

**TOYA CAMPUHAN:
PENCIPTAAN SENI LUKIS BERBASIS RISET**

**Oleh
I Wayan Setem**

**PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2022**

KATALOG DALAM TERBITAN (KDT)
TOYA CAMPUHAN:
PENCIPTAAN SENI LUKIS BERBASIS RISET
Denpasar, Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar
x + 115 hlm; 15,5 cm x 23 cm

Penulis

I Wayan Setem

Desain Cover

I Gede Widhiyana Yasa

Layout

Wayan Setem

Copyright © 2022

Diterbitkan Oleh

Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar

ISBN :

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang Ketentuan Pidana
Pasal 112 - 119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang
Hak Cipta.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin
tertulis dari penulis.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena dapat menyelesaikan bisa membuat bahan pembelajaran Penciptaan Seni Lukis Berbasis Riset ini sebagai upaya melengkapi proses pembelajaran seni lukis yang terstruktur dengan tahapan-tahapan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran, yaitu berkarya seni lukis dengan kemampuan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci untuk kreativitas.

Metode pembelajaran dengan alternatif-alternatif berbagai pendekatan merupakan cara-cara yang ditempuh para pengampu mata kuliah Seni Lukis (Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer) untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Hal ini diharapkan agar setiap mahasiswa dapat lebih memahami dan mampu mengembangkan konsep gagasan dan metodologi seni lukis dalam riset dan kemampuan teknik. Dengan harapan kemampuan mahasiswa sebagai seorang pelukis bisa melukis secara akademis, berangkat dari riset, berdasarkan pengamatan, pengalaman dan internalisasi diri. Kemudian dibuat prosedur berkarya seni lukis, dengan berbagai pendekatan sehingga lahirnya sebuah karya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Pembelajaran seni lukis bukan saja bagaimana bisa melukis dengan baik dan mampu secara teknis dan gagasan. Tetapi juga belajar seni lukis mengetahui bagaimana sebuah karya seni menjadi sebuah karya seni. Sejalan dengan perkembangan zaman, yang disebut dengan seni bukan saja dari karya seninya tapi dari pengetahuan seni. Karya seni lahir bukan saja dari

kemampuan teknik membuat karya, tapi juga mempunyai pengetahuan seni, yang menjadi karya itu disebut dengan seni.

Buku kecil ini dimaksudkan untuk menggarisbawahi bahwa penciptaan seni lukis yang diawali dengan penelitian/riset. Pelukis mengawali proses penciptaan dengan eksplorasi. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespons subject matter yang dijadikan sumber penciptaan. Pada tahap eksplorasi, dimulai dengan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, mengadakan pengamatan dan pencermatan dengan langkah identifikasi untuk menggali informasi. Model lawatan sejarah juga bisa sebagai alternatif eksplorasi dengan melakukan perjalanan mengunjungi situs (*a trip to historical sites*) melalui kunjungan ke tempat-tempat bersejarah (museum-museum, situs tinggalan arkeologi, dll.). Kegiatan tersebut bisa menghasilkan informasi baru bersifat dugaan atau pola-pola tertentu, karena dengan melihat situs, artefak (setiap konteks) berpotensi menghasilkan penjelasan yang berbeda-beda. Konteks ini tidak bisa dipaksakan oleh pemikiran peneliti karena bisa berbeda dengan kenyataan. Justru dengan kenyataan riil melalui pengamatan langsung (*a trip to historical sites*) pikiran si peneliti itulah yang harus mengikuti perubahan yang bisa diamati selama observasi berlangsung. Pelukis ketika semakin intens melakukan pengamatan secara mendalam akan dapat mengalami percepatan gagasan. Dalam hal ini dibutuhkan kesadaran eksis (menjadi natural, hadir dan menyatu dengan objek amatan dengan kesadaran penuh). Ketika ada di lokasi maka kesadaran meruang dan mewaktu dalam irama kosmos, harus hadir tanpa membawa beban kesadaran masa lalu dan masa yang akan datang yang belum jelas (moment saat ini adalah segalanya). Dengan menyatunya antara pengamat dengan yang diamati, maka "pintu akan terbuka". Suatu keterbukaan menuju hal-hal yang kita tak diketahui sebelumnya sehingga melahirkan kemungkinan-kemungkinan baru pada setiap situasi.

Terselesaikannya buku ini adalah berkat adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini, saya menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu terlaksananya penerbitan buku ini kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar, Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn atas segala dukungannya terhadap penulisan buku ini dari sejak perencanaan, proses penulisan, hingga ke tahap penerbitan;
2. Kepala LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si yang telah memberikan arahan, dan memfasilitasi proses penerbitan buku ini.
3. Dr. A.A. Gde. Bagus Udayana, S.Sn, M.Si, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar beserta jajarannya atas dukungan moral, sarana, dan prasarana yang sangat berharga;
4. Kepada pihak-pihak lainnya yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu yang juga telah memberikan dukungan sepanjang proses penerbitan buku ini.

Disadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran para pengguna dan pembaca buku ini sangat diharapkan. Akhirnya, dengan segala kekurangan dan keterbatasannya, buku ini dipersembahkan kepada pembaca, semoga bermanfaat adanya.

I Wayan Setem

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR KARYA	x
I. PENDAHULUAN	1
II. CAMPUHAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS	5
A. Sumber Ide Penciptaan	5
B. Pengembangan Sumber Ide	6
C. Lingkungan Sebagai Perangsang Intuisi	7
D. Campuhan Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis	9
E. Rumusan Masalah Penciptaan	16
F. Tujuan Penciptaan	16
III. ACUAN KARYA DAN TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Tinjauan Karya	17
B. Tinjauan Sumber Tertulis	24
C. Tinjauan Tentang Air dan Peradaban Manusia	30
D. Tinjauan Tentang Pencemaran Sungai	35
E. Tinjauan Tentang DAS Unda	39
F. Melindungi DAS Unda Secara Terpadu	42
IV. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	45
A. Teori Seni	45
B. Teori Estetika	46
C. Teori Psikologi Warna	50
D. Teori Semiotika	50
E. Teori Ideasional	52
F. Teori Perubahan Sosial Modern	53
G. Teori Tao	55

V. UNSUR-UNSUR DAN PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA	57
A. Unsur-Unsur Seni Rupa	57
B. Prinsip-Prinsip Seni Rupa	67
VI. PROSES KREATIF PENCIPTAAN SENI LUKIS	72
A. Metode Penciptaan	72
B. Tahapan-Tahapan Penciptan	77
VII. PRAKTIK PENCIPTAAN	85
A. Persiapan Alat dan Bahan	85
B. Tahapan Pembentukan	93
C. Proses Pengerjaan Karya Lukis	96
D. Akumulasi Teknik	98
E. Ulasan Karya	99
VIII. KESIMPULAN DAN SARAN	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kondisi tempura sungai (campuhan) di Desa Selat, Karangasem yang tercemar polutan dan limbah plastik.....	13
Gambar 2. Wayan Taweng, 2016, <i>Harmoni</i> , 51 x 33 cm, akrilik pada kertas.....	18
Gambar 3. Paresh, 2019, <i>Earth Day 2035</i> , 30 x 30 cm, pen dan akrilik pada kertas.....	19
Gambar 4. Wayan Setem, " <i>Eco Reality</i> " 2013.....	20
Gambar 5. Widya Poerwoko, " <i>Eca-Art: Fungsi dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design</i> ", 2009 (1) panggung terbuka, (2) pohon bambu yang diikat menjadi rangkaian bangunan tumbuh.....	22
Gambar 6. I Wayan Setem, (1) Ekosistem Sungai, 2020, pen, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm, da (2) Lestari Bumiku, 2020, pen cat akrilik, cat minyak, pada kanvas.....	23
Gambar 7. Situs-situs peninggalan sejarah di sepanjang DAS Pakerisan: (1) Candi Tebing Gunung Kawi, (2) Goa Garba Pura Pengukur-ukur, (3) Goa Gajah, dan (4) Tirta Empul Tampaksiring.....	33
Gambar 8. Pencemaran sungai: (1) Tepian sungai banyak sampah ranting dan segala barang bekas, (2) ikan-ikan banyak yang mati karena sungai tercemar, (3) Sampah plastik menumpuk pada aliran sungai, dan (4) Sungai mengering.....	37
Gambar 9. Titik.....	57
Gambar 10. Garis.....	59
Gambar 11. Warna.....	62
Gambar 12. Bidang.....	63
Gambar 13. Bentuk.....	64

Gambar 14. Ruang	65
Gambar 15. Tekstur	66
Gambar 16. Kegiatan observasi di campuhan Desa Pakseballi, Dawan, Klungkung: (1) Kondisi campuhan dengan air yang nampak bening, (2) Pencari batu untuk dijual, (3) Warga memanfaatkan untuk mandi dan cuci pakaian, dan (4) Pengkarya mencoba untuk melakukan penelusuran di arus campuhan.....	78
Gambar 17. Kegiatan observasi di campuhan Desa Pering Sari, Selat, Karangasem: (1) Campuhan Sungai Penyalin dan Sungai Masin, (2) Bantaran campuhan penuh sampah botol kemasan air mineral, (3) Sampah plastik di pinggiran campuhan, dan (4) Pengkarya mencoba melakukan penelusuran di arus campuhan.....	79
Gambar 18. Wawancara dengan Kepala Desa Pakseballi, Dawan, Klungkung.....	81
Gambar 19. Skethbook	86
Gambar 20. Kanvas.....	86
Gambar 21. Kuas.....	87
Gambar 22. Palet Warna.....	88
Gambar 23. Warna.....	87
Gambar 24. Spanram	89
Gambar 25. Staple Gun.....	90
Gambar 26. Pensil	90
Gambar 27. Spidol	91
Gambar 28. Lem fox, dan lem astro.....	91
Gambar 29. Meteran	92
Gambar 30. Pisau Palet.....	92

DAFTAR KARYA

Karya 1. Pencemaran Air Campuhan... ..	101
Karya 2. Kijang Pulang ke Rumah Impian.....	102
Karya 3. Akar Padi Berjuang Hidup	105
Karya 4. Siklus Air Campuhan	106
Karya 5. Dewi dan Dewa Penguasa Air... ..	107

I

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan studio. Model pembelajaran mata kuliah seni lukis (Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer) lebih menekankan hanya bagaimana melukis itu menjadi sebuah landasan karya seni yang mempunyai keindahan. Keindahan dalam artian bentuk, teknik, substansi dan konsep berpikir. Dengan demikian konsep berpikir, riset atau penelitian menjadi tahapan dalam pembelajaran mengenai seni lukis.

Kegiatan perkuliahan seni lukis dengan materi perkuliahan dan aturan secara keseluruhan yang diberikan selama satu semester dengan enambelas pertemuan. Setiap perkuliahan dimulai dengan pemahaman dan penjelasan teoritik yang melingkupi dan tugas karya yang dikerjakan secara mandiri. Setelah menyelesaikan tugas mandiri berkarya sesuai dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan dilanjutkan pertemuansistensi untuk mereview tugas, sehingga akan memperkuat kemampuan berkarya dan memperkaya apresiasi seni. Dalam pertemuan itu akan ada penilaian sebagai apresiasi di dalam proses berkarya. Penilaiannya melingkupi konsep gagasan, metode berkarya dengan interpretasi sesuai dengan tematik karya. Hal ini diharapkan agar setiap mahasiswa dapat lebih memahami dan mampu mengembangkan konsep gagasan dan metodologi seni lukis dalam riset dan kemampuan teknik dalam reka cipta membuat karya seni lukis. Dengan harapan kemampuan mahasiswa sebagai

seorang pelukis bisa melukis secara akademis, berangkat dari riset, berdasarkan pengamatan, pengalaman dan internalisasi diri. Kemudian dibuat prosedur berkarya seni lukis, sehingga lahirnya sebuah karya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Belajar seni lukis bukan saja bagaimana bisa melukis dengan baik secara keteknisan, tetapi juga belajar mengetahui bagaimana sebuah karya seni menjadi sebuah karya seni yang utuh. Karya seni lahir bukan saja dari kemampuan teknik membuat karya, tapi juga mempunyai pengetahuan seni, yang menjadi karya itu disebut dengan seni (Wiratno, 2018: 1-2). Secara esensi dalam mengerjakan karya lukisan bukan saja melukis secara intuitif, tetapi juga mengetahui dan mampu mengerjakan tahapan dalam metodologi dan konsep melukis.

Konsep penciptaan meliputi konsep yang berkaitan dengan isi maupun bentuk yang kemudian dikembangkan menjadi ide penciptaan, serta konsep yang berkaitan dengan bentuk akan dikembangkan menjadi ide bentuk. Gagasan suatu karya seni tidak sama dengan tema atau judulnya karena berada di luar wilayah seni, gagasan adalah wilayah estetik dan sensasi. Gagasan dilahirkan dari latar belakang dan persoalan penciptaan, bukan diambil begitu saja entah dari mana. Gagasan atau ide, biasanya dikaitkan dengan sesuatu yang masih di “kepala” atau pikiran, sehingga dapat disimpulkan bahwa ide merupakan sesuatu yang masih ada dalam pikiran dan masih perlu direalisasikan dalam kenyataan. Gagasan sebagai bagian dari proses penciptaan sudah mulai muncul sejak seorang perupa menceritakan peristiwa yang menjadi latar belakang. Agoni adalah situasi dimana seseorang menghadapi “persoalan” hidup sendirian. Gagasan berfungsi untuk melindungi perupa supaya tidak “lemas” oleh agoni. Gagasan adalah tatanan sederhana untuk melindungi diri dari situasi tanpa tatanan. Gagasan juga dapat dipandang sebagai ideologi dalam arti sebagai suatu pandangan untuk memberikan makna apa yang terjadi. Gagasan penciptaan dapat disejajarkan dengan pembuka jalan, yaitu apa yang hendak dikatakan, namun masih diperlukan untuk menerjemahkan gagasan yang bersifat kognitif ke dalam rasa atau sensasi, atau estetik. Dengan mempertimbangkan sifat dan kedudukan gagasan dalam

penciptaan, maka dapat ditentukan arah yang akan ditempuh ketika merumuskan penciptaan. Pertama, gagasan penciptaan mengandung sikap seorang pencipta pada dunia luar yang sedang dihadapi. Kedua, gagasan sifatnya masih formal, belum tentu, atau malah tidak harus menunjuk hal yang praktis. Ketiga, gagasan juga sudah meliputi antisipasi untuk diterjemahkan ke dalam karya yang diteliti (Nirwana dan Tegar, 2017: 61).

Diskripsi dari RPS Seni Lukis Kontemporer yakni mampu menguasai pengetahuan serta mampu mengkritisi hasil karya seni, menguasai konsep dan tatanan berpikir yang diaplikasikan pada ekpresi serta berpegang pada kemampuan inovasi dalam menerapkan bermacam teknik, media maupun obyek. Pembahasan diarahkan pada penguasaan konsep, kemandirian, pengembangan teknik dan bahan. Metode pendekatan perkuliahan digunakan *student centered learning*, di antaranya dilakukan melalui penugasan dan *project based learning*. Penilaian dilakukan melalui ujian praktik, penilaian tugas/produk, dan penilaian kinerja.

Standart kompetensi dari mata kuliah Seni Lukis Modern yakni menguasai ketrampilan serta mampu merepresentasikan pengertian Seni Lukis Modern, baik dari aspek konsep dan problematikanya, serta menguasai ketrampilan dalam mengolah dan mengekspresikan pengalaman estetik secara kreatif. Mahasiswa dapat mengolah dan mengekspresikan pengalaman estetik secara kreatif, dengan tematik yang diangkat dan merepresentasikan konsep karya secara lisan maupun tertulis. Sedangkan materi pokoknya yaitu abstraksi objek elemen seni lukis (bentuk, warna, bidang, tekstur) dan unsure pengorganisasian seni lukis (ruang, irama, komposisi, kesatuan), dan penguasaan dalam pengolahan bahan dan teknik yang aplikatif terhadap kehidupan sosial

Untuk mencapai tujuan pembelajaran seni lukis yang diharapkan dalam pertemuan dalam membahas materi karya seni lukis. Untuk itu dapat menyelesaikan karya seni lukis itu, ada indikator penilaian yang dibuatnya. Kemampuan mahasiswa di dalam menginterpretasikan tema lukisan dalam karya lukisnya, dengan demikian penilaian dimulai 1) ide dan gagasan melukis, dan

2) proses berkarya, bagaimana gagasan dan kreativitas, beserta kemampuan teknik melukis dengan baik.

Seni lukis menjadi sebuah perkembangan kreativitas dimulai dengan gagasan dan konsep berkarya, sebagai pendorong dalam lahirnya proses kreatif dalam melukis. Kreativitas juga memperkuat pada tahapan di dalam membuat karya. Mampu melihat permasalahan dengan berbagai kemungkinan, sehingga proses berkarya seni lukis tidak terpaku pada bentuk, teknik atau tema. Untuk itu seni lukis hasil dari kreativitas sebagai sebuah media yang kuat itu membangun kesadaran manusia. Kreativitas selalu mensimulasi dalam mempersepsikan diri terhadap realitas kehidupan ini. Sebagai bentuk pernyataan diri manusia berada dalam realitas kehidupan yang bermakna.

Akhirnya harus disadari bahwa bahan pembelajaran seni lukis ini sebagai upaya, untuk pembelajaran yang lebih komperhensif dalam seni lukis. Meskipun masih banyak kekurangan disebabkan keterbatasan dari penulis yang mungkin akan bisa disempurnakan oleh yang lain dalam waktu mendatang sehingga pembelajaran seni lukis lebih tercatat dengan baik. Dalam melihat perkembangan karya seni lukis atau dari landasarn seni lukis melahirkan karya seni, pengetahuan seni, restorasi karya seni, kritik seni dan kuratorial seni. Hal ini terlihat bahwa pembelajaran seni lukis sebagai landasan berkesenian akan memberikan kemungkinan pada pengembangan seni yang lebih baik lagi.

II

CAMPUHAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

A. Sumber Ide Penciptaan

Pembuatan suatu karya seni tentunya tidak terlepas dari sumber ide. Sumber ide merupakan rancangan-rancangan pemikiran seseorang dalam menciptakan sesuatu hal. Sumber ide tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan suatu karya seni. Menurut Sri Widarwati, (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan karya seni ide baru. Seorang pelukis dapat melihat dan mengambil berbagai objek disekitarnya yang dijadikan sebagai sumber ide. Menurut Sugiyanto (2005), sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan, dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar yang diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya. Menurut Widjiningasih (1990), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Sedangkan menurut KBBI (2007), sumber berarti tempat keluar, sedangkan ide merupakan rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, dan cita-cita.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan mengenai sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide ialah segala sesuatu gagasan, pikiran yang membuat seseorang untuk dapat menghasilkan suatu karya melalui berbagai hal yang ada di sekitar mereka. Penjelasan singkatnya mengenai sumber ide ialah suatu acuan yang dijadikan inspirasi dalam pembuatan suatu karya. Oleh karena itu, sumber ide merupakan salah satu hal penting dalam penciptaan suatu karya.

Keberadaan sumber ide dapat berasal dari mana saja. Tidak hanya berasal dari sesuatu yang kita lihat secara langsung, akan tetapi macam-macam sumber ide dapat berasal dari sesuatu yang

kita lihat secara tidak langsung. Keberadaan sumber ide dapat kita dapatkan sewaktu-waktu di manapun kita berada. Dari macam-macam sumber ide yang sudah dipapar di atas dapat diambil bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik dan yang memiliki keistimewaan dan khusus untuk dijadikan sebagai sumber ide.

Sumber ide merupakan pemikiran-pemikiran dari sudut pandang seseorang dalam menciptakan suatu karya baru. Sumber-sumber ide tersebut dapat berasal dari bagian-bagaian tertentu yang membuat seseorang menaruh perhatian yang sangat menarik pada hal tersebut, yang mana bagian-bagian tersebut memiliki keistimewaan tersendiri yang dapat menunjukkan dari mana sumber ide itu berasal.

B. Pengembangan Sumber Ide

Membuat suatu karya seni lukis sesuai dengan sumber ide dan tentunya tidak menghilangkan atau mengurangi nilai estetika dari sumber ide tersebut, dibutuhkan perubahan bentuk dengan teori pengembangan desain. Menurut Kartika (2004), teori pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat, yaitu:

1). Teori stilisasi

Cara penggambaran untuk mencapai suatu bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang dilukis, dengan menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Seperti contohnya pengambilan ornamen untuk motif batik, lukisan tradisional dan lain sebagainya.

2). Teori distorsi

Cara penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Seperti contohnya karakter wajah Gatotkaca dan wujud topeng-topeng lainnya.

3). Teori transformasi

Cara penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain

ke obyek yang akan digambarkan. Seperti contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

4). Teori disformasi

Cara penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk obyek dan menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili. Proses disformasi dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan detail yang semakin sederhana.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan sebuah karya dengan sumber ide tertentu dapat dikembangkan melalui empat teori pengembangan sumber ide. Setiap teori pengembang sumber ide tentunya memiliki makna dan arti tersendiri dalam pembuatan sebuah karya.

C. Lingkungan Sebagai Perangsang Intuisi

Manusia sebagai subyek, merupakan dualitas dari unsur rohani dan jasmani. Dia memiliki daya cipta, rasa dan karsa sehingga manusia dapat merumuskan sikapnya, bisa mengkaji pendiriannya, serta dapat melakukan perubahan-perubahan. Segala sesuatu yang ada di depannya dipandang sebagai sesuatu hal yang obyektif. Kemampuan mengambil dan melakukan perubahan, merupakan suatu usaha manusia menata kehidupan dengan mengatasi lingkungannya. Hal tersebut dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik jasmani maupun rohani, dengan harapan untuk mencapai kehidupan yang lebih sempurna.

Sebagai manusia (seniman) merupakan bagian dari suatu komunitas sosial, budaya serta hidup di lingkungan alam sekitarnya. Dengan pendiriannya sebagai subyek, seorang seniman memandang lingkungannya sebagai obyek pengamatan, perenungan, yang memberi pengalaman-pengalaman estetik dan artistik pada ruang batinnya. Di sini seniman sebagai individu memiliki dinamika rohani dan jasmani, akibat bersinggungan dengan lingkungannya. Dengan ketajaman rohaninya ia mempunyai daya untuk menghadirkan sesuatu yang tidak dapat ditangkap dengan kemampuan panca inderanya saja, melainkan suatu kemampuan yang kita namakan

intuisi. Dalam jiwa seniman memiliki unsur spontan dan kehendak, merupakan suatu dinamika untuk mencapai kesempurnaannya. Unsur spontan ini adalah bentuk ketajaman intuisi seniman yang memprovokasi dan mendorong emosi/perasaan seniman untuk berekspresi, sebagai akibat rangsangan-rangsangan dari dalam maupun dari luar dirinya.

... apa yang disajikan oleh seni bukan saja berupa penghayatan yang dialami seniman dari alam lingkungannya, akan tetapi juga kerap kali berupa pencerminan apa yang menjadi ide dan idaman suatu susunan masyarakat atau si seniman sendiri, karena mau tidak mau harus diakui, bahwa penghayatan yang dialami oleh si seniman kerap kali hanyalah merupakan suatu perangsang untuk mencari bentuk kepuasan dalam penciptaan yang ideal (Iskandar, 2000: 115).

Rangsangan-rangsangan tersebut, memprovokasi daya imajinasi dan kreativitas seniman yang secara simultan mempengaruhi penciptaan karya-karya, seorang pelukis yang kreatif membutuhkan kesan-kesan dan rangsangan baru, jika ia tidak mau tenggelam dalam lingkaran pengulangan yang membosankan jiwa, maupun penjernihan ide (Iskandar, 2000: 124).

Maka untuk mendapatkan rangsangan ide-ide kreatif dan segar, faktor rasa atau ekspresi menjadi sesuatu hal yang sangat penting. Intuisi, kontemplasi sebagai potensi untuk merangsang impresi imajinatif terhadap perasaan yang bersifat emosional serta dapat menimbulkan dorongan dan mengarahkan kepada tindakan kreatif. Hal ini tanpa disadari kita mengekspresikannya ke dalam suatu karya seni.

Aktivitas dalam karya seni ada tiga tingkatan yakni 1). sekedar pengamatan terhadap kualitas material, 2). penyusunan hasil pengamatan tersebut menjadi bentuk serta pola yang menyenangkan, dan 3). bila susunan atas hasil persepsi tersebut pembuatannya dihubungkan dengan emosi atau perasaan yang dirasakan sebelumnya. Maka dapat dikatakan bahwa emosi atau perasaan itu diekspresikan

Seorang pelukis dalam aktivitas penciptaan, berdasar pada pengamatan, kajian, dan perenungan terhadap *subject matter* yang dijadikan sumber penciptaan. Hal tersebut didapat melalui tangkapan batin terhadap lingkungannya, seperti keindahan alam, peristiwa-peristiwa sosial, budaya dan lain sebagainya. Kemudian hasil pengamatannya dituangkan ke dalam suatu media tertentu seperti, media visual, gerak, musik, yang disusun secara artistik dan harmonis. Dengan demikian, emosi dan perasaan yang dituangkan tersebut merupakan hasil interpretasi imajinatif yang diekspresikan.

Imajinasi sebagai suatu daya membentuk gambaran (citra) yang terjadi secara kejiwaan (mental), yang merupakan hasil pemaknaan terhadap gejala realitas lingkungannya. Proses mengimajinasikan itu selalu merupakan proses membentuk gambaran tertentu, dan ini terjadi secara mental. Artinya gambaran tersebut tidak berada secara visual (tampak oleh mata) dan tekstural (terasa serta teraba oleh tangan dan kulit) (Tedjoworo, 2001: 21).

Getaran intuisi seorang seniman tanpa disadari, telah membangkitkan pengalaman imajinatif mengenai obyek tertentu yang menampilkan diri ke dalam kesadarannya. Hal ini terjadi dalam suatu proses kejiwaan ketika mendapat rangsangan eksternal maupun internal, kemudian mendorong timbulnya gerakan fisik untuk mengekspresikan impresi-impresi tersebut. Sebagaimana I Nyoman Cokot menciptakan karya patungnya, merupakan aktualisasi dari dunia khayalnya tentang mitologi-mitologi di lingkungan budaya masyarakat Bali. Figur-figur makhluk gaib yang diekspresikan ke dalam karya patungnya, merupakan dorongan intuisi sebagai suatu refleksi imajiner dari pengalaman batinnya.

D. *Campuhan* Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis

Membuat seni lukis bukan sebagai ekspresi dibidang dasar, dua dimensi. Tapi menjadi sebuah pengetahuan seni dalam arti tekstual dan konstektual. Begitu juga sebagai pengetahuan substansial maupun filosofis dari karya seni lukis yang dibuat (Wiratno, 2018: 1-2). Lukisan membaca bentuk dan nilai dari sebuah realitas sosial budaya dari masyarakat di mana seni lukis itu dibuatnya. Untuk itu dalam membicarakan seni lukis yang berkaitan dengan gagasan dan

kreativitas berkarya tidak lepas dari kesadaran seorang pelukis dalam memulai keinginannya melukis. Gagasanlah yang memulai dan mendorong untuk membuat lukisan. Kemudian struktural lain yang akan mengikuti dari proses pembuatan lukisan.

