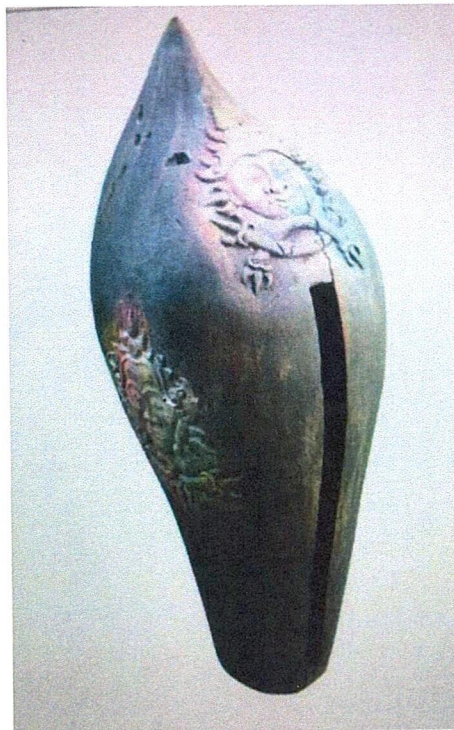


**FORTOFOLIO KARYA BHUWANA SAKTI
PAMERAN BALI MEGARUPA V
WARA – WASTU – WARUNA
(Bahtera Karsa Samudra Rupa)
2023**

Nama : Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.
Tempat/Tnggal Lahir : Petulu/ 31 Desember 1963
Pendidikan : S3 Pascasarjana ISI Yogyakarta
Pekerjaan : Dosen Kriya ISI Denpasar
Email : suar.tulu63@gmail.com
HP/WA : 085739784033
Alamat : Jalan Raya Celuk, Gang Legong, No. 10, Sukawati, Gianyar, Bali
Jenis Karya : Seni Kriya
Judul : **Bhuwana Sakti**
Bahan : Batang Hanao
Ukuran : 140 x 55 x 45 Cm
Tahun : 2023



I WAYAN SUARDANA
Bhuwana Sakti | 2023 | 140 x 55 x 45 cm | batang hanao

Portofolio Karya (Track record karya)

Untuk mendapatkan hasil karya seni yang baik dan sesuai dengan harapan, memerlukan metode penciptaan yang sistematis dan terarah. Metode dalam hal ini bukan hanya sekedar teknik, cara, atau proses, tetapi yang lebih fundamental adalah kaitannya dengan latar filosofi sebagai dasar digunakannya sebuah metode. Metode penciptaan adalah proses, cara membuat, mengadakan, menjadikan sesuatu secara tersistem untuk mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan tertentu. Metode penciptaan dalam bidang seni disebut dengan proses kreatif dan dimiliki oleh semua seniman sebelum menciptakan sebuah karya seni (Damajanti, 2006: 21).

Masing-masing seniman mempunyai proses kreatif yang berbeda sesuai dengan intuisi dan objek ciptaan seniman itu sendiri. Perbedaan proses kreatif ini dapat dilihat pada latar belakang kepribadian seniman, kemandirian, lingkungan, kecerdasan, dan motivasi seniman (Damajanti, 2006: 28). Proses kreatif seniman juga dilatar belakangi oleh dorongan dan motivasi yang berbeda seperti karena kebutuhan sosial, religius, dan tidak kurang juga untuk berkomunikasi dengan sesamanya (Soedarso, 2006: 119). Proses kreatif memiliki unsur-unsur pendorong seperti sarana, ketrampilan, orisinalitas, karya, inspirasi, lingkungan, identitas, dan seniman itu sendiri (Susanto, 2011: 230).

Sebagai seorang seniman akademik, tuntutan penciptaan tidak semata melahirkan karya hanya berdasarkan ekspresi gagasan, tetapi harus melalui penelitian yang mendalam pada objek dan tema yang diangkat. Piraus (2003) mengatakan bahwa proses berkarya adalah sebuah bentuk penelitian yang didalamnya melibatkan pencarian data, pemikiran, dan perumusan (analisis), serta interaksi antara gagasan dan media (Sintesis) (Pirous, 2003: xvi).

SP Gustami (2007:329) juga yang menjelaskan bahwa penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Secara metodologis langkah itu disebut sebagai tiga tahap enam langkah yaitu: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Metode ini sangat tepat digunakan dalam penciptaan ini karena dapat mewadahi kedua model penciptaan baik secara intuitif maupun metode ilmiah.

Hal yang sangat penting ditelusuri secara mendalam adalah konsep penciptaan itu sendiri. Masalah ini perlu dipahami secara komprehensif mengingat konsep menjadi dasar utama penciptaan yang akan menentukan langkah-langkah selanjutnya dan eksekusi akhir sebuah karya. Penerapan konsep yang kurang mendalam berakibat pada kurangnya bobot nilai karya tersebut yang berdampak pada lemahnya pertanggungjawaban analisis.

Dalam penciptaan karya **Bhuwana Sakti** mengacu pada Metode penciptaan dari SP Gustami yang disebut sebagai “Tiga Tahap Enam Langkah yaitu: Eksplorasi, Perancangan, dan Perwujudan.

