



Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain**  
2018

PROSIDING

**Konvergensi  
Keilmuan Seni Rupa  
dan Desain pada Era**

Kamis, 25 Oktober 2018

4.0



Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain**  
2018

PROSIDING

Konvergensi  
Keilmuan Seni Rupa  
dan Desain pada Era

4.0

## Prosiding

### Seminar Seni dan Desain 2018 Unesa

#### Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Pada Era 4.0

- Penanggungjawab** : Prof. Dr. H. Bambang Yulianto, M.Pd. (Dekan I FBS)  
Drs. Imam Zaini, M.Pd (Ketua Jurusan Seni Rupa)  
Dr. Dody Doerjanto, M.Pd (Ketua Jurusan Desain)
- Ketua** : Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd. M.Pd.  
**Sekretaris** : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn
- Bendahara** : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn  
**Editor, Reviewer** : M. Bayu Tejo Sampurno, M.A.  
Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd.  
Dr. Djuli Djatipambudi, M.Sn  
Muh. Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn  
Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd
- Desain Sampul** : Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds  
**Layout** : Candro Wiratmoko, S.Pd.
- Pembicara** : Prof. Dr. Muchlas Samani, M.Pd (Universitas Negeri Surabaya)  
Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds (ISBI Bandung)  
Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds (Institut Teknologi Bandung)  
Dr. I Wayan Kun Adnyana, M.Sn (Institut Seni Indonesia Denpasar)

#### **Sekretariat Seminar Nasional**

Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, Gedung T3.02  
Jurusan Seni Rupa  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya

#### **Cetakan Pertama, Oktober 2018**

@2018 Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Keorisinalan isi makalah menjadi tanggungjawab penulis



## Kata Pengantar

Dunia memasuki abad ke-21 diwarnai perubahan-perubahan radikal. Perubahan itu didorong oleh berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis teknologi digital-cybernetic. Teknologi ini telah dikembangkan secara massif, hadir begitu intensif, dan memprovokasi hadirnya pandangan baru terhadap realitas. Termasuk memprovokasi pemikiran-pemikiran baru di dalam banyak disiplin ilmu –termasuk disiplin seni rupa dan desain.

Gelombang perkembangan teknologi digital yang tidak terelakan sebagai keniscayaan hidup di abad ke-21, akhirnya mendorong terjadinya era disrupsi (disruption). Era ini diwarnai perubahan-perubahan mendasar, baik dalam tingkat platform hingga pada praksisnya. Perubahan-perubahan itu menyentuh mulai dari persoalan di hulu (filosofi/kebijakan/regulasi) hingga pada persoalan di hilir, yaitu berupa outcome yang terkait dengan capacity building pembangunan di tingkat nasional dan orientasi strategisnya di dunia global.

Era disrupsi mengantarkan perguruan tinggi generasi ketiga menuju perguruan tinggi generasi keempat. Perguruan tinggi generasi ketiga merupakan hasil evolusi perguruan tinggi generasi pertama dan kedua yang masih kuat dalam tradisi skolastik, yaitu menghasilkan sarjana monodisiplin yang ketat dan terbatas pada kompetensi yang bersifat linier. Sedangkan perguruan tinggi generasi ketiga menawarkan lompatan paradigma pengembangan ilmu dan teknologi berbasis interdisiplin dan multidisiplin. Hal ini membawa implikasi luas, yaitu bertemunya sejumlah disiplin dalam satu kerangka teoretik dalam satu penelitian.

Sementara itu, perguruan tinggi generasi keempat (4.0) secara revolusioner mendorong ke dalam kerangka pengembangan ilmu dan teknologi yang didasarkan pendekatan transdisiplin. Pendekatan ini membuka ruang lebih luas lagi berinteraksinya antar disiplin ilmu tanpa terkendala batas-batas di masing-masing disiplin yang sudah berabad-abad dipertahankan sebagai semacam kategori atau kekhasan yang satu sama lain saling terpisah.

Inilah era yang membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam revolusi ilmu dan teknologi yang secara hipotetik akan dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang memiliki nilai tambah tinggi. Dalam konteks bidang ilmu seni rupa dan desain pada era perguruan tinggi generasi keempat ini, tentu dapat dipahami sebagai mutual-sciences. Disiplin seni rupa sebagai satu disiplin ilmu yang terbuka untuk berinteraksi dengan disiplin apapun secara nyata telah banyak melahirkan varian praktik dan wacana seni rupa yang telah banyak dipamerkan di berbagai forum nasional dan internasional. Munculnya New Media Art, misalnya, tidak bisa lepas dari berinteraksinya antara seni rupa, teknologi media, dan wacana global art. Begitu pula desain, yang berhibrida dengan beragam disiplin lain menurunkan berbagai kategori desain (komunikasi visual, produk, interior, engineering, fashion, interaction, game, dan lain sebagainya).