Penggalian kembali pengalaman-pengalaman pribadi dalam kehidupannya merupakan sebuah pendekatan kosmologi yang menjadi sumber ide. Yang dimaksud dengan kehidupan dalam tulisan ini ialah realitas, baik fisik maupun mental, yaitu yang dapat menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran pelukis.

Kehidupan sebagai kumpulan realitas terdiri dari dari realitas-realitas dalam jumlah tidak terbatas. Sebagaimana atau salah satu daripadanya dapat bersinggungan dengan kesadaran pelukis. Terjadilah gerakan-gerakan dalam kesadaran itu, baik gerakan-gerakan pikiran, perasaan dan khayal. Gerakan-gerakan itu dapat bersifat tetap dan kemudian menghilang setelah rangsangan berhenti. Namun gerakan-gerakan itu menuju bentuk tertentu atau meninggalkan kesan yang tetap melekat pada kesadaran, yaitu dalam bentuk entitas pikir rasa dan khayal, dan inilah yang di maksud dengan pengalaman.

Pengalaman dalam kesadaran (jiwa) seseorang yang dirangsang melalui pergaulan atau bahkan pergulatan dengan realitas atau sejumlah realitas tertentu. Sebagai sumber rangsangan dan pembentuk pengalaman melalui realitas-realitasnya itulah kehidupan menjadi penting sebagai bagian dari sebuah pendekatan kosmologi penciptaan seni lukis.

Pengalaman pribadi merupakan satu pilihan masuk menuju sebuah proses kreasi penciptaan seni lukis. Pengalaman di masa kecil bersentuhan dengan *campuhan* (tempuran) yang merupakan pertemuan dua sungai di desa tempat kelahiran (Desa Selat, Karangasem), merupakan sebuah pendekatan kosmologi yang memberi kenangan tidak terlupakan pada saat sekarang. Terlebih pada saat pikiran terpapar oleh silang sengkurnya realitas kosmologi sumber-sumber air di era kontemporer dikaitkan dengan isu masalah pengelolaan lingkungan, maka kenangan tentang *campuhan* memunculkan dialog dalam batin. Realitas *campuhan* pada

tahun 1980-an yang masih alami, bersih sangat berbeda dengan kondisi sekarang yang sudah tercemar bahkan mengering dan rusak.

Campuhan adalah sebuah kosmologi, sebetuk dunia yang dapat dimasuki setiap orang dalam perspektif yang berbeda dan dalam penciptaan ini adalah sebuah jalan masuk, “anak tangga pertama”, sebagai sumbu pemicu kreativitas untuk merefer ke sebuah dunia lain yang luas dan komplek. Endapan pengalaman pribadi, yakni pengalaman masa kecil hidup keseharian dekat dengan *campuhan*. Hampir setiap sore, saat waktunya mandi selalu bermain-main dengan air di *campuhan*, merasakan sejuk dan dingin, menikmati kekuatan deras arus airnya, merasakan ketakutan dan kengerian dihanyutkan adalah pengalaman yang tidak terlupakan. Setiap hari para ibu dan wanita mengambil air untuk keperluan memasak pada *telebutan* di tepian sungai, dan yang hobi memancing menjadikan sebagai tempat mencari ikan, udang dan belut. *Campuhan* juga difungsikan sebagai tempat *mekiis/melasti*, *biji suci* (pancuran untuk keperluan air di pura), tempat upacara *mapag toya* bagi *krama subak* dan menghayut abu jenazah saat upacara *ngaben*. Khusus pada Hari Suci Bayunpinaruh, saat malam Hari Suci Saraswati, *campuhan* dijadikan sebagai situs *melukat*, tempat ini sesungguhnya merupakan *toya pelebur mala*, semua *leteh*, kesialan, penderitaan, akan hanyut bersama aliran air tersebut.

Kearifan nenek moyang zaman dulu akan kepedulian terhadap keberadaan sungai sebagai perwujudan Naga Basuki sangat luar biasa karena mereka telah mengerti bahwa air sungai memiliki kekuatan yang sangat dahsyat, bisa sebagai anugrah kehidupan atau bahkan “kemurkaan” atau membuat bencana malapetaka bagi manusia dan kehidupannya. Dengan demikian sangat dilarang merusak dan mengotori sungai, perbuatan ini dianggap mengotori Naga Basuki yang sesungguhnya adalah penjelmaan Dewa Wisnu.

Bagaimana dengan masyarakat era sekarang ? Kerusakan lingkungan tidak bisa dilepaskan dari pandangan hidup dan pandangan dunia (*world view*) manusia modern yang terjebak paham materialisme, pragmatisme, kapitalisme, dan antroposentrisme. Sikap dan pandangan dunia tersebut selanjutnya melahirkan perilaku eksploitatif, destruktif, dan tidak bertanggung jawab

terhadap kelestarian lingkungan. Perilaku manusia seperti itu menjadi faktor penyebab terjadinya permasalahan lingkungan, terutama ketersediaan air di Indonesia saat ini.

Sungai-sungai khususnya *campuhan* sudah menjadi tempat pembuangan sampah rumah tangga, termasuk cairan deterjen sisa mencuci pakaian. Limbah industri rumahan yang mengolah berbagai bahan mentah menjadi makanan atau produksi yang menggunakan zat kimia langsung dibuang ke sungai. Sungai menjadi kehilangan fungsi mitos kesuburan karena ikan-ikan dan tanaman sepanjang sungai sudah tidak mampu lagi hidup secara sehat. Sampah plastik dan limbah rumah tangga langsung dilempar dari dapur-dapur. Seolah-olah air sebagai sarana yang sangat efisien untuk menghilangkan kotoran dengan cepat. Memang kondisi sungai dan *campuhan* saat ini sungguh memprihatinkan, bermacam polutan mengotorinya. Pelan tapi pasti, kondisinya akan semakin buruk jika terus kita biarkan.

Di sisi lain masyarakat dengan mudah mendapatkan air dalam kesehariannya, tetapi mereka justru menjadi lupa bahwa bagaimana menghargai dan memperlakukan sungai. Air sungai misalnya, setelah memasuki alur teknologi, bukan lagi mengalir melalui alir alamiah sehingga dengan lancar mengalir menuju lautan lepas, tetapi terlebih dahulu mengalami proses pensterilan. Dari pusat pensterilan ini kemudian, air mengalir melalui pipa menuju ke bak-bak penampungan rumah tangga, hotel, perkantoran, perusahaan, pabrik dll.

Air yang semula dipahami sebagai sumber kehidupan yang sarat makna keramat sebagaimana Orang Bali memahaminya dalam bentuk tirtha dalam berbagai fungsinya, kemudian bergeser ke wilayah profan. Sekularisasi semacam ini mendorong munculnya kecenderungan perubahan pengetahuan pada orang Bali tentang air, bahwa air yang masih diyakini Masyarakat Bali bernilai keramat/suci (*penglukatan*, *sanjiwani*, *pengentas* dan lain-lain).

Gaya hidup pragmatis, dan hedonis yang dipicu oleh industrialis, kapitalis, dari masyarakat desa dan kota ternyata kurang memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan mistis dan metafisik yakni secara mito-psikologis air sungai sebagai lambang pikiran,

perasaan, kehendak, kesuburan dan kemakmuran menjadi sekularisasi alam batin manusia Bali. Masalah-masalah yang normatif dan etis sesuai dengan kenyakinan ajaran agama dianut atau dinyakini tentang sungai dianggap sebagai hal yang sepele, sehingga proses komodifikasi begitu mudah memasuki ruang-ruang metafisik dan mistis orang Bali. Sikap eksploitatif yang destruktif terhadap alam yang berimplikasi pada pemusnahan kehidupan secara keseluruhan dan berdampak pada kerusakan ekosistem, hakikatnya tidak hanya merupakan *eco-crime*, melainkan sudah merupakan *eco-terror*.

Wacana dan praktik-praktik pelestarian lingkungan khususnya yang terkait dengan keberadaan *campuhan* baik dari LSM, yayasan, organisasi, dan pemerintah patut kita sambut melalui tindakan-tindakan yang sekalipun sangat mikro sifatnya. Kebijakan pemerintah pun ada yang disebut *Program Kali Bersih*, tetapi banyak orang tetap saja membuang sampah, limbah industri dari berbagai bahan kimia serta logam berat ke sungai. Meskipun demikian upaya untuk memperbaiki nasib sungai harus terus dilakukan dengan berbagai upaya. Lomba lingkungan, penghargaan kalpataru dan yang lainnya masih harus didukung dengan upaya lain, salah satunya apresiasi lingkungan lewat ranah kesenian.



Gambar 1. Kondisi tempuran sungai (*campuhan*) di Desa Selat, Karangasem yang tercemar polutan limbah dan plastik (Foto: I Wayan Setem, 2022).

Fenomena pergeseran tentang pengetahuan dan perlakuan orang Bali terhadap *campuhan* dalam perspektif Hindu merupakan fakta

yang sangat penting dan mendesak untuk ditelusuri dan diungkap. Atas dasar pemikiran kesadaran terhadap kondisi realitas yang terjadi pada *campuhan* di era industri maka pencipta punya harapan, cita-cita, kerinduan, dan nilai spritual yang merupakan idealisme sebagai manusia kosmos maka lahir pandangan yang merupakan gagasan penciptaan karya seni lukis dengan judul “*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*”. Maksudnya dengan merepresentasikan *campuhan* dengan simbol-simbol yang bisa dipahami maka karya seni yang diciptakan merupakan bahasa metafor yang mampu berkomunikasi dengan khalayak (*oudience*) dan akan terbangun apresiasi. Dalam hal ini adanya keinginan pencipta menyampaikan pemikiran-pemikiran tertentu (pesan) kepada semua orang melalui karya seni lukis yang diciptakan serta dapat menghasilkan makna melalui mekanisme artikulasi oleh penikmatnya.

Disamping hal di atas renungan masalah *campuhan* menarik dicermati kembali terutama di dalam dimensinya yang suci (keramat) sehingga mengurangi “tabrakan” ideologi, selanjutnya akan terbuka ruang untuk hibriditas dan dimensi transnasional yang lebih dinamis. Ancaman terbesar bagi lingkungan hidup bukanlah lagi tentang polusi, kerusakan ekosistem, atau perubahan iklim. Problem besar yang ditemui justru terletak pada perilaku manusia itu sendiri. Untuk itu, solusi yang setidaknya paling mungkin dilakukan adalah melalui pintu-pintu pendekatan sosial dan kultural. Pada konteks itulah, pencipta menempatkan eksplorasi kreatif penciptaan karya seni lukis sebagai upaya refleksi kritis terhadap fenomena *campuhan* yang terjadi dewasa ini. Salah satunya yang bisa dijadikan model *campuhan* yang masih asri adalah Sungai Campuhan, Ubud, Gianyar. Sungai Campuhan bagi masyarakat Ubud bukan hanya sekedar aliran sungai yang memenuhi kebutuhan lahiriyah. Tetapi juga sebuah aliran sungai yang memenuhi kebutuhan spiritual. Dari sisi lahiriyah, Sungai Campuhan memberikan kehidupan bagi manusia yang tinggal di Ubud. Karena Sungai Campuhan-lah sistem irigasi *subak* yang terkenal berasal dari Ubud terbentuk, menyebar, dan dikenal masyarakat luas. Karena

sungai Campuhan-lah manusia-manusia Ubud bisa mendapatkan kesuburan, kemakmuran, dan kesejahteraan.

Dengan menelaah *campuhan* sebagai muatan berkesenian merupakan sebuah visual meditatif akan perenungan batin tentang perlakuan terhadap *campuhan* dalam kemajuan peradaban kekinian, melalui karya seni lukis. Di samping itu diperlukan kemampuan menata dan menstruktur gagasan relasi, yakni kemampuan menggabungkan segenap unsur rupa tidak saja di dalam kepentingan hukum komposisi, melainkan pula pada kepentingan makna dan ekspresi. Dari adanya gagasan relasi seperti itulah, maka karya yang akan tercipta menjadi sangat terbuka bagi kemungkinan kreatif.

Misi besar dalam mewujudkan penciptaan karya ini adalah dengan tindakan mengkombinasikan (*campuhan*) segala ide dalam kerangka berpikir kreatif, yang hanya mungkin didapat dari kelincahan mental, berpikir dari segala arah. Hal itu sesuai dengan lokus penciptaan yakni pertemuan dua sungai yang bercampur (*campuhan*) menciptakan energi besar. Energi inilah yang memberikan semangat dalam proses berkesenian. Bermain dengan ide, gagasan, konsep, dengan melihat hubungan-hubungan yang tidak biasa, serta mencari jawaban yang mungkin berbeda dari suatu persoalan. Dalam mewujudkan memanfaatkan media yang memiliki karisma estetik dan divisualisasikan dengan bahasa abstraksi simbolik metafora.

Berdasarkan fenomena kreativitas penciptaan seperti di atas dapat dijelaskan, bahwa pada tingkatan ide dasar representasi *campuhan* itulah sisi eksistensi pencipta melekat dalam sebuah karya seni lukis. Pada satu sisi ada hak mutlak menentukan yang dipunyai dan diterapkan dalam pengambilan keputusan akhir bagaimana wujud karya yang diinginkan. Di samping itu, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang bermuara pada terbangunnya kondisi keindahan (*beauty*) dan muatan simbol sehingga dapat menggugah kesadaran masyarakat.

E. Rumusan Masalah Penciptaan

- 1) Mengapa terjadinya kerusakan Daerah Aliran Sungai dan bagaimana mengkaitkan seni lukis pada realita tersebut.
- 2) Bagaimana penerapan konsep serta metode penciptaan untuk mendukung topik "*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*" sehingga berhasil membangun keutuhan penelitian/penciptaan secara keseluruhan.
- 3) Bagaimana menciptakan sekaligus menyajikan "*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*", untuk meningkatkan apresiasi kesadaran ramah lingkungan.

F. Rumusan Tujuan Penciptaan

- 1) Memberikan apresiasi dan menginspirasi masyarakat agar tergugah secara individual maupun kolektif berpartisipasi dalam upaya pelestarian lingkungan khususnya memelihara keasrian *campuhan*.
- 2) Memberikan diskursus seni kepada masyarakat melalui usaha kreatif mencipta karya seni untuk membangkitkan kesadaran ekologis.
- 3) Menemukan teknik dan langkah penciptaan dengan idiom baru yang dapat menghasilkan ekspresi penciptaan seni baru.

III

ACUAN KARYA DAN TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Karya

Terdapat beberapa asumsi mendasar memposisikan acuan karya. Pertama, acuan karya memposisikan dirinya sebagai resensi rujukan. Sehingga acuan karya sebenarnya masuk dalam proses kajian pustaka. Kedua, acuan karya diposisikan sebagai rujukan wujud seni yang sudah ada dan menjadi bahan perbandingan dengan karya yang nanti akan dibuat (logika penelitian yakni melanjutkan, baru, atau mereview kelayakan, re-arrange, re-komposisi dan revitalisasi). Ketiga acuan karya merupakan langkah kajian terhadap wujud seni yang ada (riset/diteliti) (Permana , 2019: 146).

Asumsi pertama, melihat acuan karya sebagai posisi yang sama dengan tinjauan pustaka. Posisi ini memang penting untuk dipertimbangkan, dikarenakan konsepsi suatu karya agar dapat bersaing, atau memiliki nilai unik, tentulah harus memiliki komersialitas yang tinggi dibanding karya yang lalu atau karya rujukan (Permana , 2019: 147).

Perlu dipahami bahwa inti dari kekaryaannya adalah inovasi dan kreatifitas. Maka sebuah karya seni harusnya mampu menjadi sesuatu yang unik hasil dari inkubasi dan proses eksperimennya. Mengapa inovasi itu penting? Karena dalam membaca pasar dan kualitas seni lukis yang dibentuk perlu menjadi sorotan publik dengan kekhasannya.

Sebagai bahan rujukan, pengkarya telah mengamati beberapa karya seni yang berhubungan dengan karya yang diciptakan. Karya-karya tersebut umumnya memiliki beberapa kemiripan secara konsep maupun desain karyanya. Hasil dari telaah karya tersebut memperkuat keyakinan pengkarya bahwa setiap seniman memiliki daya kreativitas yang berbeda, karena masing-masing memiliki

pengalaman rasa, imajinasi, intelektual, dan visualisasi yang unik. Dari hasil telaah tersebut, timbulkan spirit, motivasi, rangsangan ide kreatif, menemukan celah-celah ruang yang belum tergarap maksimal serta mendapatkan inspirasi terciptanya kemungkinan-kemungkinan baru, baik konsep estetik dan eksplorasi estetik. Dengan adanya perbedaan lokasi, kasus permasalahan, dan antropologi masyarakat yang menjadi *subjek matter* dalam penggarapan “*Gunung Menyan Segara Madu: Memuliakan Daerah Aliran Sungai Unda dalam Penciptaan Seni Lukis*” berbeda dengan rujukan karya tentu memerlukan konsep dan tindakan artistik yang berbeda pula. Ada pun karya-karya yang ditinjau sebagai berikut.

1). “*Harmoni*”



Gambar 2. Wayan Taweng, 2016, *Harmoni*, 51 x 33 cm, akrilik pada kertas (Sumber: Koleksi Titian Gallery, Ubud).

Banyak karya-karya seni lukis yang mengungkapkan dalam visualnya sistem kosmis Timur yang menjunjung nilai keselarasan, di mana intervensi manusia pada alam diatur sedemikian rupa agar terjaga suatu keharmonisan yang diyakini bakal menghasilkan situasi stabil bagi alam serta kemakmuran bagi manusia. Seni lukis tradisi gaya Ubud, gaya Batuan sampai seni lukis modern dan kontemporer banyak para senimannya mendasari kreativitas ketika berkarya berlandaskan pemikiran tentang kesinambungan ekosistem.

Karya lukis Wayan Taweng, kelahiran Desa Batuan, Sukawati, Gianyar berjudul *Harmoni* menggambarkan kehormonisan ekosistem alam. Dalam masyarakat Bali kesadaran kolektif tentang dunia dan

alam semesta yang kosmo-centris sangat menentukan gambaran mengenai ruang dan waktu yang dianggap sebagai daya kekuatan maha besar yang menguasai dan mengatur kehidupan penghuni semesta raya ini. Masyarakat Bali percaya bahwa manusia berada di bawah pengaruh tenaga-tenaga yang bersumber dari pada penjuru mata angin, pada binatang-binatang dan planet-planet. Keasrian gunung, laut, dan sungai sebagai sumber air dapat menghasilkan kemakmuran dan kesejahteraan yang memunculkan sarana hidup yang tiada habis-habisnya bagi semua makhluk hidup di muka bumi.

Karya seni lukis dari Wayan Taweng memberi dorongan yang berkembang menjadi energi vital atau energi kehidupan dalam berkarya seni lukis. Bidang-bidang yang penuh dengan warna yang cenderung monokrom dan pengaturan komposisi sangat memengaruhi karya yang tercipta. Menurut pengalaman pribadi dalam berkarya, banyak mendapat pertolongan yang bermanfaat dari kearifan tradisi. Tetapi setelah menghayati tradisi itu, dalam pergaulan yang erat akhirnya pengkarya memperkembangkan tradisi (kreatif terhadap tradisi). Hal itu terlihat dari konsep " *Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia*", merupakan aspek yang paling orisinal pada karya.

2). "Earth Day 2035"



Gambar 3. Paresh, 2019, *Earth Day 2035*, 30 x 30 cm, pen dan akrilik pada kertas (Sumber: <https://www.brilio.net/ilustrasi-keren-1602252.html>).

Karya gambar ilustrasi Paresh, 2019 berjudul *Earth Day 2035*, memperlihatkan sifat penguasa yang bergaya menyelamatkan alam padahal ia merupakan dalang dari semua bencana alam. Para penguasa baik pejabat berdasari, pemodal, dan pengusaha yang serakah telah mendorong untuk melakukan berbagai cara mengeksploitasi alam secara besar-besaran seperti penambangan liar dan *illegal logging*. Eksploitasi tanpa kontrol cenderung akan mengancam keseluruhan bumi termasuk juga keberadaan manusianya. Fakta kerusakan lingkungan telah nyata dihadapan kita, dari krisis air sampai dengan bencana-bencana alam yang menimpa akibat rusaknya ekosistem.

3). "*Eco Reality*"

Karya "*Eco Reality*" adalah karya pribadi pengkarya saat memenangkan hibah Penciptaan Dana DIPA Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2013. "*Eco Reality*" mewartakan tentang persoalan lingkungan, di mana kita harus menyadari bahwa benda-benda alam bukanlah sekedar sumberdaya yang dapat "diperah" dengan begitu saja dan tanpa batas. Kerusakan hutan, potensi berkurangnya air tanah dan air permukaan merupakan fakta rusaknya ekosistem. Bumi kita dalam bahaya, manusia sedang mengeksploitatif makhluk-makhluk yang menjadi 'rekannya' di bumi ini. Pemanfaatan sumberdaya alam tanpa kontrol cenderung mengancam keseluruhan bumi termasuk juga kehadiran manusia itu sendiri.



Gambar 4. Wayan Setem, "*Eco Reality*", 2013
(Dokumen : I Wayan Setem, 2013)

Kerusakan lingkungan di Bali juga berupa penggerusan lahan *subak* yang beralih fungsi menjadi sarana pariwisata. Hal tersebut terbukti berdasarkan data Dinas Pertanian Bali yang mencatat areal sawah di Bali tahun 2005 seluas 81.120 ha menjadi berkurang 80.210 ha pada 2006, sedangkan berdasarkan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Bali tahun 2000, Bali hingga tahun 1999 memiliki areal sawah 87.850 ha. Ini berarti terjadi menyusut sekitar 750 ha (*Tempo*, 31 Maret 2009).

Karya “Eco Reality” menjadi pijakan untuk penggarapan dengan melakukan riset lebih mendalam dan pengembangan karya sehingga memiliki kebaruan dan orisinalitas. Kebaruan dari sisi bahan, yakni dari fiberglass (resin dan katalis) diperbaharui menjadi pemanfaatan bahan ramah lingkungan dengan menggunakan material utama yakni kertas bekas yang didaur ulang. Bentuk objek tidak terpancang dengan satu objek saja, tetapi terjadi dari hasil memadukan unsur-unsur bentuk yang masih berhubungan satu objek dengan objek yang lainnya (*bisosiatif*). Menurut Tedjoworo (2001: 62-65) fungsi *bisosiatif* memungkinkan daya imajinasi itu mengaitkan apa yang lazimnya tidak berkaitan, merelevankan suatu relasi yang sebelumnya tidak relevan. Fungsi *bisosiatif* imajinasi ini juga memungkinkan meleburnya antara intuisi dengan rasio, sehingga memacu pikiran untuk memasuki medan tempat kelahiran berbagai kemungkinan baru.

4). “Eco-Art: Fungsi, Peran dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design”

“Eco-Art: Fungsi, Peran, dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design”, karya Widya Poerwoko merupakan rancangan karya menggunakan vegetasi bambu hidup. Pohon bambu ditanam secara tertata dengan teknik pengelompokan, perangkaian dengan mengikatkan/penautan batang atau ujung yang kemudian menjadi bentuk-bentuk arsitektur panggung dan menyerupai bangunan tumbuh.

“Eco-Art: Fungsi, Peran dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design” merupakan karya seni/desain lingkungan yang

mengadopsi konsep survival silat dengan menggabungkan seni desain serta seni lingkungan yang merupakan refleksi atas kerusakan lingkungan alam di daerah Cangkringan, Yogyakarta akibat dampak penambangan pasir. Daerah yang semula hijau berubah menjadi tandus, kedalaman air tanah semakin dalam sehingga pembuatan pompa air harus lebih dalam dari sebelumnya.



(1)



(2)

Gambar 5. Widya Poerwoko, "Eco-Art: Fungsi, Peran dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design", 2009 (1) panggung terbuka, (2) pohon bambu yang diikat menjadi rangkaian bangunan tumbuh
(Foto : I Wayan Setem, 2009).

Widya Poerwoko mempunyai komitmen terhadap masalah lingkungan dan memiliki keyakinan bahwa seni sebagai jembatan untuk memberikan vibrasi pada masyarakat. Hal tersebut bagi pengkarya mampu memunculkan berbagai perenungan terhadap praktika serta menjadi pijakan model untuk penggarapan "*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*". Untuk menciptakan karya seni yang inspiratif dalam rangka menumbuhkan kesadaran lingkungan diperlukan landasan pemikiran yang jelas, daya imajinasi dan etos kerja militan.

Pesan dari karya yang berjudul "*Harmoni*", "*Earth Day 2035*", "*Eco Reality*" dan "*Eco-Art: Fungsi, Peran, dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design*" yakni, ajakan memahami lingkungan untuk "dibaca" dan dimanfaatkan. Alam adalah kesatuan organis yang tumbuh, berkembang dalam adabnya sendiri. Prilaku dan daya hidup dari sebuah ekosistem merupakan mutual yang saling

memberi. Dengan demikian pulau Bali tidak hanya cukup dijaga hanya sekedar konsep *Tri Hita Karana*, atau hanya ucapan *Om Shanti, Shanti, Shanti*, melainkan harus lebih jauh dari itu yakni kita bersama mengimplementasikan dalam kehidupan nyata.

Empat karya yang ditinjau di atas merupakan karya seni yang diniatkan pada pembenahan lingkungan hidup. Landasan pemikiran tersebut dijadikan landasan berkonsep dalam upaya menciptakan seni sebagai solusi perbaikan lingkungan hidup menjadi pijakan penggarapan "*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*". Rujukan karya di atas mampu menginspirasi pendekatan baru dengan mengejawatahkan pemikiran-pemikiran konseptual pembenahan lingkungan yang berorientasi pada ekspresi seni yang mampu memainkan peran kritis untuk perubahan ke arah emansipatoris menuju kesadaran ekologis.

5). "*Gunung Menyan Segara Madu: Memuliakan Daerah Aliran Sungai Unda dalam Penciptaan Seni Lukis*"



Gambar 6. I Wayan Setem, (1) *Ekosistem Sungai*, 2020, per, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm, dan (2) *Lestari Bumiku*, 2020, per, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm
(Foto: I Wayan Setem, 2020).

Karya enciptaan seni *Gunung Menyan Segara Madu: Memuliakan Daerah Aliran Sungai Unda dalam Penciptaan Seni Lukis*" khususnya pada karya "*Irama Alam*" dan "*Lestari Bumiku*"

adalah karya pribadi pengkarya saat memenangkan hibah Penciptaan Dana DIPA ISI Denpasar tahun 2020.

Karya "*Gunung Menyan Segara Madu: Memuliakan Daerah Aliran Sungai Unda dalam Penciptaan Seni Lukis*" menjadi pijakan untuk penggarapan dengan melakukan riset lebih mendalam dan pengembangan karya dari gaya realistik menjadi gaya gabungan antara abstrak dan realistik sehingga memiliki kebaruan dan orisinalitas.

B. Tinjauan Sumber Tertulis

Tinjauan pustaka memiliki beberapa bentuk, pertama menggabungkan apa yang dikatakan dinyatakan dan dilakukan orang lain. Kemudian mengkritisi penelitian dari peneliti-peneliti sebelumnya, selain itu juga membangun jembatan di antara topik-topik. Dengan begitu tinjauan pustaka mengidentifikasi isu-isu sentral dalam bidang tertentu.

