

REVIEW DAN REKOMENDASI KARYA
Abstraksi Tri Tunggal Pakeling, dan Sumber Kehidupan
Karya Dr. Drs. I Made Ruta, M.Si



Judul Karya Seni : Abstraksi Tri Tunggal
(Dipamerkan dalam B-GAME Tahun 2025 Tingkat Internasional)



Judul Karya Seni : Pakeling
(Dipamerkan dalam B-GAME Tahun 2024 Tingkat Internasional)



**Judul Karya Seni : Sumber Kehidupan
(Dipamerkan dalam Mega Rupa Tahun 2023 Tingkat Internasional)**

Lukisan berjudul karya **Abstraksi Tri Tunggal, Pakeling, dan Sumber Kehidupan** Made Ruta menampilkan kekuatan visual yang tenang, luas, dan mengajak kita menengok kembali asal mula segala yang menopang keberadaan manusia dan alam. Melalui bidang biru yang dominan, dengan gelombang yang berputar dan mengalir, ia menyusun suatu ruang renungan tentang asal, keterhubungan, dan keseimbangan.

Secara visual, komposisi ini memperlihatkan penguasaan warna yang matang., tetapi mengandung perasaan yang dalam, luas, dan menenangkan. Gerak sapuan kuas membentuk irama yang berulang, menciptakan kesan aliran yang tidak putus. Di sana terdapat pusat energi visual, tempat berbagai lapisan warna bertemu dan menyatu, menghadirkan kesan kesatuan yang kuat antara unsur-unsur yang berbeda.

Dalam pandangan saya, karya ini mencerminkan cara Made Ruta memahami semesta melalui bahasa abstrak yang jujur dan konsisten. Ia tidak menghadirkan simbol secara langsung, tetapi menyampaikan nilai keseimbangan, keterhubungan, dan tanggung jawab melalui susunan visual. Cara ini sejalan dengan pandangan kebudayaan Bali yang melihat alam dan manusia sebagai satu tatanan yang harus dijaga selaras.

Sebagai Kepala Dinas Kebudayaan Provinsi. I Made Ruta, menunjukkan dapat berbicara tentang nilai, kesadaran, dan harapan tanpa kehilangan kedalaman rasa. Salah satu karya I Made Ruta dengan Judul Sumber Kehidupan telah di pameran dalam kegiatan Mega Rupa Tahun 2023, yang di ikuti 8 negara yaitu. Australia, Amerika Serikat, Belanda, Jepang, Korea Selatan, India, Indonesia, dan Italia, yang merupakan salah satu kegiatan dari Dinas Kebudayaan provinsi Bali dalam memajukan kebudayaan Bali lewat seni rupa khususnya seni lukis.

Denpasar, 30 Desember 2025

Reviewer



Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar.,M.Hum.
Kepala Dinas Kebudayaan Provinsi Bali

Review Karya I Made Ruta
Oleh: Pande Wayan Suteja Neka

Sekilas tentang I Made Ruta, sebelum berstatus sebagai dosen tetap di ISI Bali adalah sosok pelukis yang tekun, ulet, progresif, dan konsisten. Made Ruta mulai aktif berpameran sejak tahun 1985, lewat Sanggar Dewata Indonesia yang pernah dipimpinya selama satu periode, tahun 1985 – 1987. Kekerabatan saya dengan Made Ruta mulai akrab semenjak dia menetap di Bali setelah menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, tahun 1988. Made Ruta kerap ke gallery dan museum saya, bercicara banyak tentang seni, seni lukis dan permuseuman.

Pada tahun 1990, Made Ruta Bersama kawan-kawan saya pasilitasi berpameran di museum saya, Museum Neka, yang berlokasi di Sanggingan, Ubud, Gianyar-Bali. Group pameran ini kemudian dikenal dengan nama “kelompok 7” Sanggar Dewata Indonesia, terdiri dari I Made Jirna, Nyoman Erawan, Made Bhudiana, Nyoman Wibawa, Made Sudibia, Made Bendi Yudha, dan I Made Ruta. Pameran ini kala itu mendapat sambutan dan apresiasi cukup tinggi dari berbagai kalangan, serta berdampak positif terhadap perkembangan seni rupa, khususnya seni lukis di Bali.