1. Eksplorasi

Eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data referensi dilanjutkan analisis data untuk mendapatkan simpul penting yang dipakai dasar perancangan. Tahap eksplorasi meliputi dua langkah yaitu (1) langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi dan informasi untuk menemukan berbagai persoalan (*Problem solving*), (2) langkah penggalian landasan teori, sumber dan referensi, dan acuan visual yang dapat digunakan sebagai material analisis (Gustami, 2007: 230).

Proses penciptaan karya **Bhuwana Sakti** ini cukup panjang, terutama dalam eksplorasi yang diawali dengan penjelajahan jalan-jalan keliling kampung untuk mengenal suasana perkampungan yang ada di Yogyakarta. Dalam eksplorasi pencipta banyak menemukan kentongan Jawa yang biasanya dipukul untuk mengumpulkan masyarakat, dan digantung pada balai desa, RW, RT, atau pada balai ronda, ukurannya ada besar dan ada juga kecil. Tanpa sengaja pencipta melihat sebuah Kentongan besar yang telah tergeletak di salah satu Balai Rukun Warga (RW), dan tidak difungsikan sebagai kentongan lagi. Kentongan besar tersebut terbuat dari batang hanao berbentuk bulat besar dan runcing bagian atasnya. Pencipta sangat tertarik dengan kentongan tersebut, karena bentuknya sangat unik dan artistik. Pencipta berusaha mendekati bapak RW agar kentongan itu bisa dibeli, untuk dibawa pulang ke kost, dan akhirnya kentongan itu bisa diambil dengan harga yang pantas. Setelah pencipta menamatkan pendidikan S3 di ISI Yogyakarta 2017, akhirnya kentongan itu dapat dibawa pulang ke Bali.

Selama ada di Bali, kentongan tersebut lama terdiam, pencipta belum menemukan ide, konsep untuk dijadikan sebuah karya seni. Suatu ketika tahun 2023 pencipta mendapat undangan dari panitia Pameran Megarupa V propinsi Bali untuk ikut serta dalam pameran yang akan dilaksanakan bulan oktober. Pencipta lama berpikir, karya apa yang diciptakan agar sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Akhirnya pencipta menetapkan bahwa kentongan Jawa yang telah lama tergeletak akan dijadikan media penciptaan karya. Setiap ada kesempatan dan waktu luang, pencipta mendekati kentongan tersebut, memandang dalam waktu yang cukup lama, dan akhirnya pergi. Tidak ada apa-apa yang muncul dari pandangan tersebut, dan hal ini terjadi beberapa kali. Setiap ketemu, pencipta selalu berdialog dengan kentongan tersebut, dalam hati bertanya, apa yang bisa dihasilkan dari proses tersebut. Pada akhirnya, eksplorasi konsep pencipta lakukan dengan membuka-buka buku *Rerajahan*, dan melihat beberapa gambar wajah Dewa-dewa Hindu yang dikombinasi dengan beberapa bentuk senjata. Dari motif wajah-wajah tersebut, akhirnya timbul ide untuk menuangkan motif wajah Dewa-dewa pada kentongan di beberapa sisinya. Bentuk kentongan yang telah ada, dikombinasi dengan penerapan motif wajah Dewa-dewa pada bagian datarnya melahirkan konsep **Bhuwana Sakti**, yaitu alam semesta yang sangat sakral, suci, karahmat, dan bertakso. **Bhuwana Sakti** mengandung muatan yang sangat dalam, mengandung nilai-nilai kebajikan berkaitan dengan pelestarian lingkungan yang dilandasi dengan konsep "*Tri Hita Karana*". Untuk lebih detailnya, konsep telah diuraikan dalam diskripsi karya.

2. Perancangan

perancangan ini merupakan tahapan *experiment* dengan membuat berbagai sketsa (*sketches*) sebagai pra disain. Terdapat dua langkah yang harus dilakukan dalam tahap perancangan ini yaitu: (1) tahap perancangan untuk menuangkan gagasan dari deskripsi verbal ke dalam bentuk rancangan dua dimensi berupa gambar-gambar sket dengan mempertimbangkan material, teknik, proses, konstruksi, ergonomi, filosofi, dan fungsi. (2) Visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif yang telah dipersiapkan menjadi suatu bentuk model prototipe (Gustami, 2007: 330-331).

Perancangan diawali dengan membuat beberapa pra disain, yang diangkat dari bentuk kentongan yang sudah jadi. Pra disain yang dibuat adalah penggambaran motif wajah Dewa-dewa yang akan diterapkan pada bentuk kentongan. Dari pra disain tersebut akhirnya dipilih disain alternatif yang akan dieksekusi menjadi karya.

Motif wajah para Dewa digambar pada kentongan di depan, samping kanan, dan samping kiri. Posisi wajah dewa-dewa ini tidak simentris, yang di depan paling tinggi di atas lobang, samping kanan dan samping kiri posisinya agak di bawah. Hal ini tidak terlepas dari konsep yang akan dimunculkan yaitu *Tri Murti*, yang terdiri dari dewa *Brahma*, *Desa Wisnu*, dan Dewa *Ciwa*, yang mana Dewa *Ciwa* adalah yang paling tinggi.