Merupakan penjelasan yang harus berisi mengenai pernyataan-pernyataan peneliti sebelumnya mengenai penelitian serupa yang dikerjakan apa itu tinjauan pustaka. Sehingga tinjauan pustaka didasari dengan langkah-langkah penelitian pengembangan, selain itu juga disebut dengan bab dalam karya tulis ilmiah yang menerangkan mengenai teori-teori yang dipakai.

1). Fungsi tinjauan pustaka

Fungsi penting dalam tinjauan merupakan dapat membantu dalam melakukan verifikasi masalah penelitian dan menunjukkan kepada peneliti mengenai urgensi rumusan masalah atau hipotesis yang dibahas. Selain itu berikut ini beberapa fungsi lain yang diberikan tinjauan pustaka terhadap penelitian yang dilakukan.

- a) Mengungkapkan penelitian serupa yang sebelumnya dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- b) Memberi gambaran mengenai metode atau teknik yang dipakai dalam proses penelitian yang dilakukan.
- c) Mengungkap sumber data termasuk literatur yang berkaitan dengan penelitian dan mungkin belum diketahui sebelumnya.

- d) Mengenal para peneliti yang karyanya penting dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sebelumnya.
- e) Memperlihatkan kedudukan penelitian seiring sejarah perkembangan ilmu pengetahuan yang terkait dengan penelitian tersebut. Menjelaskan ide hingga pendekatan ilmiah yang mungkin belum diketahui sebelumnya sehingga penelitian dilakukan. Membuktikan keaslian dari penelitian dengan cara menegaskan ciri khas penelitian yang sedang dilakukan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

2). Cara membuat tinjauan pustaka

a). Mencari literatur relevan

Setelah menemukan topik yang jelas, langkah yang dilakukan adalah mencari literatur dan hal ini sering dijumpai ketika menulis tinjauan pustaka untuk disertasi atau makalah penelitian sehingga perlu mencari literatur yang terkait dengan masalah dan pertanyaan mengenai penelitian. Tinjauan pustaka yang berdiri sendiri dan peneliti memilih.

Mulai mengatur argumen dan struktur dari tinjauan pustaka sehingga peneliti perlu memahami hubungan dan hubungan antara sumber yang sudah dibaca. Mencoba mencari tren dan pola apakah pendekatan tertentu menjadi lebih atau kurang populer dari waktu ke waktu, analisis tema, konflik, kontradiksi hingga kesenjangan.

b). Buat Garis Besar Struktur

Langkah selanjutnya adalah membuat garis besar struktur tinjauan pustaka, terdapat beberapa jenis struktur penulisan tinjauan pustaka yang dapat dipilih seperti kronologis, tematik, metodologi dan teoritis. Penggunaan struktur ini juga bisa digabungkan dengan menggunakan rincian seperti berikut ini.

c). Kronologis

Pendekatan paling sederhana dari tinjauan pustaka adalah menelusuri perkembangan topik dari waktu ke waktu, mencoba

untuk menganalisa pola, titik balik dan perdebatan kunci yang sudah membentuk arah lapangan.

d). Tematik

Jika sudah menemukan beberapa tema sentral yang berulang, para peneliti bisa mengatur tinjauan pustaka ke dalam bagian lain yang membahas aspek-aspek mengenai beberapa dari topik yang diangkat.

e). Metodologis

Mengambil sumber dari berbagai disiplin ilmu atau bidang yang menggunakan berbagai metode penelitian yang ada, sehingga memungkinkan peneliti perlu membandingkan hasil dan kesimpulan yang muncul dari pendekatan yang berbeda.

f). Teoretis

Tinjauan pustaka menjadi dasar untuk kerangka teoritis, sehingga bisa dapat menggunakan dalam melakukan diskusi dari berbagai teori, model dan definisi menggunakan konsep-konsep kunci dalam penelitian yang digunakan.

3). Tinjauan Pustaka dalam Penciptan dan Penelitian ini sebagai berikut.

a). Buku *Ekologi Pariwisata : Tata Laksana Pengelolaan Objek dan Daya Tarik Wisata*, oleh H. Soewarno Darsoprajitno.

Buku ini memaparkan tentang tata alam yang erat kaitannya dengan perilaku budaya manusia. Oleh karena itu, perlu dipelajari hubungannya yang disebut ekologi. Sepanjang hasil pengolahan manusia tersebut masih mengacu pada hukum alam dan asas pencagaran, kemungkinan terjadi dampak negatif masih dapat ditanggulangi. Akan tetapi, jika manusia bersikap tidak bersahabat, maka kemungkinan timbulnya dampak negatif akibat perambahan yang tidak memperdulikan hukum alam dan asas pencagaran sangat besar, dan tidak mustahil dapat menimbulkan musibah. Musibah seperti itu sering disebut bencana alam, walaupun sebenarnya alam tidak pernah

menimbulkan bencana pada manusia, seandainya memahami sifat dan gejalanya sesuai dengan hukum alam.

Khususnya di bidang kerusakan DAS Unda, buku ini memberikan referensi dan pemahaman yang menjelaskan tentang pemanfaatan sumberdaya alam yang tidak lagi memperdulikan hukum alam, irama ekosistem, dan daya dukung lingkungannya. Akibatnya tahap demi tahap, lambat atau cepat akan timbul dampak negatif. Kalau sudah merusak tatanan alam, maka tidak mungkin dapat dipugar, apalagi jika musnah maka matra alam seperti sebelumnya tidak akan terbentuk untuk kedua kalinya.

b) Buku *Filsafat Lingkungan Hidup: Alam sebagai Sebuah Sistem Kehidupan*, oleh A. Sonny Keraf.

Buku ini merupakan pergumulan dan pergulatan yang panjang dalam rangka memahami apa yang menyebabkan krisis dan bencana lingkungan hidup. Tesis utama yang sekaligus menjadi posisi dasar yang dianut yakni krisis dan bencana lingkungan disebabkan oleh kesalahan perilaku manusia yang disebabkan oleh kesalahan cara pandang atau paradigma berpikir. Karna itu untuk mengatasi persoalan maka diperlukan perubahan perilaku yang hanya bisa terjadi dengan melakukan paradigm perubahan berpikir. Tesis dan posisi dasar ini dibangun di atas landasan filsafat Thomas Kuhn tentang perubahan paradigma (*paradigm shift*) yang menjadi kerangka berpikir dari seluruh pergumulan tentang krisis dan bencana lingkungan hidup.

Filsafat lingkungan hidup adalah pencarian akar dari bencana krisis lingkungan global dan upaya mencari jalan keluar untuk menghindari dampaknya berupa musnahnya kehidupan di planet bumi ini. Tetapi karena krisis lingkungan terkait erat dengan kesalahan paradigmatis dalam filsafat dan ilmu pengetahuan yang berpusat pada antroposentrisme yang memandang alam semesta sebagai mesin besar yang terdiri dari bagian-bagian yang terpisah. Paradigma tersebut harus ditinggalkan menuju paradigma ekologis-keterkaitan,

ketidakterpisahkan, saling pengaruh, jaringan, interdependensi adalah kenyataan kehidupan dan hakikat alam semesta itu sendiri.

c). Buku *Seni Rupa Penyadaran*, oleh Moelyono dan diberi pengantar oleh Mansour Fakih.

Buku ini memaparkan bahwa kebudayaan secara struktur sulit dipisahkan dari sistem, struktur ekonomi, dan politik yang ada. Oleh karena itu, banyak orang pesimis untuk berharap ekspresi budaya mampu memainkan peran kritis untuk perubahan, karena karya seni dan budaya dianggap sebagai 'reproduksi' sistem yang ada. Padahal seni dan budaya menjadi 'medan perang' yang strategis antara *status qua* dan perubahan yang sarat menjadi media penyadaran kritis, konter hegemoni untuk transformasi sosial. Ekspresi budaya harus mampu menciptakan ruangan untuk menyingkirkan segenap 'tabu' dan mempertanyakan secara kritis sistem dan struktur yang ada.

Pergulatan yang dilakukan oleh seniman melalui ekspresi kesenian tidak saja berdemensi pemberian makna terhadap realitas sosial yang mereka hadapi, tetapi lebih bermaksud sebagai pembangkitan kesadaran kritis dan aksi perubahan sehingga karya seni tidak melulu mengabdikan pada keindahan dan estetika, melainkan usaha pendidikan dan dekonstruksi atas ideologi dominan dan membangkitkan rasa keadilan. Pekerjaan budayawan dalam konteks tersebut adalah terlibat dalam pergumulan merekonstruksi realitas sosial yang diciptakan.

d). *Ekokritikisme Sardonio W. Kusumo, Gagasan, Proses Kreatif, dan Teks-teks Ciptaannya*, oleh F.X. Widaryanto.

Buku ini setidaknya dapat memberi kontribusi bagi pengayaan tradisi kreatif yang tidak hanya berhubungan dengan seni sebagai ekspresi individual, tetapi lebih jauh lagi juga berkaitan dengan seni sebagai ekspresi yang mampu memberikan *transfer of knowledge*. Dalam kaitan ini yang terpenting adalah sisi substansinya yang berkaitan dengan ekokultural konteks yang terus bersinggungan dengan berbagai

permasalahan etika hubungan antara manusia dan lingkungannya dalam wacana interdisiplin yang disebut dengan ekokritikisme.

Ekokritikisme kemudian digunakan sebagai jembatan dalam menggaungkan wacana harmoni ekosistemik yang akhir-akhir ini memang sangat diperlukan dalam menyadarkan masyarakat luas menuju gaya hidup baru yang ramah lingkungan.

Melalui kajian pustaka ditemukan tulisan pemikiran Van Peursen (diterjemahkan oleh Dick Hartoko) berjudul *Strategi Kebudayaan*, bahwa cara pandang terhadap kehidupan atau suatu objek selalu melahirkan pandangan yang berbeda pada setiap zaman. Perubahan derajat kesadaran masyarakat Bali terhadap sungai dari periode mistis, bergerak sejajar ke periode fungsional yang dipicu perubahan epistemologi sosial oleh industri pariwisata dan industri perdagangan.

e). *Art and Life Force: in a Quantum Perspective*, oleh M. Dwi Marianto.

Buku ini khususnya dari Bab Sepuluh dan Bab Dua-belas yang membicarakan peran keberagaman dalam kesinambungan ekosistem dan juga peranannya bagi kesinambungan kehidupan sosio-kultur. Hanya dalam keadaan multikultural lah simbiosis mutualisme hal tersebut bisa terwujud. Kebenaran yang kini semakin diakui adalah kenyataan termasuk seni bahwa segala sesuatu itu kelindahan, kait-mengkait, dan saling mempengaruhi. Seni tak pernah sama sekali murni dan berdiri sendiri, atau terpisah dari lingkungannya agar keterpisahan antara seni dan masyarakat terminimalisir.

Pada pembahasan *eco-art* dipaparkan suatu paradigma yang menyakini bahwa seni tidak lagi dapat dipandang semata dari aspek estetikanya saja, melainkan harus pula memperhitungkan relasi bolak-balik antara seni dan lingkungan. *EcoArt* dikembangkan sebagai upaya memprovokasi masyarakat untuk semakin mengindahkan dan ikut menopang kesinambungan ekosistem. Dalam paradigma ini tak lagi relevan pemikiran yang memilah-milah seni/desain/kriya guna dimasukkan dalam kotak-kotak spesialisasi masing-masing yang sempit dan linier:

dikhotomi yang ketat antara seni murni dan seni terapan tak lagi relevan. Sebab di tengah berbagai problem lingkungan hidup yang terjadi di berbagai wilayah, seni yang tanpa sekat lebih mampu untuk menjadi media yang dapat menginspirasi masyarakat untuk peduli akan kelestarian lingkungan.

Semua kajian sumber tertulis di atas diperlukan untuk mematangkan konsep penciptaan "*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*" terutama membentuk struktur karya dengan landasan yang kuat.

C. Tinjauan Tentang Air dan Peradaban Manusia

Peradaban Mahenjodaro dan Harappa menurut hasil penelitian para ahli dikatakan sebagai peradaban kota sejak 3500 SM berkembang di sepanjang aliran Sungai Indus (Noejani, 1992: 90). Sedangkan peradaban Mesopotamia di Timur Tengah dibangun di tepi Sungai Eufrat dan Tigris pada tahun 3000 SM yang daerahnya berbatasan dengan laut tengah. Karena berada di DAS Sungai Eufrat dan Tigris merupakan wilayah yang subur sehingga didiami oleh banyak bangsa, yaitu Ubaid, Sumeria, Babilonia, Assyria, dan Persia (Noejani, 1992: 106). Di sisi lain peradaban Mesir kuno dibangun di sepanjang aliran Sungai Nil sekitar 3100 SM (Noeljani, 1992: 119; Suamba, 2017: 10). Demikian pula peradaban Cina Kuno berkembang di lembah Sungai Kuning sekitar 2500 SM (Noeljani, 1992: 125).

Lalu bagaimana dengan peradaban tertua yang terdapat di Indonesia. Dari bukti-bukti arkeologis yang sudah ditemukan menunjukkan hal yang serupa bahkan sejak awal terjadinya hunian sudah memperlihatkan adaptasinya dengan lingkungan sungai. Seperti halnya penemuan fosil tertua oleh Dubois maupun Koenigswald, tidak jauh dari lembah Sungai Trinil di Sangiran (Soejono, 2000: 159). Ini membuktikan bagaimana manusia senantiasa bergantung dengan air sebagai salah satu komponen untuk memenuhi kebutuhan jasmaninya. Pada tempat-tempat seperti inilah manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dengan memanfaatkan potensi biota laut maupun ikan yang ada di sungai (Soejono, 2000: 176).

Ketika peradaban manusia mengalami perkembangan dan hadirnya peradaban Hindu-Budha ke Indonesia sejak abad V, tidak dapat dikesampingkan dari kehidupan laut atau sungai. Sebut misalnya Kerajaan Tarumanegara abad V. Dari Prasasti Tugu yang ditemukan di daerah Cilincing Jakarta mengindikasikan bahwa Kerajaan Tarumanegara terletak di bentaran kali Ciliwung yang setiap musim hujan menimbulkan bencana banjir. Karena kekhawatiran raja terhadap bahaya banjir ini, lalu raja memerintahkan untuk menggali Sungai Gomati untuk mengalirkan airnya agar kerajaan terhindar dari banjir (Soemadio, 2008: 40). Selanjutnya adalah Kerajaan Sriwijaya yang oleh para ahli diduga lokasinya di Palembang, yaitu ditepi Sungai Batanghari (Coedes, 1999; Soemadio, 2008: 56).

Berbeda halnya dengan kerajaan Mataram Kuno yang berkembang abad VIII - X di Jawa Tengah, walaupun kehidupan masyarakat dan pemerintahannya bergantung dari kehidupan agraris, namun dari berbagai bukti baik prasasti maupun relief pada candi menunjukkan kehidupan bercocok tanam padi sawah. Ini menjadi bukti bahwa masyarakat Mataram Kuno sangat tergantung pada air untuk memenuhi aktivitas bercocok tanam mereka. Demikian pula halnya setelah pusat kekuasaan Mataram pindah ke Medang di Jawa Timur, bahkan ketika Majapahit muncul sebagai kekuatan baru setelah runtuhnya Singosari berusaha mengembangkan sungai Brantas yang membelah kota Surabaya menjadi urat nadi jalur pelayaran dengan masyarakat luar (Soemadio, 2008: 156).

Kerajaan Majapahit sebagai kerajaan bercorak Hindu terakhir oleh para ahli dikatakan sebagai kerajaan yang semi maritim. Sebagai kerajaan besar pada masanya, Majapahit dengan armada laut serta keperkasaan mahapatih Gajah Mada mampu menyatukan wilayah-wilayah yang ada di Nusantara bahkan menurut catatan *Negarakrtagama* beberapa wilayah yang ada di luar Indonesia pun menjadi bagian dari kerajaan Majapahit seperti Singapura, Malaysia, Brunei, Papua Nugini, Thailand, Filipina (Slametmuljana, 1979: 170).

Begitu juga kerajaan Bali Kuno, secara empiris bukti-bukti arkeologis membuktikan bahwa situs-situs bangunan suci dari masa

Bali Kuno didirikan di antara DAS Pakerisan dan Petanu. Pada kedua DAS inilah banyak ditemukan situs bangunan candi maupun bangunan suci pura, mulai dari utara ke selatan dan berakhir dengan adanya pahatan Candi Tebing Tegalinggah. Semakin keselatan jumlah situs pun mulai berkurang karena wilayah datarannya sudah mendekati pantai. Banyaknya situs-situs arkeologi yang terdapat di wilayah DAS ini, mengindikasikan merupakan pusat pemerintahan dari kerajaan Bali Kuno. DAS Pakerisan yang membentang dari utara ke selatan dan bermuara di pantai Lebih, mendapatkan pasokan air dari beberapa sumber mata air yang muncul di beberapa tempat tebing sungai ini seperti mata air Selukat di hulu, kemudian mata air yang cukup besar Tirta Empul, serta mata air Yeh Mangening. Kedua mata air yang disebutkan terakhir menjadi sumber air baku maupun sumber air irigasi bagi pertanian yang ada di selatannya. Selain sebagai sumber air baku dan irigasi, mata air ini juga diyakini sebagai air suci yang diperlukan oleh umat Hindu untuk aktivitas keagamaan.

Dalam hubungannya dengan kegiatan keagamaan masyarakat yang bermukim di wilayah ini membangun tempat-tempat suci yang menggambarkan kehadiran peradaban Hindu dan Buddha pada waktu itu. Walaupun yang dominan kita saksikan bangunan suci pura, namun jauh sebelum kehadiran peradaban Hindu dan Buddha ini sudah berkembang kepercayaan terhadap roh suci leluhur yang bersumber pada masa pra Hindu. Itulah sebabnya di banyak bangunan suci pura diketemukan wujud bangunan megalitik ataupun arca yang menggambarkan karakter megalitik. Pendirian bangunan suci sebagaimana tercantum dalam kitab-kitab India Kuno *Manasara-Silpasastra* dan *Silpaprakasa* haruslah memenuhi beberapa syarat.



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 7. Situs-situs peninggalan sejarah di sepanjang DAS Pakerisan : (1) Candi Tebing Gunung Kawi, (2) Goa Garba Pura Pengukuran, (3) Goa Gajah, dan (4) Tirta Empul Tampaksiring.

Dalam kitab *Manasara-Silpasastra*, dijelaskan bahwa sebelum bangunan kuil didirikan, arsitek pendeta (*sthapaka*) dan arsitek perencana (*sthapati*) harus terlebih dahulu melakukan penilaian terhadap kondisi dan kemampuan lahan yang akan digunakan sebagai tempat berdirinya bangunan tersebut (Acharya dalam Mundardjito, 2002: 11; Kramrisch, 1946: 3-6). Selain penilaian terhadap lahan, kitab India Kuno itu memberikan petunjuk mengenai teknik-teknik untuk mengkaji lahan calon bangunan kuil, antara lain dengan cara mengisi lubang uji dengan air untuk mengetahui daya serap tanahnya, menimbun tanah ke dalam lubang galian untuk dinilai derajat kemelesakannya, dan menebar bibit tanaman dipermukaan lahan yang sudah dibajak untuk dinilai tingkat kesuburan tanahnya.

Selain itu, dalam kitab *Manasara-Silpasastra* juga dijelaskan bahwa letak bangunan kuil harus berdekatan dengan air, karena air mempunyai potensi untuk membersihkan, menyucikan, dan menyuburkan. Bahkan dalam kitab India kuno lainnya yaitu

Silpaprakasa ditegaskan bahwa suatu bidanglahan tanpa sungai harus dihindari sebagai tempat berdirinya kuil (Boner dan Sarma, 1966: 10). Karenanya menjadi syarat, demikian Soekmono, bahwa pembangunan sebuah kuil sebagai pertanda kesucian suatu tempat dan juga sebagai pusat dan sasaran pemujaan, harus berdekatan dengan sungai (tirtha) (Soekmono, 1977: 238).

Dengan keterangan yang dicontohkan *Manasara-Silpasastra* dan *Silpaprakasa* dapat disimpulkan bahwa pertimbangan potensi lahan dan air, ikut memegang peranan penting dalam proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh para arsitek masa lalu berkenaan dengan lokasi yang akan digunakan sebagai tempat berdirinya setiap bangunan yang bersifat keagamaan. Pentingnya kemampuan lahan yang akan digunakan sebagai lokasi bangunan keagamaan, kiranya dapat dipertegas dengan pernyataan Soekmono. "Sesuatu tempat suci adalah suci karena potensinya sendiri. Maka sesungguhnya, yang primer adalah tanahnya, sedang kuilnya hanya menduduki tempat nomor dua" (Soekomono, 1977: 238).

Apa yang disajikan dalam kitab India Kuno *Manasara-Sastra dan Sipaprakasa*, secara empiris bersesuaian dengan persebaran situs-situs yang ada di wilayah penelitian dari hulu ke hilir populasinya cukup padat. Padatnya situs-situs bangunan suci ini mengindikasikan banyaknya masyarakat yang bermukim di wilayah penelitian sehingga mereka mampu mendirikan banyak tempat-tempat suci pura maupun pahatan candi tebing. Hampir semua situs bangunan suci berdekatan dengan dua sungai, yaitu Tukad Pakerisan dan Petanu serta dilihat dari potensi lahannya sebagaimana digambarkan dari hasil pemetaan yang dilakukan oleh Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Gianyar memperlihatkan bahwa lahan di wilayah penelitian merupakan lahan yang subur.

DAS Pakerisan dan Petanu merupakan suatu kawasan yang mempunyai nilai budaya yang sangat tinggi. Kawasan yang memanjang dari utara ke selatan Kabupaten Gianyar mempunyai sumberdaya alam yang potensial dipilih menjadi hunian dan komunitas. Deretan persawahan yang subur dengan aliran resapan Gunung Batur, Yeh Mangening, serta Tirta Empul menjadikan kawasan ini sebagai kawasan yang memiliki sumberdaya alam yang

memberikan harapan bagi kehidupan. Adanya dukungan sumberdaya alam ini membuat komunitas yang ada berusaha memenuhi kebutuhan spiritualnya (keagamaan) dengan memanfaatkan lingkungan disekitarnya tanpa menimbulkan kerusakan. Sebagai kawasan suci, disepanjang DAS Pakerisan dan Petanu banyak terdapat situs-situs bangunan suci pura atau pahatan candi tebing (Mahastuti, 2018: 35).

Banyaknya warisan budaya yang berupa situs bangunan suci pura beserta tinggalan yang ada di dalamnya merupakan bentuk nyata kepercayaan masyarakat Bali pada masa lalu yang menganut agama Hindu atau yang sering pula disebut sebagai Agama Tirta dimana air menjadi bagian yang sangat penting dalam setiap kegiatan ritual keagamaan, maka tidak mengherankan apabila bangunan-bangunan suci pada masa Bali Kuno letaknya berdekatan dengan sumber air maupun memiliki petirtaan (Anonim, tt: 1).

Demikian juga dengan mata air yang terdapat di Pura Mangening yang lokasinya tidak jauh dari pura Tirta Empul. Sumber air yang terdapat di barat pura Mangening terletak pada sebuah lembah yang keluar di bawah sebuah pohon beringin. Mata air ini dimanfaatkan untuk keperluan spiritual (keagamaan) dan memenuhi kebutuhan air irigasi. Sebagai air suci, air yang keluar dari mata air ini kemudian dialirkan ke dalam sebelas pancuran yang ada di sisi barat sebagai *tirta*. Air yang mengalir ke pancuran ini kemudian ditampung di dalam kolam yang ada di depannya dan air dari kolam ini kemudian dialirkan ke Tukad Pakerisan.

D. Tinjauan Tentang Pencemaran Sungai

Pencemaran air adalah masuknya makhluk hidup, zat, energi, dan/atau komponen lain ke dalam air oleh kegiatan manusia sehingga kualitas air tersebut turun hingga batas tertentu dan menyebabkan air tidak berguna lagi sesuai dengan peruntukannya. Pencemaran umumnya terjadi akibat perilaku manusia yang tidak memperhatikan fungsi utama dari kegunaan air dalam kehidupan.

Pencemaran air dapat terjadi melalui banyak proses, baik terjadi secara alamia maupun artificial. Akibat masuknya polutan ke badan-badang perairan baik air mengalir (*lotic*) maupun air diam (*lentic*),

menyebabkan terjadinya penurunan kualitas fisik, kimia maupun biologi sampai batas ambang mutu yang ditetapkan, menyebabkan air tersebut tidak dapat dimanfaatkan sesuai dengan peruntukannya. Secara alami badan-badan perairan memiliki kemampuan untuk memurnikan diri sendiri (*self purification*) terhadap polutan yang masuk ke perairan, tetapi karena banyaknya volume limbah, dan jenis limbah termasuk berbahaya dan beracun mengakibatkan terlampauinya daya dukung lingkungan yang ada (perairan). Sedangkan sumber limbah yang mudah masuk ke badan-badan perairan adalah berasal dari kegiatan masyarakat dalam arti luas yakni kegiatan rumah tangga, industri, pertanian, peternakan, semua itu merupakan kontributor utama sebagai pemasok polutan masalah pencemaran air, yang besar kecilnya tergantung pada besar kecilnya kegiatan tersebut.

Menurut Sundra (2017: 13-14) Masuknya zat pencemar (*pollutant*) ke badan-badan air akan dapat menyebabkan hal-hal sebagai berikut:

Meningkatnya konsentrasi BOD dalam air, hal ini akan menimbulkan penurunan kandungan oksigen terlarut (DO) yang ada karena oksigen lebih banyak digunakan oleh bakteri pengurai dalam menguraikan bahan-bahan organik yang ada sehingga hal ini akan mempengaruhi kehidupan organisme akuatik lainnya,

Masuknya padatan terlarut dan padatan tersuspensi dalam air dapat menyebabkan peningkatan kekeruhan, mengakibatkan terganggunya penetrasi cahaya matahari yang masuk ke dalam air, berakibat terganggunya proses fotosintesis bagi tumbuhan berklorofil. Proses tersebut dapat berakibat terganggunya respirasi bagi organisme akuatik karena terjadi penurunan kadar oksigen terlarut (DO).

Masuknya zat pencemar yang mengandung fosfor (P) dan nitrogen (N), maka bahan tersebut mengakibatkan penyuburan pada badan air sehingga nantinya dapat terjadi eutrofikasi (penyuburan) sehingga hal ini akan menyebabkan terjadinya penurunan DO dan pada akhirnya dapat terjadi pendangkalan.

Adanya benda-benda terapung, lapisan minyak, deterjen, warna akan mempengaruhi estetika, penetrasi cahaya matahari, kontak air

dengan udara kandungan oksigen terlarut, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kehidupan biota akuatik didalamnya.

Bahan berbahaya dan beracun (B-3) seperti logam berat dan semi logam (air raksa, perak, timah hitam, kadmium, besi, tembaga, mangan, seng, phenol dan sebagainya) merupakan senyawa yang berbahaya bagi kehidupan organisme, kerana limbah B-3 tersebut disinyalir merupakan agent kanker (bersifat karsinogenik) bagi manusia melalui biomagnification effect melalui jaring-jaring makanan (food web).