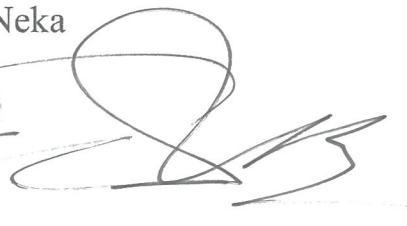
Kembali pada karya, lukisan-lukisan yang dihasilkan oleh Made Ruta. Sebelumnya, saya telah mengoleksi satu karyanya untuk koleksi museum dengan judul Wajah Kembar (*Twin Face*), 1989. Setelah saya amati secara cermat, perkembangan karya-karyanya jauh lebih dasyat, baik dari segi teknik, permainan warna, komposisi, maupun corak atau gaya, serta ide-ide yang disuguhkan. Belakangan ini lukisan-lukisan Made Ruta lebih banyak mengarah ke abstrak. namun terkadang muncul corak dekoratif magis, suryalis, naturalis, dan juga ekspresionis. Seperti lukisan yang baru-baru ini diikutkan dalam pameran berskala internasional yang diselenggarakan oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Bali, antara lain berjudul: Sumber kehidupan,

Pakeling, dan Tri Tunggal. Ketiga lukisan ini dengan wajah yang berbeda, namun tetap dalam preming ciri khas yang sama, mampu menunjukkan jati diri sang pelukis. Hal itulah yang saya maksud pada paragraf awal tulisan ini, Made Ruta sosok perupa/pelukis yang tekun, ulet, progresif, dan intens. Jadi, sangat langka orang yang mampu melakoni dua profesi sekaligus, yakni sebagai pendidik (dosen) dan pelukis, kedua-duanya mampu berjalan secara seimbang tanpa mengorbankan salah satu diantaranya.

Terlepas dari pesan dan makna yang ada di balik lukisan tersebut di atas, antara lain yang berjudul: Sumber Kehidupan, Pakeling, dan Tri Tunggal. Ketiga lukisan ini menjukan kelas dan kualitas tinggi. Secara visual, adonan warna, komposisi, aplikasi teknik, tergarap dengan matang, penuh perhitungan, serta mampu menampilkan karakter sesuai objek yang ditampilkan. Tarikan garis, sapuan kuas, taburan warna nampak sangat variatif dan spontan. Hal ini menunjukkan kalas pelukisnya sudah masuk dalam level internasional.

Demikian seklumit pandangan saya terhadap sosok Made Ruta sebagi dosen, sekaligus sebagai pelukis.

Ubud, 10 Januari, 2026
Kolektor, pemilik Museum
Neka



Pande Wayan Suteja Neka

Review Karya I Made Ruta

Karya I Made Ruta berupa lukisan berjudul: Sumber Kehidupan, Pakeling, dan Tri Tunggal nampak sangat ekspresif. Visualisasi elemen-elemen pendukung perwujudan estetik karya, seperti garis, goresan, sapuan kuas, dan paduan teknik sangat apik. Spontanitas teknik plototan sebagai aksentuasi terlihat lugas.

Beralih pada warna, secara keseluruhan berhasil mencitrakan sifat dan karakter subjek lukisan. Olahan warna, seperti warna biru; biru tua; biru muda, hijau; hijau tua, hijau muda, hijau kekuning-kuningan, kuning, abu-abu, hitam; hitam kebiru-bniruan, putih, dan warna lainnya dielaborasi dengan cermat, sehingga nampak harmonis.

Karya-karya Ruta yang saya ketahui tidak statis, tetapi sangat dinamis, baik dari bentuk, motif, dan figur-figur yang ditampilkan, maupun olahan unsur-unsur lain dalam rangka mewujudkan nilai artistik dan nilai estetik pada karya. Faktor inilah yang menyebabkan karya Ruta selalu menarik untuk diapresiasi.

Mengapa karya-karya Ruta saya katakan sangat dinamis, karena awal saya mengenal Ruta sebagai pelukis lewat pameran bersama kelompok 7 Sanggar Dewata Indonesia di gallery Rudana, tahun 1991. Pada waktu itu karya-karya Ruta menampilkan lukisan yang bertemakan dunia purba, terkhusus pada dunia primitif. Saya tertarik, berlanjut pada mengeloksi satu karyanya untuk koleksi museum, yaitu museum Rudana. Sampai sekarang lukisan Ruta berjudul "Patung Primitif" tepajang di museum Rudana.

