



ABSTRAK

Pemahaman karya tugas akhir, sangat beragam, hal ini memberikan peluang untuk mengungkapkan, tentang apa yang dipahaminya, oleh seorang mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya. sehingga terjadi kecocokan antara Pembimbing dan mahasiswa. Hal ini menimbulkan gesekan antara pengaruh dan dipengaruhi, yang menyebabkan hilangnya jadi diri, diantara pencitraan yang diinginkan, kadang menjadi pertobatan dan agurmentasi, yang sangat sengit, dalam sebuah diskusi, dalam bimbingan.

Analisis yang digunakan dalam mengupas permasalahan karya tugas akhir yaitu, unsur-unsur seni rupa, estika, tema cerita, dan semiotika, sebagai dasar dalam menganalisa karya-karya tugas akhir, sehingga apa yang diragukan, diungkapkan dalam tulisannya, dapat dipahami bersama, sebagai sebuah kebenaran atau ilmiah dalam menganalisa karya-karya yang telah dihasilkan dalam TA.

Karya yang dianalisa adalah karya yang mengambil cerita rakyat Bali, adalah menampilkan bentuk-bentuk dasar seni rupa seperti: titik, garis, geometri, warna dan yang lainnya dituangkan kedalam karya dua dimensi dan tiga dimensi, yang mempunyai karakteristik tekstur yang bergerigi, yang terbuat dari cat-cat akrilik dan cat minyak.

Unsur-unsur seni rupa adalah pemahaman secara detail dalam berkarya dan sebagai penikmat, sama-sama memahami dalam proses penciptaan dan proses menikmati karya seni, yang nantinya bermuara pada keindahan atau estetika dan makna semiotika apa yang telah di tuangkan dalam karya cipta seni rupa tersebut, sehingga pemahaman Antara seniman dan penikmatnya tidak terjadi penilai yang berbeda dari koridor yang telah disepakati dalam unsur-seni rupa dan estetika dan semiotika.

Kata Kunci: Analisa karya tugas akhir, Unsur-unsur seni rupa, estetika, semiotika.

**ANALISIS CERITA RAKYAT BALI
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KRIYA KAYU PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR 1995**

I Gusti Ngurah Agung Laya CK. SSn.,M.Si
Program Studi Kriya
FSRD ISI Denpasar
2020

I. PENDAHULUAN

Bentuk Karya Cerita rakyat Bali (satua Bali), merupakan warisan nenek-moyang yang memiliki nilai moral yang tinggi, sebagai satu alat pendidikan budi pekerti buat anak-anak. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, sangat perlu diajarkan cerita rakyat Bali, supaya cerita tersebut tidak pudar begitu saja. Cerita rakyat Bali itu yang dahulunya diajarkan lewat pabel, dongeng dan legenda maupun cerita pewayangan, yang intinya mengandung tentang budi pekerti, seperti: kita harus berbuat baik, ramah, hormat kepada orang tua dan yang lebih tua, suka menolong, dan banyak lagi yang lainnya.

Biasanya diceritakan sebelum mereka tidur, Cerita rakyat Bali ini mampu membentuk moral anak-anak yang masih polos itu menjadi anak-anak yang berbudi luhur, mengetahui etika dan estetika, kemudian ditambah dengan pendidikan agama serta teknologi, maka mereka akan menjadi penerus generasi yang kuat dan tangguh menghadapi tantangan jaman. Cerita rakyat Bali dalam bentuk legenda, umumnya mengambil figur para dewa serta raksasa, manusia, flora dan fauna.¹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Semuanya dapat berbicara seperti manusia, dan di dalamnya terjadi pergolakan yang di akhiri kemenangan pada pihak yang baik, benar dan sebaliknya. Cerita rakyat Bali di dalamnya menampilkan seluruh isi alam dengan segenap manifestasinya dapat terlibat langsung dalam cerita rakyat Bali. Dalam hal ini memiliki nilai filosofis yang sangat tinggi, karena bersumber pada ajaran agama Hindu. Melihat dari perkembangan cerita rakyat Bali pada jaman dahulu dimulai dengan diceritakan dari mulut-kemulut, dari orang satu kepada orang yang lainnya. dari hari kehari semakin menyebar. Dari cerita yang pertama kedua dan selanjutnya berbeda, sesuai dengan keadaan lingkungan di mana cerita itu diceritakan, namun idenya mempunyai persamaan. Cerita yang populer pada saat itu, anak-anak paling suka dengan cerita tentang sorga dan neraka.

Cerita mengenai sorga yang penuh dengan keindahan dengan para widadara-widiadari yang sangat Keindahan sorga tampan, cantik-cantik dan menawan. disertai gambelan oleh para gandarwa dengan lagu yang menawan, pohon Kalpa Taru yang berbuah segala macam keinginan. Apa saja yang diinginkan atau diminta oleh manusia akan dapat dipenuhi oleh pohon tersebut, Sorga dengan segala keindahannya yang tidak bisa disamakan oleh keindahan yang terdapat di dunia, memberikan khayalan yang menarik dan menikat pikiran anak-anak untuk berbuat baik, karena dengan berbuat baik baru akan diterima di sorga.²(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Sebaliknya kesengsaraan di neraka dengan segala jenis siksaan yang mengerikan, dilakukan oleh algojo neraka Sang Cikrabala dan Jogor manik, dengan suratan yang tidak bisa ditipu yaitu Sang Citragotra atau Sang Suratma, dan hakim yang menakutkan Sang Yamadipati.⁹³(Cudamani 1987 Pengantar Agama Hindu, Yayasan Wiema Karma, Jakarta).

Beiringan dengan munculnya cerita ita masyarakat mulai mencari cerita yang lainnya, mereka menganbil cerita di sekitar ke jadian yang ada di lingkungannya, baik itu adanya gerhana bulan, gempa, baik itu pengalaman, pernah melihat suatu ke Jadian dan yang lainnya, dan berkembang namun belum ada yang menulisnya dalam bentuk cerita tersebut, diceritakan kembali pada orang yang lain, dengan cara berdialog langsung, namun orang tahu cerita tersebut dan masyarakat percaya dengan kejadian cerita tersebut. Tahun 1980 mampai sekarang, cerita rakyat Bali kurang mendapat perhatian, karena kurangnya orang tua menpopulerkan cerita itu pada anak-anak, dan juga disebabkan dengan mulai beralihnya cerita Ramayana dan Mahabharata, dan berkembang juga digandrungi oleh masyarakat Bali.³(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Cerita itu dipopulerkan lewat pementasan wayang, drama, film dan sendratari. Untuk mengimbangi hal tersebut di atas pemerintah daerah Bali mulai mempopulerkan pada Pesta Kesenian Bali yaitu melalui lomba mesatua Bali, namun dalam lingkup yang masih kecil. Di sisi lain cerita rakyat Bali di populerkan oleh RRI

Denpasar yang disiarkan setiap hari Jumat jam 17.00 wita. Juga di lombakan setiap hari ulang tahun RRI Denpasar. Di era globalisasi sekarang ini cerita rakyat Bali semakin tersisih karena adanya cerita yang lebih menarik di tayangkan oleh alat teknologi canggih, baik berupa media cetak, elektronik dan yang lainnya (audio visual dan visual), yang lebih menarik sehingga lebih mudah untuk dimengerti.

Kalau penulis kaji isi yang terkandung di dalam tema yang diangkat yaitu cerita rakyat Bali, dan sesuai dengan judul-judul cerita yang diangkat, mengandung pendidikan moral yaitu perbuatan baik dan perbuatan buruk. Masing-masing perbuatan itu mendapatkan hasilnya dan di jelaskan secara gamblang dari awal sampai akhir. Di dalam ajaran agama Hindu hasil perbuatan ini disebut Karma Phala. Secara internal cerita rakyat Bali, mendidik mental anak-anak secara rohani. ⁴(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Sedangkan secara eksternal cerita rakyat Bali, membentuk sikap kepribadian dan perilaku anak-anak secara Jasmani, dengan membaca dan mendengar cerita rakyat Bali dari awal sampai selesai, terasa tersentuh hati untuk selalu berbuat baik dan jujur. Ranah inilah yang mendorong untuk menggarap ke dalam seni kriya kayu, di samping itu dalam cerita rakyat Bali banyak episode-epiaode yang memiliki dinamika seperti sedih, senang, humor, mengejek, namun memiliki makna yang sangat tinggi minatnya dalam cerita Crukcuk Kuning, I Sugih dan I Tiwan, Pan Balang Tamak dan yang lainnya.

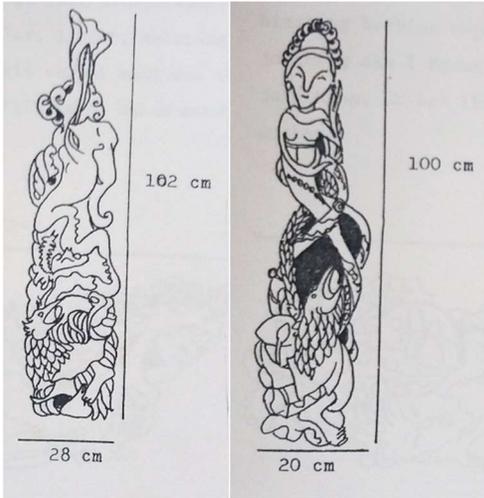
Dari epiaode-epieode itulah memberikan gaya tarik untuk diungkapkan menjadi judul-judul karya seni kriya yang akan digarap untuk mendukung judul masing-masing karya yang ditampilkan, melalui pengungkapan (deformasi) sesuai dengan kemampuan, untuk mencapai nilai entetik yang diharapkan. Adapun bentuk karya yang ingin diwujudkan adalah deformasi yaitu perubahan bentuk dengan tidak meninggalkan ciri bentuk awalnya. Melihat karya, yang mengalami deformasi sebagian besar pada perutnya, sedangkan pada kepala, tangan, kaki hanya beberapa mengalami perubahan. Adapun karya yang digarap adalah sembilan karya seni murni dan satu karya seni pakai. ⁵(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Dari sembilan karya seni murni dalam bentuk dua dimensi mengambil judul antara lain: I Bawang dan I Kesuna, I Sugih diseret Kidang, I Ubu dan I Gede Urub, I Gringsing Wayang, Raja yang Lalim, Maplagandang, I Cupak membunuh Sang Garuda, Tipu daya Pan Balang Tamak. Untuk karya pakai dalam wujud tiga dimensi adalah mengambil judul Kala Rawu, Permasalahan dan cara-cara pemecahannya mengingat ke terbatas kemampuan penulis baik dalam hal pengalaman, pengolahan tema serta penguasaan teknik untuk mendukung ide penciptaan tersebut maka, masih mengalami beberapa kendala dalam penciptaan karya. Di antaranya adalah bagaimana mengkombinasikan antara bentuk bahan dengan ide (cerita rakyat Bali).