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 8. Pencemaran sungai : (1) Tepian sungai banyak sampah ranting dan segala barang bekas, (2) Ikan-ikan banyak yang mati karena sungai tercemar, (3) Sampah plastik menumpuk pada aliran sungai, dan (4) Sungai mengering (Sumber: Poto I Wayan Setem, 2022).

Pencemaran sungai merupakan kasus luar biasa (KLB) yang sudah sejak lama disebabkan oleh pencemaran limbah industri dan limbah rumah tangga. Hal ini disebabkan masih minimnya tingkat kesadaran masyarakat akan kebersihan air sungai yang berdampak buruk terhadap ekosistem sungai dan penggunaan air sungai,

khususnya oleh masyarakat yang ada di hilir sungai. Sehubungan hal ini, strategi pengelolaan air diperlukan untuk perlindungan dan pelestarian sumber air akibat tekanan dari lingkungan. Kondisi tersebut sangat perlu diperhatikan untuk menjaga dan melestarikan sungai agar dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik oleh industri maupun kebutuhan rumah tangga.

Lebih lanjut hasil penelitian Sundra (2017: 14), berdasarkan klasifikasi limbah yang masuk ke badan-badan perairan (sungai, danau) yang ada di Bali dapat dikategorikan dalam tiga macam yaitu:

- 1). Limbah tanpa pengolahan/tanpa pengendalian adalah limbah yang berasal dari sumbernya tanpa melalui pengolahan terlebih dahulu. Limbah ini umumnya berasal dari hewan-hewan piaraan seperti: sapi, babi, ayam, kambing, dan itik. Limbah semacam ini cukup berpotensi untuk memberikan beban pencemaran ke dalam air sebesar 90,072 juta m³/tahun dengan kontribusi dari yang terbesar berasal dari limbah domestik (90.066,7 juta m³/tahun),
- 2). Limbah dengan pengolahan adalah limbah yang dihasilkan dari hasil olahan, terutama berasal dari hasil olahan makanan. Kegiatan pengolahan makanan di Bali yang berpotensi menghasilkan beban pencemaran air yakni rumah potong hewan (RPH), pengolahan unggas, pengolahan susu, es batu, tahu dan tempe sebesar 3,126 juta m³/tahun. Penghasil limbah terbesar adalah dari pengolahan unggas yaitu 3,108 juta m³/tahun atau 99,46 %.
- 3). Limbah domestik adalah limbah yang berasal dari kegiatan rumah tangga. Limbah domestik ini berasal dari dua bentuk yaitu limbah yang memiliki saluran (pengolahan) dan tanpa saluran (langsung dibuang ke perairan). Adapun limbah domestik yang dihasilkan di Bali dengan jumlah penduduk 2.997.876 jiwa adalah sebesar 90.066,7 juta m³/tahun. Dari ketiga sumber limbah yang masuk ke perairan bahwa limbah domestik memberikan kontribusi terbesar (84,11 %) untuk mencemari badan-badan perairan terutama pada sungai.

E. Tinjauan Tentang DAS Unda

Sebelum manusia mengelompok membangun masyarakat dan sebelum mengenal peradaban (*uncivilized*), air sudah dipandang sebagai sumber pembangunan peradaban rohani (*divine society*). Di Asia Selatan, peranan air sebagai medium penyucian sudah dikenal lebih dari 3000-2000 SM (Suantra, 2006: 6). Begitu vitalnya peranan air dalam kehidupan maka sebagai konsekuensinya sumber-sumber mata air seperti daerah aliran sungai menjadi tempat-tempat ideal untuk pemukiman penduduk berkembang dengan pesat, juga tempat lahir dan berkembangnya peradaban baru.

Pada masa lalu, dibangunnya pemukiman di tempat-tempat yang dekat dengan sumber mata air seperti sungai dan danau, pada mulanya diawali dengan membuka daerah pertanian baru. Perlahan-lahan daerah pertanian berkembang menjadi pemukiman penduduk sebagai konsekuensi atas pertukaran barang, uang dan jasa yang semakin meningkat seiring dengan meningkatnya hasil pertanian. Selanjutnya, kemakmuran secara ekonomis yang distimulasi dari melimpahnya hasil pertanian, mendorong lahirnya pemikiran asketologis. Sebagai perwujudan konkrit dari gagasan ini, maka penduduk akan membangun tempat-tempat suci di sepanjang daerah aliran sungai tersebut. Pelayanan kepada Tuhan di tempat suci tersebut akan berjalan dengan baik karena bahan-bahan persembahan dan alat-alat yang lain disediakan oleh ladang pertanian. Puncaknya, lahirnya peradaban rohani, atau di dalam terminologi Hindu disebut *varna-asrama dharma* (Widnya, 2009: 51).

1). Fungsi DAS Unda sebagai permandian para Dewa

Pertemuan 2 atau 3 sungai dipandang sebagai tempat suci. Masyarakat di DAS Unda menyebutnya *penyampuhan*, berasal dari kata *sapuh* berarti bersih. *Penyampuhan* diidentikkan dengan pembersihan. *Penyampuhan* di hulu DAS Unda yaitu pertemuan Sungai Telagawaja dengan Sungai Masin dan Sungai Unda. Apabila ada *piodalan* (perayaan ulang tahun) di Pura Desa di Desa Apet, seperti: *pretima* dan *arca* (perwujudan sinar suci Tuhan) di Pura Dalem, Pura Puseh, Pura Desa *melasti* ke *penyampuhan* untuk *mesiram*

(mandi), sebelum upacara *piodalan* di mulai (Hasil wawancara dengan I Made Dana, 2 Juni 2022).

Penyampuhan juga ditemukan di hilir DAS Unda, di Pura Seganing yang merupakan pertemuan Sungai Bayung dengan Sungai Unda. Sebelum *puja wali* (upacara *Dewa Yadnya*) di Pura Panti Timbrah Pakseballi Klungkung dimulai, *Betara* (Dewa) di *pura* ini *mesiram* (mandi) terlebih dahulu ke Pura Taman Seganing yaitu ke *penyampuhan* pada hari raya *Kuningan* (Hasil wawancara dengan I Wayan Sudana, 21 Juni 2022). Di *penyampuhan* ini ada 2 *pura*, yakni di bawah bernama Pura Taman dan di atas bernama Pura Seganing. Kedua *pura* ini umumnya disebut Pura Seganing. Setelah selesai *mesiram* (mandi) *Betara* (Dewa) ini *mesolah* (menari) kemudian baru *keaturan pujawali* (dipersembahkan upacara kepada para Dewa).

2). Penghanyutan abu setelah upacara *ngaben*

Masyarakat di hulu DAS Unda seperti dari Desa Apet, Desa Tegak, Desa Selat, dan Desa Cucukan menghanyutkan abu jenazah ke Sungai Telagawaja. Ada yang menghanyutkan dari jembatan dan ada dari bawah jembatan dengan terlebih dahulu menghaturkan banten penghanyutan. Sedangkan seluruh *banjar adat* Klungkung kota yang berada pada posisi di tengah-tengah menghanyutkan abu jenazah di DAS Unda seperti: dari Semarapura *Kangin* (Timur), Semarapura *Kelod* (Selatan), Semarapura *Kauh* (Barat), Semarapura Tengah, Semarapura *Kaja* (Utara), dan Desa Akah. Selanjutnya masyarakat yang menghanyutkan abu jenazah di sebelah timur DAS Unda seperti dari Desa Adat Sulang dan Desa Adat Sampalan. Desa Adat Sampalan mewilayahi 3 (tiga) Desa Dinas, yakni: Pakseballi, Sampalan Tengah, dan Sampalan *Kelod*. Masyarakat Desa Pakseballi dan Sulang menghanyutkan abu jenazah di sebelah Selatan jembatan lama/di sebelah Utara jembatan baru jurusan Karangasem-Klungkung. Akan tetapi, masyarakat Sampalan Tengah dan Sampalan Kelod tempat menghanyutkan abu jenazahnya di daerah Pijig, yakni perbatasan Desa Tangkas dan Desa Kacangdawa. Tradisi menghanyutkan abu jenazah ke Sungai Unda sudah berlangsung dari dulu sampai sekarang.

4). Pembersihan diri

Masyarakat yang datang ke tempat pertemuan sungai untuk pembersihan diri. Di hilir DAS Unda pertemuan sungai ditemukan Sungai Bayung dengan Sungai Unda. Sedangkan di hulu DAS Unda tempat pertemuan sungai ditemukan Sungai Telagawaja, Sungai Masin dan Sungai Unda. Demikian pertemuan Sungai Telagawaja, Sungai Masin dan Sungai Unda dianggap suci oleh masyarakat sekitar sungai tersebut. Banyak orang datang ke *penyampuhan* melakukan pembersihan diri (*melukat*) karena mereka mempunyai perasaan kotor/kurang bersih seperti : dari Desa Pegending, Pesaban, Tegak, Bajing, Tulangnyuh, dan Desa Bakas. Mereka secara pribadi melakukan pembersihan diri dengan terlebih dahulu menghaturkan *banten pejati*.

5). Kesuburan dan keselamatan

Salah satu upacara yang berkaitan dengan pertanian, yakni upacara kesuburan dan keselamatan berupa pemotongan kerbau oleh krama Subak Payungan, Bajing, Akah, dan Besang yang menggunakan waduk/bendungan Buke di Desa Payungan sebagai sumber air pertaniannya. Setiap 1 tahun sekali menyelenggarakan upacara tersebut secara bergilir yaitu tepatnya *purnama keenam*. Dana pemotongan kerbau diperoleh dari warga *subak*. Setiap warga *subak* dikenakan uang sebesar Rp 500,00/per are, tergantung dari luas sawah yang dimilikinya (Hasil wawancara dengan I Made Dana, 2 Juni 2022). Kerbau yang digunakan untuk upacara kurban (*mecaru*) adalah anak kerbau (*godel*). Sajen upacara pemotongan kerbau bernama *banten pemakpag toya* (sajen mendatangkan air).

6). Daerah keramat

Menurut kepercayaan masyarakat Hindu di Bali di pinggiran sungai, gunung, dan hutan dianggap tempat yang keramat. Tempat-tempat ini dihuni oleh *memedi* (orang halus yang suka menyembunyikan anak kecil), *tonya* (nama makhluk halus, hantu), *wang samar* atau *gamang* (orang halus), atau sejenis jin (Warna, 1978: 184-600). DAS Unda oleh masyarakat sampai sekarang masih

percaya dipinggiran sungai ini di dihuni oleh makhluk halus seperti: *memedi, tonya, wang samar/gamang*.

F. Melindungi DAS Unda Secara Terpadu.

Kedudukan DAS Unda yang sangat vital dalam kehidupan ini wajib dilindungi kemurniaanya dari pencemaran akibat kecerobohan manusia. Salah satu pesan bijak dari leluhur yang terwariskan kepada generasi kini adalah teguran halus agar kita jangan kencing dan berak ke dalam air sungai. Secara sepintas, pesan itu sangat sederhana. Karena sederhananya, sering tidak mengundang pertanyaan dari kita, atau sering tidak mengundang perasaan ingin tahu, mengapa tidak boleh berak dan kencing di dalam air sungai? Padahal di balik pesan yang sederhana itu, mengandung kebenaran ilmiah. Larangan bijak dari leluhur kita sebenarnya merupakan implementasi dari aturan yang ditetapkan di dalam kitab suci Weda.

Melindungi air tidak bisa hanya melakukan perlindungan pada sungai yang bersih, danau yang bersih dan sumber-sumber mata air lainnya. Air sungai bukanlah unsur alam yang berdiri sendiri. Disamping sangat tergantung pada unsur alam lainnya seperti keadaan tanah, udara, mata air, keadaan hutan dll. Keberadaan sungai juga sangat tergantung pada sikap hidup manusia dalam pemahaman pada keberadaan alam yang secara fisik dibangun dengan lima unsur yang disebut *Panca Maha Bhuta*. Kalau semua unsur *Panca Maha Bhuta* itu berfungsi secara baik dan terpadu barulah air itu akan dapat ditingkatkan kualitas dan kuantitasnya yang ideal.

Sehubungan dengan penggunaan air menjadi *tirtha*, orang Bali mengenal situs air (*tirtha*) dengan sebelas *tirtha*. Dikatakan bahwa Danau Batur merupakan sebuah situs air terlengkap dalam jagat agraris Bali. Disebutkan terdapat sebelas sumber *tirtha* sekitar danau ini, antara lain Telaga Waja, Danau Gading, Danau Kuning, Bantang Anyud, Pelisan, Mangening, Pura Jati, Rajang Anyar, Manik Bungkah (Toya Bungkah), Mas Mampeh, dan Tirtha Prapen. Dijelaskan bahwa danau ini masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dan menjadi pemasok air sungai-sungai di Bali. Danau

Kuning memasok air untuk Sungai Melangit di Klungkung dan Sungai Pakerisan di Gianyar, sedangkan Danau Gading memasok air ke Sungai Bubuh, Telaga Waja memasok air ke Sungai Telaga Waja untuk lahan pertanian di daerah Karangasem dan Klungkung. Pada gilirannya pasokan air inilah yang menjadikan *subak-subak* di wilayah yang dialiri oleh sungai-sungai tersebut menjadi *panyungsung* Pura Danu di Batur, Baratan, Tamblingan, bahkan langsung ke Gunung Agung. Malahan keempat danau itu dihubungkan oleh *Tirtha Pelisan* sehingga antara satu danau dengan danau lainnya menjadi satu kesatuan Jagat Bali.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa air bagi masyarakat Bali, bukan sekadar untuk dikonsumsi, melainkan yang menyatukan Bali menjadi satu kesatuan jagat yang utuh dalam semesta raya. Pengetahuan ini seharusnya dapat menghidupkan alam batin orang Bali bahwa air, baik untuk dikonsumsi, untuk lahan pertanian dan perkebunan, kepentingan lainnya, maupun dalam keagamaan merupakan sesuatu yang bersifat suci sehingga air harus disakralkan. Spirit ini hidup dalam alam batin orang Bali bahwa menyakralkan air sama artinya menyakralkan Bali, yakni menyakralkan diri sendiri.

Agar terjadi sinergi yang baik antara manusia dan alam maka berbagai ajaran Hindu dirumuskan kedalam *Sad Kertih* dalam *Lontar Purana Bali*. Membangun alam dan manusia dalam *Sad Kertih* dilakukan dengan memuja Tuhan di *Sad Kayangan* untuk menyusikan diri manusia agar terus memiliki komitmen dan konsetensi untuk mewujudkan nilai-nilai *Sad Kertih* dalam kehidupan individual dan kehidupan sosial.

Danu Kertih bagian dari *Sad Kertih* yang langsung berhubungan dengan air tawar di daratan seperti mata air (*telebutan*), telaga, sungai, bendungan dan danau sebagai sumber alam yang memiliki fungsi sangat kompleks dalam kehidupan manusia. Di sungailah diadakan upacara *melasti*, *ngayut abu jenasa*, *ngayut sekah*, *mapekelem*. Semua upacara tersebut bermakna untuk memotivasi umat agar melestarikan sungai.

Untuk mencegahnya serta menanggulangi kerusakan sungai-sungai maka diperlukan kesadaran makro-ekologis karena

keseluruhan interaksi antara manusia dan lingkungan membentuk suatu lingkungan geo-fisik merangkap sebagai sistem otonom. Setiap perubahan pada salah satu unsurnya membawa akibat yang kerap disebut ekosistem. Ekosistem lokal pada gilirannya terkait satu sama lainnya di dalam sistem global bumi. Pada konteks itulah konservasi sangat mendesak untuk dilakukan guna menjaga ekologi dari berbagai ancaman kerusakan.

Pelestarian sungai harus dibangun dan dikukuhkan melalui kesadaran kosmik, bahwa manusia dan alam semesta (*buana alit-buana agung*) harus seimbang. Secara logika pertalian itu telah digambarkan oleh Capra (2001) bahwa konsep kuno tentang bumi sebagai ibu yang menyusui, akan membatasi manusia semena-mena dengan alam. Hal itu sama dengan kesadaran kolektif masyarakat Bali yang mendasari hubungan ekologi antara manusia, komunitas pepohonan dan hewan. Yang menjadi dasar dari hubungan ini adalah penghargaan dari hak hidup pohon, semua hewan, dan tumbuh-tumbuhan sebagaimana mestinya terbebas dari eksploitasi manusia. *Isa Upanishad* mengajarkan kepada kita bahwa segalanya dari sebatang rumput sampai seluruh kosmos itu adalah rumahnya Tuhan. Tuhan berada disetiap sudut dunia ini. Semua sungai, gunung, hewan, tumbuhan adalah suci karena di sana ada Tuhan (Prime, 2006: 100).

IV LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Landasan teori diperlukan dalam proses penciptaan sebagai dasar gagasan maupun panduan dalam mewujudkan gagasan dalam penciptaan karya. Berikut diuraikan teori-teori yang digunakan sebagai landasan gagasan dan panduan perwujudan karya.

A. Teori Seni

Sebagai kegiatan seni, diperlukan penegasan mengenai teori seni yang melandasi penciptaan karya. Terdapat dua teori seni yang digunakan dalam penciptaan karya yakni: *pertama*, seni sebagai simbol, merujuk pada Ernst Cassier yang menyatakan bahwa manusia sebagai makhluk simbolik. Seni sebagai sistem simbol yang bermuatan ekspresi dan perasaan estetik (Bahari, 2008: 105). *Kedua*, Seni sebagai dorongan bermain, teori yang dikembangkan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer. Mereka berpendapat bahwa kehadiran seni dilatarbelakangi adanya dorongan bermain atau *play impulse* (Bahari, 2008: 65-66).

Seni sebagai simbol sesuai dengan konteks yang telah diuraikan sebelumnya di mana manusia adalah makhluk simbolik oleh karena itu karya seni dapat dibaca sebagai tanda yang diungkapkan dengan muatan estetis yang menghadirkan suatu makna. Makna spesifik yang ingin disampaikan oleh pencipta pada setiap karya adalah kelestarian lingkungan semesta. Sedangkan seni sebagai dorongan bermain dirujuk karena dalam penciptaan dilakukan pembongkaran konvensi yang didorong oleh keinginan bermain yang memanfaatkan daya imajinatif. Dorongan bermain juga menjadi dasar untuk memperoleh visi-visi ruang melalui kehadiran figur. Improvisasi yang terjadi dalam tahap pencarian ruang dan penentuan gestur figur dibaca sebagai bagian dari dorongan bermain.

B. Teori Estetika

Estetika merupakan bagian penting dalam karya seni lukis. Estetika dalam bahasa Yunani *aesthetis* yang berarti perasaan, selera atau taste. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan. Adapun teori-teori estetika yang pengkaryanya gunakan dalam acuan berkarya sebagai berikut.

Thomas Aquinas menyatakan bahwa estetika adalah: 1) bersifat metafisik dan rasional; 2) keindahan adalah aspek dari kebaikan (*the good*); dan dalam karya seni, “yang indah” identik dengan “yang baik” (*beauty is goodness*); 3) yang indah adalah yang menyenangkan secara inderawi (mata dan telinga). Keindahan itu terkait erat dengan hasrat atau keinginan.

Aristoteles berpendapat bahwa keindahan suatu benda hakikatnya tercermin dari keteraturan, kerapihan, keterukuran, dan keagungan. Keindahan yang dicapai adalah keserasian bentuk (wujud) yang setinggi-tingginya.

Plato mengungkapkan bahwa keindahan suatu objek mulai disadari oleh manusia melalui adanya keindahan “awal” (keindahan yang mula-mula). Plato berpendapat bahwa keindahan dapat diperoleh melalui “cinta” yang membangun keyakinan adanya keindahan yang ideal. Untuk itu manusia harus menjauhkan diri dari sikap yang “salah” dan juga berupaya untuk mengosongkan pikiran, membersihkan dosa, dan mengembalikan kesucian jiwa (Sachari, 2002: 5). Plato mengungkapkan keindahan dibagi menjadi dua dimana yang satu sangat erat kaitannya dengan filsafatnya tentang dunia idea. Sementara yang lainnya tampak lebih membatasi diri pada dunia yang nyata (Suherman, 2017: 52).

Estetika mengandung tiga aspek dasar meliputi wujud, bobot, dan penampilan yakni:

- 1) Wujud, seperti suara gambelan, yang tak mempunyai rupa namun mempunyai wujud. Wujud yang dilihat oleh mata, dan wujud yang didengar oleh telinga, bisa diteliti dengan analisis, dibahas komponen penyusunnya.
- 2) Bobot kesenian memiliki tiga aspek yaitu: suasana, gagasan, pesan.

- 3) Penampilan mengacu pada penampilan bagaimana kesenian itu ditampilkan kepada penikmat (Djelantik, 2009: 15).

Menurut John Hosper, estetika adalah cabang filsafat yang bertalian dengan penguaraian pengertian-pengertian dan pemecahan persoalan-persoalan yang timbul bilamana seseorang merenungkan tentang benda-benda estetis. Pada gilirannya benda-benda estetis terdiri dari semua benda-benda yang terkena oleh pengalaman estetis. Dengan demikian hanya setelah pengalaman estetis dapat secukupnya menyatakan ciri-cirinya, barulah orang dapat menentukan batas benda-benda estetis itu (Hosper dalam The Liang Gie, 1976: 20). Kutipan di atas memberikan pengertian bahwa cakupan estetik dapat beraneka ragam. Dalam hal ini benda-benda estetis yang dihadapi adalah Barong yang merupakan wujud rekaan, maka kajian ini berhubungan dengan penguaraian persoalan bentuk estetis, yang selalu berhubungan dengan fungsi dan makna yang terkandung di dalamnya.

Mudji Sutrisno menyatakan bahwa, seni merupakan salah satu wujud kebudayaan yang dapat mengejawantahkan suatu prinsip esensial dari kebenaran. Kebenaran itu merupakan "nilai hakiki" yang merupakan tujuan, isi nilai yang mau dicapai dan dikejar oleh semua kegiatan kesenian. Nilai hakiki inilah yang diasimilasikan sebagus, seindah dan sesempurna mungkin dari generasi manusia yang satu ke generasi yang lainnya. Nilai-nilai adalah penyangga yang menentukan cara menghargai, menikmati, memelihara, cara merawat dan lain-lain. Nilai-nilai itu memberi isi yang berkaitan erat dengan kebutuhan atau kepentingan hidup yang berlaku dalam kelompok budaya setempat (Sutrisno, 1995: 28-29).

Mudji Soetrisno juga mengatakan bahwa kebudayaan modern adalah berdiri atau otonominya nilai-nilai sekuler. Artinya dalam kebudayaan modern nilai-nilai sekuler sudah "lepas" mandiri dari nilai-nilai agama. Maksudnya otoritas agama tidak lagi memayungi sistem-sistem yang ada (Mudji Soetrisno, 1995: 30).

Teori umum tentang nilai menjelaskan pengertian keindahan dianggap sebagai salah satu nilai untuk membedakan dengan jenis-jenis nilai lainnya seperti nilai moral, nilai ekonomis dan nilai

pendidikan, maka nilai yang berhubungan dengan segala sesuatu yang tercakup dalam pengertian keindahan disebut nilai estetis. Dalam hal ini keindahan dianggap memiliki pengertian yang sama dengan nilai estetis pada umumnya. Apabila suatu benda disebut indah, sebutan itu tidak menunjukkan pada suatu ciri seperti umpamanya keseimbangan sebagai penilaian subyektif saja, melainkan menyangkut ukuran nilai-nilai yang bersangkutan. Ukuran nilai tidak mesti selalu sama untuk masing-masing hal atau karya seni. Orang melekatkan nilai pada berbagai hal karena bermacam-macam alasan, misalnya karena kemanfaatannya, sifatnya yang langka, atau karena coraknya yang tersendiri (Gie, 1976: 37). Pengertian nilai-nilai estetis dalam hal ini lebih menekankan pada sifat-sifatnya yang khas dan keunikan bentuk, corak maupun motif hiasannya.

Monroe Beardsly menjelaskan adanya tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik atau indah dari benda-benda estetis pada umumnya adalah: (1). Kesatuan (*unity*) yaitu berarti bahwa benda estetis itu tersusun secara baik bentuknya. (2). Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun perbedaan yang halus. (3) Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Beardsley dalam The Liang Gie, 1976: 48).

Thomas Aquinas menyatakan, bahwa kenikmatan keindahan tergantung pada sifat-sifat objektif dari tata bentuk sebagai kesatuan, kesempurnaan, proporsi, harmoni dan lain sebagainya (Thomas Aquinas dalam Setjoatmodjo, 1982: 2)

The Liang Gie menyebutkan bahwa organisasi menyeluruh dari unsur-unsur karya seni itu dapat dinikmati atau menimbulkan pengalaman estetis seseorang apabila disusun berdasarkan asas-asas kesatuan, variasi dan keseimbangan (Gie, 1976: 73).

Sebuah nilai dari seni disebutkan oleh seorang filsuf wanita Susanne Lenger sebagai *cognitive value* (nilai pengetahuan). Kalau bahasa menyebabkan manusia menyadari benda-benda di sekelilingnya dan hubungannya dengan benda-benda itu, maka seni membuat orang sadar akan realita subyektif, pengalaman intern dan perasaannya. Pengetahuan tentang diri sendiri serta pemahaman terhadap segenap tahap kehidupan dan jiwa dalam diri sendiri yang timbul dari penghayalan seni. Hal ini merupakan nilai pengetahuan dari karya-karya seni (Lenger dalam The Liang Gie, 1976: 73).

Mayer Sapiro mengatakan bahwa, gaya atau *style* adalah bentuk yang tetap dan kadang-kadang juga unsur, ciri-ciri dan pengungkapan yang tetap dalam karya seni dari seseorang seniman atau sekelompok seniman. Pengertian *style* itu sangat penting dalam penelaahan histories atau analisa perbandingan terhadap karya-karya seni sepanjang masa (Sapiro dalam The Liang Gie, 1976: 72). Dengan hadirnya bermacam-macam *style* dalam kesenian memberikan penelaahan nilai estetika secara periodik sesuai latar sosial budayanya. Uraian mengenai *style* atau gaya menjadi sangat penting sebagai nilai indrawi yang dapat mengantarkan pada pengamatan nilai-nilai intrinsik. Pengulangan-pengulangan dan penetapan ciri-ciri bisa menjadi identitas, hal ini terlihat jelas dalam kesenian BarongBentuk apapun yang diciptakan dalam seni akan sangat berhubungan fungsi, baik fungsi fisik maupun harmoni. Untuk mengkaji fungsi Barong sangat didukung oleh teori fungsi, yakni untuk mengkaji secara detail permasalahan yang dihadapi. Teori fungsi yang dimaksudkan di sini adalah teori fungsionalisme yang banyak dikembangkan oleh para pemikir Barat. Dari beberapa teori yang ada teori fungsionalisme Malinowsky kiranya paling tepat digunakan dalam penelitian ini. Teori fungsionalisme Malinowsky pada intinya mengemukakan bahwa segala aktivitas kebudayaan itu bertujuan memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri manusia yang berhubungan dengan kehidupannya. Kesenian sebagai salah satu wujud kebudayaan terjadi karena mula-mula manusia ingin memuaskan kebutuhan naluri akan keindahan (Koentjaraningrat, 1997: 171). Teori fungsionalisme lainnya yang masih terkait dengan penelitian ini adalah teori yang dikemukakan

Robert Merton yang tertera dalam buku teori budaya oleh David Kaplan (1999:79), yakni Robert Merton, dalam upayanya menjernihkan konsep fungsi memperkenalkan perbedaan antara fungsi manifes dengan fungsi laten (fungsi tampak dan fungsi terselubung) dalam suatu tindak budaya. Fungsi manifes adalah konsekuensi obyektif yang memberikan sumbangan pada penyesuaian atau adaptasi. Sistem yang dikehendaki dan disadari oleh partisipan sistem tersebut. Sebaliknya fungsi laten adalah konsekuensi obyektif dari suatu ikhwal budaya, baik yang tidak dikehendaki maupun disadari warga masyarakat (Kaplan, 1999: 79).