Dari awal perkenalan saya sebagaimana tersebut di atas, dalam perjalanannya sebagai pelukis akademik, karya karya Ruta selalu menarik, idealis, kreatif, dan inovatif. Belakangan ini saya pantau karya-karya Ruta dominan mengarah ke abstrak.

Kolektor dan owner
Museum Rudana



(Nyoman Rudana)

REVIEW DAN REKOMENDASI KARYA

**Abstraksi Tri Tunggal, Pakeling, dan Sumber Kehidupan
Karya Dr. Drs. I Made Rata, M.Si**



**Judul Karya Seni : Abstraksi Tri Tunggal
(Dipamerkan dalam B-GAME Tahun 2025 Tingkat Internasional)**



**Judul Karya Seni : Pakeling
(Dipamerkan dalam B-GAME Tahun 2024 Tingkat Internasional)**



**Judul Karya Seni : Sumber Kehidupan
(Dipamerkan dalam Mega Rupa Tahun 2023 Tingkat Internasional)**

Dr. I Made Ruta merupakan perupa dan pendidik seni yang tumbuh dan berkarya dalam tradisi budaya Bali, sekaligus aktif membaca dan merespons perkembangan seni rupa kontemporer. Latar belakangnya sebagai seniman, akademisi, dan pelaku budaya membentuk cara pandangnya yang reflektif, baginya seni tidak hanya hadir sebagai bentuk visual, tetapi juga sebagai ruang kesadaran, perenungan, dan dialog nilai-nilai kehidupan.

Melalui bahasa rupa yang abstrak, Dr. I Made Ruta memaknai keseimbangan bukan sebagai keadaan yang diam dan selesai, melainkan sebagai proses hidup yang terus bergerak dan saling terhubung. Keseimbangan hadir sebagai pengalaman batin, tempat rasa, intuisi, dan kesadaran bertemu dalam ritme yang dinamis. Abstraksi menjadi ruang bebas untuk meramu nilai estetika dan falsafah hidup, sehingga karya tidak hanya dilihat sebagai bentuk visual, tetapi juga sebagai medan perenungan tentang hakikat hidup, waktu, dan keberadaan manusia di tengah perubahan yang terus berlangsung.

Secara artistik, keseimbangan lahiriah tampak dari cara unsur-unsur rupa disusun dan diperlakukan dengan penuh kesadaran. Warna, garis, bidang, dan ruang tidak saling menonjolkan diri secara berlebihan, melainkan saling memberi tempat, menahan diri, dan menguatkan satu sama lain. Ketika satu unsur menjadi terlalu dominan, harmoni visual terganggu; namun ketika ketiganya hadir dalam hubungan yang selaras, tercipta ketenangan visual yang mengajak penonton merasakan makna yang lebih dalam. Dalam proses ini, keseimbangan bukan hasil akhir, melainkan praktik artistik yang terus dijaga dan diolah.

Sebagai penutup ditegaskan bahwa karya ini hadir sebagai pernyataan artistik sekaligus ajakan batin untuk menata kembali kesadaran manusia. Di tengah kehidupan yang kerap timpang oleh dorongan dan hasrat, serta berbagai keinginan-keinginan, karya ini membuka ruang hening untuk memaknai keseimbangan sebagai sikap hidup yang terus diupayakan. Melalui bahasa rupa yang jujur dan terkendali, lukisan ini menghubungkan manusia dengan dirinya, sesama,

dan semesta. Semoga karya ini dapat mengemban misinya secara maksimal sebagai pengalaman estetis sekaligus kekuatan reflektif yang mengguhkan nilai-nilai hakiki kemanusiaan.

Denpasar, 6 Januari 2026



Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn.
Rektor ISI Bali

REVIEW DAN REKOMENDASI KARYA 'Abstraksi Tri Tunggal' karya I Made Ruta

Karya lukis "Abstraksi Tri Tunggal" oleh Made Ruta yang dipamerkan dalam pameran internasional Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME) 2025 di Museum ARMA memperlihatkan kepekaan seorang perupa dalam membaca hubungan antara unsur-unsur penting yang membentuk keberadaan manusia. Melalui bahasa rupa abstrak, Made Ruta tidak sekadar memadukan warna dan garis, tetapi menghadirkan pengalaman visual yang mengajak kita melihat kembali bagaimana unsur-unsur itu saling terhubung dan membangun makna keindahan. Cara ini sejalan dengan pandangan budaya Bali yang memandang semesta sebagai satu kesatuan yang bekerja melalui keseimbangan.