Seni rupa dan desain sebagai entitas budaya visual (visual culture) dalam realitas zaman sekarang telah akrab dan berkembang dalam laju percepatan teknologi, industri, trend, dan pasar global (global market). Berbagai laju percepatan tersebut saling berkaitan dan keniscayaan bagi seni rupa dan desain untuk berinovasi dengan mengedepankan inovasi (innovation) dan keberlanjutan (sustainability). Seni rupa dan desain dalam kancah global market tidak semata dimaknai sebagai persaingan pasar 'produk', namun juga dalam konteks percaturan wacana dan tegangan identitas.

Di pihak lain, seni rupa dan desain dalam konteks Indonesia dibingkai dalam realitas multikultural yang diyakini sebagai modal sosio-kultural yang sulit ditemukan di bangsa lain. Latar belakang etnik, budaya, dan geografis merupakan sumber kearifan lokal bernilai tinggi yang harus dipertemukan dengan globalitas. Keberagaman dan keunikan budaya bangsa Indonesia berpeluang besar untuk dijadikan sumber gagasan, subjek kajian itu sendiri untuk dipertemukan dengan gagasan-gagasan baru yang bermunculan secara massif di era industri 4.0., dan sekaligus dilihat sebagai peluang untuk mengembangkan industri kreatif.

Hal itu gayut dengan salah satu butir dari Sembilan Agenda Prioritas (Nawa Cita) yaitu “meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya.” Daya saing merupakan keunggulan terhadap pesaing yang diperoleh dengan memberikan nilai dan manfaat lebih besar kepada konsumen. Daya saing ini memang sangat diperlukan dalam memasuki era industri saat ini yang disebut sebagai era 4.0. Daya saing ini bisa dimulai dari tingkat yang dasar yakni dari ranah pendidikan dulu. Dalam konteks ini adalah perguruan tinggi bidang seni rupa dan desain yang memang sangat erat kaitannya dengan peningkatan kreativitas, produktivitas, dan inovasi.

25 Oktober, 2018

## Daftar Isi

<b>Halaman Judul</b>	i
<b>Kata Pengantar</b>	iii
<b>Daftar Isi</b>	v
<b>MAKALAH PEMBICARA UTAMA</b>	viii
<b>Dr. Wayan 'Kun' Adnyana</b> Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar	ix
<b>Husen Hendriyana</b> FSRD Institut Seni Indonesia Bandung	xiv
<b>Dr. Intan R. Mutiaz, M.Ds</b> Prodi Desain Komunikasi Visual – Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	xx
<b>MAKALAH PENDAMPING</b>	
<b>PERGESERAN PARADIGMA PENDIDIKAN TINGGI PADA ERA 4.0</b>	
<b>SMK Seni Dalam Konstelasi Revolusi Industri 4.0</b> Biwara Sakti Pracihara, <i>SMK Negeri 12 Surabaya</i>	1
<b>Seni Rupa Islam dan Tantangannya di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0</b> Didit Endriawan, S.Sn., M.Sn, Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds, Tri Haryotedjo, M.Ds <i>Telkom University, Bandung</i>	6
<b>"Othak-Athik-Mathuk" dalam Seni Rupa dan Desain Grafis pada Era 4.0</b> Fathoni Setiawan, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	10
<b>Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar dalam Era Budaya Cyber</b> Gandhes Sembodro Budy, S.Pd, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	16
<b>Pembelajaran Seni Kontekstual Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa</b> Martadi, Diana Nomida Muznir, Yufiarti, <i>Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Jakarta</i>	21
<b>Kreatifitas Sebagai Sebuah Bentuk Pembelajaran Seni Pada Siswa Usia Remaja Di Sekolah Karakter Anak Inovasi Creative Melalui Software Sketchup</b> Sakuntala Verlista, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	29
<b>Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor</b> Savitri Kartika Dewi, Elvina Kurniawati Haryanto, Sherly De Yong, <i>Universitas Kristen Petra Surabaya</i>	33
<b>Pendidikan Desain: Pendekatan Terkini Model Pembelajaran Desain untuk Menciptakan Desainer Pembelajar pada Pendidikan Tinggi</b> Siti Nurannisaa P.B., Augustina Ika Widyani, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	39
<b>Pembelajaran Bahasa Madura Melalui Media Komik</b> Zainor Ahmad, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	45
<b>PENGEMBANGAN METODOLOGI PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN</b>	
<b>Pengembangan Desain Produk Lewat Pengabdian Masyarakat</b> Alexander Ferdinand S, Alfonsus Reynaldo L. Christofer C, Jonathan A, Yulianto K, <i>Universitas Kristen Petra Surabaya</i>	51
<b>Pemanfaatan Limbah Kayu Peti Kemas sebagai Bahan Dasar Perancangan Aksesoris Interior</b> (Pengembangan Metodologi Penciptaan Seni Rupa dan Desain) Aloysia Elvaretta Beatrice, Sherly Setiadi, Dwitiya Ken Saraswati, Stephanie S. M. T. <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	57
<b>Metode Pengembangan Produk Kreatif Bahan Dasar Goni dan Jeans yang Bernilai Ekonomis</b> (Terapan Metode Service-Learning pada Penjahit di Kampung Jahit Pucang) Angelica Widjaja, Felicia Jane Thendean, Jovian Halim, Catherina Putri, I Made Bagus Dwi Darmadi Laksana Putra Suardama, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	64
<b>Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn</b> Asidigisianti Surya Patria, Nova Kristiana, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	72
<b>Perancangan Fotografi Karakter Heroine Dalam Balutan Warna Merah</b> Danar Wikan Setyanto, Bernardus Andang P Adiwibawa, <i>Universitas Dian Nuswantoro</i>	78
<b>Kreasi Produk Kreatif Hadapi Revolusi Industri 4.0</b> (Teknik Makrame Eceng Gondok ke Media Ban Sepeda Motor)	84