C. Teori Psikologi Warna

Seseorang atau seniman pada saat ini menggunakan warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi, tetapi memilih dengan penuh kesadaran akan fungsi atau sifatnya. Leonarndo da Vinci menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, hijau, hitam dan putih. Persepsi visual bergantung kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal. Manusia mempunyai rasa yang lebih baik dalam visi dan lebih kuat dalam persepsi terhadap warna dibandingkan dengan binatang. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Warna dapat menggambarkan emosi seseorang (Darmaprawira 2002: 30).

D. Teori Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914) merupakan dua tokoh pelopor metode semiotika. Semiologi menurut Saussure adalah didasarkan pada anggapan bahwa perbuatan dan tingkah laku manusia akan membawa sebuah makna. Peirce yang ahli filsafat dan logika berpendapat bahwa, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda, artinya manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya logika sama dengan a,

dan a dapat diterapkan pada segala macam tanda. Menurut Pierce, tanda ialah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batasan-batasan tertentu (denotatum). Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui interpretan. Jadi interpretan adalah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda (Tinarbuko, 2009: 11-12).

Merujuk teori Pierce (dalam Budiman, 2011: 78-80), tanda-tanda dalam gambar dapat diklasifikasikan ke dalam ikon, indeks, dan simbol, Pierce menganggap bahwa trikotomi ini sebagai pembagian tanda yang paling fundamental.

Ikon adalah tanda yang antara tanda acuannya ada hubungan kemiripan dan bisa disebut metafora yang didasarkan atas "keserupaan" atau "kemiripan" (*resemblance*) diantara representamen dan objeknya, entah objek tersebut eksis atau tidak. Ikon tidak semata-mata mencakup citra-citra "realistis" seperti pada lukisan atau foto, melainkan juga ekspresi-ekspresi semacam grafis-grafis, skema-skema, peta geografis, persamaan matematis, bahkan metafora. Merujuk dengan pengertian atas ikon, dalam penciptaan karya seni rupa ini ikon adalah adanya keserupaan atau kemiripan dari objek-objek hasil observasi lapangan.

Kedua, indeks merupakan tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal di antara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikan tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan. Indeks bisa berupa hal-hal semacam zat atau benda material (misalnya asap adalah kode indeks dari adanya api), gejala alam, gejala fisik, bunyi dan suara, goresan atau tanda fisik. Bila ada hubungan kedekatan eksistensi tanda demikian disebut indeks. Tanda seperti ini disebut metomoni. Contoh indeks adalah tanda panah petunjuk arah bahwa disekitar tempat itu ada bangunan tertentu. Lagit berawan tanda hari akan hujan. Indeks dari figur tokoh-tokoh dalam cerita ini bisa dilihat dari wujud fisik, seperti figur babi yang identik dengan sifat-sifat pemalas, rakus, kemaksiatan dan suka hidup enak.

Ketiga, simbol merupakan tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motifasi (*unmotivated*). Simbol terbentuk melalui konvensi-konvensi, atau kaidah-kaidah, tanpa

adanya kaitan langsung diantara representamen dan objeknya. Kebanyakan unsur leksikal di dalam kosakata suatu bahasa adalah simbol. Namun demikian, tidak hanya bahasa yang sesungguhnya tersusun dari simbol-simbol. Gerak-gerak mata, jari jemari, seperti jempol diacungkan ke atas, mata berkedip, tangan melambai (Budiman, 2011: 80). Simbol adalah tanda yang diakui keberadaannya berdasarkan hukum konvensi. Contoh simbol adalah bahasa, tulisan. Mengingat karya seni rupa yang diciptakan ini memiliki tanda visual, serta penyajian mengandung tanda ikon, indeks, simbol dan metafora, maka pendekatan semiotik layak untuk diterapkan.

Teori semiotika digunakan untuk menganalisa penerapan warna pada karya seni lukis yang pengkarya ciptakan. Warna yang ditampilkan antara lain warna yang bernuansa kehijau, kebiruan, kekuningan dan kemerahan, menurut psikologi warna. Warna hijau: bermakna alam, lingkungan, subur, pertumbuhan dan kemakmuran. Warna biru bermakna: damai, kesentosaan, air, bumi, dan kesejukan. Warna kuning bermakna: kehidupan, matahari, kemakmuran dan pengharapan. Warna merah bermakna: kuat, energi, keberanian, kegembiraan, dan gairah *action*. Selain itu teori ini digunakan untuk menganalisis ekspresi objek dan gerakannya yang divisualkan dalam karya seni lukis pengkarya.

E. Teori Ideasional

Teori ideasional merupakan salah satu teori makna yang menawarkan alternative lain untuk memecahkan masalah-masalah makna ungkapan. Menurut Alstobn bahwa teori ideasional ini merupakan satu jenis teori makna yang mengenali atau mengidentifikasi makna ungkapan dengan gagasan-gagasan yang berhubungan dengan ungkapan tersebut. Dalam hal ini, teori ideasional menghubungkan makna dan ungkapan dengan suatu idea yang ditimbulkan serta menempatkan idea tersebut sebagai titik sentral yang menentukan makna suatu ungkapan (Alstobn dalam Sobur, 2003: 260).

Athur Asa Berger menyatakan bahwa, makna merupakan kekosongan, berarti apa saja dalam kekosongan itu sendiri dan

segala sesuatunya baru bermakna karena adanya sesuatu relasi sejenis dengan yang diletakkannya (dimaknainya). Hubungan ini dapat tersurat atau tersirat, tetapi dengan satu atau lain cara hubungan itu pasti ada. Makna kadang-kadang berupa suatu jalinan asosiasi, pikiran yang berkaitan, serta perasaan yang melengkapi konsep yang diterapkan (Berger dalam Sobur, 2003: 9).

Menurut Fischer bahwa konsep makna tidak selalu dapat berada dengan atau tanpa adanya komunikasi, tetapi bila ada komunikasi disitu juga ada makna. Jadi makna bukanlah ciri khas komunikasi manusia, melainkan terkandung dalam proses komunikasi manusia atau terkandung dalam komunikasi atas hubungan manusia dengan suatu obyek fisik atau karya seni rupa (Fischer, 1978: 342).

Couto menyatakan bahwa sesuatu yang bermakna selalu melibatkan totalitas jiwa karena manusia berhadapan dengan sesuatu yang menyentuh. Manusia dapat membaca makna itu melalui tanda-tanda, melalui obyek-obyek alam tertentu, melalui respon-respon, tanda, menginteprestasikan atau memasukkan makna.

Berdasarkan teori ini, barang adalah wujud karya seni yang dilandasi idea yang sangat mendalam, wujud ungkapannya bersifat universal dan bermakna sehingga bisa dipahami dan menimbulkan daya tarik bagi orang lain.

F. Teori Perubahan Sosial Modern.

Teori perubahan sosial modern menjelaskan struktur atau proses dinamik masyarakat masa kini sehingga tidak hanya membahas tinjauan pada sub-subsistem yang berubah pada suatu sistem yang mapan, malahan menggunakan kajian tentang perubahan keseluruhan satuan atau sistem. Pada umumnya uraian tentang perubahan sosial itu mencakup, baik pendekatan teoritik yang bersifat naturalistic maupun voluntaristik. Hal ini menyangkut tingkah laku manusia pada sistem-sistem masyarakat, di samping terdapat pula gabungan antara kedua unsur terdekat, seperti pembahasan tentang masyarakat aktif (Amitai Etzioni dalam Yudistira K. Garna, 1992: 60).

Teori perubahan atau evolution, yakni berarti perubahan secara bertahap dalam waktu yang lama. Jadi, perubahan dapat diartikan sebagai suatu aliran yang memandang manusia sebagai organisme, sebagai makhluk hidup, dan berubah secara bertahap dalam jangka waktu lama secara progresif. Jika konsep perubahan digunakan dalam memandang tingkah laku manusia secara hakiki, maka obyek studi kasusnya diarahkan pada perubahan budaya manusia dari tingkat yang paling sederhana menuju yang paling tinggi (Usma Pelly dan Asih Menanti, 1994:5, dalam Winaya, 2002: 25).

Sanderson juga mengungkapkan bahwa teori evolusioner atau teori perubahan adalah strategi teoritis yang berusaha memberikan dan menjelaskan tuntutan perubahan sosial jangka panjang dengan arah tertentu. Teori perubahan fungsionalis cenderung melihat perubahan jangka panjang sebagai peningkatan dalam kompleksitas sosial yang melahirkan masyarakat yang semakin mengadaptasi perubahan tersebut. Sementara teori perubahan materialistis menjelaskan transformasi-transformasi besar yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sebagai respon terhadap kondisi material yang ada. Terdapat dua alur pemikiran antropologi/sosiologi mengenai manusia dan kebudayaannya. Pertama, pemikiran-pemikiran yang mengkaji perkembangan penyebaran dan pertumbuhan manusia. Kedua, pemikiran yang mengkaji integrasi, fungsi, dan struktur kebudayaan makhluk manusia melalui pendekatan sosiologi. Alur pemikiran satu dengan yang lainnya saling melengkapi atau saling mengisi dalam studi tentang konsep manusia. Sementara Spencer mengenal teori evolusi sosial yang membahas dinamika sosial universal (Koentjaraningrat, 1987: 35).

Rabindranath Tagore menyatakan bahwa kemajuan adalah kadar fasilitas, material, dan moral bagi pembangunan segala bidang dan ekspresi bebas bagi personalitas manusia tanpa diskriminasi. Selanjutnya bidang kreativitas berangkat dari pengolahan alam dan khasanah budaya yang ada sedemikian rupa, hingga diharapkan menjadi milik dunia (Tagore dalam Winaya, 2004: 24).

Teori perubahan yang mutahir oleh Leslie A.White dan Julian Steward (Amerika) serta Gordon Chile (Inggris), menurut Kaplan (1999: 61) bahwa rumusan evolusinya White lebih mempermasalah-

kan budaya secara luas daripada manifestasi yang bersifat lokal. Jenis perubahan yang dikembangkan White dan Steward adalah perubahan universal karena berlaku bagi seluruh budaya.

G. Teori Tao.

Dalam konteks ini teori Tao sangat penting untuk merumuskan suatu etika tentang lingkungan, yaitu untuk mengartikulasikan apa yang harus dilakukan oleh manusia untuk menyikapi dunia di sekitar mereka. Tao berarti bahwa manusia harus mengembangkan pengetahuan dan teknologi yang tidak melenceng dengan upaya-upayanya untuk berhubungan dengan benda-benda, manusia lainnya dan diri sendiri. Pengetahuan dan peradaban, ilmu pengetahuan dan teknologi harus memberikan kontribusi dalam hubungannya dengan dunia di sekelilingnya. Ilmu pengetahuan dengan teknologi yang sesuai dengan tatanan benda-benda, yakni dengan perhatian yang terbaik dipahami dan ditanamkan dalam keselarasan dengan kehidupan dan dalam pelestarian atau kemajuan daya cipta, pelestarian, dan kemajuan aktivitas-aktivitas intelektual serta organisasinya (May, 2001: 181).

Cheng menyatakan bahwa Tao sangat penting bagi kesejahteraan manusia dan keselarasan, di samping merupakan keselarasan ekologis yang menyeluruh dengan alam dan menekankan keselarasan universal, tetapi tetap menyadari adanya perubahan dan transformasi terus menerus (aktivitas yang tidak putus-putus). Proses Tao dalam lingkungan, mengajarkan Tao menunjukkan cara, daya, cipta kehidupan dalam gerakan-gerakan yang terus-menerus dalam banyak bentuk. Lingkungan merupakan kehidupan yang aktif, ia tidak perlu tampak atau nyata, tetapi tidak bisa hanya menjadi persoalan eksternalitas. Oleh karena itu lingkungan tidak bisa diperlukan sebagai sebuah obyek, kondisi-kondisi material, perataan musim, atau pun ciri sementara, tetapi lingkungan memiliki struktur internal seperti juga proses mendalam. Mengingat Cheng (Cina), yakni memfokuskan pada hubungan manusia dengan sekelilingnya berdasarkan saling ketergantungan yang integrative dan keselarasan antara manusia dengan dunia. Taoisme mengembangkan sudut pandang internalistik tentang lingkungan,

yakni dengan memfokuskan manusia lebih sebagai perwujudan alam dari pada manusia sebagai penakluk alam. Manusia sebagai perwujudan alam yang terus mengungkapkan keindahan, kebenaran, dan kebaikan alam, serta mengartikulasikannya dalam pengolahan moral atau alam dari kehidupan manusia atau sifat manusia (Chuang Tzu dan Leo Tzu dalam May, 2001: 178). Berdasarkan pendapat di atas memberikan pengertian bahwa barang adalah kesenian yang diciptakan seseorang kemudian ditempatkan di pura sebagai kesenian ritual menjadi milik masyarakat. Di dalamnya terwujud keselarasan fungsi antara Tuhan, manusia serta alam lingkungannya sebagai wujud pengejawantahan dari filsafat *Tri Hita Karana*.

V. UNSUR-UNSUR DAN PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA

A. Unsur-unsur Seni Rupa

1). Titik

Titik adalah unsur seni rupa yang paling kecil atau unsur yang paling mendasar. Pasalnya, setiap ide atau gagasan saat membuat karya seni rupa, pada awalnya akan dituangkan dalam media melalui bentuk titik. Oleh karena itu, titik juga sering kali disebut sebagai bagian atau elemen terkecil dalam karya seni rupa. Tetapi sebagian ahli tidak memasukkan titik sebagai unsur dalam seni rupa. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto bahwa suatu bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil, dikatakan kecil karena objek tersebut berada pada area yang luas dan manakala dengan objek yang sama dapat dikatakan besar apabila diletakkan pada area yang sempit.



Gambar 9. Titik (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

Titik kadangkala dikatakan sebagai spot atau noktah. Spot dapat berupa cipratan bentuk-bentuk yang tidak beraturan atau bahkan titik dapat berupa titik-titik yang beraturan seperti bulatan, segitiga, segi empat, elips. Karena keunikan unsur ini, seniman memanfaatkannya menjadi unsur untuk membuat suatu karya. Gaya lukisan dengan menggunakan titik-titik disebut dengan pointilisme.

2). Garis

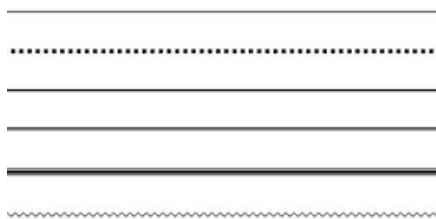
Garis merupakan gabungan dari titik- titik. Untuk menjadi sebuah garis minimal bertemunya dua titik secara terpisah dan memanjang. Garis berupa bentuk nyata maupun bentuk semu. Garis nyata merupakan garis yang dihasilkan dari goresan atau coretan langsung. Sedangkan garis semu merupakan garis yang muncul karena adanya kesan batas (kontur) bidang, warna dan ruang.

Garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, lengkung, panjang, pendek, horizontal, vertical, diagonal, berombak, putus-putus, spiral dan lain-lain. Kesan yang ditimbulkan dari macam-macam garis dapat berbeda-beda, misalnya garis lurus memberikan kesan tegak dan keras, garis lengkung berkesan lembut dan lentur, garis patah-patah berkesan kaku, dan garis spiral berkesan lentur.

Pada buku "Seni Rupa Moderen" oleh Sony Kartika (2004: 40), garis adalah dua titik yang dihubungkan. Garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman. Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal yaitu: 1) perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak melengkung, lurus dan lain-lain. Ia tidak ditandai dengan ukuran sentimeter, tetapi dengan ukuran nisbi, yakni ukuran panjang-pendek, tinggi-rendah, dan tebal-tipis. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. 2) Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. 3) Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Susanto, 2011: 148).

Sejak kecil kita telah mengenal dan menggunakan garis, baik dalam bermain, menggambar maupun ketika belajar menulis dan membuat angka. Garis menjadi batas dari berbagai bentuk dan bidang. Dalam seni gambar (drawing), bentuk garis dapat segera dikenali dengan mudah karena garis dalam karya drawing bersifat aktual. Sedangkan pada karya seni lainnya seperti seni patung misalnya, garis mungkin bersifat maya yang terbentuk dari perbedaan letak dan bentuk permukaan patung tersebut.

Dalam seni rupa, penggunaan jenis garis tertentu dapat menumbuhkan kesan tersendiri pada karya seni dapat juga digunakan sebagai simbol ekspresi. Garis tebal tegak lurus misalnya, memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Garis yang pengkaryanya tampilkan kebanyakan untuk mempertegas bentuk objek yang dibuat.



Gambar 10. Garis (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

2). Warna

Warna merupakan kesan mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Salim, 1991: 1715). Warna adalah salah satu elemen visul seni rupa dan unsur-unsur yang sangat penting. Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber cahaya matahari atau sumber cahaya lainnya. Warna menurut bahannya berupa pigmen, yaitu pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Bahan pelarutnya bisa air atau minyak. Contoh cat pigmen adalah cat minyak, cat air, cat akrilik (Darmaprawira, 2000: 22-23).

Warna, yaitu kesan yang timbul oleh pantulan cahaya pada mata. Warna dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu; warna primer, sekunder, dan warna tersier. Warna primer adalah warna dasar atau pokok yang tidak dapat dihasilkan dengan mencampur warna lainnya. Warna primer terdiri dari merah, kuning dan biru.

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer yang satu dengan warna primer yang lainnya. Percampuran warna Merah dan Kuning menghasilkan warna Oranye, Percampuran warna Merah dan Biru menghasilkan warna Ungu, Percampuran warna Biru dan Kuning menghasilkan warna Hijau. Sedangkan warna tersier adalah yaitu warna yang

dihasilkan dari percampuran warna sekunder yang satu dengan warna sekunder yang lain. Atau percampuran warna primer dengan warna sekunder.

Warna merupakan unsur visual yang penting, warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Nama warna ini adalah merah, biru, kuning, ungu, hijau, jingga, coklat, dan lain sebagainya. Nilai warna (*value*) adalah tingkat gelap terangnya warna. Misalnya ada warna biru muda sampai biru tua. Sedangkan kekuatan warna (*intensity*) adalah tingkat kecemerlangan warna. Kecemerlangan warna bisa juga ditentukan oleh pigmen warna. Pigmen yang masih asli relatif cemerlang dibanding yang sudah campuran. Warna merupakan unsur yang terpenting kehadirannya dalam karya seni rupa. Tiga warna pokok (*primer*) yakni merah, kuning, dan biru. Goethe menempatkan ketiga warna pokok ini ke dalam segitiga warna, Chevrueel ke dalam lingkaran warna. Segitiga warna ialah sistem susunan warna berbentuk segitiga yang menggambarkan ketiga warna primer dan campurannya menjadi warna skunder dan tertier. Lingkaran warna atau roda warna merupakan sistem susunan warna yang menggambarkan penempatan dan urutan warna-warna di sekeliling lingkaran, dengan warna primer, skunder, dan warna selang (*intermediate colour*), yakni warna di antara warna primer dan skunder.

Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang nampak, yang diterima mata berupa; cat, tekstil, batu, tanah, daun, kulit, rambut dan lain-lain disebut "pigmen" atau warna bahan. Secara teoretis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna yang harmonis yakni: (1) susunan warna monokromatik, (2) susunan warna analogus dan (3) susunan warna kontras. Susunan warna monokromatik merupakan keserasian paduan warna (*rona*) tunggal. Variasi dapat dilakukan dengan memberagamkan *value* atau intensitasnya, misalnya kombinasi warna biru, biru terang (biru

+ putih) dan biru gelap (biru + hitam). Kombinasi warna monokromatik memperlihatkan kesan tenang, resmi dan kurang bersemangat tetapi terdapat kesatuan yang serasi. Susunan warna analogus merupakan keserasian susunan yang dihasilkan dari paduan-paduan warna-warna karib, yakni warna-warna yang berdampingan dalam lingkaran warna misalnya, warna kuning berdampingan dengan warna kuning jingga dan warna kuning hijau. Paduan analogus menampilkan kesan riang, manis dan lebih bersemangat. Susunan warna kontras merupakan paduan warna yang berbeda satu dengan yang lain secara mencolok. Pada umumnya paduan kontras berkesan giat, terdapat ketegangan dan adanya tarik menarik warna-warnanya. Susunan warna kontras terbagi atas: susunan warna triad, komplementer bersahaja, komplementer ganda dan komplementer terbelah.

Warna akan memberikan kesan serta keindahan pada suatu karya seni. Dalam penciptaan karya seni lukis warna merupakan bagian terpenting untuk memberikan kesan serta nuansa objek yang dilukiskan. Warna dapat memberikan kesan tertentu seperti kesan panas, dingin, lembab, basah, kering dan juga memberikan kesan jauh dekatnya objek, serta dapat memperlihatkan volume atau keplastisan objek yang akan dilukiskan.

Dalam buku "Seni Rupa Modern" warna dibagi menjadi tiga. 1). Warna sebagai Warna: kehadiran warna tersebut sekedar memberi tanda pada suatu benda, tidak memberikan pretense apapun. 2). Warna sebagai representasi alam: kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. 3). Warna sebagai lambang/tanda/simbol: kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Misal warna merah bisa berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta yang membara, bahaya berani dan lain-lain (Kartika, 2004: 49-50).

Dalam karya seni rupa terdapat beberapa macam penggunaan warna, yaitu harmonis, heraldis dan murni. Penggunaan warna disebut harmonis jika penerapannya sesuai dengan kenyataan sebenarnya. Sedangkan heraldis atau simbolis adalah penggunaan

warna untuk menunjukkan tanda atau simbol tertentu, seperti hitam untuk melambangkan duka cita, merah untuk melambangkan amarah, hijau untuk melambangkan kesuburan dsb. Adapun penggunaan warna secara murni adalah penerapan warna yang tidak terikat pada kenyataan objek atau simbol tertentu.

Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan salah satunya adalah teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) yakni butiran halus pada warna.



Gambar 11. Warna (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

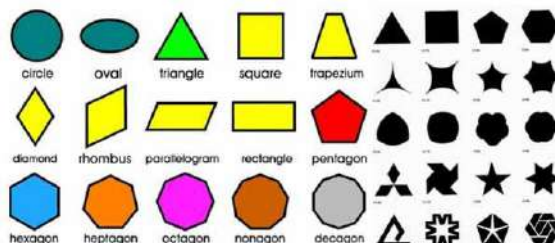
3). Bidang

Unsur dalam seni rupa berikutnya adalah bidang. Unsur ini merupakan hasil dari dari pengembangan dan penggabungan dari unsur garis. Ciri dari unsur bidang antara lain adalah mempunyai dimensi panjang dan lebar serta memiliki ukuran.

Bidang adalah area yang berbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berimpit). Dengan kata lain bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik formal maupun garis yang bersifat ilusif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011: 55). *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis), dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran dan karena cahaya atau tekstur. Pada karya seni *shape* digunakan sebagai sebuah simbol perasaan seorang seniman. *Shape* memiliki dua wujud yakni: 1) figur adalah *shape* yang menyerupai wujud alam, dan 2) non figur

merupakan *shape* yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (Kartika, 2004: 41-42).

Berdasarkan pada bentuknya, dalam seni rupa dikenal adanya beberapa macam bidang datar. Macam-macam tersebut antara lain segiempat, segitiga, lingkaran, trapesium dan lain-lain.



Gambar 12. Bidang (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

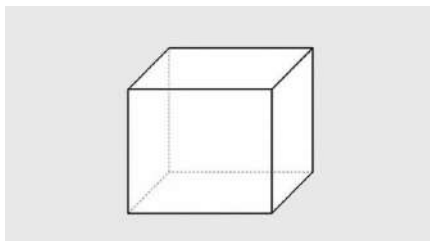
4). Bentuk

Bentuk berarti bangun, gambaran, atau wujud suatu benda (Salim, 1991: 184). Bentuk bersifat indrawi yang kasat mata dan kasat rungu sebagai penyandang nilai intrinsik dan aspek yang pertama menarik perhatian penikmat dalam karya seni. Maka bentuk adalah suatu yang secara kasat mata dapat terlihat wujudnya (Soedarso, 2006: 192).

Bentuk dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bentuk dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penampilannya yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya, karena adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan, bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya (Kartika, 2004: 41).

Dalam perwujudan karya pengolahan objek tentunya sering diterapkan dalam penciptaan, yang menimbulkan perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi, namun dalam karya mencipta, perubahan suatu objek

tidak dilakukan, hanya ada beberapa karya yang menggunakan transformasi.



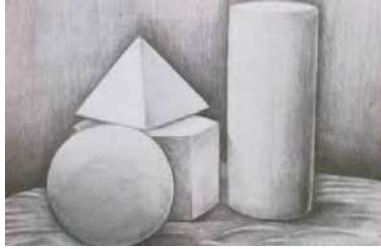
Gambar 13. Bentuk (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

5). Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa yang berupa bidang yang saling bertemu pada bagian sisinya. Ruang dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ruang dalam bentuk nyata dan ruang dalam bentuk khayalan. Ruang dalam bentuk nyata, seperti ruangan pada kamar, ruangan pada patung. Ruang dalam bentuk khayalan (semu) seperti lukisan yang memiliki kesan suatu ruangan

Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Sehingga suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Ruang dapat pula dibagi menjadi dua yaitu ruang nyata (fisik) berwujud tiga dimensi dan ruang ilusif yaitu kesan ruang yang terdapat pada karya seni 2 dimensi, hal ini timbul karena penerapan perspektif (Susanto, 2011: 338).

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan dengan bidang dan keluasaan. Dalam seni rupa, ruang sering dikaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Sehingga, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik (Susanto, 2011: 338).



Gambar 14. Ruang (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang pictorial adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional. Arti ruang dalam karya seni adalah ruang pictorial yaitu ruang yang bersifat semu atau kesan secara ilusif. Kesan ruang tersebut dapat dicapai melalui perbedaan jarak antar benda, perbedaan, ukuran, penggunaan warna, dan penggambaran objek-objek secara perspektif. Ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya.

7). Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Kartika, 2004: 47).

Unsur tekstur atau barik adalah kualitas taktil dari suatu permukaan. Taktil artinya dapat diraba atau yang berkaitan dengan indra peraba. Disamping itu, tekstur juga dapat dimaknai sebagai penggambaran struktur permukaan objek baik halus maupun kasar.