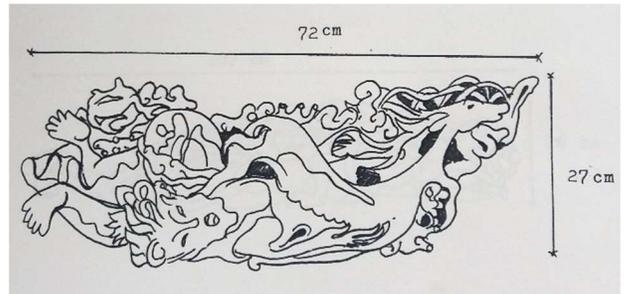
Cara-cara penulis untuk memecahkan masalah ini adalah dengan menghayati dan memahami isi serta maknanya yang terkandung pada setiap cerita, kemudian memahami tokoh-tokoh serta suasana pendukungnya, dan memikirkan bahan yang sesuai dengan judul. Pada suatu saat ide muncul untuk mengkombinasikan bahan kayu abilan (sisa-sisa potongan kayu bagian luar). ⁶(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Caranya dengan mengadakan berkali-kali eksperimen, dan pada akhirnya saat pulang kampung, menemukan abilan kayu dan ini diseleksi, di cocokkan dengan cerita rakyat Bali dan pada akhirnya mempunyai kesimpulan bahan abilan kayu ini cocok di kombinasikan dengan ide cerita rakyat Bali, sehingga menghasilkan sembilan karya seni murni (dua dimensi) dan satu karya seni pakai berupa sebuah jam (tiga dimensi). Tujuan garapan dari seni kriya yang ingin dicapai adalah mengkomunikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Bali, lewat seni kriya kayu dengan menampilkan, bentuk-bentuk yang divariasikan sedemikian rupa guna mendukung suasana dan unsur-unsur cerita yang diangkat. Juga Ingin memilih dan memadukan cerita-cerita yang cocok sesuai dengan bahan yang telah diseleksi sedemikian rupa, guna mendapatkan nilai artistik dan originalitas. Selain itu Ingin meningkatkan kemampuan teknik secara terus-menerus guna mendapatkan ciri dan identitas diri. ⁷(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

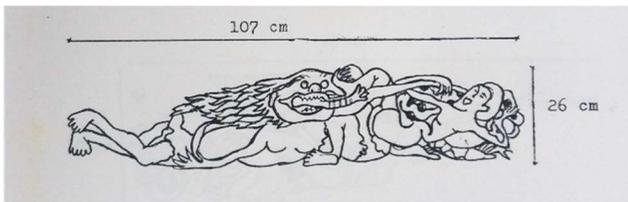
Batasan karya yang dimaksud adalah meliputi: isi garapan, bentuk garapan, unsur-unsur garapan, teknik garapan, penampilan garapan, gaya karya dan bentuk dan struktur. Ini Garapan cerita rakyat Bali yang diambil sebagai judul karya adalah dari sepuluh karya seni penulis yaitu:



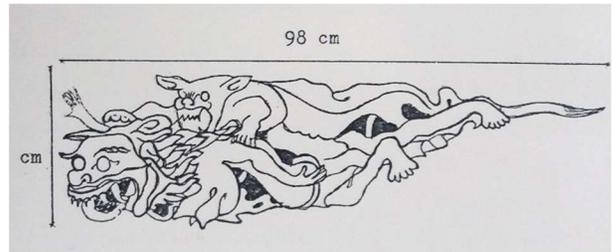
Berjudul: I Bawang dan I Kesuna (dua buah karya) yang diambil dari adegan cerita Crukcuk Kuning.



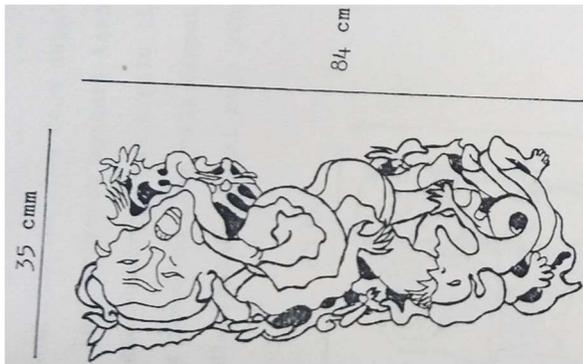
Berjudul: I Sugih diseret Kidang (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita I Sugih dan I Tiwas.



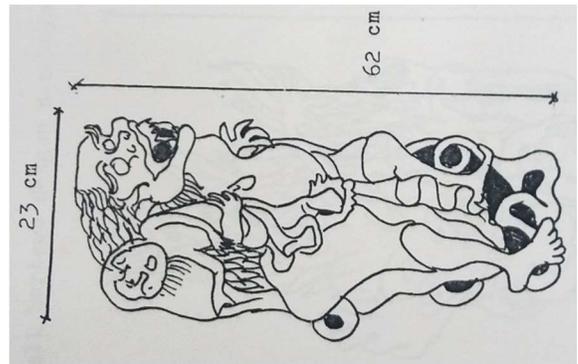
Berjudul: I Ubuh dan I Gede Urub (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita I Ubuh.



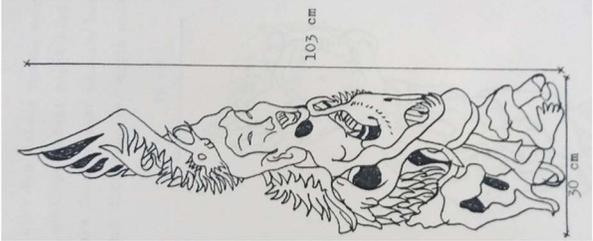
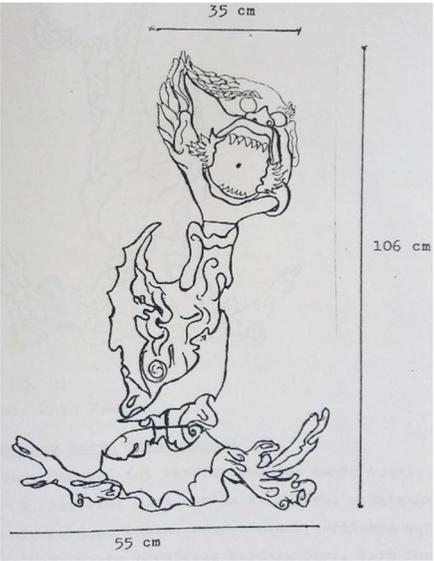
Berjudul: I Gringsing Wayang (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita Ni Sari.



Berjudul: Raja yang lalim (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita Rare Angon.



Berjudul: Maplagandang (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita Ni Bulan Kuning.

	
<p>Berjudul: I Cupak membunuh Seng Garuda (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita I Cupak dan I Grantang.</p>	<p>Berjudul: Tipu daya Pan Balang Tamak (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita Pan Balang Tamak.</p>
	<p>Berjudul: Kala Rawu (satu buah karya) yang diambil dari adegan cerita Kala Rawu. ⁸(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck- 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).</p>

Bentuk garapan penulis adalah mengambil bentuk-bentuk manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan, kemudian diolah sesuai dengan bidang bahan ablan kayu yang dipergunakan, juga adegan-adegan cerita rakyat Bali yang di angkat sebagai judul karya. Unsur-unsur garapan untuk mengungkapkan hasil ciptaan karya, tidak lepas dari unsur-unsur garapan. Unsur garapan yang dipakai adalah unsur-unsur seni rupa yaitu: garis, bentuk, ruang, warna, irama, tekstur, teknik, dimensi, komposisi, proporsi, keseimbangan, harmoni, kesatuan, tune dan fokus. Teknik Garapan Teknik memegang peralatan yang sangat penting dalam proses penciptaan, adapun teknik yang dipergunakan untuk menciptakan karya seni kriya adalah teknik tinggi, yaitu pahatannya agak datar tidak begitu menonjol, sesuai dengan bidang bahan yang tipis. Teknik rendah, yaitu pahatannya agak setengah ditonjolkan, sesuai dengan bidang bahan yang agak tebal. Teknik cekung, yaitu pahatannya ditonjolkan, sesuai dengan bidang bahan yang tebal. Teknik tembus, yaitu pahatannya lebih di tonjolkan, sesuai dengan bidang bahan yang lebih tebal, sehingga mudah untuk menonjolkan beberapa bagian bentuk yang digarap bahkan sampai beberapa bagian ditembus untuk meyakinkan bentuk yang ditonjolkan. ⁹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck- 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Penampilan garapan dalam tugas akhir ini, ditampilkan satu kesatuan yang harmoni antara bentuk, motif, ruang dengan komposisi yang sesuai dengan proporsi dan yang lainnya, antara teknik pahatan dan keindahan bahan tersebut. Sehingga menghasilkan karya yang dua dimensional dan tiga dimensional. Gaya karya-karya yang

penulis tampilkan adalah seni kriya dari motif modern yang merupakan hasil deformasi manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan, sebagai suatu kreativitas berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan. Sehingga totalitas karya hanya semata-mata mewakili kepribadian serta kemampuan yang di kuasai. ¹⁰(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Bentuk dan setruktur Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa kriya murni berupa panel dalam bentuk bebas (tak bersegi) dan merupakan karya dua dimensi bertekstur nyata, struktur reliefnya terdiri dari variasi motif, ruang, tekstur, warna, komposisi, bentuk, garis, teknik, dimensi, proporsi, keseimbangan, harmoni, kesatuan, tune dan fokus, irama dan finishing secara keseluruhan. Sebagai figuratif adalah motif manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan. Sedangkan kriya pakai berupa petunjuk waktu (jam). Flat atau denahnya berbentuk segi tak beraturan yang divariasikan dan merupakan karya tiga dimensional. Strukturnya merupakan sebuah sistem konstruksi sambung pen atau karya dapat dibongkar dan dipasang kembali.