3. Perwujudan

Wajah dewa-dewa telah digambar sesuai dengan posisinya, akhirnya pencipta menyiapkan peralatan untuk mengeksekusi gambar tersebut dengan teknik pahatan (ukir) untuk memunculkan wajah para Dewa sakti. Teknik pahatan ini digunakan karena bidangnya datar dan bentuk kentongan ada lobang di dalamnya. Pahatan dibuat agak datar dan ringan, agar dasar ukiran tidak terlalu dalam dan tembus ke bawah. Batang hanoa sangat keras, seratnya kasar dan menjulur naik turun, sehingga memahatnya sangat sulit dan perlu hati-hati agar hasilnya bagus. Pahatan pertama diawali dengan membentuk kasar (*Macal*). Proses *macal* dapat dilakukan secara ekspresif, karena bentuknya masih kasar dalam usaha untuk mencari bentuk yang sesungguhnya. Dalam proses *macal*, ekspresi dapat dituangkan secara total, dengan tetap memperhatikan bentuk yang telah ditentukan. Proses *macal* telah selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan teknik pahatan halus dengan membuat detail pada wajah, atribut senjata, dan mahkotanya. Pahatan ini harus dilakukan secara teliti dan hati-hati, untuk mendapatkan bentuk wajah yang sempurna dan ukiran hiasan yang rapi. Dalam proses ini dapat dilakukan dengan ekspresif yang dikendalikan secara intelektual (bebas terbatas). Secara umum bentuk pahatannya cukup sederhana, tetapi memiliki karakter yang sangat dalam.

Setelah teknik pahatan selesai, dan bentuk telah didapat sesuai dengan keinginan, dilanjutkan dengan proses finising. Proses finising diawali dengan menyiapkan bahan dan peralatan sesuai dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan hasil finising yang baik, pahatan dihaluskan dengan menggunakan amplas agar permukaan bidang halus. Dalam proses mengamplas, harus mengikuti bentuk ukiran yang ada agar bentuk masih kelihatan utuh. Proses pengamplasan dilakukan dua kali yaitu menggunakan amplas kasar dan amplas halus, agar bidang ukiran halus dan pori-pori tertutup. Langkah finising selanjutnya adalah mewarnai karya dengan teknik polesan dan jipratan. Warna yang digunakan adalah warna akrilik merah, hitam, kuning, dan hijau. Empat warna ini digunakan untuk mencari kesan lawas dan antik. Warna hijau paling dominan untuk mencari kesan karya terbuat dari perunggu. Jipratan warna transparan untuk mencari kesan ekspresif dan warna dapat bercampur dan meleleh saling menumpuk. Warna yang dipoleskan pada bidang-bidang tertentu secara transparan agar kesan material dasar masih kelihatan. Lelehan warna yang bercampur secara langsung antara warna satu dengan yang lainnya memberi

kesan ekspresif dan antik. Pewarnaan telah didapat sesuai dengan keinginan, dilanjutkan menghaluskan kembali dengan amplas ringan dan datar. Bagian permukaan yang kena amplas akan kelihatan lebih terang dan memberi kesan kena sinar. Untuk mendapatkan kesan lawas dan antik, ukiran dipoleskan cairan lem putih dan ditabur dengan bedak halus, dan semua ukiran tertutup bedak putih. Langkah selanjutnya adalah bedak digosok dengan kuas halus, dan bedak pada bagian bawah akan masih melekat, dan pada permukaan atas akan hilang. Warna putih yang masih melekat pada ukiran bawah memberi kesan lawas dan antik seakan telah berumur ratusan tahun. Proses finishing terakhir, dipoles dengan cairan lem putih agar sedikit mengkilap dan menandakan bahwa karya telah selesai.

Karya telah selesai dengan sempurna, dan siap dipamerkan sesuai dengan tempat yang telah ditentukan. Sebagai persyaratan untuk dapat mengikuti pameran Megarupa, Foto dan data karya harus diajukan pada panitia pameran secara lengkap. Hasil penilaian para kurator yang terdiri dari Prof Kun Adnyana (Rektor ISI Denpasar), Anak Agung Gde Rai (Budayawan dan Pemilik ARMA Museum), dan Jang Shin Jeung, MA (curator Korea Selatan), menentukan karya **Bhuwana Sakti** lolos seleksi dan layak untuk mengikuti pameran Megarupa V, tahun 2023. Dengan demikian Karya **Bhuwana Sakti** ini memang khusus dipersiapkan untuk mengikuti pameran **Bali Megarupa V, tahun 2023**, yang bertajuk **WARA – WASTU – WARUNA** (Bahtera Karsa Samudra Rupa). Pameran Megarupa ini diselenggarakan pada 3 (tiga) tempat yaitu: Gedung Kriya Art Centre Denpasar, Museum ARMA, dan *Nata Citta Art Space* ISI Denpasar, dan Karya **Bhuwana Sakti** dipajang di Museum ARMA.

Sumber Referensi

Damajanti, Irma, *Psikologi Seni*, PT Kiblat Buku Utama, Bandung, 2006.

Gustami, SP, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta, 2007.

Piraus, AD, *Melukis Itu Menulis*, ITB, Bandung, 2003.

