Terlihat jelas pada bagian gayor gong tersebut memunculkan simbol sang hyang widhi sebagai sang pencipta dalam agama hindu.



Fungsi teknis konstruktif Secara struktural sebuah ornamen adakalanya berfungsi teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan atau memperkuat konstruksi, karena itu ornamen yang demikian memiliki fungsi konstruktif. Pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar ornamen yang terdapat pada gong dan gamelannya merupakan fungsi konstruktif untuk menyangga gong dan gamelan tersebut yang menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.

Makna yang terkandung pada gamelan semar pagulingan saih pitu adalah sebagai berikut:

Pembahasan yang terakhir adalah tentang makna yang terkandung didalam ornamen pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar. Adapun makna yang terkandung dalam ornamen tersebut adalah makna denotatif dan makna konotatif. Berkaitan dengan makna penulis akan mengkususkan pembahasan makna pada ornamen motif manusia atau pewayangan dimana dalam ornamen tersebut merupakan sebuah cerita yang saling berkaitan antara gamelan satu dengan gamelan lainnya. Adapun makna-makna tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

Arjuna tapa yoga semadi



Makna denotatif ornamen pada gamelan gender rambat semar pagulingan saih pitu: Arjuna yang sedang bertapa di gunung Indrakila. Diceritakan dalam arjuna wiwaha sebelum Dewa Indra meminta Arjuna untuk membunuh raksasa Niwatakawaca, ia menguji ketabahan Arjuna terlebih dahulu agar yakin bahwa Arjuna bisa mengalahkan raksasa Niwatakawaca. Ujian pertama, Indra mengutus tujuh bidadari yang sangat cantik untuk menggoda dan merayu Arjuna agar menghentikan tapanya. Namun usaha bidadari-bidadari tersebut hanyalah sia-sia, Arjuna tidak tergoda dan tetap kukuh pada tapa-bratanya.

Makna konotatif: jika seseorang yang tekun, sabar, dan rendah hati akan menghasilkan suatu kekuatan yang luar biasa dan tiada tanding. walau bagaimanapun cobaan dunia, godaan yang datang jika kita tetap

pendirian mencapai apa yang kita inginkan maka niscaya cita-cita kita akan tercapai. Sebaliknya jika kita mudah tergoda dengan hal-hal yang baik “tapi menjerumuskan ke hal yang tidak baik” atau hal yang tidak baik sudah pasti apa tujuan atau cita-cita dari seseorang tidak akan terwujud.

Arjuna dan bagawan domia (jelmaan dewa Indra)



Makna denotatif ornamen pada gamelan gangsa semar pagulingan saih pitu: diceritakan Dewa Indra ada satu hal yang masih disangsikan. Maka dalam hal ini, Dewa Indra sendiri yang menjenguk Arjuna dengan menyamar sebagai seorang resi tua yang telah pikun dan bungkuk. Sang resi tua ini berpura-pura batuk dan lalu disambut dengan penuh hormat oleh sang Arjuna yang sebentar menghentikan tapanya dan diskusi. Hal seperti ini dimengerti oleh Arjuna. Ia menegaskan, bahwa satu-satunya tujuannya dalam melakukan tapa brata ialah memenuhi kewajibannya selaku seorang ksatria serta membantu kakaknya Yudistira untuk merebut kembali kerajaannya demi kesejahteraan seluruh dunia. Indra merasa puas, mengungkapkan siapakah dia sebenarnya dan meramalkan, bahwa Batara Siwa akan berkenan kepada Arjuna, lalu pulang. Arjuna meneruskan tapa-bratanya

Makna konotatif: kerendahan hati serta tidak tamak akan kekuatan akan membawa seseorang ke tujuan sebenarnya. Diceritakan sang arjuna tidak tamak akan tujuannya mencari kekuatan atau ilmu pengetahuan dia mencari kekuatan untuk membela kebenaran dan membantu keluarga tercinta yang sedang dilanda masalah. Begitu pula kerendahan hati arjuna yang meladeni seorang rsi tua yang mencercanya dengan beribu pertanyaan. Dari hal tersebut kita bisa lihat ilmu pengetahuan kita cari tidak semata-mata untuk diri kita sendiri melainkan juga untuk membela kebenaran dan ilmu pengetahuan kita pergunakan untuk membela orang-orang tercinta.