Tekstur (texture) atau barik adalah sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap material atau bahan memiliki teksturnya masing-masing. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus. Barik ialah kaifiat permukaan raut. Permukaan dapat polos atau berkurai, licin atau kasap, dan dapat memukau indera raba dan mata. Tekstur disebut juga nilai raba suatu permukaan. Sifat permukaan dapat berupa halus, polos, rata, licin, mengkilap, berkerut, lunak, kasar, dan sebagainya.



Gambar 15. Tekstur (umber: <https://saintif.com/unsur-seni-rupa/>)

Tekstur mencakup dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan bila dilihat kasar, namun ketika diraba halus disebut tekstur semu. Sebaliknya tekstur nyata adalah apa yang dirasakan atau diraba dan dilihat adalah menunjukkan hal yang sama. Tekstur menjadi raut dan apabila dibuang akan menghilangkan maksudnya, biasanya tekstur seperti ini terdapat pada seni lukis, seni grafis, dan desain komunikasi visual. Kesan tekstur dicerap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan. Atas dasar itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual merupakan jenis tekstur yang dicerap oleh penglihatan, walaupun dapat pula membangkitkan pengalaman raba. Tekstur visual hanya pada bentuk dwimatra dan terdiri atas tiga macam, yakni: (1) tekstur hias, (2) tekstur spontan, dan (3) tekstur mekanis.

B. Prinsip-Prinsip Estetika

1). Komposisi

Komposisi adalah susunan atau tata susun. Tata susun ataupun komposisi dari unsur-unsur estetik seni rupa merupakan prinsip dari pengorganisasian unsur dalam tata susun. Hakekatnya suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa (Kartika, 2004: 51). Komposisi tertutup adalah tipe komposisi yang semua elemen gambar muncul hanya mengisi bidang gambar, figur-figurnya hadir dalam batas pandang penonton (Susanto, 2011: 227).

Komposisi sangat diperlukan dalam perwujudan karya seni lukis. Objek-objek yang pengkarya lukiskan disusun sedemikian rupa supaya melahirkan komposisi yang baik, dan diharapkan hasil karya menjadi terlihat lebih sempurna.

2). Proporsi

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dengan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi juga berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama) dan *unity* (Susanto, 2011: 320). Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya seni rupa untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur-unsur seni rupa (Suherman, 2017: 91).

Dalam penciptaan karya seni lukis, sangat penting memperhatikan proporsi objek, karena proporsi objek yang baik akan sangat mempengaruhi karya lukis yang diciptakan agar terlihat menarik.

3). Keseimbangan

Dalam buku Sunarto Suherman (2017: 89) yang berjudul "Apresiasi Seni Rupa", keseimbangan merupakan prinsip dan penciptaan karya untuk menjamin tampilnya nilai-nilai keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni.

Sunaryo (dalam Pangestika, 2011) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan

pengaturan “bobot” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Macam-macam bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringan serta letak bagian perbagian: (1) *symmetrical balance* (keseimbangan setangkup) diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan penempatan; (2) *asymmetrical balance* (keseimbangan senjang), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah; (3) *radial balance* (keseimbangan memancar), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu yang berat.

Keseimbangan (balance), adalah penyusunan unsur-unsur yang berbeda atau berlawanan tetapi memiliki keterpaduan dan saling mengisi atau menyeimbangkan. Keseimbangan ini ada yang simetris, yaitu menunjukkan atau menggambarkan beberapa unsur yang sama diletakkan dalam susunan yang sama (kiri-kanan, atas-bawah, dll.) dan ada pula yang asimetris yaitu penyusunan unsurnya tidak ditempatkan secara sama namun tetap menunjukkan kesan keseimbangan.

Ada 2 macam keseimbangan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan objek dalam pembuatan karya seni lukis, yaitu : (1) keseimbangan formal adalah keseimbangan pada 2 pihak perlawanan dari suatu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah penyebelah; dan (2) keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan kontras dan selalu asimetris (Kartika, 2004 : 60-61).

Keseimbangan sangat penting diterapkan dalam mewujudkan karya seni lukis agar yang diciptakan nantinya terkesan seimbang atau tidak berat sebelah.

4). Ritme atau irama

Ritme merupakan istilah lain dari irama. Irama dalam seni rupa menyangkut warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya (Susanto, 2011: 334). Irama sangat diperlukan dalam menciptakan

karya seni lukis, agar nantinya karya yang penullis ciptakan terkesan indah.

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya Sunaryo (dalam Pangestika, 2011), sedangkan yang dimaksud irama dalam gambar adalah adanya suatu perubahan- perubahan teratur dalam suatu komposisi. Irama dalam karya dapat dimunculkan pada segi (1) arah: arah berhubungan dengan penataan gambar, objek manusia di buat dalam berbagai gerak tubuh yang ditata sedemikian rupa, sehingga terlihat bergelombang dan berirama; (2) garis: banyak menggunakan garis-garis lengkung pada objek gambar; (3) ukuran: pada objek gambar yang berada pada bagian depan dibuat lebih besar, kemudian makin ke dalam objek gambar dibuat makin kecil; (4) urutan: objek gambar dibuat dengan urutan pertama, kemudian menyusul dengan pembuatan *background*; (5) warna: penggunaan warna yang hampir sama pada bentuk pegunungan dan langit sebagai *background*.

Irama (*rhythm*) tidak hanya dikenal dalam seni musik. Dalam seni rupa, irama merupakan kesan gerak yang timbul dari penyusunan atau perpaduan unsur-unsur seni dalam sebuah komposisi. Kesan gerak dalam irama tersebut dapat bersifat harmoni dan kontras, pengulangan (*repetisi*) atau variasi.

5). Harmoni atau keselarasan

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda namun dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul keserasian (Kartika, 2004: 54). Keselarasan atau harmoni sangat penting dalam menciptakan karya seni lukis. Pengkarya selalu mempertimbangkan keselarasan antara objek utama, objek pendukung dan latar belakang. Diharapkan dari keseimbangan antara perpaduan objek utama, objek pendukung, dan latar belakang mampu melahirkan karya yang selaras atau harmonis.

Harmonis dapat dicapai dengan garis, bentuk, warna, dan tekstur yang merupakan kesatuan. Keselarasan adalah kesatuan

diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi tiap-tiap bagian kelihatan bersatu. Keselarasan dalam unsur disain adalah selaras dalam bentuk, tekstur dan warna.

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat perpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002: 32). Keserasian pada karya ditampilkan dengan mempertimbangkan keselarasan antar subjek-subjek gambar, sehingga cocok satu dengan yang lain. Kemudian keselarasan unsur-unsur garis, yaitu dengan penggunaan garis-garis lengkung dan elastis sehingga terlihat selaras dan tidak kaku.

6). Pusat perhatian

Pusat perhatian atau *point of interest/point of view* adalah titik perhatian di mana penonton atau penikmat lukisan mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni lukis. Dalam hal ini seniman bisa memanfaatkan warna, bentuk, objek, gelap terang, maupun ide cerita/tema sebagai pusat perhatian (Susanto, 2011: 312). Pusat perhatian merupakan hal yang penting untuk diterapkan dalam penciptaan karya seni lukis, tujuannya untuk memusatkan perhatian masyarakat agar tertuju pada objek representasi "*Toya Campuhan: Air dan Peradaban Manusia*".

7). *Unity* atau kesatuan

Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya (Sunaryo, 2002: 31). Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi.

Unity atau kesatuan merupakan keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur dan pendukung karya, berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetika

suatu karya, ditentukan oleh kemampuan memadukan keseluruhan (Kartika, 2004: 59).

Kesatuan (*unity*), dalam karya seni rupa menunjukkan keterpaduan berbagai unsur (fisik dan non fisik) dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang berpadu dan saling mengisi akan mendukung terwujudnya karya seni yang indah. Prinsip komposisi ini sering pula ditunjukkan dengan penataan berbagai objek yang terdapat dalam sebuah karya seni.

8). *Complexity* atau kerumitan

Complexity atau kerumitan adalah, suatu benda yang memiliki nilai estetis yang tinggi pada dasarnya tidak sederhana, dalam pengertiannya mengandung unsur-unsur yang berpadu dengan kerumitan tertentu seperti saling bertentangan atau saling menyeimbangkan. Misalnya *complexity* dalam lukisan yang pengkaryanya tampilkan di bagian objek utama.

9). *Intensity*

Intensity atau kualitas media, adalah suatu benda (lukisan) yang dikatakan memiliki estetis bukanlah benda yang sembarangan, melainkan memilikik kualitas dalam setiap media-media pembuatannya. Lukisan yang dibuat dengan media warna yang *intensity* bagus, dengan penguasaan tehnik yang bagus, akan melahirkan karya yang berkualitaas.

V

PROSES KREATIF PENCIPTAAN SENI LUKIS

Penciptaan seni diperuntukkan sebagai media komunikasi menghubungkan kehidupan, seniman, karya, publik dan kritik seni. Seniman sebagai aktor utama memiliki dua kecenderungan yang kuat yakni *pertama*, ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan dan *kedua*, hasratnya untuk mengkomunikasikan pengalaman dengan penciptaan seni. Dengan demikian menurut Purwasito (2003) penciptaan seni sebagai sebuah perjalanan saintifikasi artwork (karya seni) sarat dengan konsep-konsep, teori-teori, metodologi, historis, lokalgeni. Saintifikasi artwork bukan sekedar mengelola tata visual dari gagasan menjadi ide bentuk, warna, komposisi, dll. tetapi juga memaparkan nilai-nilai kemanusiaan (manusia kosmos) yang dibangun melalui dua cara yaitu *pertama*, *exploration du terrain* (eksplorasi lapangan) dan *kedua*, *rechereche au bibliotheque* (kajian pustaka). Oleh karena itu maka dalam penciptaan seni yang berjudul *Eco Reality: Lansekap Baru Daerah Aliran Sungai Tukad Unda* sangat tepat menggunakan kedua metode tersebut yakni eksplorasi lapangan dan studi pustaka sebagai artground.

A. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya seni lukis, diperlukan suatu metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan. Pengertian metode menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah: cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (di dalam ilmu pengetahuan dsb); cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (Tim, 1996: 652). Melalui suatu metode, dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan bisa dijabarkan dan dapat dipertanggungjawabkan secara logis serta ilmiah.

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini mengacu pada pendapat Hawkins, dalam bukunya yang berjudul *Creating Thought Dance*, (dalam Soedarsono, 2001: 207). Hawkins menandakan bahwa penciptaan sebuah karya tari yang baik selalu melewati tiga tahap yakni: pertama, *exploration* (eksplorasi); kedua, *improvisation* (improvisasi); dan ketiga, *forming* (pembentukan atau komposisi). Ketiga tahap tersebut ditinjau dari prinsip kerjanya sebenarnya dapat pula diterapkan dalam proses penciptaan karya seni lukis.

Lebih lanjut Soedarsono berpendapat bahwa, karena ada perbedaan yang hakiki antara seni pertunjukan dengan seni rupa, rumusan dari Hawkins perlu sedikit dimodifikasi agar bisa dipergunakan untuk seni rupa. Kegiatan improvisasi untuk tari perlu diganti dengan kegiatan eksperimentasi untuk seni rupa. Pergantian ini, walaupun namanya berbeda, tetapi sebenarnya arah kerjanya sama. Dalam penciptaan karya seni lukis, aktivitas eksperimentasi dilakukan melalui percobaan-percobaan dalam bentuk sketsa untuk mendapatkan rancangan yang diinginkan.

Eksplorasi yang dimaksud adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespons objek yang dijadikan sumber penciptaan. Improvisasi, tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam improvisasi terdapat kebebasan yang lebih luas, sehingga keterlibatan diri dapat ditingkatkan peranannya.

Dalam tahapan improvisasi memungkinkan untuk dilakukan berbagai macam percobaan-percobaan dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. Pembentukan, merupakan proses pewujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan.

Dalam kaitannya dengan proses pewujudan menurut Djelantik (1990: 57), terjadi dalam dua tahap, yakni: (a) penciptaan dimulai dengan dorongan yang dirasakan, kemudian disusul munculnya ilham terkait cara-cara untuk

pewujudannya, dan (b) pekerjaan pembuatan karya itu sampai selesai yang hasilnya disebut "kreasi" atau "ciptaan".

Baik itu berkarya dalam seni pertunjukan, seni rupa, film dan televisi. Semua perlu adanya metodologi kreatif yang tepat untuk masing-masing media yang dipergunakan. Dan satu sama lain berbeda metodologinya, hal ini tergantung dari apa yang dia ingin garap. Begitu juga dalam seni rupa setiap karya berbeda, misalnya saja antara karya desain, kriya dan seni murni. Apa lagi dalam seni murni dimana ada seni lukis, patung dan seni grafis yang media satu sama lain berbeda, maka dengan begitu metodologi berkarya seni tu mampu penyerapan juga berbeda sesuai dengan bentuknya masing-masing (Wiratno, 2018: 1-2).

Metodologi dan tahapan dilalui karya seni lukis adalah sebuah proses kreatif berbasis realitas sosial budaya. Sebagai sebuah tahapan yang memerlukan mekanisme proses yang saling merefleksikan disetiap tahapan. Bahwa pengalaman realitas sosial budaya sebagai bentuk persiapan dan kesadaran seorang pelukis dalam membuat karya. Di mana pengalaman mengalami internalisasi dalam masa tertentu, bergerak dalam pencetusan gagasan dan membuat karya seni lukis.

Gagasan dan teknik dalam pengarapan karya seni didasarkan tema yang didapat dalam sebuah pengalaman hidupnya, bisa juga dari pengetahuan mengenai sesuatu yang berkaitan box dan metode gambar. Di bidang seni rupa metode ini disebut proses menggali konsep atau gagasan. Menurut Nasbahrya Couto & Minarsih dalam Wiratno, 2018: 71-72) berbagai metode penggalan ide sebagai berikut.

Metode Craft, menurut teori Jones (1979), karya kerajinan adalah warisan lama yang pembuatannya secara manual dan bukan produk pemikiran ilmiah seperti pembuatan barang di zaman modern. Metode craft adalah produk yang dihasilkan melalui perubahan terus-menerus sampai terbentuknya sebuah karya yang kita kenal sekarang, seperti ukiran dan keris.

Metode Black Box (Metode Inspirasi), memunculkan konsep di mana asal-usul konsep karya adalah hasil renungan atau inspirasi.

Metode Glass Box (Metode Analisis-Sintesis), di mana dalam proses berkarya seni membutuhkan data-data, kemudian diolah atau diproses, hasil pengolahan data ini kemudian menghasilkan gagasan baru di mana diperoleh konsep-konsep atau teori untuk diterapkan pada karya.

Metode Gambar (Konsep Grafis), menurut Jones, sebuah konsep bisa lahir melalui gambar, di mana seorang mencoba menggali ide dan gagasan melalui beberapa sketsa, kemudian memilih sketsa yang baik. McKim (1980; 144) menyebut cara ini sebagai “berpikir visual” yang melibatkan tiga komponen yaitu (1) berpikir, (2) menyimbol dan (3) merujuk. Proses kreatif dengan cara melihat, berpikir, menyimbolkan dan merujuk, serta menggerakkan tangan secara komprehensif untuk di internalisasikan.

Metode Riset (Penelitian), Bahwa praktek seni dan desain sebagai praktek riset. Seseorang menggambar, melukis atau mendesain obyek-obyek sebenarnya melakukan penelitian dari obyek yang dikerjakan, tetapi hal ini belum mendapat pengakuan.

Praktek Seni Berbasis Riset dan Riset Pratek Seni, ada dua cara yang dilakukan, pertama studio berbasis riset (studio based research) memfokuskan diri dengan mengadakan riset sebelum berkarya dan memperlihatkan pengetahuan baru yang diperoleh melalui karya desain, musik, performance, media digital maupun pameran. Kedua Riset praktek studio yang memfokuskan studi teks yang mendalam tentang praktek seni itu sendiri tanpa dibebani membuat karya.

Teori Tindakan, bahwa seni adalah gejala tindakan sosial dan budaya dalam rangka “makna seni bersama”, kehadiran karya seni tidaklah semata akibat tindakan pribadi.

Penciptaan “*Toya Campuhan : Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*”, dilandasi/berbasis riset dengan demikian metodenya terdiri dari dua bagian yang tidak terpisah yakni metode penelitian dan metode penciptaan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Antropologi, khususnya terkait etnografi untuk mengumpulkan data empiris tentang perilaku dan budaya masyarakat di seputaran campuhan-campuhan sungai yang ada di Bali. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan dan wawancara. Dengan pengamatan akan mendapat gambaran nyata

kondisi empirik *campuhan* sungai. Wawancara dilakukan terhadap beberapa orang warga, tokoh masyarakat, LSM, guru, murid, dan pemerintah.

Setelah melakukan penelitian kemudian dikompilasi dan dipilah-pilah hasil-hasil pengamatan yang menjadi "amunisi" ide-ide kreatif untuk diwujudkan menjadi karya. Sehubungan dengan itu dibutuhkan juga metode pendekatan kreatif. Secara garis besar metode penciptaan seni diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan mencipta dengan menguasai sejumlah metode yang mampu: 1) melihat potensi dan peluang dari permasalahan yang dijadikan subjek karya, 2) mengabstraksi relasi-relasi kontekstual terberi dan lingkungannya, 3) memanfaatkan potensi tersebut di atas secara kreatif, imajinatif, dan orisinal, 4) menciptakan dari subjek itu suatu karya seni yang inovatif, berkarakter, menawarkan kebaruan dalam wacana dan bahasa yang memenuhi standar relatif kepatutan zaman, 5) mempublikasikan (mempresentasikan) secara luas.

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini mengacu pada pendapat Hawkins, dalam bukunya yang berjudul *Creating Thought Dance*, (dalam Soedarsono, 2001: 207) yang nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan pengkarya. Hawkins menandakan bahwa penciptaan sebuah karya tari yang baik selalu melewati tiga tahap yakni: pertama, *exploration* (eksplorasi); kedua, *improvisation* (improvisasi); dan ketiga, *forming* (pembentukan atau komposisi). Ketiga tahap tersebut ditinjau dari prinsip kerjanya sebenarnya dapat pula diterapkan dalam proses penciptaan karya seni lukis.

Dalam kaitannya dengan proses pewujudan menurut Djelantik (1990: 57), terjadi dalam dua tahap, yakni: (a) penciptaan dimulai dengan dorongan yang dirasakan, kemudian disusul munculnya ilham terkait cara-cara untuk pewujudannya, dan (b) pekerjaan pembuatan karya itu sampai selesai yang hasilnya disebut "kreasi" atau "ciptaan".

Metode di atas sangat relevan untuk penciptaan seni "*Toya Campuhan: Air dan Peradaban Manusia dalam Penciptaan Seni Lukis*", yang dapat merangkum berbagai persoalan namun tetap

fokus dalam tujuan pencapaian serta nilai-nilai penciptaan yang mencakup tahapan-tahapan terstruktur maupun langkah yang tidak terduga, spontan dan intuitif.

B. Tahap-Tahap Penciptaan

1. Eksplorasi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) eksplorasi adalah penjelajahan, penyelidikan atau penjajakan lapangan dengan tujuan mendapatkan atau memperoleh pengetahuan lebih banyak, tentang suatu keadaan, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu.

Tahap eksplorasi mencakup pula berbagai upaya penjajagan atau berbagai sudut pandang dan cara penggarapan serta bentuk-bentuk yang mau dibangaun. Disinilah saya mencari berbagai kemungkinan-kemungkinan dalam konsep, bentuk dan presentasinya. Metode *brainstorming* dan berpikir lateral dapat diterapkan di sini. Dalam eksplorasi sangat dituntut berpikir secara lateral dan divergen (perhatian menyebar keberbagai arah yang mungkin dilakukan).

Melalui *brainstorming* akan dapat membangkitkan ide-ide yang menerobos, ide-ide yang punya potensi untuk "mengkawinkan" hal-hal tadinya nampak tidak berkaitan sama sekali. Dengan metode ini suatu permasalahan dapat terlihat seperti ruang yang mengandung banyak kantong virtual berisi alternatif-alternatif untuk pemecahan masalah dalam seni lukis.

Berpikir lateral yang bersifat divergen menekankan berbagai pendekatan dan cara pandang berbeda untuk melengkapi cara berpikir vertikal yang konvergen. Dalam seni lukis diaplikasikan untuk mengatasi kebakuan pola pandang, mem-bangkitkan persepsi-persepsi alternatif, mendekonstruksi habitat lama yang acap kali tidak lagi relevan, dan mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang secara dinamis. Kedinamisan itu seperti air yang terus bergerak mengikuti wadag dan lingkungan dimana ia berada, guna menangkap gambaran-gambaran yang tadinya samar-samar untuk diwujudkan menjadi karya (Marianto, 2004: 3).

Pada dasarnya tahap-tahap penciptaan berakar dari serangkaian pengamatan yang mendalam terhadap *campuhan-campuhan* di DAS Unda. Kemudian dilakukan studi kepustakaan menyangkut norma-norma adat dan agama dalam penataan kehidupan di lingkungan masyarakat Bali. Untuk melengkapi data-data juga diadakan melalui kajian pustaka dan wawancara sehingga melahirkan interpretasi intersubjektif.



Gambar 16. Kegiatan observasi di campuhan Desa Pakseballi, Dawan, Klungkung: (1) Kondisi campuhan dengan air yang nampak bening, (2) Pencari batu untuk dijual, (3) Warga memanfaatkan untuk mandi dan cuci pakaian, dan (4) Pengkaryawan mencoba melakukan penelusuran di arus campuhan (Sumber : Dok. I Wayan Setem, 2022).

Observasi digunakan untuk mendapat gambaran nyata melalui kegiatan pengamatan langsung mengenai kondisi empirik campuhan-campuhan sungai DAS Unda dan Sungai Campuhan Ubud, Gianyar. Luas DAS Unda 232, 20 km dan panjang sungai utama 22, 56 km. Lokasi penelitian mencakup wilayah Kabupaten Karangasem dan Kabupaten Klungkung, dengan alasan mendasar, yaitu (1) sekitar 90 persen dari luas DAS Unda (215,6 km) dan mata

air yang memberikan suplai ke DAS tersebut terdapat pada wilayah administratif Kabupaten Karangasem dan bagian hilir (muara) DAS terletak pada wilayah administratif Kabupaten Klungkung, dan Kabupaten Gianyar; (2) terdapat kerusakan DAS akibat overeksploitatif penambangan pasir dan perlakuan diskruktif lainnya yang menyebabkan kerusakan. Dengan demikian diperoleh gambaran nyata atas fenomena yang terjadi secara obyektif. Data yang diperoleh melalui observasi, menyangkut tentang : a) kondisi bantaran aliran DAS Unda dengan campuhannya dari hulu ke hilir, c) dampak yang ditimbulkan dari penambangan pasir, penggundulan hutan, dan pencemaran, d) visual kultur masyarakat, dan e) perundang-undangan terkait.



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 17. Kegiatan observasi di campuhan Desa Pering Sari, Selat, Karangasem: (1) Campuhan SungaiPenyalin dan Sugai Masin, (2) Bantaran Campuhan penuh sampah botol kemesan air mineral, (3) Sampah plastik di pinggiran campuhan, dan (4) Pengkarya mencoba melakukan penelusuran di arus campuhan (Sumber : I Wayan Setem, 2022).

Observasi (riset lapangan) mengharuskan pengkarya luluh dengan objek amatan. 'Kamar studi' dalam hal ini adalah gugus wilayah dan masyarakat dari lingkungan yang diamati. Semua realitas yang terjadi adalah 'perpustakaan'. Dalam melakukan observasi maka melibatkan indra penglihatan (mata), pendengaran (telinga), pembau (hidung). Realitas yang ditangkap oleh indra tersebut baik berupa wujud fisik/visual, suara dan bau, dalam hal ini pengkarya tidak dalam posisi menyetujui, atau menyalahkan aktivitas penambangan namun sebagai observer dapat melihat semua sisi dan menampung semua fakta secara netral. Dalam hal ini pengkarya tidak cukup hanya bekerja dengan mata, pikiran, dan perasaan, melainkan seluruh panca indra harus disiagakan dengan totalitas sehingga langsung tergiring untuk lebih memahami kultur visual masyarakat, yakni aktivitas kesehariannya, kondisi lingkungannya, dan karakteristiknya (Setem, 2018: 161). Dengan memahami realitas lingkungan yang terjadi dan antropologi masyarakat maka dalam proses yang dilakukan tidak hanya berfokus pada bagaimana menciptakan karya yang artistik tetapi lebih mengedepankan dampak pada transformasi cara pandang masyarakat terhadap persoalan yang dijadikan thema.

Dari obsevasi lapangan, bahwa pengumpulan bahan-bahan merupakan proses sangat menarik, berbeda dan beraneka, juga hal-hal yang terkadang sepele tetapi semua mesti diobservasi dengan tujuan siapa tahu nanti sangat berguna. Realitas-realitas di lapangan merupakan stimulus-stimulus yang pengkarya biarkan bebas berkelana dalam pikiran yang nantinya akan dapat menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran dengan realitas atau sejumlah realitas tertentu. Dari eksplorasi konsepsi diperoleh intisari dari berbagai gagasan yang merupa-kan kekuatan dan substansi yang akan dipresentasikan. Di samping eksplorasi konsepsi juga dilakukan eksplorasi analisis visual, media, teknik, dan estetik.

2). Wawancara dengan narasumber

Wawancara dilakukan secara langsung terhadap beberapa buruh tambang, pengusaha tambang, warga, tokoh masyarakat, LSM, guru, murid, dan pemerintah.



Gambar 18. Wawancara dengan Kepala Desa Pakseballi, Dawan, Klungkung (Sumber : I Wayan Setem, 2022).

3). Telaah karya seni sejenis dan kajian literatur

Studi dari karya-karya sejenis terdahulu dari seniman-seniman panutan baik secara konsep maupun bentuk karya sebagai rujukan untuk bisa mencari posisi yang belum digarap dan menghindari duplikasi. Sedangkan kajian literatur dilakukan untuk memperkuat konsep sebagai landasan, arah kekaryaannya, dan tujuan penciptaan yakni peningkatan kesadaran lingkungan.

4). Tahap percobaan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya.

Eksperimentasi dalam proses penciptaan ini, adalah dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya.

5). Pewujudan

Tahap pembentukan merupakan pewujudan dan penggalian berbagai aspek visual artistik dan penajaman estetika dengan kemampuan teknis maupun analisis intuitif. Dalam proses perwujudan karya, pengkarya menggali/ memanfaatkan nilai-nilai

probabilitas dari berbagai aspek yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya.

6). Presentasi dan sosialisasi

Presentasi dan sosialisasi kepada masyarakat berupa pameran dilaksanakan di objek wisata Kali Unda (Desa Paksewali, Dawan, Klungkung) dijadikan sebagai ruang presentasi selama seminggu. Selanjutnya akan dilakukan pameran di Lv8 Resort Hotel 1. Pantai Berawa No.100XX, Tibubeneng, Kec. Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali 80361 selama seminggu. Teritorial dari hulu sampai muara DAS Unda dan masyarakatnya menjadi bahan riset yang memberi inspirasi dalam mengkonstruksi desain karya, kemudian hasilnya dikembalikan/ dipamerkan kepada masyarakat pemilik DAS Unda sehingga terjadi interaksi tanpa jarak.