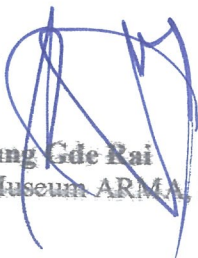
Secara visual, lukisan ini kuat dan bebas. Warna-warna disusun berlapis, bergerak memusat, membentuk pusaran yang menjadi poros komposisi sekaligus memberi arah pada keseluruhan bidang. Gagasan Tri Tunggal tampak mewakili unsur-unsur yang berbeda, namun menyatu dalam satu susunan yang saling menopang. Abstraksi di tangan Made Ruta bukanlah goresan yang liar semata, melainkan memiliki ritme dan keseimbangan, sebagaimana prinsip Tri Hita Karana yang menempatkan harmoni sebagai dasar dari setiap tatanan.

Dari waktu ke waktu, Made Ruta menunjukkan teknik yang semakin matang, penguasaan warna yang semakin peka, dan susunan ruang lukisan yang semakin terkontrol. Sebagai pelukis, ia tidak mengejar kebaruan sesaat, melainkan mengolah bahasanya sendiri dengan sabar dan tekun. Sikap inilah yang mencerminkan kekuatan *local genius* Bali, yakni kesadaran pada akar budaya sendiri, sekaligus keberanian merumuskan bahasa rupa yang terus relevan dengan zamannya.

Dalam pandangan saya, cara Made Ruta memaknai abstraksi juga menarik. Ia tidak menempatkan lukisan sebagai urusan pribadi semata. Abstraksi yang ia bangun membuka ruang dialog dengan penikmatnya. Garis, warna, dan bidang bukan hanya bentuk visual, tetapi undangan untuk merasakan, membaca, dan menafsirkan. Di sinilah karya Made Ruta memperoleh bobot estetis yang penting, bahwa abstraksi tidak menjauh dari budaya, justru memperluas cara kita memahami nilai-nilai yang telah lama hidup dalam kesadaran masyarakat Bali.

Saya memandang Made Ruta sebagai perupa dengan ketekunan, konsistensi, dan kualitas karya yang patut diperhatikan secara serius. Karyanya tidak hanya menawarkan keindahan visual, tetapi juga ketenangan, kedalaman, dan kejelasan arah estetis yang memberi kontribusi penting bagi perkembangan seni rupa Bali dan Indonesia.

Reviewer,



Anak Agung Gde Rai
Founder Museum ARMA, Ketua HIMUSBA

REVIEW DAN REKOMENDASI KARYA
'Abstraksi Tri Tunggal' karya I Made Ruta

Ketika saya berhadapan dengan karya "Abstraksi Tri Tunggal" dari Made Ruta di B-GAME 2025, yang pertama kali menyentuh saya bukanlah bentuk, melainkan situasi visual. Suatu medan yang bergerak, bergetar, dan menempatkan saya di tengah persoalan tentang kesatuan dan perbedaan. Di sini abstraksi tidak hadir sebagai pelepasan dari dunia, tetapi justru sebagai cara lain untuk menanyakan kembali hubungan unsur-unsur yang membentuknya.

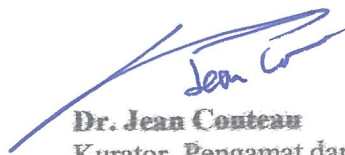
Pusaran komposisi yang membangun struktur utama lukisan ini bekerja sebagai pusat gravitasi visual. Warna, bidang, dan gerak seolah ditarik dan sekaligus ditahan oleh pusat tersebut. Tiga unsur yang tersirat dalam gagasan Tri Tunggal tidak tampil sebagai simbol yang selesai, melainkan sebagai ketegangan struktural. Berbeda, saling berhadapan, namun tidak pernah terpisah.

Abstraksi Made Ruta, dalam pengertian ini, lebih dekat pada pemikiran visual daripada dekorasi. Ia tidak menjawab, tetapi mengajukan pertanyaan tentang relasi dan konektivitas. Warna dalam kanvas Made Ruta tidak lagi sekadar ekspresi, melainkan bagian dari konstruksi makna. Ruang tidak semata diisi, tetapi ditata.