Soedarso, SP., *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, BP. ISI Yogyakarta, 2006.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa; Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Dicti Art & Djagad Art House, Yogyakarta & Bali, 2011.

Denpasar, 25 April 2025

Pencipta


Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

Artwork Portfolio: Bhuwana Sakti

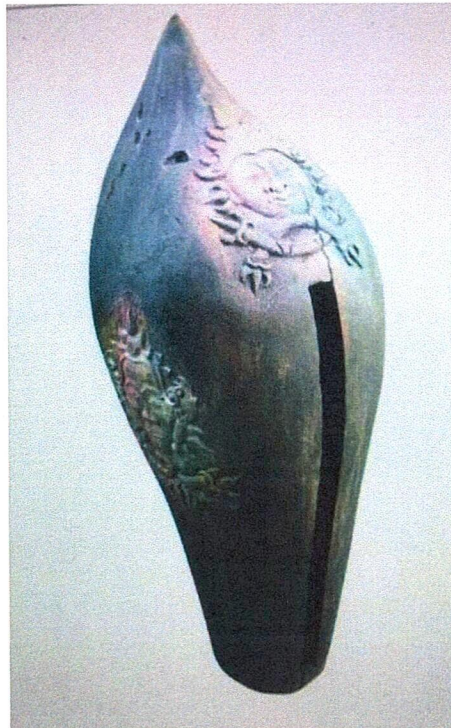
BALI MEGARUPA V EXHIBITION

WARA – WASTU – WARUNA

(Bahtera Karsa Samudra Rupa)

2023

Name : Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.
Place/Date of Birth : Petulu / December 31st, 1963
Education : Doctoral Program, ISI Yogyakarta
Occupation : Craft Lecturer, ISI Denpasar
Email : suar.tulu63@gmail.com
Phone/WhatsApp : 085739784033
Address : Jalan Raya Celuk, Gang Legong, No. 10, Sukawati, Gianyar, Bali
Type of Work : Craft Art
Title : **Bhuwana Sakti**
Material : Hanao Wood
Dimensions : 140 x 55 x 45 cm
Year : 2023



I WAYAN SUARDANA

Bhuwana Sakti | 2023 | 140 x 55 x 45 cm | hanao wood

Artwork Portfolio (Creative Track Record)

To produce high-quality artworks that align with expectations, a systematic and purposeful method of creation is required. A method here refers not only to technique, approach, or process but, more fundamentally, to its philosophical foundation—serving as the rationale for choosing a specific method. The method of creation is a systematized process of making or producing something to achieve a particular objective. In the field of art, such a method is referred to as the **creative process**, which every artist possesses before creating a piece of art (Damajanti, 2006: 21).

Each artist has a unique creative process based on their intuition and the nature of their artistic object. These differences in creative processes are influenced by the artist's background, personality, independence, environment, intelligence, and motivation (Damajanti, 2006: 28). An artist's creative process is also driven by various motivations and impulses, such as social or religious needs, or simply the desire to communicate with others (Soedarso, 2006: 119). The creative process includes driving elements such as tools, skills, originality, the artwork itself, inspiration, environment, identity, and the artist as a whole (Susanto, 2011: 230).

As an academic artist, the process of creation cannot rely solely on the expression of ideas—it must also be grounded in thorough research on the subject and theme being explored. Pirous (2003) states that the artistic process is a form of research that involves data collection, reflection, analysis, and interaction between ideas and media (synthesis) (Pirous, 2003: xvi).

S.P. Gustami (2007: 329) also explains that the creation of craft art can occur intuitively, but it can also be approached through a carefully planned, analytical, and systematic scientific method. Methodologically, this process is known as the “Three Phases and Six Steps” approach: **exploration, design, and realization**. This method is highly suitable for this creation because it accommodates both intuitive and scientific approaches to artmaking.

What is most important to explore in depth is the **concept of creation** itself. This must be comprehensively understood, as the concept forms the foundation of the entire creative process, guiding every subsequent step and influencing the final execution. A poorly developed concept results in a lack of artistic depth and weak analytical accountability.

In creating the work *Bhuwana Sakti*, the artist refers to the method proposed by S.P. Gustami—“**Three Phases and Six Steps**”: Exploration, Design, and Realization.

1. Exploration

Exploration involves the activity of discovering and extracting sources of ideas through identifying and formulating problems, investigating, collecting reference data, and analyzing that data to find key points that form the basis for the design. The exploration phase consists of two steps:

1. **Soul wandering**, field observation, sourcing reference materials and information to identify problems (problem-solving);
2. **Theoretical foundation mining**, references, and visual materials for use in analytical work (Gustami, 2007: 230).

The creation process of *Bhuwana Sakti* was lengthy, especially the exploration phase, which began with walking around villages in Yogyakarta to become familiar with the local environment. During this exploration, the artist encountered various **Javanese kentongan** (wooden slit drums), which are traditionally used to call community gatherings and typically hung in village halls, neighborhood posts, or watch towers. These kentongan came in various sizes.