Arjuna saat bertapa diganggu Momosimuka



Makna denotatif ornamen pada gamelan gender rambat semar pagulingan saih pitu: diceritakan saat arjuna bertapa yoga di gunung indrakila, pada saat itu raja para raksasa telah mendengar berita apa yang terjadi di gunung Indrakila. Ia mengutus seorang raksasa lain yang bernama Momosimuka untuk mengganggu dan membunuh Arjuna dari pertapaan. Dalam wujud seekor babi hutan ia mengacaukan hutan-hutan di sekitarnya. Arjuna, terkejut oleh segala hiruk-pikuk, mengangkat senjatanya dan keluar dari pertapaannya.

Makna konotatif: sebaik dan sesabar apapun seseorang jika diganggu dan dilukai akan melawan untuk keselamatan diri. Diceritakan sang arjuna yang sedang besemedi dengan tenang diganggu dengan hiruk pikuk raksasa yang ingin membunuhnya oleh karena itu arjuna pun keluar dan membalas apa yang dilakukan oleh raksasa tersebut. Bila kita melihat hal tersebut sebaik apapun manusia, sesabar apapun menghadapi cobaan jikalau dihadapkan dengan hal yang membahayakan nyawa kita sebaiknya kita singkirkan hal-hal tersebut.

Matinya Momosimuka



Makna denotatif ornamen pada gamelan gender rambat semar pagulingan saih pitu: diceritakan momosimuka yang mengganggu tapa yoganya Arjuna Dalam wujud seekor babi hutan yang mengacaukan hutan-hutan sehingga membangunkan arjuna dari tapanya. Pada saat yang sama dewa Siwa, yang telah mendengar bagaimana Arjuna melakukan yoga dengan baik sekali tiba dalam wujud seorang pemburu yang bernama sang kirata. Pada saat yang sama masing-masing melepaskan panah dan babi hutan tewas karena lukanya. Kedua anak panah ternyata menjadi satu. Terjadilah perselisihan antara Arjuna dan Kirata itu, siapa yang telah membunuh binatang itu.

Perselisihan memuncak menjadi perdebatan sengit. Panah-panah Siwa yang penuh sakti itu semuanya ditanggalkan kekuatannya dan akhirnya busurnya pun dihancurkan. Mereka lalu mulai berkelahi. Arjuna yang hampir kalah, memegang kaki lawannya, tetapi pada saat itu wujud si pemburu lenyap dan Siwa menampakkan diri.

Makna konotatif: seseorang yang mengganggu ketenangan dan kegigihan orang dalam mencari ilmu akan hancur dengan ulahnya sendiri dan perselisihan tidak akan menyelesaikan masalah dalam kehidupan. Diceritakan seorang raksasa yang mengganggu tapa brata sang arjuna akhirnya mati oleh panah sang arjuna. Membaca hal tersebut berhati-hati lah mengganggu atau janganlah suka mengganggu seseorang jika tidak mau terkena karma dari apa yang sudah dilakukan. Diceritakan kembali perselisihan siwa yang berubah menjadi pemburu dengan arjuna saat membunuh raksasa. Melihat hal tersebut hendaknya kita tidak berdebat atau berselisih dengan seseorang yang belum tentu kita tau kebenarannya. Hal ini mengajarkan kita agar tidak arogan dalam menarik kesimpulan.

Arjuna dan dewa Siwa



Makna denotatif ornamen pada gamelan gangsa semar pagulingan saih pitu: Diceritakan Batara Siwa menghadiahkan kepada Arjuna sepucuk panah yang kesaktiannya tak dapat dipatahkan; namanya Pasupati. Sekaligus diberikan kepadanya pengetahuan gaib bagaimana mempergunakan panah itu. Sesudah itu Dewa Siwa lenyap.