Devi Elvina, Ferensia Tioris, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Urup Lamp: Wood Table Lamp Berbahan Dasar Kayu Limbah Produksi dengan Falsafah Hidup Orang Jawa</b>	91
Ellysa N. Halim, Clarissa Stefanni, Kevin Dwiputra, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Metodologi Heutagogi dalam Perspektif Keilmuan di Bidang Desain Interior pada Era 4.0</b>	98
Evania Tjandra, Iriene Cahyani Santoso, <i>Universitas Kristen Petra</i>	
<b>Metode Perancangan Perabot Modular</b>	104
Studi Kasus Tiga Projek Perancangan Perabot Modular di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra	
Giovani Tanza, Sabrina Versiska Gosang, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Peningkatan Kreativitas UKM dalam Pemanfaatan Limbah Kulit Sintetis dan Kain Tekstil Bermotif Batik menjadi Produk Tas Simflex.co</b>	112
Novia Christina, Valeska Sidney Irawan, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Alternatif Penggunaan Kontainer Bekas Menjadi Ruang Bangunan di Jawa Timur</b>	120
Sherly Febrina, Tania Pranoto, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Pengembangan Buku Suplemen Kriya Anyam Berbahan Alami Untuk Mahasiswa S1 Jurusan Seni Rupa</b>	128
Siti Mutmainah, Agung Ari Subagio, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	
<b>Estetika Partisipatoris di Ruang Publik Sebagai Inovasi Visual dalam Karya (Con)Struck Yang Berjudul Artificial</b>	134
Teddy Ageng Maulana, S.Sn., M.Sn, Kuntum Indah Puernamasari, S.Sn., <i>Telkom University, Bandung</i>	
<b>Perancangan Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Zakat</b>	138
Widyasari, Aditya Rahman Yani, Muhammad Nazarrudin, <i>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Surabaya</i>	
<b>PENGEMBANGAN METODOLOGI PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN</b>	
<b>Perkembangan Mainan Warak Ngendog sebagai Mainan Tradisional Kota Semarang</b>	149
Abi Senoprabowo, Khamadi, Deddy Award Widya Laksana, <i>Universitas Dian Nuswantoro, Semarang</i>	
<b>Kreativitas Melalui Pemanfaatan Limbah Plastik Pada Era Globalisasi di Kelas XII IPA 2 SMAN 3 Bangkalan</b>	157
Arrya afendiyanto, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	
<b>Studi Rancangan Interior Bergaya Kolonial Pada Toko Oen Malang</b>	163
Cristo Angelo, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Deformasi Bentuk Pada Motif Tenun Troso</b>	167
Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin, Puri Sulistiyawati, <i>Universitas Dian Nuswantoro</i>	
<b>Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi</b>	174
Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas	
Elvira Yesica G, <i>Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang</i>	
<b>Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang</b>	180
Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya	
Ferensia Tioris, Devi Elvina, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	
<b>Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola</b>	188
Guntur Williantoro, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	
<b>Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan</b>	194
Herman Sugianto, <i>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya</i>	
<b>Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat</b>	203
Irma Damayantie, Nabila Delaseptina, <i>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat</i>	
<b>Seni Mural : Ekspresi Transit Dan Transisi Masyarakat Urban di Yogyakarta</b>	211
Kadek Hariana, <i>Universitas Negeri Yogyakarta</i>	
<b>Pengambilan Karakter Lukisan Urban Art Seniman Surabaya "Ockta Kurniawan" Dari Perspektif Era Milenial</b>	217
Lucky Childa Pratama, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	