Salah satu hasil karya penciptaan terseleksi akan dipajang di Gedung Rektorat Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai ajang peningkatan apresiasi bagi tamu yang berkunjung ke Institut Seni Indonesia Denpasar.

2. Eksperimen

Seni lukis, atau seni pada umumnya, pertama sekali tentu saja menyangkut masalah yang disebut teknik. Penguasaan inilah yang pada gilirannya nanti bisa membawa kemungkinan pada pengembangan gagasan (ide), mengolah kerumitan (kompleksitas komposisi), hingga berbagai kemungkinan tersebut menjadi bahasa ekspresi. Jadi memperhatikan keindahan seni lukis tidak lepas dari teknik yang digunakan. Teknik ini berhubungan dengan kualitas artistiknya. Artistik adalah ketepatan menggunakan bahan dan alat menurut karakter yang dimiliki oleh pelukis.

Teknik harus menjadi kebutuhan sifatnya subjektif. Pelukis dapat menangani bahan dalam seribu satu kemungkinan dan karena kepribadiannya. Sesungguhnya seni bukan merupakan soal pikiran atau keterampilan belaka, tetapi merupakan satu kesatuan kedua hal itu.

Leonard Walker menyatakan: Bersahabatlah sungguh-sungguh dengan kuas dan warna karena pengalaman. Pakailah kuas-kuas dan

warna-warna tersebut dengan berbagai macam cara, dengan cara ringan, berat, tegak atau tumpahkanlah pada sudut-sudut yang berbeda, dan selidikilah segala kemungkinan ...ubahlah campuran-campuran warna sambil mencoba akibatnya (Arsana, 1983: 5).

Dengan demikian, adalah wajar dan layak kalau saya harus berpengalaman dalam menggunakan banyak warna sehingga pada waktunya memilih tingkat warna yang sederhana. Kecendrungan pribadi akan pemilihan dan cara pemakaian bahan itu adalah menurut naluri, tetapi hanya dapat berkembang sedikit demi sedikit dengan bekerja keras.

Eksperimentasi dalam proses penciptaan ini, adalah dengan melakukan per-cobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik pewujudannya. Dengan melakukan percobaan diharapkan akan mendapatkan berbagai kemungkinan bentuk-bentuk yang dikehendaki.

Saya melakukan berbagai eksperimen penerapan teknik pencapaian artistik dengan berbagai medium untuk mengoptimalkan berbagai proses perlakuan terhadap media melalui pendekatan teknik konvensional dan non-konvensional. Pemilihan media dengan mencoba menggali berbagai kemungkinan media seperti: (1) modeling paste produksi Royal Talens Apeldoorn Holland; (2) cat akrilik merk Amsterdam produksi Royal Talens Apeldoorn Holland; (3) cat akrilik merk Lukascryl Studio produksi Dr. Fr. Schoenfeld GmbH & CO Germany; (4) akrilik merk Galeria produksi Winsor Newton, London (England); (5) akrilik merk Star produksi Maimeri SPA, Italy; (6) mowilex water-based produksi CV Mowilex Jakarta; (7) cat minyak produksi Winsor Newton, London (England); (8) pylox aerosol spray-paint produksi Nippon Paint; (9) spray paint Decor fin produksi Royal Talens Apeldoorn Holland; (10) kuas dari ukuran kecil hingga yang besar produksi Eternal, Huang Hong; (11) pisau palet; (12) rol; dan (13) kanvas. Saya menggunakan kuas-kuas dan warna-warna tersebut dengan berbagai macam cara, dengan cara ringan, berat, tegak atau tumpah pada sudut-sudut yang berbeda, dan menyelidiki segala kemungkinan sambil mencoba pada kanvas kering, basah dan lembab.

Bersamaan eksperimen penerapan teknik pencapaian artistik juga dilakukan eksperimen visual dengan membuat sketsa-sketsa menggunakan pensil EE, tinta cina, cat air, kolase pada kertas A4s (21,5 x 29,7 cm). Dalam membuat sketsa itu terkadang saya kombinasikan dengan berbagai teknik seperti meresponnya dengan kolase gambar-gambar dari koran dan majalah, sablon sederhana serta melobangi dengan dupa yang telah dinyalakan untuk mendapat efek artistik. Proses pengerjaan sket walaupun kelihatan spontan namun tetap melalui beberapa pertimbangan yang matang guna memperoleh sketsa terbaik. Hasil karya sketsa yang sudah tercipta ini walaupun nantinya bukan dijadikan prototif/model dalam melukis namun begitu penting karena akan sangat menentukan proses pengerjaan lukisan selanjutnya. Hal itu bisa diaplikasikan dalam merespon citra yang tadinya terbentuk secara tidak sengaja menjadi terfokus dan lebih bermakna.

VI PRAKTIK PENCIPTAAN

A. Persiapan alat dan bahan

Tahap awal dalam penciptaan karya seni lukis adalah persiapan media meliputi alat dan bahan yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni lukis. Medium atau media merupakan perantara atau penengah, baik itu berupa bahan, alat dan tehnik, yang dipakai dalam karya seni (Susanto, 2011: 255).

Dalam menciptakan karya seni berupa seni lukis, menggunakan berbagai alat dan bahan sebagai berikut.

1). Buku sketchbook

Buku sketchbook adalah lembar kertas kosong yang berjilid yang digunakan untuk aktivitas sketsa. Buku ini memiliki ketebalan 30 hingga 50 lembar tiap jilidnya. Sketsa adalah dasar bagi segala hal atau dikatakan dasar dari seluruh teknik-teknik seni rupa lainnya. Sket pun berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitas.

Sketsa bagi memiliki tiga kegunaan yakni *pertama*, pada tingkat yang paling sederhana adalah sket merupakan notasi (catatan) tentang benda-benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik. *Kedua*, sket bisa juga hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya yang utuh dan berdiri sendiri. *Ketiga*, sket berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya.

Pengkarya menggunakan sketchbook untuk aktivitas sketsa setelah melakukan obserfasi lapangan. Sketsa dilaksanakan hampir setiap hari bahkan ke manapun mesti membawa sketchbook untuk mengisi waktu atau dengan sengaja mencari tempat-tempat yang bisa menumbuhkan inspirasi.



Gambar 19. Sketchbook (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022).

2). Kanvas

Kanvas merupakan media untuk menuangkan cat sehingga tercipta karya seni lukis yang memiliki nilai estetik, kanvas juga alat terpenting bagi seorang pelukis untuk menghasilkan karya lukis, yaitu sebagai media untuk menumpahkan ide atau imajinasi dengan menggunakan cat atau bahan lainnya sehingga tercipta karya seni lukis

Kanvas dalam seni lukis, diartikan sebagai kain landasan untuk melukis. Kanvas direntangkan dengan spanram (kayu perentang) hingga tegang baru kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang dipakai untuk melukis (Susanto, 2011: 213).



Gambar 20. Kanvas (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022).

3). Kuas

Kuas merupakan alat yang digunakan untuk “memasang” cat pada permukaan landasan/kanvas. Karena cat memiliki bermacam-

macam jenis, maka kuas juga dibuat sesuai dengan sifat dan jenis cat yang bermacam-macam pula. Anatomi kuas terdiri dari tangkai kayu, temin/kerah pengikat dan bulu kuas. Bila ditinjau dari cat/bahan yang dipakai terdiri dari dua jenis yaitu kuas berbulu keras (biasanya terbuat dari bulu babi atau sapi) dan berbulu lembut (bulu musang atau tupai) (Susanto, 2011: 231).

Kuas berguna sebagai media menggores, mengusap atau menyapukan cat keatas bidang kanvas, biasanya penulis menggunakannya dengan teknik mengusapkan, diteteskan atau dengan teknik lainnya. Kuas juga merupakan alat utama bagi pelukis untuk membuat karya seni lukis yang indah. Kuas yang penulis gunakan adalah kuas berbagai ukuran, yaitu kuas besar untuk blocking latar, kuas sedang untuk blocking objek dan kuas kecil untuk bagian detail.

Untuk keperluan melukis pengkarya menggunakan kuas dengan berbagai ukuran, jenis dan *merk*, dipilih jenis kuas yang kuat bulu-bulunya, agar disaat menggunakannya tidak ada bulu kuas yang tertinggal di kanvas. Penggunaan kuas disesuaikan dengan bidang garapnya, sehingga diperlukan kuas dengan berbagai ukuran, dari kuas yang paling kecil sampai dengan kuas dengan ukuran besar mencapai empat *inchi*. Jenis bulu kuas digunakan dari kuas berbulu halus sampai kuas yang berbulu kasar.



(1)



(2)

Gambar 21. Kuas (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022).

4). Palet Warna

Palet adalah alat yang digunakan oleh pelukis untuk menyimpan atau meletakkan cat. Sehingga penulis lebih mudah dalam mengambil dan mencampurkan cat sesuai warna yang diharapkan.



Gambar 22. Palet Warna (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022)

Palet merupakan salah satu alat untuk menaruh warna yang akan dipakai untuk melukis (kadang-kadang berbentuk seperti perisai), dapat berupa kaca, plastik, kayu atau lainnya yang bersifat tidak menyerap zat warna tersebut (Susanto, 2011: 287). Pengkarya menggunakan kramik sebagai palet warna, dikarenakan sifat kramik tidak dapat menyerap cat.

5). Warna

Dalam penciptaan karya lukis, warna sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari keindahan, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi. Bahan warna untuk melukis adalah cat akrilik merk *Talens*, *Amsterdam*, dan *Winston*, untuk finishing karya menggunakan vernis *Winston*. Bahan tekstur menggunakan *modelling paste* merk *Winston*. Pemilihan cat akrilik bertujuan agar cat cepat kering sehingga warna mudah disusun atau dicampur dengan warna lain pada saat berkarya.



(1)



(2)

Gambar 23. Warna (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022).

6). Spanram

Spanram atau *stretcher chasis* merupakan kayu perentang untuk merentangkan kain kanvas sebuah lukisan. Spanram berupa konstruksi papan kayu persegi panjang dengan bagian dalamnya diserut menyerong, dengan maksud agar kanvas tidak melekat pada lebar papan kayu yang dipakai dapat berupa kayu oak, pinus, lenden, cypress, jati dan sebagainya (Susanto, 2011:374).

Pengkarya menyiapkan *spanram* dengan ukuran yang sudah disesuaikan kebutuhan, karena pada kenyataannya pengkarya kadang-kadang mempunyai keinginan melukis dengan format sedang, dan pada saat tertentu berkeinginan melukis dengan format kecil, tetapi pada saat yang berbeda berkeinginan untuk melukis dengan format yang besar. Format lukisan memang mempengaruhi spirit melukis, sehingga dalam melukis selalu mempertimbangkan format karya yang akan dibuatnya.



Gambar 24. Spanram (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022)

7). Staple Gun

Staple Gun adalah alat yang dapat digunakan untuk memasang kain kanvas pada kayu spanram. Alat ini merupakan pengganti dari paku yang digunakan oleh seniman terdahulu untuk memasang kanvas ke span.



Gambar 25. Staple Gun (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022)

8). Pensil

Pensil atau *potlout* adalah alat gambar yang dibuat dari bahan grafit, yang dibungkus dengan kayu atau bahan lainnya. Semula pensil adalah merupakan campuran grafit dan tanah, namun oleh ahli kimia Nicolas Conte (1755-1805) dikembangkan pensil modern sejak tahun 1750 dan dipatenkan pada tahun 1795. Pensil mempunyai tingkat kekerasan berbeda-beda, biasanya ditandai dengan huruf H (*hard*) hingga B: H, HB, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B (Susanto, 2012: 302).

Pengkarya menggunakan pensil sebagai alat untuk membuat sketsa awap pada kanvas, pensil yang pengkarya gunakan adalah 2b agar mudah untuk dihapus jika terjadi kesalahan.



Gambar 26. Pensil (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022)

9). Spidol

Alat tulis yang memiliki ujung lunak untuk menulis. Spidol lebih sering digunakan untuk keperluan khusus atau menggambar. Memiliki tinta khusus yang mengandung alkohol disimpan dalam sejenis busa yang dapat menguap jika terpapar udara terus menerus.

Pengkarya menggunakan spidol untuk membuat aut line/sket bentuk pada styrofoam agar mudah membentuk menjadi patung.



Gambar 27. Spidol (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022)

10). Lem

Lem fox putih PVA adalah lem putih multiguna yang kuat daya rekatnya dan dapat di gunakan untuk penempelan penempelan kayu, kertas, koraltex, plamur tembok, texture, dll. Lem fox putih pengkarya gunakan untuk menempelkan kertas kraft yang telah disobek kecil-kecil pada styrofoam yang telah diformat pada sekop dan untuk campuran membuat adonan bubur kertas koran bekas. Sedangkan lem Astro dipergunakan untuk menyambung styrofoam bekas yang dibentuk menjadi balok lalu dibikin patung.



Gambar 28. Lem fox, dan lem astro (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022)

11). Meteran

Meteran juga dikenal sebagai pita ukur atau tape ialah alat ukur panjang yang bisa digulung, pada umumnya dibuat dari bahan plastik atau plat besi tipis. Satuan yang dipakai yaitu mm atau cm,

feet tau inch. Roll meter tersedia dalam ukuran panjang 10 meter, 15 meter, 30 meter sampai 50 meter yang ujung pita dilengkapi dengan pengait dan diberi magnet agar lebih mudah ketika sedang melakukan pengukuran, dan pita tidak lepas ketika mengukur.

Meteran bagi pengkarya digunakan untuk mengukur jarak atau panjang, mengukur sudut, membuat sudut siku-siku, dan juga dapat dipakai untuk membuat lingkaran. Cara pemakaian tinggal merentangkan meteran dari ujung yang satu ke ujung yang berbeda yakni ke objek yang akan diukur. Akan tetapi untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat harus dilakukan oleh dua orang, orang pertama memegang ujung awal meteran dititik yang pertama dan meletakkannya tepat di angka nol pada meteran dan orang yang kedua memegang rol meter menuju ke titik pengukuran lainnya, lalu tarik meteran selurus mungkin dan letakkan meteran di titik yang di tuju dan baca angka pada meteran yang tepat dititik yang dituju dan ditandai dengan spidol.



Gambar 29. Meteran (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022).

12). Pisau Palet



Gambar 30. Pisau palet (Sumber: Foto I Wayan Setem, 2022).

Pisau palet merupakan semacam alat berbentuk seperti *cethok* (Jawa; yang biasa dipakai untuk mengoles semen pada tembok)

namun bermacam-macam ukuran dan jenis pisau, mulai dari yang kecil hingga agak besar yang berfungsi untuk mencapai nilai raba (barik) tertentu pada lukisan.

13) Varnish

Varnish selalu digunakan pada tahap terakhir, yaitu ketika suatu lukisan dalam proses pembuatan karya sudah dianggap selesai. Penggunaannya dengan cara mengoleskan cairan Varnish tersebut, diatas permukaan kanvas yang sudah tertoreh cat yang sudah mengering, sehingga karya lukisan mengkilap dan warnanya lebih muncul. Varnish ini juga membuat lukisan lebih awet dan tahan lama.

B. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan pewujudan dan penggalian berbagai aspek visual artistik dan penajaman estetika dengan kemampuan teknis maupun analisis intuitif. Dalam pembentukan, saya menggali dan memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek dan yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya serta representasi konsep estetikanya. Dengan menggali dan membuka berbagai kemungkinan akan mampu memunculkan gagasan, imajinasi dan berbagai pencitraan yang bersifat simbolik dan metaforik dalam kerangka untuk melahirkan jati diri/keunikan.

Karena dalam proses kreatif melibatkan imajinasi, maka tidak menutup kemungkinan untuk mengadakan improvisasi-improvisasi dalam bentuk, komposisi dan pewarnaan sesuai suasana batin saat itu. Dalam tahap ini saya mencoba-coba mencari berbagai kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah dinyatakan dalam tahap eksplorasi. Tahap ini penting sekali dilalui kembali demi penyegaran serta aktualisasi kerja kreativitas. Dari proses kerja improvisasi ini, hal-hal yang terwujud tanpa sengaja dengan nilai artistik tinggi terus dikembangkan dengan merespon secara kontinyu sehingga mampu melahirkan citra-citra (bentuk) yang saya kehendaki. Selanjutnya blok-blok warna yang dirasakan mengganggu direspon lagi yang agar terwujud karya yang harmoni.

Pada tahapan pembentukan dibutuhkan sarana berupa bahan dan alat serta melalui beberapa tahapan yaitu:

- 1) Menyediakan alat dan bahan berupa: pisau palet, palet, kuas, rol, dan sebagainya. Bahan terdiri dari spanram, kanvas, lem fox, vernis, modeling paste, cat akrilik, cat minyak, pylox aerosol spray-paint dan spray paint. Spanram yang digunakan terbuat dari kayu damar yang telah melalui proses pengovenan dengan suhu tertentu. Kanvas yang digunakan adalah kain kanvas, kemudian dilapisi cat campuran sendiri.
- 2) Melapisi kanvas dengan lem fox yang telah diencerkan dengan air panas sehingga mendapat adonan yang tidak terlalu cair atau terlalu kental. Pelapisan memerlukan dua kali aplikasi dengan menggunakan rol sehingga pori-pori kain tertutup sempurna.
- 3) Pembentukan tekstur nyata pada kanvas diawali dengan mencampur cat geso (acrylic modeling paste) sebagai mediana. Adonan tadi kemudian dibentuk dengan menggunakan pisau palet, rol, kuas atau disiramkan ke kanvas secara berlapis-lapis. Sering juga geso dicampurkan warna cat akrilik kemudian diaduk secara merata untuk membuat bidang-bidang warna pra lukisan.
- 4) Setelah tekstur dirasakan sudah cukup berhasil sesuai yang diinginkan, tahap selanjutnya adalah memberi warna dasar yang tipis atau dengan adonan encer dengan menggunakan kuas bulu *soft*, kemudian dikerok menggunakan pisau palet sehingga bagian tekstur yang timbul akan menampakkan efek warna lebih terang, sedangkan yang cekung sebaliknya.
- 5) Setelah proses pengerokan tadi selesai dan wujud lukisan secara global telah terbentuk, maka efek-efek warna yang ditimbulkan oleh tekstur tadi selanjutnya direspon dengan menggunakan alat dan bahan cat akrilik pada kanvas. Pemakaian cat akrilik sangat cocok supaya bisa menerapkan teknik transparan dan semi transparan. Walaupun akrilik dapat melakukan penutupan permukaan yang luas dengan sangat tipis, namun jumlah air yang berlebihan akan dapat melemahkan kekuatan partikel pigmen, untuk menghindari hal tersebut saya menambahkan akrilik medium saat pengenceran.

- 6) Selanjutnya ditumpangi warna secara terus menerus, berlapis-lapis dengan *bloking* yang saling menumpuk, kemudian dikerok, ditoreh, diberi plototan warna-warna untuk menghasilkan citra-citra yang dikehendaki.
- 7) Untuk memberi aksan garis yang ekspresif pada bagian-bagian tertentu, ter-utama untuk memperkuat citra bentuk yang digambarkan maka dipergunakan cat minyak dengan cara diplototkan.
- 8) Tahapan evaluasi dilakukan untuk merevitalisasi kerangka pemikiran/konsepsi dan visual (muatan, ekspresi maupun substansi) sehingga karya seni lukis yang diciptakan menjadi padu/harmoni dalam sebuah kekuatan estetik. Untuk hasil akhir maka diperlukan perenungan dan "dialog" pada karya. Di sini karya kembali diamati dari jarak dekat maupun jarak jauh secara bolak-balik, kemudian direnungi perbagian maupun keseluruhan apakah penataan elemen-elemen dan prinsip-prinsip penyusunan seni rupa sudah dapat menyampaikan ide serta gagasan. Pada proses ini akan terjadi bloking tekstur yang berlebihan, memberi penegasan terhadap citra/bentuk-bentuk yang muncul. Setelah semua dirasakan cukup maka dibubuhkan nama dan tahun pembuatan karya dengan menggunakan Talens Décor fine line (relief paint).
- 9) Setelah lukisan selesai secara keseluruhan digunakan gloss varnish produksi Winsor Newton, London (England). Dengan menggunakan pelapis gloss varnish akan membuat warna (terutama warna gelap) menjadi lebih "*lifeless*". Selain itu medium tersebut akan menjadi "*greater protection*" terhadap permukaan lukisan karena *emulsion* menjadi "*waterproof*".
- 10) Tahap akhir setelah lukisan divernis, maka yang perlu diperhitungkan adalah cara penyajian sebuah karya seni lukis. Perencanaan di dalam penggunaan bingkai agar dipertimbangkan secara seksama, karena ada kalanya sebuah karya seni lukis kurang cocok menggunakan bingkai. Dalam penciptaan ini ada beberapa karya menggunakan bingkai dengan pertimbangan faktor estetik dan konstruksi penyatuan (panel) 2 lukisan.

C. Proses Pengerjaan Karya

1). Pembuatan sketsa

Sebelum memulai menuangkan gagasan di atas kanvas, yang dilakukan terlebih dahulu adalah membuat beberapa sketsa-sketsa sebagai pencarian esensi bentuk objek yang diinginkan. Pada proses ini dapat menghasilkan beberapa sketsa, yang selanjutnya dipilih salah satu sketsa untuk divisualkan.

Langkah-langkah visualisasi diawali dengan memindahkan sketsa terpilih yang dibuat sebelumnya di kanvas, peminahan sketsa di kanvas kadang-kadang mengalami pengembangan atau perombakan yang berarti, maupun kadang juga tidak mengalami perubahan sama sekali. Karena sketsa merupakan patokan proporsi dan perspektif sebelum proses pewarnaan, agar hasil lukisan lebih mirip dengan aslinya dan lebih rapih. Lukisan yang ingin menonjolkan keaslian objek yang baik juga harus melalui pembuatan sketsa yang baik juga. Dalam pembuatan sketsa, penulis menggunakan pensil 2B yang di goreskan pada bidang kanvas sehingga membentuk suatu objek-objek yang diinginkan. Ditambah juga penghapus sebagai pembantu untuk menghilangkan goresan pensil yang dianggap salah dan tak sesuai. Walaupun berpedoman pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya, namun pengkarya tetap menjaga kebebasan dalam berkarya. Sket pada kanvas bisa ditambahkan atau dikurangi bagian-bagian tertentu yang pengkarya anggap perlu namun tidak merubah wujud pokok dari sket sebelumnya.

2). Pembuatan latar belakang

Tahap yang pengkarya lakukan setelah pembuatan sketsa di media kanvas adalah pembuatan background atau latar belakang, tujuan dari pembuatan latar belakang terlebih dahulu adalah agar tidak ada media kanvas yang tidak terkena warna.

3). Pengeblokan objek

Blocking adalah teknik pewarnaan dengan memenuhi objek keseluruhannya dengan satu warna. Setelah selesai dan dianggap cukup dalam proses awal yaitu sketsa, dilanjutkan proses pewarnaan

dengan teknik blocking ini. Dalam proses ini penulis terlebih dahulu memenuhi objek-objek dengan satu warna terlebih dahulu. Seperti memenuhi objek dengan warna abu-abu, untuk mewarnai objek air. Warna biru digunakan untuk blocking objek-objek perahu dan langit. Teknik blocking yang penulis lakukan bertujuan agar pengerjaannya lebih efisien ketika pewarnaan, terutama dalam hal penggunaan warna dan waktu pewarnaan.

Pada tahap ini pengkarya mulai dengan pengeblokan objek, pengeblokan yang pengkarya lakukan dengan teknik plakat menggunakan kuas. Pengeblokan objek ini bertujuan untuk memberi dasar pada objek yang dibuat, selain itu tujuannya adalah memberikan keseimbangan antar objek, dengan menggunakan perbedaan warna yang digunakan.

Tahap proses blocking ini, penulis juga memakan waktu yang cukup lama karena objeknya yang sangat detail, dan mengharuskan penulis untuk konsentrasi dalam melihat perbedaan warna-warna dalam objek aslinya, yang nantinya penulis tuangkan ke dalam objek-objek karya lukisan ini. Penulis sangat berhati-hati melihat garis dalam proses blocking agar objeknya tidak lepas dari proporsi sketsa yang sudah penulis buat. Memang pada proses ini hasil warnanya belum terlalu rata. Tetapi nantinya juga akan tertutup oleh warna lainnya saat proses gradasi dan detail, karena ketika proses ini lebih terfokus pada garis-garis tiap objeknya, agar tidak mengubah proporsi pada tiap objeknya.

4). Memberi pencahayaan dan detail pada objek

Setelah pengeblokan objek sudah selesai, tahap selanjutnya adalah, mendetailkan sekaligus memberikan kesan penyinaran pada objek. Tujuan dari tahapan ini adalah, untuk memberikan kesan volume pada setiap objek yang dilukis.

5). Proses Finising

Tahap finishing merupakan hal yang wajib bagi pelukis untuk menyelesaikan karya lukisnya dengan tuntas dan benar-benar dianggapnya selesai. Finishing merupakan tahap penyempurnaan

proporsi, bentuk, goresan, pewarnaan detail dan lain sebagainya yang dirasa masih kurang dalam lukisan.

Penyempurnaan dilakukan agar lukisan semakin bagus dan maksimal. Jika menurut teori dalam pandangan luas, finishing sebenarnya tidak harus sempurna secara umum, namun lebih pada kepuasan seniman melakukan proses secara maksimal menurutnya. Seperti contoh jika menurut orang lain lukisan kita sudah sempurna dan selesai, tetapi menurut pelukisnya lukisannya belum selesai.

D. Akumulasi Teknik

Untuk karya seni lukis dengan media kanvas, pen, tinta, cat akrilik, cat minyak menerapkan 4 teknik yakni: a) teknik basah, b) teknik opaque, c) teknik dusel, dan d) teknik plakat.

1). Teknik basah

Teknik basah adalah salah satu tehnik yang pengkarya terapkan dalam pembuatan karya lukis. tehnik basah merupakan sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium bersifat basah atau cair, seperti cat air, cat minyak, tampera, tinta, rapidograf dan lain-lain. Jenis karya yang dihasilkan seperti sketsa tinta cina (Susanto, 2011: 395). Biasanya tehnik ini pengkarya terapkan pada saat pengeblokan latarbelakang.

2). Teknik opaque

Pengkarya juga menggunakan teknik opaque. Teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur (Susanto, 2011: 282).

3). Teknik dusel

Teknik dusel adalah salah satu tehnik menggambar atau melukis yang dimana pengaplikasiannya menggosokkan kuas ke bidang kanvas yang sudah berisi cat dengan tujuan untuk menyatukan warna dengan halus. Teknik ini pengkarya terapkan pada saat pengeblokan objek serta penggabungan antar warna yang pengkarya anggap perlu.

4). Teknik plakat

Teknik plakat adalah salah satu teknik yang pengkarya terapkan dalam pembuatan karya lukis. Teknik plakat dalam pembuatan karya lukis yang menggunakan warna yang banyak dan tebal atau plakat, sehingga warna yang timbulkan menjadi pekat dan padat. Biasanya pengkarya menerapkan teknik ini pada blocking objek atau bagian kecil objek, sehingga karya bergesekan timbul.