Sumber Tertulis Sebagai reference dan acuan dalam memperkuat ide penggarapan, memetik sumber tertulis yaitu, pada buku satua Bali, merupakan buku bacaan yang disusun dengan mengambil bahan-bahan cerita rakyat Bali yang tersebar dan dikenal oleh masyarakat Bali. Pada buku Satua Bali jilid I B. Terdapat cerita I Sugih teken I Tiwas, I Ketimun Mas, I Siap Selem, Sang Lanjana dan I Ubuh. Cerita yang diangkat dalam judul karya adalah I Sugih teken I Tiwas dan I Ubuh. ¹¹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Buku Satua Bali jilid II B. Terdapat cerita I Lacur, Bulan Kuning, Rare Angon, Ni Tuung Kuning dan Crukcuk Kuning. Cerita yang diangkat dalam judul karya adalah Bulan Kuning, Rare Angon dan Crukcuk Kuning. Buku Satua Bali II A. Terdapat cerita Olas Asih, Ni Sari, I Nyoman Jater, Galuh Pitu dan I Sadia. Cerita yang diangkat dalam karya seni adalah Ni Sari. Buku Satua Bali III A. Terdapat cerita Kambing takutin Macan, Pan Balang Tamak, I Dompu Awang dan I Durma. karya seni adalah Pan Balang Tamak. Cerita yang diambil sebagai Dalam buku Satua Bali III B. Terdapat cerita I Cupak teken I Grantang, Calonarang, Sang Anoman ring Lengka, Sang Parikesit kadegan Agung ring Jagat Hastinapura, Sang Garuda. ambil sebagai karya seni adalah I Cupak teken I Grantang. Cerita yang di dari Lontar Dewaswana dan buku Sari Aksara Bali terdapat secita Kala Rawu diangkat sebagai karya seni. (Tim Penyusun Buku Satua Bali, 1975:1-50). b. Transformation, yang artinya mewujudkan mengubah bentuk (rupanya), dapat diubah, berubah-ubah bentuknya. Jadi transformation adalah mencontoh bentuk aslinya dan dirubah dalam bentuk yang baru, contohnya rambut asli kemudian ditrans formation menjadi rambut palsu. Distorsi, yang artinya menggeliat, memulas; memutar balikkan ; monyerong ; menggambar lucu, seseorang yang amat lentur badannya. Jadi distorsi mengubah bentuk hingga menjadi lúwes (penggayaan) .⁴⁹(Demid Susanto.1984. Pengotahuan Ornamen. Jakarta. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan).

c. Melihat dari katalogus Pesta Kesenian Bali,, bahwa cerita rakyat Bali yang pernah diciptakan oleh para seniman seni kriya dan seni patung adalah: cerita Ni Diah Tantri, oleh I Nyoman Kurdana dari Ban jar Tengah Kauh Peliatan Ubud Gianyar, tahun 1983. ¹²(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Cerita Ni Diah Tantri, oleh I Made Sutedja dari Cemenggon Sukawati Gianyar, tahun 1983. Cerita Kala Rawu, oleh I Ketut Moder dari Buruan Belahbatuh Gianyar, tahun 1985. I Wayan Gender dari Tengkulak Kemenuh Sukawati Gianyar, tahun 1985. I Made Kawi BA, dari Ban jar Den Jalan Belahbatuh Gianyar, tahun 1985. I Made Sutedja dari Cemenggon Sukawati Gianyar, tahun 1985. Cerita Ni Diah Tantri oleh I Wayan Su jana dari Abian Jero Abadi Karang asem, tahun 1986. ³⁰(Pameran Seni Rupa Dalam Rangka Pesta.1983-1985. Kesenian Daerah Bali.Denpasar. Pemda Tingkat I Bali, Denpasar).

Unsur-unsur seni rupa yang dapat mempengaruhi dalam berkarya adalah garis, bentuk, ruang, warna, irama, tekstur, komposisi, ballance, proporsi, harmoni dan tune, titik pandang dan teknik. **1. Garis** adalah kumpulan dari titik-titik, macam-macam garis (garis lurus, lengkung, bengkok, bergelombang dan patah-patah). **2. Ruang** adalah yang dapat dilihat dari berbagai arah, dua dan tiga dimensional, yang telah disusun oleh bentuk atau digubah. **3. Ruang** merupakan pengikat, penghubung, penerus yang membentuk suatu kesan batas. **4. Warna** adalah menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. ilmu bahan adalah berupa kumpulan dari pigmen-pigmen warna. Warna menurut **5. Irama** adalah suatu yang bergerak bersusun monurut. sesuatu tata tertib yang berhubungan. ditentukan karena pengulangan bentuk, ukuran dan pengulangan yang terus menerus, atau melalui gerak, garis, kontras, aksen dan keseimbangan, Irama. **6. Tekstur** adalah nilai raba pada

suatu permukaan baik itu nyata maupun semu. diraba secara pisik adalah betul-betul berbeda sifatnya seperti wool, amplas, kaca, sutra dan yang lainnya. Sedangkan tekstur semu hanya kelihatan saja berbeda tetapi kalau diraba sama saja. Tekstur nyata apabila di raba. **7. Komposisi** adalah mengatur penempatan bentuk yang disusun sesuai dengan bidang ruang yang dipakai. **8. Ballance**, keseimbangan adalah penilaian akhir dari pengaturan komposisi antara satu benda dengan yang lainnya ada keseimbangan. **9. Proporsi** adalah perbandingan ukuran yang menentukan baik buruknya suatu komposisi struktur, wujud bentuk yang baik, menciptakan keseimbangan, sesuai dengan keharmonisan secara menyeluruh. **10. Tune** adalah memberikan terang gelapnya obyek yang dibuat. Titik Pandang adalah senter poin dari keseluruhan obyek yang akan ditonjolkan. Teknik yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, melihat dari permukaannya adalah memakai teknik tinggi, teknik rendah, teknik cekung dan teknik terawang dan tembus. **11. Harmoni** adalah keselarasan dari suatu prinsip pada perwujudan melalui suatu komposisi dan penilaian dan disusun berdasarkan suatu obyek dan ide secara satu kesatuan yang utuh.¹⁴(Tim, Estetika.1971. Pengetahuan Umum Budaya, Institut Teknologi Bandung. Bandung. Taman Budaya).

Seni kerajinan atau craft, dalam bahasa latin kuno "ars" dan "texva" dalam bahasa Yunani, berarti kemampuan untuk memproduksi suatu hasil yang belum diketahui lebih dahulu dengan bantuan perbuatan yang benar-benar, terkendali dan terarah, yang di hasilkan melalui berbagai macam bahan seperti kayu, kulit, tanah liat dan yang lainnya. bahan yang digunakan, maka seni kerajinan bisa ditentukan secara pasti seperti seni kerajinan ukiran kayu, seni kerajinan kulit, seni kerajinan batik, seni kerajinan gerabah dan yang lainnya. di bagi menjadi dua yaitu seni kerajinan murni dan seni kerajinan terapan/pakai.

Seni kerajinan murni yaitu seni yang diciptakan oleh seniman tidak dicipta ulang lagi. Sedangkan seni kerajinan terapan/pakai yaitu seni yang dirancang khusus oleh senimannya, supaya dapat di produksi secara massal. ¹⁵(M. Soehadji. 1981. Seni Dan Kerajinan. Yogyakarta. STARI ASRI).

Seni Kerajinan Kayu, karya yang dihasilkan oleh media kayu, dengan seratnya tidak berlawanan, mudah membentuknya tidak dimakan rayap atau jamur. Kayu ini dapat dibedakan sesuai dengan jenis, sifat serta fungsinya.¹⁴(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Jenis kayu dilihat dari pohonnya dapat dibagi dua yaitu jenis-jenis kayu berdaun lebar (broad leaves). Jenis-jenis kayu berdaun jarum (coniferous). Perbedaan ini terutama disebabkan oleh tempat tumbuhnya. daerah tropis dan kayu jarum umumnya tumbuhnya di daerah iklim sedang sampai dingin. Kayu daun lebar umumnya kayu keras (hard wood) termasuk kayu lunak (soft wood). Kayu daun lebar pada umumnya tumbuh di daerah tropis dan kayu daun jarum tumbuh di daerah dingin.