<b>Implementasi Budaya Pada Desain</b> Proses Implementasi Tarian Maengket pada Gracie Chair Paul John Kalampung, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	222
<b>Perancangan Acrylic Poster Holder Untuk Iklan Ambient Media Pada Kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Non AC</b> Studi Kasus Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta -Tangerang Putri Anggraeni Widysatuti, Yunita Fauzia Achmad, <i>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat</i>	228
<b>Papan Permainan Dongeng Indonesia (Media Interaksi Sosial untuk Generasi Digital Natives)</b> Rizki Taufik Rakhman, Prof.Dr.Yasraf Amir Piliang, Haviz Aziz Ahmad, S.Sn., M.Dsg., Ph.D, Dr. Iwan Gunawan, S.Sn., M.Si, <i>Institut Teknologi Bandung</i>	236
<b>Pendekatan Human Centered Design Untuk Menciptakan Inovasi Pada Era Ekonomi Kreatif 4.0</b> William Vijadhammo Lumintan, Laurent Saviour Ekaprabhana, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	242
<b>KREATIVITAS DAN BUDAYA SIBER</b>	
<b>Media Interaktif Virtual Reality Biota Laut Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Usia 11-13 Tahun</b> Aileena Solicitor C.R.E.C., Christians Noventius, Aryo Bayu W. <i>UPN "Veteran" Surabaya</i>	251
<b>Peran Media dalam Melestrasikan Kebudayaan Tradisi Ba'arak Naga Banjarmasin Kalimantan Selatan</b> Aprina Sentia Dewi, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	259
<b>Pengaruh Teknologi pada Produk Interior bagi Manusia Dewasa dan Lansia di Era 4.0</b> Dinda Geraldine Claudia, Evania Tjandra, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	263
<b>YouTube Sebagai Media Keterbukaan Ekspresi Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Tari</b> Dyas Kirana Khomariah, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	269
<b>"Pergeseran Budaya Siber &amp; Visual di Sektor Pariwisata Indonesia" Respon Kementerian Pariwisata Menghadapi era Tourism 4.0 Melalui Peran Komunitas Milenial &amp; Pengembangan Destinasi Digital</b> Imam Nur Hakim, <i>Kementerian Pariwisata RI, Jakarta Pusat</i>	275
<b>Media Sosial Sebagai Sarana Pemeran Karya Seni Rupa "Kekinian"</b> Kartika Herlina CS, S.Pd. <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	283
<b>Media Sosial Instagram Sebagai Wadah Kreatifitas dalam Seni Musik</b> Ken Laksmi Setianingtyas, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	289
<b>Instagram Sebagai Media Motivasi dan Meningkatkan Produktivitas Menggambar Individu</b> Latifah Handayani, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	295
<b>Media Sosial Youtube Dalam Menunjang Popularitas Musisi Indonesia</b> Luthfi Ardiansyah, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	301
<b>Sosial Strategi Pada Media Sosial Untuk Promosi Batik Khas Kediri Kreativitas dan Budaya Siber</b> Sevilia Sujarwo Indrias Putri, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	307
<b>Video Tutorial Life Hack dan D.I.Y : Konten Kreatif dalam Instagram</b> Singgih Prio Wicaksono, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	313
<b>Aplikasi Perfect Ear Sebagai Media Inovatif Belajar Teori Musik</b> Syaify Dwi Cahya, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	319