E. Ulasan Karya

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

Menurut Freitag (2009: 13), setelah sebuah karya tercipta ternyata tidak ada karya seni yang dapat "diberi" fungsi baik dalam bentuk esai atau percakapan biasa, jika tidak dipertimbangkan dulu dalam konteks yang tepat. Upaya menggolongkan fungsi sangat bergantung pada konteks. Idealnya, orang dapat memandang sebuah karya dan mengidentifikasi senimannya pula, karena sang seniman adalah separuh dari rumusan kontekstual itu (yakni: apa yang dipikirkan ketika mencipta) dan separuhnya lagi adalah, apa arti karya seni tersebut bagi pemirsa.

Lebih lanjut Freitag membagi seni dalam tiga kategori fungsi, yakni: sosial, personal, dan fisik. Fungsi fisik paling mudah dipahami, sedangkan fungsi personal paling sulit dijelaskan secara terperinci. Ada banyak fungsi personal seni yang berbeda-beda pada tiap orang. Seorang seniman mungkin menciptakan seni untuk mengekspresikan diri, sebagai upaya mengerahkan kekuatan magis, memberi layanan religius, dan kadang tidak dimaksudkan untuk memiliki arti apapun.

Karya-karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini pada hakikatnya adalah sebuah bahasa dalam bentuk visual, selain dapat dinikmati secara tekstual dalam tampilan artistiknya, yaitu keindahan unsur elemen seni juga ingin mengomunikasikan pemikiran secara kontekstual yakni kandungan isi atau pesan/makna. Dengan demikian antara nilai tekstual dengan kontekstual karya bisa seiring keberadaannya.

Untuk menjelaskan tentang wujud karya, pengkarya mendeskripsikan dalam kajian yang menyangkut aspek ide (ideoplastis) dan wujud fisik (fisikoplastis).

1). Aspek ideoplastis

Aspek ideoplastis merupakan gambaran tentang gagasan ide dan konsep dasar pemikiran yang di ekspresikan dalam karya. Semut dengan bentuk, karakter dan sifatnya adalah menjadi sumber ide/gagasan pencipta. Phenomena dan realitas semut, pencipta berikan pemaknaan perumpamaan atau methapore terhadap realitas-realitas yang lain yang akan pencipta deskripsikan di setiap karya.

2). Aspek fisikoplastis

Aspek fisikoplastis merupakan suatu gambaran riil dari ide. Aspek fisikoplastis menyangkut pesona fisik dan teknis serta elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, bidang dan ruang, serta struktur penciptaan seperti harmoni, kontras, irama, gradasi, kesatuan, keseimbangan, aksentuasi dan proporsi. Setiap lukisan memiliki pengolahan aspek fisikoplastis yang berbeda dan masing-masing menghadirkan karakter visual yang memiliki keterkaitan dengan makna yang ingin disampaikan. Dalam aspek fisikoplastis karya dijelaskan sesuai dengan wujud fisiknya.

Ulasan yang dilakukan hanya menyampaikan deskripsi karya, tetapi saya menyadari sebuah pemaknaan akan selalu bersifat *arbitrer*, dengan demikian pemirsa bebas menginterpretasikannya. Untuk lebih jelasnya akan dibahas sebanyak 6 buah karya sebagai berikut:

Karya 1. *Pencemaran Air Campuhan*



Karya 1. *Pencemaran Air Campuhan*, 2022, pen, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm (Foto: I Wayan Setem).

Air adalah suatu unsur yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan air, kita bisa melakukan kegiatan sehari-hari dengan sesuai keinginan kita dan mengkonsumsinya agar tetap hidup. Bahkan bukan hanya manusia saja yang membutuhkan, akan tetapi makhluk hidup sangat butuh terhadap air. Bisa dilihat bahwa sebagian bumi bahkan dalam persentasenya bumi hampir di kelilingi oleh air, sehingga bisa dibilang bahwa air merupakan denyut nadi untuk kelangsungan kehidupan manusia. Air merupakan kebutuhan dasar manusia. Sudah menjadi anggapan umum di mana kita menemukan air, maka di sana ada harapan akan kehidupan.

Bumi memiliki badan air terbesar terdapat di laut sebesar 97 persen dan sisanya sebesar 3 persen adalah air tawar yang kita digunakan untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Dari air tawar itu dua per tiga nya adalah gletser dan es di kutub yang berfungsi menstabilkan iklim global dan hanya satu pertiganya saja yang dapat dimanfaatkan. Air tawar adalah hal yang paling penting untuk kesejahteraan kita. Seperti mesin raksasa atau darah di tubuh kita, air bekerja siang dan malam. Siklus air dan ekosistem yang melekat adalah faktor utama bagi kehidupan planet ini. Dalam kehidupan manusia air tawar digunakan untuk minum, mengolah makanan, mandi, energi, transportasi, pertanian, industri, dan rekreasi. Jumlah

air yang terbatas dan semakin banyaknya manusia menyebabkan terjadinya krisis air bersih. Selain jumlahnya, kualitas air tawar yang ada pun semakin rusak.

Perebutan penggunaan air bersih untuk berbagai penggunaan menyebabkan hilangnya akses yang layak terhadap air bersih bagi sebagian orang. Perilaku boros air bersih menyebabkan semakin banyak lagi orang yang kehilangan akses terhadap air bersih.

Karya ini bercerita tentang kondisi kerusakan campuhan di mana terjadinya erosi tebing sungai, pendangkalan, penyempitan badan sungai, menyusutnya jumlah air, polusi air oleh bahan pencemar, banjir, ikan mati secara masal, degradasi vegetasi sungai, penangkapan ikan dengan cara tidak ramah lingkungan.

Pesan dari karya ini adalah kita wajib melihara sumber-sumber air itu agar terus mampu berfungsi dengan benar, baik dan tepat. Upaya untuk menjaga kelestarian sumber-sumber air tawar di daratan seperti mata air, danau sungai dan sumber mata air lain.

Karya 2. *Kijang Pulang ke Rumah Impian*

Pada karya diwujudkan dengan suasana keharmonisan antara mahluk hidup di habitat udara (berbagai burung), di darat (sapi jantan di kepalanya membawa miniatur gunung dan laut, serta manusia membawa batu kristal), dan hamparan bebatuan.

Bahwa hubungan manusia dengan alam harus terjaga baik, pandangan ini terdapat pada masyarakat-masyarakat yang dikategorikan sebagai masyarakat sederhana atau masyarakat tribal. Dalam pandangan kosmis masyarakat tradisional, manusia adalah bagian yang integral dengan ekosistemnya. Perwujudan dari pandangan demikian adalah personifikasi gejala-gejala alam tertentu dengan kelompoknya.

Pandangan dan keyakinan demikian menyebabkan terbentuknya norma-norma dan nilai-nilai tertentu yang berfungsi sebagai pengendali sosial bagi masyarakat pendukungnya untuk berinteraksi dengan ekosistem. Norma-norma itu menetapkan apa yang baik dan apa yang tidak baik untuk dilakukan oleh masyarakat dalam bentuk hubungan-hubungan sosial maupun dalam pemanfaatan sumber-sumber daya alam yang ada, misalnya larangan-larangan untuk

membunuh jenis-jenis hewan tertentu, menebang sembarangan pohon-pohon di kawasan hutan tertentu, merusak atau mencemarkan lingkungan alam tertentu. Perbuatan membunuh hewan, menebang hutan, merusak dan mencemarkan lingkungan yang dikeramatkan disamakan dengan membunuh masyarakat setempat.



Karya 2. *Kijang Pulang ke Rumah Impian*, 2022, pen, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm. (Foto: I Wayan Setem)

Menurut keyakinan masyarakat tradisional bahwa tindakan-tindakan pelanggaran terhadap larangan-larangan di atas akan berakibat fatal bagi keberlangsungan hidup masyarakat sebagai suatu kesatuan sosial. Bila terjadi musibah, wabah atau bencana tertentu maka masyarakat percaya bahwa hal itu disebabkan oleh pelanggaran yang dibuat oleh seseorang atau kelompok warga tertentu dalam masyarakat. Para pelanggaran ini kemudian akan diberikan sanksi berupa hukuman fisik atau cemoahan dan dikucilkan dari pergaulan masyarakatnya. Pemberian sanksi sangat efektif karena melalui sanksi orang takut untuk berbuat pelanggaran.

Disamping norma-norma dan nilai-nilai yang mengatur tindakan religius manusia terhadap ekosistemnya seperti uraian di atas, terdapat pula pranata-pranata sosial yang dibuat oleh masyarakat untuk mengatur pemanfaatannya. Mereka melihat

ekosistem sebagai sumber penghidupan yang mengandung nilai sosial, nilai ekonomi dan nilai ekologi. Nilai sosial dari suatu ekosistem adalah bahwa setiap warga masyarakat mempunyai hak yang sama untuk mencari dan memanfaatkan sumber-sumber daya yang ada dalam ekosistem tersebut sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku dalam masyarakat. Sedangkan nilai ekonominya adalah bahwa ekosistem merupakan tempat penyimpanan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melangsungkan kehidupannya. Lebih lanjut nilai ekologinya adalah bahwa lingkungan alam merupakan tempat hidup berbagai jenis flora dan fauna yang perkembangannya tidak sama sehingga harus diatur pemakaiannya agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Pandangan atau sistem pengetahuan demikian mendorong mereka untuk membuat pranata-pranata sosial tertentu untuk menjaga dan melindungi sumber daya alam agar lestari pemanfaatannya. Salah satu contoh pranata sosial yang dibentuk untuk menjaga pemanfaatan sumber daya alam adalah tindakan melarang penduduk untuk mengambil hasil hutan atau hasil laut di suatu tempat tertentu untuk jangka waktu tertentu.

Pesan dari karya ini yakni, ajakan memahami lingkungan untuk "dibaca" dan dimanfaatkan. Alam adalah kesatuan organis yang tumbuh, berkembang dalam adabnya sendiri.

Karya 3. *Akar Padi Berjuang Hidup*

Karya ini terinspirasi dari keterpeliharaan ekosistemnya *campuahan* berpengaruh pada vitalitas dan optimalnya daya dukung sungai terhadap lingkungan hidup, hal itulah yang akhirnya menentukan kondisi kesehatan sungai. Sungai tidak hanya bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan manusia yang bersifat jasmani atau praktis, melainkan kebutuhan rekreatif, spiritual, kawasan konservasi, pengembangan ilmu pengetahuan, dan sikap hidup, bahkan diantaranya dapat berjalan beriringan.

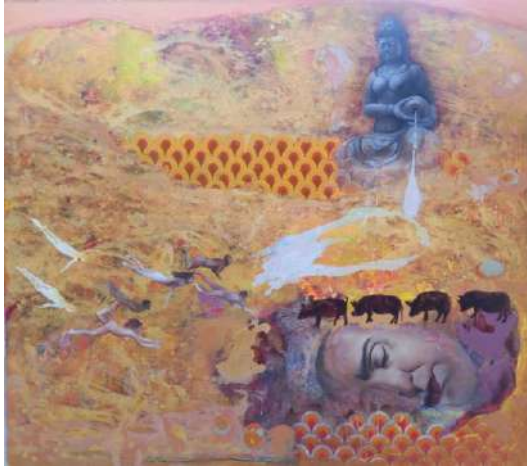


Karya 3. *Akar Padi Berjuang Hidup*, 2022, pen, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm. (Foto: I Wayan Setem).

Pertama adalah masyarakat yang berorientasi bahwa alam merupakan sesuatu yang potensial yang harus dieksploitasi untuk membahagiakan kehidupan manusia. Kedua adalah masyarakat dengan nilai orientasi, bahwa alam merupakan sarana atau media bagi manusia untuk melangsungkan kehidupannya dan juga sebagai medan yang memungkinkan perubahannya untuk berjuang hidup melalui karya-karyanya sehingga terdapat suatu hubungan struktural antar manusia dengan lingkungannya yang tak terpisahkan. Hal ini menyebabkan manusia bersikap simpati dan solider dengan alam. Akibat dari sikap demikian ialah alam tidak boleh diperlakukan semena-mena misalnya dalam bentuk eksploitasi. Ketiga adalah masyarakat yang mempunyai nilai orientasi budaya bahwa alam merupakan sesuatu yang sakral, oleh karena itu tidak boleh diganggu.

Pesan dari karya ini adalah kita wajib melihara daerah aliran sungai dari hulu yakni gunung, bebukitan, hutan, sungai, dan laut.

Karya 4. *Siklus Air Campuhan*



Karya 4. *Siklus Air Campuhan*, 2022, pen, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm. (Foto: I Wayan Setem).

Pada karya ini pencipta mengungkapkan suatu harapan semua yang ada di bumi agar mengkosmos mengikuti irama alam. Pada karya diwujudkan dengan suasana keharmonisan antara makhluk hidup di habitat air, di darat, dan di udara dengan nada warna-warna soft pastel.

Keharusan manusia memberikan penghormatan kepada air karena air adalah ibu yang dihormati dan dimuliakan. Air memiliki keadilan dan air mencari jalannya sendiri hingga menuju lautan. Air laksana seorang dewi yang harus dihormati, sehingga perlakukanlah wanita bagai Dewi karena ketika saatnya menjadi ibu, ia akan menghasilkan air yaitu air susu yang merupakan sumber kehidupan. Para gadis hendaknya menjaga potensi kemurnian airnya sehingga nantinya saat menjadi ibu tetap memiliki energi berupa air susu yang cukup untuk menjaga kelangsungan hidup dan keturunannya

Karya 5. *Dewi dan Dewa Penguasa Air*

Karya terinspirasi dari dewi dan dewa penguasa air, di mana sumber-sumber air berasal dariNya. *Campuhan*, sungai, danau, laut, telaga sebagai sumber kehidupan bukan hanya manusia, tetapi semua makhluk hidup ciptaan Tuhan yang ada di muka bumi ini. Berbicara tentang peradaban awal umat manusia, itu harus dimulai

dari sungai terutama lembah sungai-sungai besar. Pada saat terjadi banjir, sungai-sungai itu membawa sedimen. Sedimen adalah benda berupa serbuk yang terdapat di dalam air yang bisa menyuburkan lahan atau tanah. Sehingga tidak heran jika lembah-lembah sungai sering kali merupakan kawasan paling subur dan menjadi incaran atau rebutan bagi setiap bangsa yang ada di sekitarnya. Di lembah-lembah yang subur itulah manusia bertempat tinggal yang menetap dengan cara bercocok tanam dan berternak.



Karya 5. *Dewi dan Dewa Penguasa Air*, 2022, pen, cat akrilik, cat minyak pada kanvas, 160 x 140 cm. (Foto: I Wayan Setem)

Karya ini bercerita terkait konservasi sumber daya air sebagai salah satu upaya menjaga dan mempertahankan kelangsungan dan keberadaan sumber daya air, termasuk daya dukung, daya tampung, dan fungsinya. Konservasi sumber daya air dapat dilakukan melalui kegiatan perlindungan dan pelestarian sumber daya air, pengawetan air, pengelolaan kualitas air, serta pengendalian pencemaran air, dengan mengacu pada pola pengelolaan sumber daya air pada setiap wilayah sungai, dan dipakai sebagai acuan dalam perencanaan tata ruang

Esensi dari karya ini adalah manusia harus mengembangkan peradaban, ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memberikan kontribusi dalam hubungannya dengan lingkungan alam di

sekelilingnya. Pada dasarnya setiap orang dilarang melakukan kegiatan yang dapat menyebabkan rusaknya sumber air dan prasarananya, menurunnya potensi sumber air, serta mengakibatkan terjadinya pencemaran air dan sumber daya air. Upaya pelestarian sumber air yang menjadi dasar dalam penatagunaan lahan, secara umum dapat dilakukan melalui: a). Pemeliharaan dan mempertahankan fungsi resapan air dan daerah tangkapan air; b). Pengendalian pemanfaatan sumber air, berupa perizinan yang ketat, atau pelarangan pemanfaatan sumber air; c). Pengisian air pada sumber air, seperti pemindahan aliran air dari satu daerah aliran sungai ke daerah aliran sungai lainnya, dengan pekerjaan sudetan, interkoneksi, atau suplesi, serta melakukan imbuan air tanah; d). Pengaturan sarana dan prasarana sanitasi, seperti pengelolaan air limbah dan persampahan; e). Perlindungan sumber air, dalam kaitannya dengan kegiatan pembangunan dan pemanfaatan lahan di sekitar sumber air; f). Pengendalian pemanfaatan lahan di daerah hulu; g). Pengaturan daerah sempadan sumber air; h). Rehabilitasi hutan dan lahan pertanian; i). Pelestarian hutan lindung, kawasan suaka alam dan kawasan pelestarian alam.

Tuhan menciptakan sebaik-baiknya bumi ini untuk ditempati oleh utusan-Nya, yakni manusia dan juga makhluk hidup lainnya sebagai bagian dari suatu ekosistem. Ekosistem sendiri terdiri dari dua komponen utama, yakni biotik dan abiotik. Biotik adalah makhluk hidup, sedangkan abiotik adalah tanah, air, udara, dan lain-lain. Manakah yang lebih penting antara biotik dan abiotik? Keduanya sangatlah penting. Bahkan, keduanya saling mendukung kehadiran satu sama lain. Makhluk hidup membutuhkan makanan, minuman, dan udara. Ketiga kebutuhan pokok tersebut disediakan oleh alam.

VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Target karya tidak hanya sebagai ekspresi individual yang terbatas pada persoalan estetika (keindahan rupa) namun lebih jauh karya menjadi cara atau alat untuk memahami persoalan atau kenyataan yang kita hadapi. Penciptaan seni adalah sebagai modus yang mampu untuk memberikan *transfer of knowledge* dan mampu menjadi pondasi awal untuk mengajak masyarakat menumbuhkan rasa kepeduliannya terhadap lingkungan. Dengan perantara kegiatan kesenian, agaknya bisa tercipta pribadi manusia yang bisa relevan dengan usaha-usaha kita melestarikan lingkungan hidup. Melalui seni; sifat keserakahan dan kerakusan manusia bisa dikurangi. Kekerasan dan kekebalan, dan berbagai watak jelek lain dari manusia, bisa dihindari dengan atau melalui kegiatan dan penghayatan terhadap nilai-nilai seni dan estetika.

Berdasarkan uraian di atas, karya seni lukis ini menggunakan simbol sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan dari objek penciptaan yaitu harapan manusia tentang kondisi sungai yang sehat menjadi rangsang cipta yang kemudian direalisasikan ke dalam karya. Pengolahan bentuk dari objek air, hewan, tumbuhan, manusia, dan objek-objek yang berkaitan dengan kehidupan manusia-sungai dipakai sebagai forma simbolis untuk mengekspresikan perasaan manusia. Garis, warna, bidang, dan bentuk sebagai kekuatan simbol utama dalam penyampaian ekspresi suatu perasaan melalui unsur visual yang dihadirkan pada karya seni lukis ini.

Esensi dari konsep penciptaan ini merupakan implementasi bahwa Bali dan seluruh dunia tidak hanya cukup dijaga dengan ritual bersembahyang, melainkan harus lebih jauh dari itu, yakni kita bersama mencari tafsir baru mengenai kaitan *tri hita karana* dengan menggali kearifan lokal yang sesuai konteks zaman. Alam semesta

menjadi rumah buat kita di mana manusia tinggal bersama dengan ciptaan lainnya dan hidup damai satu sama lain. Oleh karena itu, alam semesta tidak lagi dipahami dari sisi material. Manusia bukanlah satu-satunya yang ada dari proses penciptaan tersebut, sehingga tidak bisa bersikap tamak dan tidak memperdulikan ciptaan lainnya.

Metode yang digunakan untuk mendukung topik “Gunung Menyan Segara Madu: Memuliakan Daerah Aliran Sungai Unda dalam Peciptaan Seni Lukis” telah dapat merangkul secara sistimatis pendekatan karya yang diacu, hingga berhasil membangun keutuhan penciptaan secara keseluruhan.

B. Saran

Di zaman modern pendekatan dan prakarsa terhadap seni sangat perlu dihidupkan. Selain karena tantangan krisis peradaban dan krisis makna hidup yang sedang kita hadapi saat ini, juga karena seni merupakan sesuatu yang sangat essensial dan bisa berhubungan langsung dengan bagian terdalam hidup manusia.

Menanamkan nilai-nilai budaya untuk menjaga kelestarian sungai sejak dini, baik melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Menilik nilai religius masyarakat Bali maka dapat dikatakan bahwa menjaga kelestarian sungai adalah pahlawan lingkungan untuk mengembalikan kejayaan peradaban manusia yang berbudaya, makmur, sejahtera, berwawasan lingkungan berkelanjutan, dan lestari.

Mengusahakan program-program rehabilitasi dan reklamasi lahan bekas tambang sebagai upaya alternatif mencegah erosi atau mengurangi kecepatan aliran air limpasan, dan menjaga lahan agar tidak labil dan dapat ditingkatkan kembali produktivitasnya.

Edukasi tentang keberlanjutan ekosistem dan kelestarian lingkungan atas pengelolaan sumberdaya alam perlu ditatamkan /dimulai sejak dini karena pemanfaatan sumberdaya alam bukan hanya sekarang tetapi diwariskan pada anak cucunya

Konservasi sumber daya air merupakan suatu upaya mempertahankan keberadaan potensi sumber daya air, baik kuantitas maupun kualitasnya, agar dapat dimanfaatkan secara

berkelanjutan dan berkesinambungan, melalui upaya-upaya pelestarian dan perlindungan sumber daya air, pengawetan air, pengelolaan kualitas air dan pengendalian pencemaran air

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, t.t., DAS Pakerisan Refleksi Warisan Budaya Dunia.
- Coedes, George, 1999, *Kedatuan Sriwijaya*, Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan EFEO.
- Capra, Pritjof, 2013, *Tao of Physics: Menyingkap Pararelisme Fisika Modern dan Mistisisme Timur*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Darsoprajitno, H. Soewarno, 2013, *Ekologi Pariwisata: Tata Laksana Pengelolaan Objek dan Daya Tarik Wisata*,
- Darmaprawira, Sulasmi WA, 2002, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: ITB.
- Dharsono, Sony Kartika, 2004, *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A. A. M, 1990, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika: Falsafah Keindahan dan Kesenian*, Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- <https://www.brilio.net/ilustrasi-keren-1602252.html>.
- Iskandar, Popo, 2000, *Alam Pikiran Seniman*, Bandung: Yayasan Popo Iskandar.
- Tedjoworo, H, 2001, *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Yogyakarta: Kanisius.
- Kaplan David., Manners, Albert A., 1999, *Teori Budaya*, Jakarta: Pustaka Jaya.
- Keraf, A. Sonny, 2017, *Filsafat Lingkungan Hidup: Alam sebagai Sebuah Sistem Kehidupan*, Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Koentjaraningrat, 1986, *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Aksara Baru.
- _____, (tt) *Sejarah Teori Antropologi I*, Jakarta: Universitas Indonesia.
- _____, 1974, *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Mariato, M. Dwi, 2017, *Art and Life Force: in a Quantum Perspective*, Yogyakarta: Scritto Books Publisher.

- Mamannoor, 2002, *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*, Bandung: Nuansa.
- Moelyono, 1997, *Seni Rupa Penyadaran*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Mahastuti, Mitha Ni Nyoman, 2018, *Kontektual Warisan Budaya Dunia DAS Pakerisan Terhadap Kesenambungan Budaya Bali*, Denpasar: Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Udayana.
- Noeljani, R., 1992, *Geografi Sejarah Dunia*, Bandung: Bina Ilmu.
- Poerwoko, Widya, 2009, "Eco-Art: Fungsi, Peran dan Makna Bambu dalam Integrated Space Design" dalam Proposal Disertasi Karya Seni Doktor S-3 Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Prime, Rancor, 2006, *Tri Hita Karana Ekologi Ajaran Hindu: Benih-benih Kebenaran*, (terjemahan K.G. Wiryawan), Surabaya: Paramita.
- Sachari, Agus, 2000, "Riset di Bidang Desain dan Kesenirupaan", dalam *Refleksi Seni Rupa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- _____, 2002, *Estetika: Makna Simbol dan Daya*, Bandung: ITB.
- Setem, I Wayan, 2013, *Eco Reality*" adalah karya pribadi pengkarya saat memenangkan hibah Penciptaan Dana DIPA Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2013
- Setem, I Wayan, 2018, *Seni Ekologis Sebagai Media Kreatif Mengampanyekan Kesenambungan Ekosistem*, dalam *Proseding Seminar Nasional "Refleksi dan Retrosfeksi Kreativitas Seni Untuk Keindonesiaan"* Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Setem, I Wayan, 2020, *Gunung Menyan Segara Madu: Memuliakan Daerah Aliran Sungai Unda dalam Penciptaan Seni Lukis*, Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sidik, Fadjar, 1979, *Diktat Kritik Seni, STSRI "ASRI"*, Yogyakarta.
- Soedarso Sp., 1998, *Trilogi Seni dan Keindahan; Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____, 1998, *Seni dan Keindahan*, Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni

- Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____, 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Modern*, Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise.
- Soedarsono, RM., 2001, *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Sumardjo, Jakob., 2000, *Filsafat Seni*, Bandung: ITB.
- _____, 2002, *Arkeologi Budaya Indonesia (Pelacakan Hermeneutis-Historis Terhadap Artefak-artefak Kebudayaan)*, Yogyakarta: Qalam.
- Soejono, R.P, ed. 2000. "Jaman Prasejarah", dalam Noegroho Notosusanto dan Djoened Poespowardojo *Sejarah Nasional Indonesia I*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Soedarsono, RM, 2001, *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Slametmuljana, 1979, *Negarakeragaman dan Tafsir Sejarah*, Jakarta: Bratara.
- _____, 1981, *Kuntala, Sriwijaya dan Swarnabhumi*, Jakarta: Idayu Press.
- Sundra, I Ketut, 2017, *Kondisi dan Tingkat Pencemaran Air di Bali*, Denpasar: Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Susanto, Mikke, (2011), *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DiktiArt Lab & Djagad Art House.
- Taweng, Wayan 2016, *Harmoni*, 51 x 33 cm, akrilik pada kertas, koleksi Titian Gallery, Ubud.
- Tempo, 2009, "Tergerusnya Lahan Subak di Bali", 31 Maret 2009
- Tinarbuko, Sumbo, (2009), *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Triatmodjo, Bambang, 1999, *Teknik Pantai*, Yogyakarta: Beta Offset.
- Utari, Riyanda dan Ahmad Rifaia, 2020, "Makna Hidup Menurut Victor E. Frankl dalam Pandangan Psikologi Islam" *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris* Vol. 7, No. 2, 2020, hal. 40-51

- Widaryanto, F.X., 2015, *Ekokritikisme Sardono W. Kusumo: Gagasan, Proses Kreatif, dan Teks-teks Ciptaanya*, Jakarta: PascaKJ.
- Widnya, I Ketut, 2009, *Evolution of Siva-Buddha Cult in Indonesia* (Thesis Sub-mitted for the Degree of Doctor of Philosophy), Delhi: University of Delhi.
- Wiratno, Tri Aru, 2018, *Seni Lukis Konsep dan Metode*, Surabaya: CV. Zifatama Jawara Group Of Jakad Publishing.