Makna konotatif: kesungguhan dalam menuntut ilmu akan menghasilkan sesuatu yang kita inginkan. Diceritakan sang arjuna enggan tekun dan sungguh-sungguh bertapa sehingga tapanya didengar oleh dewa siwa dan diberikan sebuah penugrahan berupa panah yang kesaktiannya tiada tanding yang dipergunakan untuk membela kebenaran. Begitu juga halnya dengan kehidupan nyata, jikalau kita bersungguh-sungguh dan tekun dalam menuntut ilmu pengetahuan dan sungguh-sungguh menjalankan

suatu tugas maka niscaya hasilnya akan sesuai dengan apa yang kita harapkan.

Arjuna dan Supraba mengelabui Niwatakawaca



Makna denotatif ornamen pada gamelan gender rambat semar pagulingan saih pitu: diceritakan setelah mendapatkan senjata maha sakti dari Dewa Siwa, Arjuna mengakhiri tapa yoganya dan menemui dewa Indra untuk merencanakan perang melawan Raksasa Niwatakawaca. Raksasa itu hanya dapat dikalahkan oleh seorang manusia, tetapi terlebih dahulu mereka harus menemukan titik lemahnya. Dikisahkan bidadari Suprabha yang sudah lama diincar oleh raksasa itu, akan mengunjunginya dan akan berusaha untuk mengetahui kelemahannya. Suprabha menuju sebuah sanggar mestika, di tengah-tengah halaman istana. Sementara itu Arjuna menyusul dari dekat. Namun Arjuna memiliki aji supaya ia tidak dapat dilihat orang. Dua orang dayang-dayang menghadap raja dan membawa berita yang sudah sekian lama dirindukannya. Seketika ia bangun dan menuju ke taman sari. Niwatakawaca pun menimang dan memangku sang Suprabha. Ia merayunya sambil memuji-muji kekuatan raja yang tak terkalahkan itu, lalu bertanya tapa apa yang mengakibatkan ia dianugerahi kesaktian yang luar biasa oleh Rudra. Niwatakawaca terjebak oleh bujukan Suprabha dan membeberkan rahasianya. Ujung lidahnya merupakan tempat kesaktiannya. Ketika Arjuna mendengar itu ia meninggalkan tempat persembunyiannya dan menghancurkan gapura istana. Niwatakawaca terkejut oleh kegaduhan yang dahsyat itu; Suprabha mempergunakan saat itu dan melarikan diri bersama Arjuna.

Makna konotatif: jangan mudah tergoda dengan hal yang cantik, bagus, indah mungkin dibalik itu ada rencana yang tersembunyi yang dapat membahayakan diri kita. Seperti yang diceritakan dalam ornamen ini, seorang raksasa yang tergoda dengan kecantikan bidadari sehingga lupa dengan diri dan memberikan kelemahan sendiri kepada orang lain sehingga hal tersebut menghancurkan dirinya sendiri. Begitu juga halnya dengan kehidupan jangan terlalu percaya dengan rayuan dan paras yang cantik serta omongan

yang manis, sebaiknya dipikirkan terlebih dahulu sehingga tidak berakibat merugikan diri sendiri.

Matinya Niwatakawaca



Makna denotatif ornamen pada gamelan gangsa semar pagulingan saih pitu: diceritakan dari kemarahan Niwatakawaca yang ditipu daya oleh Dewi Suprabha dan Arjuna terjadilah pertempuran sengit yang tidak menentu, sampai Niwatakawaca terjun ke medan laga dan mencerai-beraikan barisan para dewa. Arjuna yang bertempur di belakang barisan tentara yang sedang mundur, berusaha menarik perhatian Niwatakawaca. Pura-pura ia terhanyut oleh tentara yang lari terbirit-birit, tetapi busur telah di siapkannya. Ketika raja para raksasa mulai mengengajarnya dan berteriak-teriak dengan amarahnya, Arjuna menarik busurnya, anak panah melesat masuk ke mulut sang raja dan menembus ujung lidahnya. Ia jatuh tersungkur dan mati.