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

SEMINARNASIONAL  
SENI DAN DESAIN  
2018 / UNESA

**Konvergensi  
Keilmuan  
Seni Rupa  
dan Desain  
pada Era**

**4.0**

Kamis, 25 Oktober 2018

08.00 - 17.00 WIB

Auditorium Prof. Dr. Leo Idra Ardiana, M.Pd

Gedung T2 Fakultas Bahasa dan Seni

Kampus Unesa Lidah Wetan,

Surabaya 60213

# MAKALAH PEMBICARA UTAMA



Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain**  
2018

## Penciptaan Seni (Lukis) Kontemporer Berbasis Riset (Relief Yeh Pulu dalam Tujuh Pendekatan Artistik)

**Dr. Wayan ‘Kun’ Adnyana**

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar  
kun\_adnyana@yahoo.com

### Abstrak

Penelitian berobjek relief Yeh Pulu bertujuan untuk menemukan konsep kreatif dalam penciptaan seni lukis kontemporer. Menggunakan teori ikonologi Panofsky, ditemukan konsep multinarasi, yakni pengisahan berbagai sekuen/adegan kepahlawanan sehari-hari. Konsep ini dijadikan pijakan kreatif dalam eksplorasi medium, perumusan bahasa visual dan penentuan konteks yang relevan (Sullivan), yang kemudian menemukan tujuh pendekatan artistik: *cutting* (menggunting), *coloring* (pewarnaan), *drawing* (gambar garis), *highlighting* (pusat perhatian), *smashing* (memecah objek), *layering* (lapis-lapis ruang imajiner), dan *deconstructing* (dekonstruksi tematik). Temuan tujuh pendekatan artistik, merupakan gabungan lima pendekatan yang ditemukan pada 2017, dan dua tambahan terakhir 2018. Tujuh pendekatan ini menjadi metode eksplorasi kemultinarasian relief Yeh Pulu ke dalam karya-karya seni lukis kontemporer.

**Kata Kunci:** relief Yeh Pulu, multinarasi, tujuh pendekatan artistik, seni lukis kontemporer

### Creation of Research-Based Contemporary (Painting) Art (Yeh Pulu Relief in Seven Artistic Approaches)

The study of Yeh Pulu relief aims to find creative concept in the creation of contemporary painting. The multi narration concept was found through the Panofsky’s iconology theory. Multi narration is a concept that narrates various heroic sequences/scenes of everyday heroism. This concept is used as a creative basis in medium exploration, formulation of visual language and determination of relevant context (Sullivan). The multi narration concept leads to the finding of seven artistic approaches: cutting, coloring, drawing, highlighting, smashing, layering (layers of imaginary space) and deconstructing (thematic deconstruction). These seven artistic approaches are combination of five approaches found in 2017 and the last two approaches found in 2018. These seven approaches become the method of multi narration exploration of Yeh Pulu relief into contemporary painting works.

**Keywords:** Yeh Pulu relief, multi narration, seven artistic approaches, contemporary painting

### 1. Pendahuluan

Relief Yeh Pulu berlokasi di Bedulu, Gianyar, Bali memiliki panjang 25 meter, dengan tinggi rata-rata 2 meter. Peneliti kebangsaan Belanda, Kempers menjelaskan bahwa relief ‘figur wayang’ ini menuturkan tentang kepahlawanan Krisna (1978: 136-138). Pandangan Kempers ini menunjukkan dua hal tentang relief Yeh Pulu, yakni: pertama, karakter visual relief disebutnya sebagai ‘figur wayang’; kedua, dari segi tema, relief yang dipahat kisaran abad ke-14 ini, menyodorkan tema tunggal, tentang kepahlawanan Krisna.



Foto 1, adegan pesta teh, pemikul hasil buruan, pada relief Yeh Pulu, foto diambil oleh penulis.

Pandangan Kempers tadi pada beberapa hal menunjukkan ketidakkonsistenan. Terbukti, pada buku Kempers sebelumnya, *Ancient Indonesia Art* (1959), pada adegan berburu macan, ia menyebut jelas sebagai adegan ‘berburu macan’. Sementara setelah menyatakan bahwa tema relief Yeh Pulu bertema ‘kepahlawanan Krisna’ pada *Monumental Bali* (1978) seperti yang disitir di awal, adegan yang sama ia sebutkan sebagai adegan ‘berburu beruang’, demi menunjuk bagian kisah perkelahian Krisna dengan beruang Jambawat. Artinya ada perubahan pandangan, awalnya binatang ‘macan’ kemudian ‘beruang’.

Kedua hal (tentang karakter visual dan tema relief) yang merupakan sisi inkonsistensi dari pandangan Kempers, menarik untuk diselidik kembali melalui riset lapangan yang metodikal, dengan pendekatan ikonologi, yang menggariskan tiga tahap: deskripsi pra-ikonografi, analisis ikonografi, dan interpretasi ikonologi (Panofsky, 1972: 14). Tiga tahap analisis memungkinkan pada setiap tahapnya akan menunjuk pada temuan-temuan yang otentik, yang kemudian akan mengafirmasi atau malah menegasi pandangan Kempers tersebut di awal.

Temuan konseptual yang dirumuskan kemudian menjadi basis penciptaan seni lukis kontemporer. Sementara bagaimana konsep tersebut digubah menjadi bahasa visual seni lukis kontemporer tentu membutuhkan metode, pada konteks inilah teori ‘art practice as a research’ (Sullivan, 2005: 124) yang meliputi: eksplorasi medium, bahasa visual, dan menimbang konteks yang relevan, menjadi acuan dalam tahap kedua (penciptaan karya).