Sifat Kayu, tiap jenis kayu mempunyai sifat yang spesifik untuk masing-masing jenisnya dan berbeda dari jenis yang lainnya. mempunyai sifat-sifat yang tertentu harus diketahui sebagai pedoman yaitu: Sifat keawetan kayu secara alami kayu sudah mempunyai keawetan sendiri-sendiri yang berbeda-beda untuk tiap jenis. dimaksud adalah lamanya kayu dapat dipakai (unsur pemakaian kayu), dan ini digolongkan dalam kelas-kelas keawetan kayu ada **V kelas** awet kayu yaitu: **Kelas I** (jati, sonokeling, lara, ebony, giam, tembesu, ulin). **Kelas II** dan **kelas III** (bakau, cendana, bangkiran, belengar bintangur, bongin, bungur, kuku, cengel, gisok, kapur, keruing, mahoni, meranti merah). **Kelas IV** dan **V** (bayur, dahu, benuang, jabon, durian, kenari, meranti putih, blaluan, tusam, teraling, albasia). Masing-masing Jenis kayu Keawetan yang sifat kekuatan, secara alami tiap kayu mempunyai kekuatan sendiri-sendiri, yang dimaksud kekuatan disini ialah kekuatan kayu untuk menahan beban, beban yang dapat diketahui sesuai dengan jenis kayu, dan ini ditentukan kedalam lima kelas kekuatan kayu.¹⁵(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Sifat-sifat yang lain, yang di jadikan pedoman penggunaan kayu ialah: pengerjaan (mudah tidaknya kayu dikerjakan). Retak-retak (mudah tidaknya kayu menjadi retak-retak). Susut atau memuai (mudah tidaknya kayu menyusut atau memuai. Jenis kayu dikatakan termasuk kayu kelas I, Jenis kayu kelas II dan seterusnya. Penggolongan kelas-kelas pemakaian ini didasarkan atas banyak sedikitnya penggunaan suatu jenis kayu oleh konsumen. Di lihat dari kelas ke awetan dan kelas kekuatan tentu saja jenis-jenis kayu dari kelas pemakaian I akan lebih mahal harganya dari jenis kelas pemakaian II dan seterusnya sebagai contoh: Kelas I, untuk kayu yang serba guna dan kayu-kayu lux (mahal) seperti: jati, cendana, ebony dan sebagainya. Kelas II, untuk konstruksi berat, yang senantiasa dapat terkena pengaruh, merusak seperti selalu di tanam dalam tanah basah, kena pengaruh hujan dan angin. Kelas III, untuk konstruksi berat dibawah atap, tidak ditanam dalam tanah. Kelas IV, untuk konstruksi

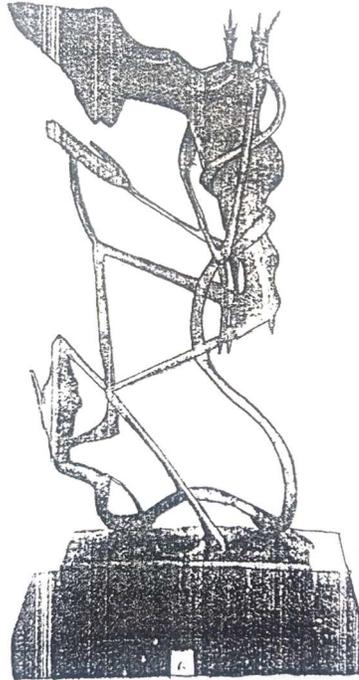
ringan dibawah atap. Kelas V, tidak untuk barang tetap. Jenis kayu yang bersangkutan. 13-19(Soerjanto Basar Moeljono F.X. 1974. Pengantar Perkayuan.Jakarta. Yayasan Kanisius).

Sumber reference yang penulis dapatkan dari pertunjukan atau pameran seni rupa (khususnya seni kriya) merupakan suatu pengalaman empiris penulis dapat mengamati karya- karya seni secara langgeng sebagai perbandingan dalam berkarya. 16(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Beberapa reference dari karya-karya seniman terkenal misalnya: Seniman Ida Bagus Alit, karyanya cukup sederhana namun menampilkan deformasi pada badannya yang lebih menonjol, ini sebagai sumber ide pada karya penulis terutama bentuk manusianya.



Karya Ida Bagus Nyana, juga sebagai sumber ide dalam penciptaan karya penulis, Pada karya ini di ambil pada permainan ruang, bentuk binatang yaitu ular dan juga kebebasan dalam mengolah bentuk sesuai dengan bentuk bahan yang digunakan.



2. Proses Penggarapan

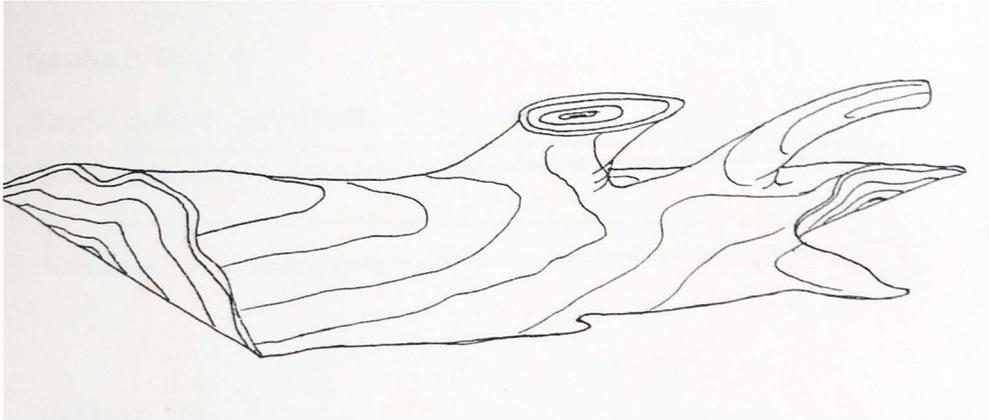
Penjajagan Di dalam proses berkarya permasalahan pertama yang muncul adalah bagaimana menemukan suatu gagasan atau ide yang merupakan suatu abstraksi dari karya yang ingin dibuat. Ide penulis adalah menciptakan bentuk karya yang sederhana bentuknya, ini disebabkan melihat hasil karya seperti Ida Bagus Nyana dan Ida Bagua Alit, kedua seniman ini menampilkan bentuk yang sederhana dan permainan ruang. Melihat karya seperti itu, ke ingin menciptakan karya yang sederhana, namun ada perubahan pada bagian badannya diperpanjang seperti bentuk melingkar, meliak-liuk, dengan menggunakan bahan yang dua dimensi (panel). Istilah karya yang ingin diciptakan disebut deformasi. Melihat ide sudah ada, penulis mencari-cari tema yang cocok untuk digarap dalam bentuk karya. Tema ini sudah penulis kumpulkan mulai menginjak perkuliahan pada semester tiga di STSI Denpasar. Hasil pengumpulan itu dapat disimpulkan bahwa temanya adalah Carita Rakyat Bali (Satua Bali). Hal ini dijadikan sebagai tema karena cerita rakyat Bali merupakan peninggalan dari nenek moyang kita, dan merupakan bagian dari warisan budaya. ¹⁹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Isinya mengenai pendidikan budi pekerti dan hukum karma pahala pada ajaran agama Hindu. Cerita rakyat Bali sudah banyak digarap dalam seni lukis, seni patung, seni relief dan yang lainnya. Pada kesempatan ini mencipta karya dengan tema yang sama untuk memberikan nafas baru sebagai penyegaran dan kreativitas seni. Setelah ide dan tema telah terpenuhi, sekarang masalah bahan yang perlu di pikirkan, supaya cocok dengan ide dan tema yang akan dituangkan. Pencarian bahan dengan melakukan survey ketempat-tempat menjual bahan kayu. Dari sana diadakan pengamatan pada bahan, sambil memikirkan dan mencocokkan temanya. Survey bahan ini sangat lama penulia lakukan, namun pada akhirnya waktu pulang kampung, penulis melihat penggiran kayu (abilan kayu) berserakan di ladang.

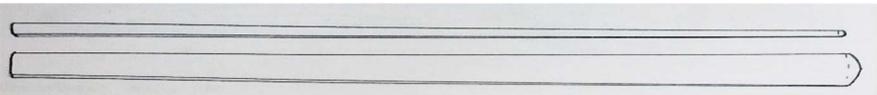
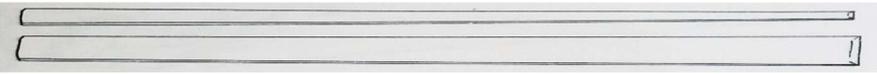
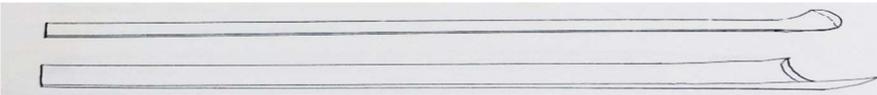
Dari sini renungan bahan itu tanpa disadari ide dengan tema yang telah disiapkan, ternyata cocok dengan bahan abilan kayu tersebut. Pertama kali penulis coba satu bahan untuk dipahatkan. Hasilnya sangat singkrun antara ide, tema dan bahan, kemudian penulis ciptakan yang kedua, ketiga sampai sepuluh karya. Menggunakan bahan abilan kayu ini penulis merasa bebas dalam berkarya tanpa ada ikatan, baik itu bentuk, ukuran dan yang lainnya. Melihat dari bahan abilan kayu itu tidak semua penulis pahat, ada beberapa keindahan kayu penulis gunakan, karena monunjang dari teknik pahatan. Keindahan bahan yang dimaksud adalah seperti kayu itu berlubang, ada benjolan, bekas dimakan rayap dan serat kayu dan warna kayunya. Melihat ide, tema dan bahan telah dikombinasikan sehingga menghasilkan karya seni seperti penulis ciptakan. ¹⁶(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