Makna konotatif: pada akhirnya kekuatan atau sifat yang rakus, tamak, raksasa akan musnah. seperti yang diceritakan dalam ornamen ini seorang raksasa yang rakus, tamak, dan selalu berkeinginan lebih akhirnya mati dengan kekuatan kebenaran dan kecerdikan. Begitu pula dalam kehidupan sehari-hari, hendaknya kita tidak melakukan perbuatan yang bersifat rakus, tamak dan menghalalkan cara untuk memiliki sesuatu yang diinginkan karena jika sifat tersebut ada dalam pikiran kita maka bersiaplah untuk menerima kekalahan dari segala hal.

Arjuna dan dewa Indra



Makna denotatif ornamen pada gamelan gender rambat semar pagulingan saih pitu: diceritakan setelah mengalahkan raksasa Niwatakawaca, Arjuna menerima penghargaan dari Dewa Indra. Selama

tujuh hari, dia akan menikmati buah hasil dari ke-lakuannya yang penuh kejantanan itu: ia akan bersemayam bagaikan seorang raja di atas singgasana Dewa Indra. Setelah ia dinobatkan, menyusullah upacara pernikahan sampai tujuh kali dengan ketujuh bidadari.

Makna konotatif: perbuatan yang baik dan sifat pahlawan pasti akan membuahkan hasil yang baik pula. Membaca cerita tersebut mengajarkan kita bahwa perbuatan yang baik dan sifat pahlawan akan mendapatkan imbalan yang setimpal dari perbuatan yang sudah kita lakukan.

Arjuna dan dewi Suprabha



Makna denotatif ornamen pada gamelan gangsa semar pagulingan saih pitu: diceritakan arjuna diberi hadiah upacara pernikahan sampai tujuh kali dengan ketujuh bidadari. Pertama datang ialah Suprabha, sesudah perjalanan mereka yang penuh bahaya, dialah yang mempunyai hak pertama. Kemudian Tilottama lalu ke lima yang lain, satu per satu. Hari berganti hari dan Arjuna mulai menjadi gelisa, dia rindu akan sanak saudaranya yang ditinggalkannya.

Makna konotatif: seindah apaun hadiah yang kita terima dari pemberian seseorang, tetap keluarga yang terindah dan utama. Cerita ini mengajarkan kita sebgus apapun hadiah yang diberikan seseorang kepada kita jika kita jauh dari keluarga hidup kita tidak akan merasakan bahagia.

Niwatakawaca dengan Siwa



Makna denotatif ornamen pada gamelan gangsa semar pagulingan saih pitu: diceritakan raksasa sang Niwatakawaca diberi kesaktian yang tiada tanding

oleh Dewa Siwa. Kekuatan yang tidak terkalahkan oleh dewa, iblis, hewan dan tumbuhan. Sang Niwatakawaca, raksasa sakti, yang justru masih sangat terjajah oleh hawa napsu keangkaramurkaan. Dalam keangkahan dan kesombongan dirinya Sang Niwatakawaca berniat untuk menghancurkan kahyangan Dewa Indra dan menundukkan para dewa.

Makna konotatif: kesalahan seseorang adalah memberikan pengetahuan kepada seseorang yang tidak bisa menggunakan pengetahuan itu dengan baik. Cerita ini mengingatkan kita agar berhati-hati memberikan pengetahuan kepada seseorang yang belum tentu kita tau sifat aslinya. Karena kalau orang jahat yang mendapatkan pengetahuan itu maka akan dipergunakan untuk hal yang tidak baik dalam kehidupan sehari-hari yang dapat merugikan orang banyak.