Hal yang terpenting tentang penciptaan berbasis riset, bahwa penciptaan dilakukan dengan dua tahap riset, yakni: pertama, tahap riset lapangan (observasi mendalam) atas objek kajian demi menemukan konsep; tahap kedua riset penciptaan (berbasis eksplorasi medium, temuan bahasa visual, dan perumusan konteks yang relevan).

## 2. Metode

Penelitian terhadap objek relief Yeh Pulu dilakukan dengan observasi langsung ke lapangan, terutama dalam tahap deskripsi pra-ikonografi, untuk menggali hal-hal permukaan, seperti karakter pahatan, karakter material,

karakter lokasi, dan juga objek relief. Untuk tahap selanjutnya, menyangkut analisis ikonografi, dapat dilakukan berdasar dokumen foto dan video, analisis kedua menghasilkan konsep narasi. Sementara pada analisis tahap ketiga interpretasi ikonologi merupakan tahap untuk menemukan makna, tentu saja beranjak dari konsep-konsep yang ditemukan pada dua tahap sebelumnya.

Pendekatan ikonologi (Panofsky, 1972: 15) yang disebut dengan *act of interpretation* ) mesti didukung sekaligus dikontrol tiga prinsip interpretasi: a) sejarah gaya seni, b)sejarah tipe seni, c)sejarah simbol. Artinya untuk deskripsi formal, perlu ditunjang pengetahuan gaya seni rupa, untuk interpretasi atas narasi dibutuhkan sejarah tipe seni, dan terakhir tentang makna perlu pengetahuan tentang symbol-simbol.

Setelah menghasilkan konsep pada setiap tahap, kemudian penelitian dilanjutkan dengan praktik penciptaan seni lukis kontemporer. Terdapat tiga tahap dalam meramu sebuah formula pendekatan artistik: eksplorasi medium, bahasa visual, dan menimbang konteks yang relevan (Sullivan, 2005: 124). Setiap tahap tentu saja menghasilkan ramuan tersendiri, yang kemudian dijadikan ‘alat’ dalam memproduksi karya seni lukis kontemporer.

## 3. Kemultinarasian Relief Yeh Pulu

Relief Yeh Pulu ditatah di atas permukaan batu tebing yang memanjang dari utara ke selatan. Batu tebing tersebut terlihat memiliki kandungan biji bebatuan berpasir, sehingga tekstur permukaan tebing tidak mulus atau halus. Begitu juga hasil pahatan yang dihasilkan sangat tidak halus. Keunikan material seperti ini, karakter visual yang muncul berkesan sangat ekspresif, terlebih memang didukung pola pahatan yang lampak (kasar) dan masif. Sepertinya tidak ada kerumitan yang membutuhkan taji pahat sangat kecil, sebagian besar malah terlihat dengan taji pahat yang berpenampang datar yang lebar, kisaran 3-6 Cm. Bahkan beberapa bagian nampaknya ditatah menggunakan alat sejenis kapak.

Karena pemahatan langsung (*rock cut*) pada dinding, maka jelas ini merupakan kelanjutan dari tradisi teknik pahat pada candi tebing Gunung Kawi, sekitar 15 km ke utara. Begitu juga lokasinya, di aliran das sungai Petanu dan Pakerisan, yang semakin jelas membuktikan bahwa relief ini, walau dipahat jauh lebih

belakangan dari candi Gung Kawi, tetapi tetap pada garis sejarah Bali Kuno.

Sementara permukaan relief, terutama bagian muka, nampak rapuh. Barangkali ada dua kemungkinan tentang itu, yakni boleh jadi karena bebatuan padas tersebut lapuk, atau justru bisa juga rusak karena vandalisme. Beruntung adegan-adegan pada bentangan relief tersebut terkenal dengan jelas, dari sosok lelaki pengusung tempayan, lelaki pengucung pacul (alat pertanian), berburu macan, penunggang kuda, dan lain-lain. Semua hal menyangkut kondisi permukaan tersebut, merupakan deksripsi pra-ikonografi.

Pada tahap analisis ikonografi, perlu beranjak dari tahap permukaan ke tahap pencermatan pada tema adegan. Secara garis besar dapat dipolakan menjadi dua, adegan dalam ruang, dan berikutnya adegan di luar ruang. Adegan yang masuk dalam ruang, diantaranya: sosok lelaki membawa tempayan, lelaki pembawa pacul, perempuan tua (nenek) yang sedang membuka daun pintu, pendeta cebol, dan seorang pertapa. Sementara adegan di luar ruang, antara lain: pangeran penunggang kuda, berburu macan, pemikul hasil buruan babi, pesta teh, dan sosok Ganesha (Adnyana, Remawa dan Indiana Sari, 2018: 251).