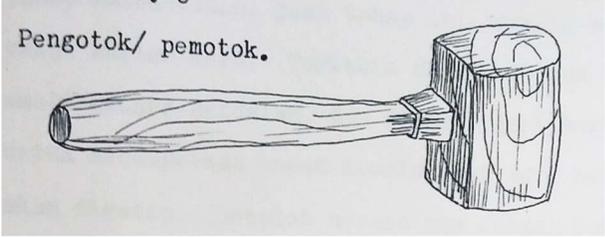
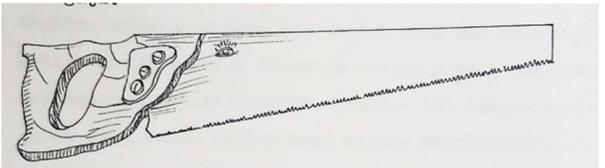
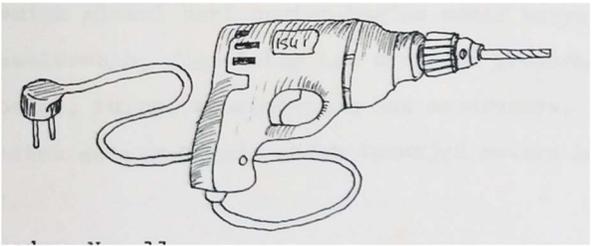
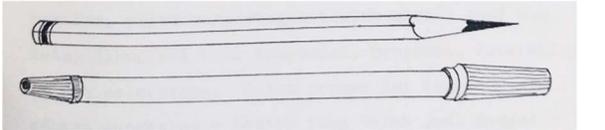
Permasalahan yang terakhir timbul adalah mengenai finishing warna yang akan digunakan. Pada tahap finishing ini penulis mengadakan survey di lapangan untuk mendapatkan finishing yang tepat. Kunjungan pertama lakukan pada tempat orang menjual barang antik yang terletak di sekitar Batubulan, pasar seni Sukawati, sentral kerajinan di Tegalalang, Tengkulak, Kemenuh. Dari hasil survey itu penulis sangat tertarik dengan finishing dari Desa Tengkulak yang bernama I Gusti Ngurah Sukra. Karyanya sebagian besar menggunakan warna namun serat kayu tetap kelihatan dengan jelas, Dengan finishing ini karya yang diciptakan berkesan lama (antik), Sehingga cocok dengan finishing yang diinginkan ponulis, selain itu dengan finishing ini para penikmat nantinya tidak akan tertipu dengan karya yang bagus namun dengan bahan yang bermutu rendah. Momperlihatkan serat dari bahan yang digunakan kita dapat menjaga mutu bahan dan juga karya yang diciptakan. ²¹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Mengenai finishing ini penulis uraikan lebih lanjut pada tahap penguangan. Penguangan Tahap berikutnya adalah merupakan proses lanjutan dalam berkarya. Dalam menggarap sebuah karya seni setelah proses di atas barulah dapat dilanjutkan dengan proses garapan yang lebih nyata di antaranya: a. Tahap peraiapan, menyiapkan bahan dan peralatan kerja. Bahan yang di maksud terdiri dari: bahan pokok abilan kayu jati, di sesuaikan dengan kebutuhan perencanaan.



Abilan kayu jati. Bahan finishing, cat paragon dengan 12 macam warna, busa, kuas, kain, amplas, tiner A, dan semir netral, Sedangkan peralatan kerja terdiri dari: seprangkat alat ukiran (pahat) diantaranya:

	Pahat peranjap/ pengentas
	Pahat penguku
	Pahat penatar
	Pahat penyengkrong
	

		Pengotok palu kayu
		Gergaji
		Mesin bor
		Pensil dan spidol

Tahap Pembentukan, pada tahap ini penulis memilih bahan abilan kayu. Terlebih dahulu abilan kayu di amati secara mendalam, dan diamati dari berbagai sisi untuk mendapatkan kesan keseluruhan dari bentuk yang akan digarap. Setelah merasa pas dengan bentuk yang akan dibuat, dan bentuk ini harus sesuai dengan cerita yang akan diangkat. Sketsa, setelah di dapatkan bentuk yang pas, pada bahan abilan kayu, barulah disketsa dengan pensil dan mempertegasnya memakai spidol. Sketsa ini langsung di gores pada bahan abilan kayu secara keseluruhan. Pembakalan (Nyalonan), proses ini merupakan membuat bentuk global dari bagian-bagian motif karya secara keseluruhan, juga tahap ini mengatur proporsi, komposisi, ruang, keseimbangan dan seterusnya.

Sehingga bentuk setengah jadi sudah terwujud secara keseluruhan. Nganasan, ini merupakan proses lanjutan dari pembakalan, yaitu mempertegas bentuk global tadi dan tetap di kontrol baik komposisi, proporsi, keseimbangan dan seterusnya. Dalam proses ini langsung diadakan penghalusan bentuk yang telah jadi dengan pahat. ²⁵(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Untuk seni pakainya sama prosesnya dengan seni murni, namun diadakan perakitan antara bagian satu dengan yang lainnya dengan pen. Untuk mendapatkan lubang pen digunakan bor listrik, kemudian di coba di rakit setelah pas, baru diadakan finishing. Finishing, tujuan finishing pada dasarnya ada dua yaitu: Melapisi/menambah kekuatan material bahan yang di pergunakan. Menambah kesan karakter kriya kayu yang difinishing. Dengan demikian finishing merupakan penyelesaian akhir, yaitu dengan melapisi karya dengan cat atau bahan-bahan tertentu. Pada ponciptaan karya yang baru, finishing ini belum dapat ditentukan dari awal, karena harus menyesuaikan dengan kondisi karya sehingga sifatnya lebih eksperimental dan harus dapat menunjang totalitas karya.

Karya kriya murni pada tugas akhir ini penulis mencoba menampilkan finishing bertekstur untuk menunjang karakter kayu. Dengan menggunakan warna-warna yang sudah biasa dipakai seperti paragon,

dipadukan dengan teknik amplas. Adapun sistematika finishing tersebut adalah sebagai berikut: Karya dibersihkan dari kotoran pahat dengan menggunakan kuas.²⁶(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Warna paragon yang kental dioleskan dengan secara merata pada karya. Untuk pertama warna apa saja boleh dipasang sebagai dasarnya seperti warna merah, biru dan yang lainnya, dan di tunggu sampai kering. Kemudian warna paragon yang lainnya disiapkan, dari warna yang tua sampai yang muda, seperti warna pada water colour yang terdiri dari 12 warna. Warna yang pertama dipasang adalah warna tua dan terakhir warna muda, untuk melekatkan warna dipergunakan busa dengan di ketul-ketulkan secara ke seluruhan. Untuk mendapatkan kesan antik warna yang dipakai adalah warna hitam di encerkan dan di pulas secara merata. Setelah kering di amplas secara merata untuk memperlihatkan dasar kayu. Kemudian digosok lagi dengan tiner A sampai warna yang ditumpuk dan warna kayu kelihatan, alat yang digunakan adalah kuas dan kain, tunggu sampai kering. Terakhir disemir dengan semir netral dan digosok dengan kain sampai mengkilap yang diinginkan, proses ini sama dilakukan untuk seni pakai.²⁷(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

3. Wujud Karya

Rancangan Terpilih Setelah diadakan analisa terhadap cerita rakyat Bali ada beberapa cerita yang diangkat sebagai karya seni kriya adalah sebagai berikut: a. Rancangan karya dua dimensi

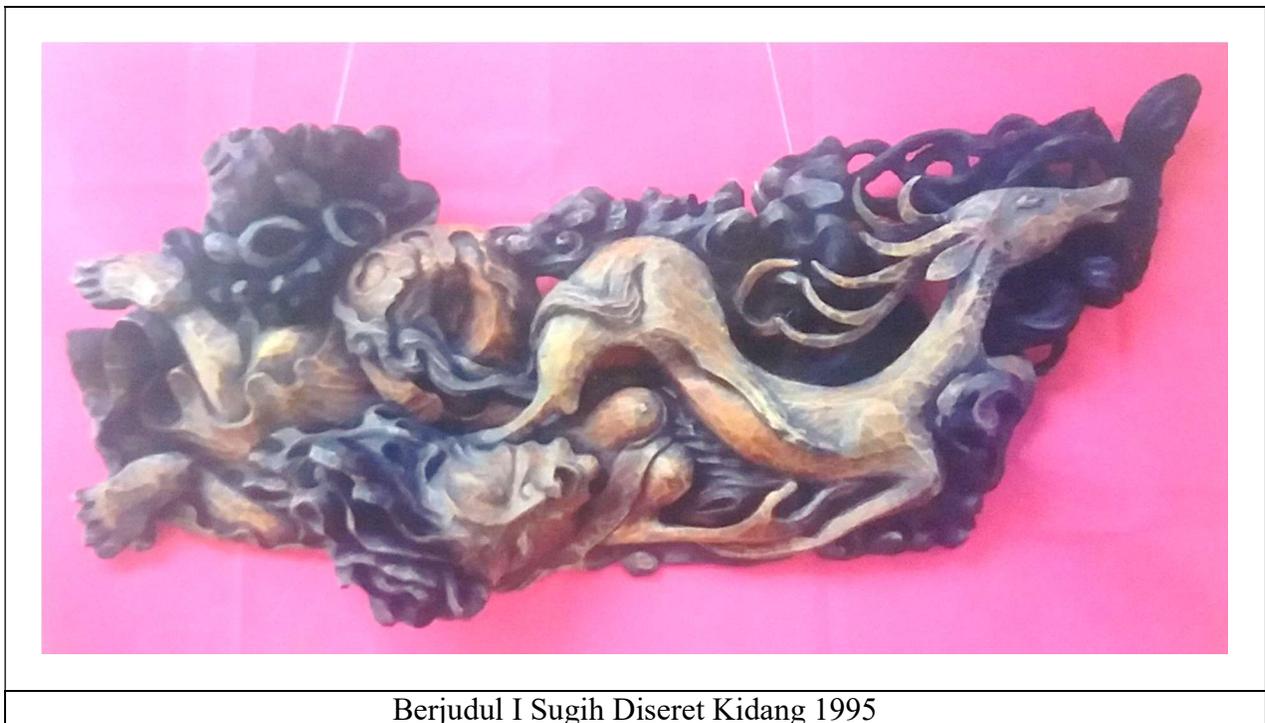


Berjudul : I Bawang dan I Kesuna, mengambil inspirasi dari cerita Crukcuk Kuning, yang satu malas dan maunya enak sendiri, satunya lagi rajin bekerja dan menolong oranE tua walaupun sering dimarahinya. ²⁸(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Kedua putri ini masing-masing mendapat karmanya, pada saat I Bawang mendapat hadiah dari burung Crukcuk Kuning seperti gelang, kalung, cincin, bunga dan somuanya dibuat dari emas, Karena I Kesuna ingin mendapatkan seperti I Bawang, maka ia minta pula pada Crukcuk Kuning namun apa yang didapatkannya yaitu binatang berbisa seperti ular, lintah, kelabang, kala jengking dan I Kesuna digigit sampai mati dan ibunya juga kena, akibat ibunya pilih kasih dalam mendidik anaknya.