By chance, the artist noticed a large *kentongan* lying unused at one neighborhood (RW) post. It was made from a large round **hanao** (type of tree) trunk with a pointed top. The artist was drawn to this particular *kentongan* for its unique and artistic shape. The artist approached the RW head to inquire about purchasing the *kentongan* and was eventually able to bring it home at a fair price. After completing a doctoral program at ISI Yogyakarta in 2017, the artist brought the kentongan back to Bali.

Once in Bali, the *kentongan* remained untouched for a long time; the artist had yet to find a suitable idea or concept to transform it into a work of art. Then, in 2023, the artist received an invitation from the committee of the **Megarupa V Exhibition** in Bali, scheduled for October. The artist spent time reflecting on what kind of work would align with the given theme. Ultimately, the artist decided to use the long-abandoned *kentongan* as the medium for the creation.

Whenever there was free time, the artist would sit with the *kentongan*, stare at it for long periods, and then leave. This ritual was repeated several times. The artist often had internal dialogues with the kentongan, asking silently what could emerge from this process. Eventually, the conceptual exploration began by flipping through **Rerajahan** books and observing illustrations of Hindu deities' faces combined with various weapons.

These deity-face motifs eventually inspired the artist to paint such designs on the kentongan's sides. The existing form of the kentongan, when combined with the application of divine motifs on its flat surfaces, birthed the concept of **Bhuwana Sakti**—a sacred, holy, divine, and spiritually charged universe. *Bhuwana Sakti* carries profound symbolic meaning, embedding values of virtue connected to environmental preservation, grounded in the **Tri Hita Karana** philosophy. For more detail, the concept is explained in the work description.

2. Design

This design stage is part of the experimental process involving the creation of various sketches as pre-designs. There are two steps that must be taken in this phase:

- (1) The design stage for translating ideas from verbal descriptions into two-dimensional sketches, taking into account materials, techniques, processes, construction, ergonomics, philosophy, and function.
- (2) The visualization of ideas from the prepared alternative sketch designs into the form of a prototype model (Gustami, 2007: 330-331).

The design process begins by creating several pre-designs, inspired by the existing form of the *kentongan* (traditional wooden slit drum). These pre-designs depict the facial motifs of deities that will be applied to the *kentongan*. From these pre-designs, one alternative design was selected for execution as the final work.

The deity face motifs are drawn on the front, right side, and left side of the *kentongan*. The positions of these deity faces are asymmetrical: the front face is placed at the top above the opening, while the right and left faces are positioned slightly lower. This layout reflects the concept of *Tri Murti*, which consists of the gods Brahma, Vishnu, and Shiva, with Shiva occupying the highest position.

3. Realization

After the deity faces were drawn according to their respective positions, the artist prepared tools to carve the images using relief carving techniques to bring forth the powerful presence of the deities. This technique was chosen because the surface is flat and the *kentongan* has a hollow interior. The carvings were made relatively shallow and light so that the carving base wouldn't be too deep or penetrate through.

Hanao wood is very hard, with coarse fibers running irregularly up and down, making the carving process difficult and requiring great care to produce good results. The first carving phase was the rough shaping (*macal*). This phase can be done expressively, as the forms are still rough and the process is about finding the actual shape. During this phase, full expression is allowed, though still guided by the intended form.

After *macal* was completed, the process moved on to fine carving, adding detail to the faces, weapons, and crowns. This had to be done meticulously and carefully to achieve a perfect facial form and neat ornamental carving. This stage allowed for expressive freedom controlled by intellectual guidance (limited freedom). Overall, the carvings are relatively simple but deeply characterful.

Once the carving process was complete and the desired form was achieved, the finishing process began. This started with preparing materials and tools as needed. To achieve a smooth finish, the carvings were sanded using sandpaper to make the surface even. Sanding had to follow the contours of the carvings to preserve their shape. The sanding process was done twice—first with coarse sandpaper, then with fine sandpaper—to smooth the surface and close the pores.

The next finishing step was coloring the work using brushing and splattering techniques. The colors used were acrylic red, black, yellow, and green. These four colors were chosen to create an aged and antique impression. Green was used most dominantly to give the appearance of a bronze-like material. Transparent splatters added an expressive effect, with colors blending and melting into each other. Transparent layers were applied to certain areas so that the base material could still be seen. The overlapping melted colors created an expressive and antique impression.

Once the desired coloring was achieved, the surface was gently re-sanded to lighten it and give the impression of being touched by light. To enhance the aged and antique look, the carvings were brushed with white glue and sprinkled with fine powder, covering all the carvings with white dust. Then, the powder was brushed off gently with a soft brush—the powder on the recessed areas remained, while the surface powder disappeared. The remaining white powder in the lower carvings created the impression of an aged object that had lasted hundreds of years.

The final finishing step involved applying a thin layer of white glue to give a slight shine, signaling that the work was complete.

The work was completed perfectly and prepared for exhibition in the designated venue. As a requirement for participating in the Megarupa exhibition, photos and documentation of the work had to be submitted in full to the exhibition committee. The evaluation by the curators—Prof. Kun Adnyana (Rector of ISI Denpasar), Anak Agung Gde Rai (Cultural Figure and Owner of ARMA Museum), and Jang Shin Jeung, MA (Curator from South Korea)—determined that ***Bhuwana Sakti*** passed the selection and was deemed worthy of inclusion in the Megarupa V Exhibition, 2023.