Membaca adegan-adegan tersebut, tergambar jelas bahwa yang dipahat adalah kisah kehidupan sehari-hari orang Bali pada zamannya, yang berdagang keliling, bercocok tanam, pesta dan ritual, termasuk berburu binatang. Artinya yang dipertunjukkan lewat pahatan relief tersebut adalah soal perjuangan hidup dengan seluruh varian praktiknya. Untuk itu dapat diringkas, bahwa yang hendak dituturkan adalah soal kemultinarasian sisi kepehlawanan sehari-hari orang Bali.

Temuan konsep ini sekaligus menjawab inkonsistensi yang diungkap Kempers (1978: 136-138), bahwa hanya ada narasi tunggal pada relief Yeh Pulu, yakni tentang kepehlawanan Krisna. Padahal pada analisis ikonografi, tidak dapat dengan jelas mengidentifikasi figur atau sosok yang identik dengan tokoh Krisna. Kalau merunut pada karakteristik figur Krisna pada wayang (wayang klasik Bali), sangat jelas berbeda dari tokoh wayang yang lain. Krisna memiliki senjata cakra, juga atribut busana yang khas. Sementara penggambaran figur manusia pada relief Yeh Pulu, nyaris

naturalistik dengan proporsi seukuran tubuh manusia normal. Sementara busana yang dipakai hanya memakai kain (*kemben*) penutup kelamin saja, dan tanpa baju. Busana tipe ini jelas lebih identik dengan kaum jelata, atau rakyat kebanyakan.

Selanjutnya pada tahap ikonologi, atau interpretasi ikonografi dapat dirumuskan makna bahwa konsep multinarasi relief Yeh Pulu tersebut mengungkap sisi kepehlawanan sehari-hari dari orang-orang biasa (orang Bali kebanyakan). Konsep inilah sebagai makna, yang kemudian menjadi basis penciptaan seni lukis kontemporer.



Foto 2, 'Pedagang Tuak Bali', tinta china, acrylik, pencil warna di atas kanvas, 140X160 Cm, 2018, foto oleh penulis.

#### 4. Tujuh Pendekatan Artistik

Penelitian atas objek relief Yeh Pulu sebagai basis penciptaan kreatif telah berjalan intensif sepanjang dua tahun. Telah memproduksi setidaknya 15 karya berukuran masing-masing 160X200 Cm (tahun 2017), dan 18 karya berukuran 140X160 Cm (tahun 2018). Telah didesiminasi lewat empat pameran tunggal: Citra Yuga di Bentara Budaya Jakarta (Juli, 2017), Candra Sangkala di Museum Neka, Ubud (Oktober 2017), Inside The Hero di Mizuio Workshop Contemporary, Tainan, Taiwan (Juli 2018), dan Titi Wangsa di Museum Neka, Ubud (Oktober 2018). Dua karya: 'The Queen' (2018) dan 'Princess' (2018) juga dipamerkan pada Biennale Jawa Tengah 2018 di Galeri Semarang.

Dasar pijak dalam penciptaan karya diawali dengan eksplorasi konsep multinarasi kepehlawanan sehari-hari orang-orang biasa,

melalui tiga tahap penelitian eksperimen (studio): pertama, eksplorasi medium; selain menemukan ramuan medium berupa paduan cat akrilik, pensil warnal, cat plototan, tinta china, dan bolpoin gambar, juga menemukan dua pendekatan yaitu: *coloring* (cara pewarnaan), *drawing* (teknik gambar garis), kedua, penemuan bahasa visual; merumuskan *subject matter*, subjek gambar, dan lain-lain untuk kemudian dijadikan identitas bahasa visual karya, dirumuskan tiga pendekatan, yaitu: *cutting* (mengimajinasikan objek selayah lembar komik yang dapat digunting bebas, kemudian guntingan itu dijadikan acuan gambar pada kanvas), *highlighting* (memilih adegan atau pose tertentu sebagai subjek gambar/subject matter), *smashing* (membayangkan objek dalam kondisi terpecah-pecah), ketiga, penentuan konteks yang relevan berupa: *layering* (pemunculan lapis-lapis warna tranparan sebagai latar belakang karya, yang membentuk kesan meruang dan imajinatif), dan *deconstruction* (dekonstruksi atau disposisi atas tema, adegan, dan lain-lain, seperti menggambarkan seorang putri penunggang kuda, sementara pada relief hanya ada seorang pangeran penunggang kuda).