Deformasi yang dilakukan pada karya, yang berjudul: I Bawang dan I Kesuna, sangat memperhitungkan pengalaman dan kemampuan, memahami unsur-unsur seni rupa, sehingga karya tersebut melahirkan beberapa tanda dan penanda, yang disampaikan secara global, mewakili dari bentuk-bentuk pendukung, suasana pada adegan cerita tersebut. Teknik pahat yang dikombinasikan seperti ada yang cekung, cembung bahkan ada yang berlubang, yang memberikan kesan tebal, pada bentuk karya, padahal itu bahannya tipis. Teknik ini yang lihai dimainkan dan trampil, sehingga bentuk global karya tersebut sangat artistik dan antic, dengan permaian warna yang mewakili dari masing-masing elemen pendukung cerita tersebut.

Adanya kepala burung sebagai titik focus yang memberikan karya menjadi lebih indah, atau adanya tiga perempat yang memberi, penonjolan dalam karya tesebut. Munculnya pewarnaan secara garis besar sangat membantuk dalam memperkuat karakter dari tokoh-tokoh yang ditampilkan. Untuk menghasilkan karya yang bernilai estetik, perlu melakukan eksperimen yang berulang-ulang, untuk mencapai hasil yang maksimal.



Berjudul I Sugih Diseret Kidang 1995

Berjudul I Sugih Diseret Kidang. Mengambil inspirasi dari cerita I Sugih Teken I Tiwas, Mengisahkan dua tetangga yang berbeda, yang satu kaya dan yang satu miskin. ²⁹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Di kisahkan karena saking miskinnya dia berusaha mencari makanan di tepi sungai saking asiknya dia dijumpai oleh seekor binatang kidang yang berbulu emas, kemudian kidang emas tahu dia sangat miskin dan dia dikasi perhiasan emas supaya dia bisa makan. Men- dengar hal itu I Sugih yang sudah kaya ingin mendapatkan seperti apa yang di dapat I Tiwas, dan dia pura-pura mencari makanan ditepi sungai seperti I Tiwas. Apa yang di inginkan akhirnya muncul yaitu kidang emas dan dia minta perhiasan dan diberi. Namun dengan sarat dia

momegang pantat kidang, Begitu dipegang I Sugih langaung ditarik dibawa kesemak belukar sampai babak belur. Karena loba I Sigih mendapat karmanya.

Judul karya, I Sugih Diseret Kidang. Menampilkan tokoh-tokoh yang karakternya seperti tokoh Men Sugih, Kidang dan binatang kepinging sabagai karakternya. Kemampuan yang dimiliki, sangat tepat sekali diterapkan dalam membentuk karakter tokoh dari Men Sugih, dengan muka yang merintih kesakitan. Binatang Kidang menampilkan gaya yang memperlihatkan patat yang indah, sebagai focus dalam karya ini. Perwainan warna dan karakter warna yang menampilkan warna yang bertekstur, tapi begitu diraba terasa halus, teknik ini disebut dengan warna antic, yang pada akhirnya menampilkan kesan antic yang disesuaikan dengan suasana cerita dari Men Sugih. Karakter kepinging sebagai keadaan alam yang buas dan penuh dengan pohon dan alang-alang yang lebat dan penuh duri, sebagai pencitraan bahwa suasana masuk kedalam semak belukar yang mengerikan.

Permainan, dan kombinasi unsur-unsur seni rupa, menghasilkan karakter yang unik dalam karya ini, teknik cekung, cembung, datar dan tinggi memberikan efek yang unik, dengan volume yang ditampilkan menjadi sebuah karakter tokoh yang dibentuknya. Teknik warna dengan tetap menampilkan warna kayu, akan memberikan efek antic yang diharapkan. Bentuk volume yang beragam memberikan kesan yang unik, dengan dibeberapa titik diberi detail, yang bertujuan untuk memberi titik fokus yang merata. Secara keseluruhan keharmonisan bisa dicapai dengan sempurna, karena adanya saling mengisi dari 10 unsur seni rupa tersebut, dan saling mengisi dalam keharmonisan.



Berjudul I Ubu dan I Gede Urub 1995

Berjudul I Ubu dan I Gede Urub. Mengambil inspirasi dari cerita I Ubu. Pada saat I Ubu memasang alat penangkap udang (bubu) disungai dan dia mendapat udang banyak dan besar-besar, kemudian di jual kepasar, uangnya ditabung untuk hari depan nanti. ³⁰(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Disuatu hari dia mengambil bubu tidak berisi udang, dan esoknya dia menjaga bubunya dengan membawa parang, karena dia merasa ada orang yang mengambil udangnya. Menjelang tengah malam dia melihat seseorang keluar dari tibu yaitu berupa jin, rupanya seram, badannya berbulu, kumis panjang, berewok dan janggut panjang. Si Jin asik makan udang yang ada pada bubu I Ubu, dan akhirnya jin tertangkap basah oleh I Ubu dan ingin membunuhnya. Tetapi dia minta dilepas dan memperkenalkan diri bernama I Gede Urub, karena meminta maaf maka I Ubu melepaskan I Gede Urub, dan I Ubu diberikan sebuah cincin sakti.

Berjudul I Ubu dan I Gede Urub, menampilkan benyuk yang lucu dan koyol, untuk memberikan kesan yang unik dalam karya tersebut. Permainan dari kombinasi unsur seni rupa, menghasilkan karakter bentuk yang dominan unik dan artistik, sebagai rasa ungkapkan keindahan yang terpadu dengan karakter tokoh yang dibuat dalam karya tersebut. Warna-warna yang saling mempengaruhi dalam penerapannya, memberikan nuansa yang

estetik, sehingga memunculkan penafsiran dan beragam dalam makna. Makna sebagai symbol-simbol yang mewakili tokoh karakter yang ditonjolkan.

Secara keseluruhan antara pemahaman bentuk unsur seni rupa dan teknik yang trampil dari senimannya, akan menghasilkan karya yang bernilai tinggi dan penuh estetik, sebagai penghargaan tertinggi dari karya yang diciptakan secara detail dan disiplin, dalam proses pengerjaannya. Kelebihan dari pencipta karya seni kriya adalah melebihi kekutan seniman lainnya, dimana kemampuan yang melukis diatas bentuk karya yang mendekati tiga dimensi. Jadi kemampuan kreawan adalah segala jalur seni rupa dapat dibuatnya secara detail dan sempurna, dalam satu kesatuan yang utuh dan mampu memberikan karakter estetik yang tinggi dalam setiap hasil karya yang dihasilkan. Unsur-unsur seni rupa yang di bentuknya menjadi sebuah karya yang artistic, mampu memberikan makna-makna yang sifatnya abstrak dituangkan kedalam bentuk karya, yang bisa diterima secara akal sehat. Jadi cerita yang bermain diatas kata-kata sastra, mampu diwujudkan kedalam bentuk karya yang artistic, sehingga apa yang tujuan penyampaiannya bisa dipahami oleh pencinta dan penikmat seni rupa, dalam menyampaikan kebenaran-kebenaran yang hakiki di dalam melakoni hidup didunia ini.



Berjudul I Gringsing Wayang 1995

Berjudul I Gringsing Wayang. Mengambil inspirasi dari cerita Ni Sari. Cerita ini mengisahkan tentang seorang anak yang menolong orang tuanya yang lagi hamil tua, dan dia telah diperingati orang tuanya jangan mencari rumah yang beratap ijuk. Karena keteledorannya dia minta tolong pada rumah beratap ijuk dan yang datang adalah Raksasa. Pada malam purnama itu raksasa datang dan mencari ibunya yang sedang hamil dan dike temukan dan dimakannya. Kemudian mencari Ni Sari bersembunyi di atas pohon kelapa dan ketemu, dan Ni Sari ingat akan mempunyai anjing yang bernama I Gringsing Wayang. Anjingnya dipanggil dan langsung menggigit Si Raksasa sampai mati.³²(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Berjudul I Gringsing Wayang, menampilkan permaian unsur-unsur seni rupa menjadi kesatuan yang utuh untuk menghasilkan karya estetik artistic yang tinggi. Kemampuan dalam menyelami unsur seni rupa, akan memberikan pengalaman yang sangat mendalam, dengan disiplin dan ketekunan, akan memberikan proses estetik yang secara bertahap akan menjadi pengalaman yang tak terlupakan dalam berkarya seni rupa. Munculnya pemahaman dan penafsiran dalam karya ini akan beragam, karena adanya satu kesatuan yang utuh dari unsur-unsur seni rupa, fungsi, tujuan dan makna atau symbol yang ingin ditampilkan oleh senimannya di dalam karya tersebut.

Kolaborasi dari dasar-dasar berkarya seni, memberi pengalaman yang sangat dalam pada daya apresiasi, yang bertujuan untuk menyempurnakan karya yang dihasilkan. Permainan warna dengan menghasilkan perpaduan warna dan warna kayu, yang diharapkan mampu memberikan respon yang positif dalam memunculkan warna kayu atau serat kayu, atau menampilkan bekas pahat-pahat yang mendukung bentuk secara keseluruhan dalam karya tersebut. Makna yang secara keseluruhan, mampu mewakili semua makna yang ingin dicapai, bahkan memberikan penafsiran yang berbeda, bahkan masukan untuk kesempurnaan karya yang berikutnya.



Berjudul Raja yang Lalim 1995

Berjudul Raja yang Lalim Mengambil inspirasi dari cerita Rare Angon, yang mengisahkan tentang seorang raja yang lalim, Suka memaksa rakyatnya, apa yang di minta oleh raja harus di penuhi bagi yang menentang dihukum mati, sehingga rakyat pada takut. Suatu ketika raja jalan-jalan dan melihat lukisan yang cantik di tanah, dan raja bertanya siapa yang melukis, kemudian Rare Angon yang mengaku membuat lukisan itu. Saking cantiknya lukisan itu Rare, Setelah ketemu Rare Angon disuruh mencari wanita itu. Angon disuruh membawa macan, ular, gajah. Karena Rare Angon apa yang diminta oleh raja dapat di penuhi maka raja sekali lagi menyuruh mencari tawon yang besar dan lengkap dengan rumahnya, dan begitu di aturkannya tawon itu langsung menyerbu sang raja sampai meninggal dan Rare Angon dicalonkan sebagai raja yang baik. ³³(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck-1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Permainan warna yang dilakukan dengan senang hati memberikan, kolaborasi yang unik, menarik dan mampu memberikan kepuasan batin dalam melalui proses dalam berkarya seni rupa. Warna-warna yang merah dipadukan dengan warna-warna yang mendekati dari warna kayu dan penyaruannya menggunakan warna hitam yang dicampur coklat. Menjadi satu kesatuan yang utuh dan menyatu dengan bentuk global dari kumpulan bentuk untuk memberikan makna, yang ingin disampaikan kepada pengamat dan penikmat seni. Bentuk deformasi, memberikan bentuk yang indah dari sebuah makna yang ingin disampaikan.