Thus, the ***Bhuwana Sakti*** work was specifically created for participation in the ***Bali Megarupa V exhibition, 2023***, themed ***WARA – WASTU – WARUNA (Bahtera Karsa***

Samudra Rupa or in English The Ark of Oceanic Creativity). The Megarupa exhibition was held in three venues: the Kriya Art Centre Building in Denpasar, the ARMA Museum, and the Nata Citta Art Space at ISI Denpasar. ***Bhuwana Sakti*** was displayed at the ARMA Museum.

References

Damajanti, Irma, *Psikologi Seni*, PT Kiblat Buku Utama, Bandung, 2006.

Gustami, SP, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni KriyaIndonesia*, Prasista, Yogyakarta, 2007.

Piraus, AD, *Melukis Itu Menulis*, ITB, Bandung, 2003.

Soedarso, SP., *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, BP. ISI Yogyakarta, 2006.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa; Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Dicti Art & Djagad Art House, Yogyakarta & Bali, 2011.

Denpasar, April 25th, 2025

Creator



Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

Fortofolio Pencipta

IDENTITAS DIRI

Nama : Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn
NIP/NIK : 196312311992031018/ 5104052205630003
NIDN : 0031126331
Tempat & Tanggal Lahir : Petulu/1963
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status Perkawinan : Kawin
Agama : Hindu
Golongan/Pangkat : Pembina Utama Muda/IVC
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Denpasar
Alamat : Jl. Nusa Indah Denpasar
Telepon : (0361) 227316
Alamat Rumah : Jln Raya Celuk, Gang Legong, No 10, Sukawati, Gianyar, Bali
Telepon/Telepon Genggam : 085739784033
Alamat e-mail : suar.tulu63@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Program Studi
2017	S3	Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Program Studi S3 Penciptaan dan Pengkajian Seni, Minat Studi Penciptaan Seni
2006	S2	Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Minat Studi Penciptaan Seni
1988	S1	FSRD ISI Yogyakarta	FSRD Bidang Ilmu Penciptaan Kriya Program Studi Kriya Kayu

PENGALAMAN MENGAJAR			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/Program Studi	Tahun Akademik
Penciptaan Seni Rupa	S2	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Seni	2021/2022-2022/2023
Teknik Ukir Modern	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2021/2022-2023/2024
Teknik Ukir Tradisional	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2021/2022-2023/2024
Penciptaan Produk Lingkungan	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Desain Produk	2023/2024
Vidio Media Pembelajaran	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi FTV	2021/2022
Tatah Kulit	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2021/2022
Penciptaan Busana Seni Pertunjukan	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2021/2022
Estetika Seni dan Desain	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi DKV	2021/2022
Kritik Seni dan Desain	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2020/2021
Estetika Visual	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2020/2021
Penciptaan Produk Kriya Ruang Publik	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Kriya	2020/2021
Ilmu Seni Budaya	S1	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi DKV	2020/2021
Seminar Pengkajian dan Penciptaan	S2	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Megister Seni	2020/2021
Sosiologi Seni	S2	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Megister Seni	2023/2024-2024/2025
Multikultur	S2	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Megister Seni	2023/2024-2024/2025
Desain Ekologi	S3	Institut Seni Indonesia Denpasar/ Prodi Doktor Seni	2023/2024-2024/2025

PENGALAMAN PAMERAN				
NO	TAHUN	NAMA PAMERAN	LOKASI	LINK BUKTI KESERTAAN
1	1993	Rupa Wayang dalam Seni Kontemporer Indonesia	Gedung Manggala Wana Bhakti Jakarta	http://repo.isi-dps.ac.id/5819/

2	1996	Pameran Seni Rupa Plastic Art Exhibition	Neka Museum Ubud Bali	http://repo.isi-dps.ac.id/5817/
3	1997	Pameran Seni Rupa Pesta Kesenian Bali XIX	Taman Budaya Denpasar	http://repo.isi-dps.ac.id/5816/
4	1999	Pameran Seni-Rupa Dosen-Dosen Seni Rupa Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar	Museum Puri Lukisan Ubud	http://repo.isi-dps.ac.id/5811/
5	2002	The Art Exhibition “Pengider Bhuwana”	Museum Rudana Peliatan Ubud	http://repo.isi-dps.ac.id/5822/
6	2003	Pameran Seni Rupa Jubellium Perak Pesta Kesenian Bali	Taman Budaya Denpasar	http://repo.isi-dps.ac.id/5815/
		Pameran Seni Rupa Dosen ISI Denpasar	Gedung Socitet Taman Budaya Yogya	http://repo.isi-dps.ac.id/5814/
7	2004	Pameran Seni Rupa Dosen dan Mahasiswa ISI Denpasar Jejak Tradisi dalam Ekspresi Modern II	Museum H. Widayat	http://repo.isi-dps.ac.id/5813/
		Pameran Seni Rupa Dosen Institut Seni Indonesia Denpasar Jejak Tradisi dalam Ekspresi Modern III	Puri Art Gallery Malang	http://repo.isi-dps.ac.id/5812/
8	2006	Panitia Pameran Seni Rupa Between Repetition and Decontruction Institut Seni Indonesia Denpasar	Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang	http://repo.isi-dps.ac.id/5809/
		Tameng Bhuwana Pameran Tugas Akhir Penciptaan Seni Kriya Kayu	Kampus Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta	http://repo.isi-dps.ac.id/5821/
9	2008	Pameran Seni Rupa Citta Wretti Nirodha	Taman Budaya Art Center Bali	http://repo.isi-dps.ac.id/5810/
10	2009	Sila Pasma: Seni Kedamaian Pameran Seni	Taman Budaya Denpasar	https://drive.google.com/file/d/1LDrIoBGSDFqtZTK5XrnT-