Di sinilah perbedaan antara abstraksi sebagai spontanitas dan abstraksi sebagai pernyataan konseptual menjadi jelas. Dalam konteks seni rupa Bali, posisi Made Ruta menarik karena ia bergerak di wilayah antara kosmologi dan modernitas tanpa jatuh pada simbolisme klise. Ia tidak mengutip ikonografi tradisi secara langsung, tetapi bekerja pada struktur berpikir kosmis yang sejak lama membentuk pandangan dunia Bali: tentang kesatuan, keseimbangan, dan hubungan antara lapisan-lapisan keberadaan. Namun, bahasa yang ia gunakan sepenuhnya bahasa seni rupa modern, lintas konteks, lintas kebudayaan.

Karya ini, bagi saya, memperlihatkan bahwa seni rupa Bali hari ini tidak lagi hanya bicara tentang representasi identitas, melainkan tentang cara berpikir yang lahir dari pertemuan memori kultural dengan kesadaran zaman. Dalam hal ini, Made Ruta tidak menawarkan nostalgia, tetapi sebuah medan refleksi yang terbuka.

Reviewer,



Dr. Jean Conteau

Kurator, Pengamat dan Penulis Seni Rupa asal Prancis

MYTH, WORLD, MEMORIES

Curratorial notes

Arif Bagus Prasetyo

Jeon Dongsu

Warih Wisatsana

MYTH comes from the Greek word “*mythos*”, meaning “story.” In general, myth is a human-made narrative filled with wonder and the supernatural, often featuring gods, goddesses, or demi-god heroes. Although lacking historical truth, myths are often believed to be history itself—something that truly happened in the distant past. A myth is more than just a tale. In many cultures, it carries profound hidden meanings, offering interpretations of the origins of the universe and humankind, and is often regarded as sacred.

Humans create myths in order to understand themselves and their surroundings — to comprehend how they are connected to the world around them and how they exist within it. The world as it is — a collection of random data perceived spontaneously through human senses and intuition — is *chaos*. At that level, the world is nothing more than a mass of complex and tangled facts, full of unknown and incomprehensible things that threaten and unsettle human beings. Various objects and events come and go, filling the space of human experience, seemingly without any relation to one another.

In order for humans to survive, that wild and unfamiliar world must be tamed, controlled, and conquered—beginning with the act of recognition. The complexity and chaos of sensory data humans receive through their contact with the world evoke curiosity and a longing for explanation, no matter how simple that explanation may be. Thus, humans began to name things, to explore the connections between events. Human reason weaves patterns out of the various phenomena and occurrences it encounters. To every object and event, humans attach a name and a story. Thus, myth is born—and with it, the world is redefined as something familiar and in harmony with human understanding. Chaos transforms into cosmos.

Through myth, humans organize their experiences and give structure to the world. Myth is like a lantern that illuminates the human mind amid the darkness of a mysterious universe. Within it are recorded the traces of humanity’s quest for knowledge—a history of both mastery and trembling awe in the face of “the other” (otherness).

Myth has a profound relationship with memory as a way for individuals and societies to understand the past. A myth is not merely an ancient story, but a form of collective memory that preserves the values, experiences, and worldview of a community. Through myth, events of the past are transformed into symbolic narratives that provide meaning and identity for future generations.

If personal memory is individual in nature, then myth functions as a form of social memory that connects individuals to shared history and culture. Myth helps societies preserve moral values and traditions while reinterpreting the meaning of the past in accordance with the context of their time. In the modern era, myth has transformed into contemporary forms such as national myths, political myths, and cultural myths. Myth is a living form of memory. It preserves cultural continuity and guides humanity in understanding its origins and the meaning of its existence in the world.

In the 19th century, theories of myth pioneered by Edward B. Tylor and James G. Frazer were based on an evolutionary view of human culture. Both regarded myth as an integral part of religion, which in turn was seen as a form of primitive knowledge preceding the emergence of modern science. Within their framework, myth served to explain natural and physical phenomena—but such explanations were considered mistaken and destined to be replaced by scientific truth. Thus, myth was positioned as an early stage in the development of human rationality, one that would gradually be abandoned as science advanced.