Ide-ide kreatif yang ada dalam pikiran seniman harus mampu di munculkan dan di terjemahkan dalam bentuk-bentuk artistik estetik, sehingga ide tersebut tidak terpatri dalam pikiran pencipta, dan dapat ditularkan keluar dari pikiran dan dibentuk dalam sebuah karya yang indah, sebagai suatu yang luar bisa bagi pengamat dan penikmat seni rupa. Pemahaman unsur-unsur seni rupa, harus dipahaman secara mendalam, tanpa memahami secara mendalam, karya yang nantinya diwujudkan akan kurang sempurna dan memberikan penafsiran yang berbeda. Munculnya pendapat bahwa hanya orang yang mempunyai keturunan seni yang mampu berkarya seni sesuai dengan kemampuannya. Karya seni itu dapat dibuat di kerjakan oleh orang awam, dengan pemahaman dan karakter unsur-unsur seni rupa secara disiplin akan mampu menyamai kemampuan orang yang punya keturunan seni.

Permainan bentuk dan tokoh yang mewakili dari cerita tersebut, memberikan bentuk yang indah dalam karya tersebut. Secara keseluruhan karya yang di hasilkan bentuk-bentuk yang estetik, sebagai usaha untuk menampilkan satu kesatuan yang utuh dalam lingkaran keindahan, sehingga memberi kekaguman dalam hati setiap pengamat dan penikmat seni. Pemahaman yang mendalam akan memunculkan makna dan symbol yang pada akhirnya memberi kepuasan batin. Karya seni biasanya memberikan kepuasan batin yang dalam, bila karya tersebut betul-betul menerapkan unsur-unsur seni rupa, sebagai dasar dalam berkarya seni.



Berjudul Maplegandang 1995

Berjudul Maplegandang. Mengambil inspirasi dari cerita Bulan Kuning. Mengisahkan tentang seorang anak perempuan yang dipungut di hutan oleh seorang nenek. Setelah menginjak dewasa dia dilarikan oleh seorang raksasa. Karena cerdikny dia dapat mengetahui kelemahan si raksasa, jimat raksasa dicurinya.³⁴(I Gusti Ngurah Agung Layak. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Diketahui oleh raksasa dia mengejar Bulan Kuning, dan Bulan Kuning melempar satu persatu jimat itu, pertama jimat api, air dan terakhir angin yang berakibat raksasa mati. Raksasa itu ternyata dewa yang terkena kutukan dan Bulan Kuning telah melepaskannya, sebelum berpisah Bulan Kuning diberi kekayaan dan kebahagiaan dan kembali bertemu dengan neneknya.

Permainan unsur seni rupa pada karya ini, sangatlah menarik dan bermain pada bentuk dan gaya, yang memberikan aspirasi bagi para penikmat dan pengamat seni. Tokoh raksasa pada karya ini, seprtinya sifat yang sering terjadi di masyarakat, dimana para pelakunya melakukan pelecehan terhadap kaum perempuan. Bentuk dan agaya yang dikolaborasi dengan pemahaman unsur seni rupa, menjadikan karya ini, sangat menarik dan disukai oleh para penikmat seni.

Bentuk dan gaya sangat serdahan dalam karya ini, namun makna yang terkandung di dalamnya sangat tinggi, dengan bentuyuk yang global dan memberikan kerumitan di beberapa bentuknya, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh, dan aksen warna, dipadukan dengan warna kayu, menghasilkan kekompakan anatar bahan dan tema cerita, menjadi satu keharmonisan yang estetik.

Kemampuan mengolah cerita yang bersifat sastra, menjadi bentuk yang tiga dimensi karya, sangatlah luar biasa, yang memberikan inspirasi apresiasi, yang mendukung dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Teknik pewarnaan ini, tidak muncul begitu saja, hal ini berhasil ketika kemampuan pencipta dalam melakukan kegiatan eksperimen, secara berulang-ulang, dan disetiap proses ini dicatat, dan direkam, diolah secara profesional, sehingga menghasilkan teknik pewarnaan pada karya ini. Pemberian titik focus pada karya ini adalah pada wajah, yang memberikan isyarat, rasa ketakutan, kengerian, kegelisahan, dan terjadi pemaksaan kehendak, dalam mencapai nafsu, keangkuhan, dari bentuk kekuasaan.

Lekukan dan cembungan, yang dibuat dengan alat pahat dan beberapa pisau mutik, sehingga menghasilkan, bentuk yang indah dan debarengi dengan menampilkan karakter kayu yang mengalami pengikisan atau dimakan rayap, dipadukan dengan pahatan, sehingga menghasilkan estetik antic, yang sesuai dengan ide cerita yang diangkat dalam karya seni tersebut. Permainan bentuk secara global adalah selalu memperhatikan serat-serat kayu, yang dipadukan dengan pahatan, yang menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mencapai kesempurnaan estetika tinggi. Kemampuan ini tidak muncul begitu saja, perlu latihan, disiplin, pemahaman, dan kreatif dalam megolah bahan, kembali lagi ini perlu melakukan eksperimen-eksperimen untuk mencapai hal tersebut.



Berjudul Cupak Membunuh Sang Garuda 1995

Berjudul Cupak Membunuh Sang Garuda Mengambil inspirasi dari cerita I Cupak teken I Gerantang, setelah meninggalkan kerajaan Galuh. ³⁵(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

I Cupak pergi dan di tengah jalan bertemu masyarakat yang ketakutan, yang dimangsa oleh burung Garuda. Yang men jadi korban sekarang adalah putri raja. I Cupak mau menolong agar diberi makan enak dan putri raja, dan raja memenuhinya. I Cupak menyuruh rakyat membuat lubang yang dalam dan diisi tumbak yang runcing. Setelah selesai I Cupak diam di dalam dan menantang Garuda dari dalam lubang itu. Tanpa disadari Garuda langsung menyerang dan akhirnya mati kena bambu runcing. I Cupak di jadikan raja dan menikah dengan putri raja. ³⁶(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Penerapan karya ini, sangat pas dengan karakter kayunya, dimana kayu yang rusak oleh pengaruh alam, kelapukan, dimakan rayap, dan basah oleh hujan, menghasilkan karakter kayu yang unik dan perlu eksen yang sedikit dalam permainan bentuk yang berdasarkan pengalaman dalam pemahaman unsur seni rupa. Serat kayu yang unik dan terdiri atas putaran-putaran serat, sehingga sangat mudah dalam pengolahannya. Teknik cekung, cembung, dan pengerukan dengan menggunakan pisau mutik, menghasilkan bentuk secara keseluruhan yang bernilai estetika tinggi. Karakter wajah dan gaya yang ditampilkan, sangat pas dan mendukung dari cerita yang digarap. Kembali lagi dengan eksperimen yang mendalam, menghasilkan kolaborasi antara cerita, bentuk global, gaya, dan permainan finishing, sehingga menghasilkan karya yang unik dan penuh makna yang bisa ditafsirkan berbeda oleh para pengamat dan penikmat seni. Hal ini menjadi bonus dari hasil eksperimennya. Kemampuan-kemampuan ini harus terus dipupuk dan dikembangkan untuk hasil yang lebih baik

Makna-makna yang muncul, memberi inspirasi dan apresiasi yang sangat dalam pada pengamatan karya tersebut, pemahaman-pemahaman akan terus dirasakan oleh pengamat dan penikmat seni, untuk mencari-cari apakah ada makna yang tersembunyi dari makna yang sudah ada, hal ini menjadi pembongkaran-pembongkaran dan disusun, ditata kembali untuk mejadi kebenaran makna yang hakiki. Pengolahan makna ini hanya ada dalam pikiran yang universal dan selalu diajak melang-lang buana dalam dunia pikiran, yang penuh dengan penafsiran-penafsiran yang dalam, dan hasil-hasil pikiran ini tidak menjadi final yang mutlak, kadang-kadang terjadi lagi pembongkaran yang sudah mapan, untuk menemukan hal baru dalam dunia makna.



Berjudul Tipu Daya Pan Balang Tamak 1995

Berjudul Tipu Daya Pan Balang Tamak. Mengambil inspirasi dari cerita Pan Balang Tamak, mengisahkan tentang seorang, yang kaya dan malas, kikir. Tidak suka mengikuti adat istiadat di desa itu, dan selalu menghindar dari kegiatan desa. Karena Tipu daya yang dimiliki oleh Pan Balang Tamak, Sampai dia meninggal, desa yang akhirnya dibuat repot oleh Pan Balang Tamak, akibatnya desa membuat upacara besar di pura dan Pan Balang Tamak dibuatkan pelinggih oleh desanya di pura.³⁷(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Pengolahan bahan kayu yang tipis perlu dilakukan, teknik-teknik yang trampil, diantaranya mencari sekil, bagaimana cara supaya terlihat tebal dan berarti dalam pemahaman ide cerita yang nantinya dituangkan kedalam media kayu. Hal ini telah dilakukan dengan cermat dan berusaha mencapai kesempurnaan dalam pembentukannya. Permainan teknik cekung, cembung, rautan dan pahatan, memberikan hasil yang pas dengan gaya cerita yang diterapkannya. Permainan bentuk yang melingkar, berbelak-belok, dengan irama garis yang lentur, permainan komposisi yang apik dan memberi bentuk proporsi yang sesuai dengan perpektif yang dipadukan dengan permainan ruang, yang menghasilkan keseimbangan yang selalu berdasarkan proses sebelumnya.