		Rupa Pesta Kesenian Bali XXXI		ezAaNCsl4QJ/view?usp=sharing
11	2010	Pameran Patung dan Kriya Bina Rupa Tunggal Raga for Beautiful Bali	Museum Puri Lukisan Ubud	http://repo.isi-dps.ac.id/5806/
12	2011	Pameran Seni Patung Santhi lan Jagadhita	Taman Santhi Buwana, Desa Budaya Kertalangu	http://repo.isi-dps.ac.id/5807/
13	2013	Bali On The Move “Bali Art Fair 2013”	Tonyraka Art Gallery	http://repo.isi-dps.ac.id/5803/
14	2014	Pameran Seni Rupa Tingkat Nasional V Gledah Kreasi Guru Seni 2014	Taman Budaya Yogyakarta	http://repo.isi-dps.ac.id/5818/
15	2015	Jagaddhita Memperkokoh Kesejahteraan Masyarakat Pameran Seni Rupa dalam rangka Pesta Kesenian Bali ke XXXVII	Taman Budaya Art Center Bali	http://repo.isi-dps.ac.id/5805/
16	2016	Pameran Karya Seni Program Doktor Penciptaan Seni Fenomena Judi Tajen dalam Karya Kriya	Galeri Pasca Sarjana ISI Yogyakarta	http://repo.isi-dps.ac.id/5804/
		Site-Art Corner “Amazing Things”	Lv8 Resort Hotel Canggu	http://repo.isi-dps.ac.id/5820/
17	2017	Pameran Seni Rupa Alumni SSRI-SMSR-SMKN 1 Sukawati	Gedung Pameran SMKN 1 Sukawati Gianyar	http://repo.isi-dps.ac.id/5808/
18	2018	Pameran Akademik Exhibition Of Craftmanship Utilizing Ceramik and Wood	Gedung Merdeka, Denpasar Art Space	http://repo.isi-dps.ac.id/5802/
19	2019	Pameran Seni Rupa Panca Maha Bhuta Misteri Mendulang Imaji	ARMA Museum	https://drive.google.com/file/d/1FpHX_c1x2KumZ3IsIqqN9QF_yBpeGLNd/view?usp=sharing

		International Seminar and Exhibition 2019 “Art, Cross Culture, and Collaboration”	Indonesia Institute of Arts Denpasar	
20	2021	Pameran Bali Mega Rupa 2021 “Wana Cita Karang Awak”	Museum Puri Lukisan Ubud, 23 Oktober – 6 Nopember 2021	https://drive.google.com/file/d/1qL995-QzCW7--MXwXH-HqTrTA4kGuT-6/view?usp=sharing
21	2022	IVCE 4 Internasional Visual Culture Exhibition Post Pandemic	FSRD UNS Indonesia, POH-CHANG Academy Of Art Malaysia	Sertifikat: https://drive.google.com/file/d/1zyOiRKPwaCcwnwzAt8Q4KJkMdR6aaqXS/view?usp=sharing Brosur: https://drive.google.com/file/d/1f7ob6CK97rtMuchgZprGCC7oeItCJ-Kb/view?usp=sharing
		Pameran Patung “SEKALA-SKALA” Menakar Geliat Seni Patung SDI	Tony Raka Gallery, 16 Juli – 30 Agustus 2022	https://drive.google.com/file/d/1V5_oADVzCA1SqiOoCdVdHKWMFz0FAVd/view?usp=sharing
		Pameran Bali Mega Rupa IV/2022 “RANU-WIKU-WAKTU” Semesta Cipta Sastra Rupa	Museum Puri Lukisan Ubud, 9 – 23 Oktober 2022	https://drive.google.com/file/d/1bz8Aqhy1MD1E-e4xXfMTc6TCZqU-coEY/view?usp=sharing
		Pameran Seni Rupa dan Desain, Bali Nata Bhuna NUWUR-TAKSU-KAMULAN, “WASKITA RUPA” 2022, Dharma-Tirtha- Matra	Teh Villa Gallery Surabaya, 11 – 16 Oktober 2022	https://drive.google.com/file/d/1ZRkSu3XhvBcgY9y3rNmbVnUt_I5QVpYb/view?usp=sharing
		BRICOLAGE International Exhibition Of Visual Art, International Conference On Languages And Art Across Cultures - 2022	Virtual Gallery https://bit.ly/bricolageexhibition	https://drive.google.com/file/d/1vDiu4pafY5YSQa_cZjiA5QJb8xI0e_RB/view?usp=sharing
22	2022-2023	BALI PADMA BHUWANA II, “ARGA TIRTHA SIDHI.	NATA CITTA SPACE, ISI DENPASAR, 8 Desember 2022- 8	https://drive.google.com/file/d/1RxNbwShSYJ2C5iLu53bJyLrDmuOyATcK/view?usp=sharing