Tujuh pendekatan artistik ini ditemukan berdasar teori 'art practice as a research' (Sullivan, 2005: 124). Sullivan menerangkan pentingnya menimbang (*thinking practice in the visual arts*) melalui tiga hal: medium, bahasa dan konteks. Berdasar tiga hal inilah eksperimen dan eksplorasi praktik penciptaan dilakukan hingga sampai pada temuan tujuh pendekatan artistik tadi. Tujuh pendekatan tidak ditemukan serentak, melainkan bertahap seiring intensitas penelitian lapangan. Lima temuan pertama (pewarnaan, gambar garis, teknik gunting, pemilahan objek gambar, dan pengomposisian objek gambar) ditemukan pada 2017. Sementara pendekatan artistik melalui: lapis-lapis pewarnaan yang meruang, dan dekonstruksi tematik ditemukan 2018.

Penelitian dan penciptaan karya seni lukis kontemporer berbasis eksplorasi objek relief Yeh Pulu ini didanai Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi melalui skema penelitian terapan kompetisi nasional, yang dikelola Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, di Jakarta. Penelitian ini telah berjalan dalam dua tahun anggaran (2017 dan

2018), dan memungkinkan untuk didanai pada tahun ketiga.

## 5. Penutup

Penciptaan karya seni lukis kontemporer berbasis penelitian lapangan dan studio mengharuskan peneliti cermat dalam penggunaan/penerapan metode, pendekatan, dan intensitas observasi. Sehingga konsep yang ditemukan relevan dan berkontribusi positif dalam penciptaan karya seni yang dilakukan kemudian. Rumusan konsep hasil penelitian lapangan sebagai hulu, dari aliran praktik penciptaan yang membutuhkan hal-hal berkaitan dengan keoriginalitasan ide/gagasan. Penggunaan pendekatan ikonologi Panofsky, melalui tiga tahap analisis: deskripsi pra-ikonografi, analisis ikonografi, dan interpretasi ikonologi, sangat relevan untuk mengkaji objek kebudayaan seperti relief Yeh Pulu. Sehingga konsep yang dirumuskan sebagai hasil kajian berupa multinarasi kepahlawanan sehari-hari orang-orang biasa sangat otentik, relevan, dan menarik untuk digubah ke dalam karya seni lukis kontemporer.

Tahapan yang tidak kalah penting yakni, tahap penelitian/eksperimen studio. Tahapan ini menggunakan teori Sullivan, yang mendasarkan penciptaan karya seni rupa ke dalam tiga tahap: menimbang medium, bahasa, dan konteks. Pada setiap tahapan ditemukan pendekatan artistik yang menjadi landasan produksi karya: tahap eksplorasi medium ada dua pendekatan (pewarnaan dan gambar garis), tahap penentuan bahasa ada tiga (teknik gunting, cara memilah, dan cara pengomposisian objek), dan tentang konteks ditemukan dua pendekatan (lapis warna dan dekonstruksi tematik).

Tujuh pendekatan artistik tersebut sesungguhnya boleh disebut sebagai konsep keindahan karya, atau konsep estetika. Ketujuh pendekatan hadir menyeluruh dari persoalan medium, kemudian tata bahasa visual, dan terakhir tentang perumusan konsep tematik. Ini total tentang paham estetika, yakni konstruksi instrumen pembentuk keindahan, media/bahasa, dan tema melalui satu konsep seni yang khas dan khusus.

Konsep kekontemporeran juga terjelaskan melalui temuan tujuh pendekatan artistik tersebut, terutama pada pendekatan dekonstruksi, yang memungkinkan adanya tafsir dan pertanyaan terkait disposisi tematik. Seperti memasukkan unsur ikonik

budaya populer bersandingan dengan objek relief, atau disposisi tematik, seperti penggambaran seorang putri penunggang kuda sementara pada relief hanya digambarkan seorang pangeran saja yang menunggang kuda.

#### **Daftar Pustaka**

- Adnyana, I Wayan, AA. Rai Remawa, dan Ni Luh Desi Indiana Sari. 2018, “Multinarasi Relief Yeh Pulu, Basis Penciptaan Seni Lukis Kontemporer”, dalam *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, Pusat Penerbitan ISI Denpasar, Denpasar
- Kempers, A.J. Bernet. 1959, *Ancient Indonesia Art*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- \_\_\_\_\_. 1978, *Monumental Bali*, Van Goor Zonen, Den Haag.
- Panofsky, Erwin. 1972, *Studies in Iconology*, Icon Edition, Colorado.
- Sullivan, Graeme. 2005, *Art Practice as Research*, Sage Publication, London.

**Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain**  
Gedung T3, Universitas Negeri Surabaya  
Kampus UNESA Lidah Wetan Surabaya 60213

<https://sendesunesa.net/>

ISSN 2541-6626



9 772541 662009