Permainan warna sangat apik dimainkan dalam menunjang pemahaman cerita yang diterapkan dalam karya ini. Menghasilkan warna yang unik, antik dan estetik, menyatu dengan guratan-guratan kayu atau serat yang menghasilkan bentuk yang indah, menjadi bentuk tekstur yang halus, bila diraba dan memberi efek semu yang bertekstur kasar. Pengolahan ini menghasilkan sebuah titik fokus yang memberikan pusat mata, dalam pengamatan secara keseluruhan, menjadi satu kastuan yang utuh dan memberi makna estetika/keindahan yang hakiki.

Permainan dalam karya ini terus berlanjut dan menemukan, pengembangan pikiran-pikiran yang dalam, dalam olah pikir ini para penikmat dan pengamat di ajak melanglang buana lagi dalam mencapai kesempurnaan makna, yang telah dituangkan oleh pencipta seni ini. Pemahamannya sangat beragam, baik dari segi cerita Pan Balang Tamak, permainan unsur seni rupa, estetika, tanda dan penanda dalam semiotika, yang berarah atau bertujuan menjadi sebuah trend baru, dengan produksi yang lama, hal ini sangat menarik menjadi kebiasaan yang berulang-ulang dan di genari oleh para penikmat seni. Munculnya pemahaman 4.0 adalah hal yang biasa, dimana ini hanya sebuah teknologi yang bisa mempermudah dalam kerkarya atau berkarya tanpa sentuhan tangan, karan sudah diganti dengan teknologi.

Kesombongan dalam menghadapi trend atau hal yang digemari saat ini sangat beragam dan saling mempengaruhi antara sesama trend. Pembiasaan ini memberikan efek dan mempengaruhi produksi karya yang sifatnya manual. Hal ini memberikan perdebatan yang tidak ada ujungnya. Bahkan bisa larut didalamnya. Berkarya tidak lagi ada sekat-sekat yang membatasi dalam berkar seni, yang ada hanya mulai menciptakan hal baru dan selalu berpikir untuk membuat karya baru, dan memberikan sang waktu untuk menggilas dalam penciptaan karya, untuk keteguhan dan kekuatan gempuran ini, nikmati dalam berproses dan akan memberikan

hal baik, dan pada akhirnya akan ketemu lagi dan menjadi sebuah karya yang digemari, sesuai dengan trend yang sedang berkembang saat ini, dalam unsur seni rupa menjadi titik focus dari semua trend dan terjadi keharmonisan yang langgeng.



Berjudul: Kala Rawu, rancangan karya tiga dimensi, karya tiga dimensi ini berupa penunjuk waktu (jam), mengambil inspirasi dari corita Kala Rawu, mengisahkan terjadinya gerhana bulan. Adapun kisah ceritanya sebagai berikut: Pada waktu pemutaran mandara Giri, Para Dewa dan Raksasa sedang berusaha mencari tirta kamandalu.³⁹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Dengan cara memutar Gunung Mandara Giri, untuk mengimbangi pemutaran itu menggunakan Naga Basuki. Para Raksasa memegang Kelapa Naga Basuki dan ekornya dipegang oleh para Dewa. Dewa Ciwa duduk di: atas Gunung sebagai komando. Akibat pemutaran itu Para Dewa dan Raksasa kepanasan dan Dewa Indra memberi hujan. Karena pemutaran itu keluar kuda putih yang bernama Once srawa. Pemutaran semakin gencar maka keluar dewi Mahini yang mombawa Tirta Kamandalu yang membuat hidup abadi. Para Raksasa pertama kali melihat dan saling berebut untuk mendapatkan Dewi Mahini. Karena terpesona pada Dewi itu raksasa lupa apa yang dibawa oleh dewi itu.

Dewa Wisnu tahu dan mengambil tirta itu. Supaya tidak ketahuan oleh Raksasa maka Dewa Wisnu menciptaka Dewi yang cantik dan raksasa berebut dan terjadi perang dan raksása semua mati, tapi ada yang melarikan diri dan itu adalah tipuan. Para raksasa telah mati dan raksasa yang lari itu adalah Kala Rawu dan dia

sembunyi, untuk mendapatkan tirta itu para dewa harus mandi dan membawa pohon beringin sebagai syaratnya. Raksasa Kala Rawu mendengar hal itu maka dia menyamar sebagai dewa dan membawa daun talas karena tidak tahu pohon beringin. Tirta Kamandalu telah di bagikan secara merata. Begitu giliran jatuh pada Raksasa Kala Rawu, dan tirta dipercikkan, tiba-tiba Dewi Ratih berteriak " dia bukan dewa", dan Dewa Wisnu secara cepat melepaskan senjata Cakra. ⁴⁰(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Begitu tirta hampir melewati kerongkongannya senjata Cakra telah momutuskannya dan Kepala Raksasa Kala Rawu terbang dan badannya mati. Melihat ke jadian itu Kala Rawu marah dan mengutuk Dewi Ratih pada saat Dewi Ratih bercumbu dengan Dewa Surya Raksasa Kala Rawu akan momakannya. Mendengar hal itu Dewi ratih menjadi takut, dan selalu dia menghindari keinginannya bertemu Dewa Surya. Akibat asrat untuk bertemu sukar dikendalikan dan akhirnya Dewi Ratih dan Dewa Surya bertemu, dengan secara tiba-tiba raksasa. Kala Rawu langsung menelan Dewi Ratih. Karena tidak mempunyai badan maka Dewi ratih dapat lepas dari mara bahaya. Cerita ini diambil dari Lontar Dewasuana. ⁴¹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Kemunculan karya tiga dimensi adalah adanya keinginan mengolah kayu yang tidak berguna menjadi sebuah karya seni yang berkualitas. Penggabungan bahan kayu ini dirakit dan di kombinasikan dengan teknik bongkar pasang, yang bisa dipasang dimana saja, Hal ini menjadi menarik ketika, proses penyatuan ini berlangsung. Adanya keinginan membentuk karya ini, dengan bermain unsur seni rupa, teknik dan finishing. Melalui proses pembentukan secara global dan memperhatikan bentuk-bentuk yang di terapkan dengan memperhatikan komposisi antara objek satu dengan lainnya, dan memberikan proporsi secara adil dan sesuai dengan ruang tempat yang di tetapkan, sehingga menghasilkan permainan perkspektif, yang memberi ukuran jauh dekat objek yang dibuat dan memenuhi cara pandang mata dalam pengamatan karya ini.

Munculnya permian ruang yang di imbangi dengan keseimbangan bentuk yang menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi utilitas yang sempurna dalam karya tersebut. Secara global karya ini harus memberikan titik focus atau senter poin yang bagus dalam penampilannya, sehingga memunculkan keharmonisan secara menyeluruh dalam karya tersebut, dan memberi pemahaman yang sama dengan para penikmat dan pengamat seni, dalam pemahaman karya tersebut. Munculnya pemikiran-pemikiran yang logis dan nyata, akan berdampak pada pemahaman yang sama antara pencipta, penikmat dan pengamat, secara ikhlas akan mengerucut pada makan yang akik yang diusahakan ditampilkan dalam karya, yang berjudul kalarau ini.

Penegasan dengan uraian di depan maka dapat diambil beberapa penegasan sebagai berikut: karya-karya penulis merupakan deformasi bentuk-bentuk manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan, dengan mengambil tema dari cerita rakyat Bali, misalnya: Crukcuk Kuning, I Sugih Teken I Tiwas, I Ubuh, Ni Sari, Rare Angon, Ni Bulan Kuning, I Cupak teken I Grantang, Pan Balang Tamak, dan Kala Rawu. Mengambil tema dari cerita rakyat Bali, penulis dapat lebih banyak berimajinasi untuk menciptakan karya dan lebih kreatif dengan Jalan melakukan eksperimen yang terus-menerus dan pada akhirnya mencari identitas. diri. Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan nilai estetis, maka dalam penciptaannya tidak lepas dari unsur-unsur seperti: garis, bentuk, ruang, warna, irama, tekstur, teknik, dimensi, komposisi, proporsi, keseimbangan, harmoni, kesatuan, tune dan fukus. Selain unsur itu, yang lebih penting diperhatikan adalah teknik yang di pergunakan yaitu teknik tinggi, teknik rendah, teknik cekung dan teknik tembus untuk memudahkan mengikuti bentuk-bentuk abilan kayu, Keuntungan menggunakan abilan kayu jati adalah penulis dapat bebas berkarya tanpa ada keterikatan apapun misalnya bentuk, ukuran, ketebalan bahan kayu yang dipakai dan yang lainnya. ⁴⁷(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).

Agar suasana dan karakter cerita rakyat Bali memiliki kesan identitas yang diharapkan maka digunakan finishing dengan warna untuk memberikan kesan lama (antik), dan memperlihatkan serat kayu, bekas pahatan, tekstur kayu dan sebagainya. Sehingga terjadi kombinasi yang harmoni antara ide, tema, bahan, teknik dan finishing yang mempunyai ciri khas sedemikian rupa.

Saran-saran sebagai calon seniman intelektual yang nantinya akan terjun di masyarakat, sudah sepátasnya merasa terpanggil dan memiliki tanggung jawab untuk melestarikan dan mengembangkan seni budaya daerah sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, Mengangkat seni budaya daerah sebagai suatu alternatif dalam upaya menumbuh kembangkan kesenian kita adalah merupakan lautan imajinasi yang tidak habis-habianya untuk

menciptakan disain-disain baru yang sudah selayaknya akan menjadi ajang apresiasi para pencipta seni khususnya, dan masyarakat pada umumnya. Masyarakat sebagai konsumen hendaknya lebih memperhatikan rancangan dan hasil-hasil seni perajin maupun seniman bangsa sendiri dalam suatu pameran seni atau pun pada suatu pekan seni, sehingga masyarakat telah ikut berpartisipasi dalam melestarikan dan mengembangkan seni budaya sendiri serta dapat membangkitkan semangat berkesenian di Negara kita. ⁴⁹(I Gusti Ngurah Agung Laya Ck. 1995. Cerita Rakyat Bali Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Kriya Kayu Pengantar Karya Tugas Akhir. Denpasar. STSI Dps).