			Januari 2023	
23	2023	Bali Artmoment Exhibition Cita Rupa Raksata Nata-Citta-Krama	Hotel Intercontinental Jimbaran 23-25 Juni 2023	https://drive.google.com/file/d/1z68aNfX_XzT3MmEnkM8R8YN78MXq0zn/view
		Pameran Internasional Megarupa, Wara-wastu- Waruna (Bahtera Karsa Samudra Rupa (Bhuwana Sakti)	ARMA Museum, 17- 31 Juli 2023	http://repo.isi-dps.ac.id/5715/
		Pameran Kriya Internasional Raka-Tirta- Sadha (kemuliaan mengalir dalam kreativitas) (Egois)	Museum Puri Lukisan Ubud, 15-31 Oktober 2023	https://drive.google.com/file/d/13VolWL3Wd-2YceKwmrNDJsl691VTT20m/view?usp=sharing
24	2024	Pameran Seni Visual, Rupa Harmoni Berdikari Negeri	Gedung D Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi RI 2024	https://drive.google.com/file/d/1lACNcGMgNIGN1dOP0zGIZRiRDky6EEfR/view?usp=sharing
		Pameran Internasional B_GAME Bali Global Art Map Exhibition, KALA – MENAWA – KALPA (Waktu – Manusia – Momenta)	Tony Raka Gallery, Mas Ubud Bali, 19 Okt – 2 Nop 2024	https://drive.google.com/file/d/1Z7SlGAF_v7dFNhrykSZaHg-6QVe7RpLX/view?usp=drive_sdk
25	2025	International Art & Craft Exhibition JEJAK RASA Collaboration Of Art And Craft To Empower Global Identity	Selasar Gagas Universitas Muhamadiyah Bandung 2-6 Mei 2025	https://drive.google.com/file/d/1ccAZ317TG92QzAvsnER8H4-ILzIOgYbC/view?usp=sharing Video Pameran: https://drive.google.com/file/d/1OPpnchuAI2JebJyJ-6OggAYe6JYuKDJR/view?usp=sharing

SERTIFIKAT HKI				
NO	JUDUL KARYA	TAHUN	SUMBER	Link HKI
1	Termenung	EC00202157591, 26 Oktober 2021 000286556	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1Yt15-UZZSWkagahHWwG-Dsdese6rQjHa/view?usp=sharing
2	Bingung	EC00202157583, 26 Oktober 2021 000286557	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1BEtVN3ceRzVKRlyXue4dRMcpUwOFotPc/view?usp=sharing
3	Manusia Berjiwa Binatang	EC00202157584, 26 Oktober 2021 000286558	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1EKilIoFU_uYJ_1j0VtNkAB491M1evccO/view?usp=sharing
4	Kesetiaan	EC00202207217 29 Januari 2022 000322516	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1VEiU5ZgHGUQtHn6Bp49urP-3PuxjeFCc/view?usp=sharing
5	Kap Lampu Gantung	EC00202523820, 20 Februari 2025	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/16PWvH7yxgLmQTABvgY9S3YhhTUIRfuuC/view?usp=sharing
6	Subakti	EC00202523779, 20 Februari 2025	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/11ahYhiNnMAj5GHI9akPHuy-ifw-UGsGC/view?usp=sharing
7	Rancang Bangun Karya Seni Ukir Tatah Kulit Lampu Wayang Bali	000773729 7 Oktober 2024	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1OL-FwO1J4hw_YIexQ5aCu_MmYxC0kx5E/view?usp=sharing
8	Bhuwana Sakti	000878193 11 April 2025	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	http://repo.isi-dps.ac.id/5718/
9	Sarining Bhuwana	000878603 14 April 2025	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1DX4p9rXlZyycq0WEhZxrxWWKMU2k-SgE/view?usp=sharing
10	Estetika dan Filsafat Seni	000883073 26 April 2025	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	https://drive.google.com/file/d/1qJp5uaTc4JiOieR_f9tl5QtgZCbYapJz/view?usp=sharing

PUBLIKASI MEDIA		
NO	PUBLIKASI KARYA	LINK MEDIA
1	Bali TV Ruang Perupa	https://drive.google.com/file/d/1SOZGiveYB7JCAxXQl6VggwPOPYIXwbwv/view?usp=drivesdk

2	BALIEXPRESS.JAWAPOS.COM	http://repo.isi-dps.ac.id/5823/
3	WEB ISI Denpasar “Karya Kriya Tameng Bhuwana”	http://repo.isi-dps.ac.id/5824/
4	Bali Art Voice Free Magazine	http://repo.isi-dps.ac.id/5825/
5	Bali Post “Karya Kriya Tameng Bhuwana”	http://repo.isi-dps.ac.id/5826/
6	Bali Post “Ketika Senjata Para Dewa Disulap Jadi Benda Seni”	http://repo.isi-dps.ac.id/5827/

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Daftar Riwayat Hidup ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Denpasar, 12 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn
NIDN. 0031126331