Niwatakawaca dengan patih Momosimuka



Makna denotatif ornamen pada gamelan gangsa semar pagulingan saih pitu: Pada saat itu raja para raksasa telah mendengar berita apa yang terjadi di gunung Indrakila. Ia mengutus seorang raksasa lain yang bernama Mūka untuk membunuh Arjuna. Makna konotatif: berfikiran yang buruk dan dan jahat akan mengakibatkan kehancuran pada diri sendiri. Cerita ini mengajarkan kita agar tidak berfikiran buruk dan tidak merencanakan sesuatu yang tidak baik dalam kehidupan sehari-hari. Jikalau sampai itu terjadi akan sangat tidak baik dalam kehidupan dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Momosimuka dan dewa Indra



Makna denotatif: Momosimuka meminta dewi suprabha kepada dewa Indra, jikalau permintaannya tidak

dipenuhi raja raksasa niwatakawaca akan menyerang kerajaan para dewa. Makna konotatif: suatu hal yang diminta dengan paksaan dan ancaman tidak akan berbuah baik. Cerita ini mengajarkan agar kita tidak gegabah dalam meminta sesuatu terhadap orang lain. Sifat yang seperti itu dapat memicu terjadinya pertengkaran ataupun peperangan. Seharusnya meminta sesuatu dengan cara baik-baik dan atas seijin yang mempunyai hak atas hal tersebut.

SIMPULAN

Ornamen pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar merupakan bentuk hiasan yang mempunyai motif yang beragam, fungsi yang lengkap serta makna yang memiliki arti denotatif dan konotatif. Bentuk dari ornamen pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar yaitu lebih banyak menggunakan bentuk/motif alam seperti samblung, cina dan batu-batuan, bentuk/motif kekarangan: karang daun, karang goak dan karang boma, serta bentuk pewayangan yang menceritakan arjuna wiwaha. Pada bagian-bagian tertentu hampir semua menggunakan bentuk/motif ornamen yang sama. Fungsi dari ornamen adalah fungsi murni estetis dengan ditambahkannya ornamen tersebut nilai jual meupun keindahan dari bentuk gamelan naik secara finansial maupun secara estetis, fungsi simbolis: fungsi simbolis tampak pada gong dari gamelan semar pagulingan tersebut. Terlihat jelas pada bagian gayor gong tersebut memunculkan simbol sang hyang widhi sebagai sang pencipta dalam agama hindu. Selanjutnya fungsi konstruktif untuk menyangga gong dan gamelan tersebut yang menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Ornamen pada gamelan semar pagulingan saih pitu di PUSDOK ISI Denpasar memiliki dua makna yaitu denotatif dan konotatif. Makna denotatif merupakan makna yang sesungguhnya berupa cerita dari arjuna wiwaha yang mengisahkan perjalanan arjuna mencari ilmu atau kesaktian untuk melawan kejahatan dan menolong keluarganya. Sedangkan makna konotatifnya adalah ketekunan dalam menuntut ilmu akan menghasilkan suatu pengetahuan yang tidak bisa ditandingi, cerita ini juga mengajarkan ilmu pengetahuan yang luhur jangan dipergunakan untuk hal yang tidak baik atau kejahatan. Penambahan ornamen yang memiliki ke-tiga unsur tersebut pada suatu benda maupun produk menjadi nilai tambah terhadap penampilannya agar menjadi lebih baik, menarik, memiliki nilai estetis, dan mempunyai nilai lebih dari produk tersebut. Dengan demikian maka,

akan meningkatkan penghargaan terhadap produk atau benda bersangkutan, baik secara spiritual maupun material.

DAFTAR RUJUKAN

Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesi*. Semarang : Dahara Prize

Waisnawa, I. (2015). ORNAMEN BALI DALAM DESAIN INTERIOR HOTEL ARI PUTRI. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 11(2). doi:<https://doi.org/10.21831/imaji.v11i2.3843>

SMSR. 1990. *Menggambar Ornamen (Kumpulan Pola Hias Bali)*.

Jay,Ros. 2007. *Menulis Proposal dan Laporan*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer.

Tinarbuko,Sumbo.2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta :Jalasutra.

Moleong, Lexy. 2001. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung : Matahari

Panduan SOP PUSDOK Seni Institut Seni Indonesia Denpasar.