The 19th-century view was later sharply criticized in the 20th century. Modern thinkers argued that the theories of Tylor and Frazer were too reductive, as they regarded myth merely as an explanation of the physical world and placed it under the umbrella of religion. Such an approach failed to account for the persistence of myth in modern societies. Logically, if myth were merely a form of primitive knowledge, as Tylor and Frazer believed, it should by now have vanished—swept away by the rise of science.

In response to the limitations of 19th-century thought, 20th-century thinkers did not seek to oppose science but rather to redefine the way myth was understood. They rejected the notion that myth must disappear with the rise of science. Figures such as Bronislaw Malinowski and Mircea Eliade, for example, interpreted myth not as a scientific explanation but as a means of providing meaning, as well as social and spiritual functions, in human life. Thinkers like Rudolf Bultmann, Hans Jonas, and Albert Camus read myth symbolically—as a reflection of human existential experience. Others, such as Sigmund Freud, Otto Rank, Carl Jung, and Joseph Campbell, regarded myth as a symbolic expression of psychological processes and universal archetypes residing in the human unconscious.

These efforts demonstrate that in the 20th century, the reconciliation between myth and science was achieved through the redefinition of myth, rather than through any alteration of the concept of science itself. It was only toward the end of the 20th century, with the rise of postmodern

thought, that the authority and supremacy of science as the sole source of truth began to be critically questioned.

The **Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME)**, as part of the international event **Bali-Global Axis of Arts and Design (B-GAAD)** organized by the **Indonesian Institute of the Arts (ISI) Bali**, carries the theme “*Myths and Memories in the Creation of New Metaphors.*” This theme serves as an invitation to reinterpret myth within the landscape of contemporary culture and humanity.

The overarching theme of **B-GAAD**, “*Myths–World–Memories,*” positions myth as a narrative to be both celebrated and interpreted through academic and creative lenses, particularly within the cultural context of the Asia-Pacific region. Myth is understood as a way of giving meaning to humanity’s sense of awe before the vastness of the universe. In that spirit, the **B-GAME art exhibition** presents sixty selected works by renowned Indonesian artists, members of the academic community of the Indonesian Institute of the Arts (ISI) Bali, as well as artists from Thailand, South Korea, Malaysia, Japan, and Australia.

Through a variety of media—including painting, sculpture, photography, ceramics, installation, video, and textile art—the dozens of participating artists explore the intertwined themes of myth and memory. They create new metaphors for conservation, humanity, and the relationship between humans and nature. Their works reinterpret traditional myths such as the stories of *Ibu Pertiwi*, Prince Panji, the *Ramayana*, the *Mahabharata*, the deities and spirits of Bali and Toraja, the legend of *Muang Phet* from Thailand, and the mythological beings *Kinnara* and *Kinnari* found in Hindu and Buddhist traditions. At the same time, secular myths also emerge—such as the myth of artistic beauty and the myth of Bali’s exoticism—serving as critical reflections on the constructions of culture and modern tourism.

Some of the participating artists chose to reinterpret ancient myths as critiques of contemporary issues such as environmental destruction, social inequality, and the spiritual crisis of modern humanity. Others delved into painful collective memories and traumatic histories—such as the Jeju and Gwangju tragedies in South Korea, and the genocide in Gaza—as efforts to evoke the universal human dimension embedded within the memory of suffering. Through the lens of art, myth is not understood as a dogma of the past, but as a contemplative space that guides humanity in understanding its existence within an ever-changing world.

The **B-GAME exhibition** affirms a paradigm shift in the understanding of myth—from being merely a cosmological explanation to becoming a cultural and psychological symbol that reveals the relationship between knowledge, belief, and the meaning of life. Myth is explored and presented as a symbolic language that records the deepest layers of human experience—spiritual, social, and emotional alike. Through a range of new metaphors, myth emerges as a way for modern humanity to

engage in dialogue with the memories of the past, to understand the present, and to imagine the future.

Embodying the spirit of international fellowship and cross-cultural freedom of expression, the **B-GAME 2025 art exhibition** serves as a meeting ground between myth and memory, tradition and modernity, individuality and collectivity, locality and globality. Through the works on display, the exhibition celebrates the richness of cultural and aesthetic diversity—particularly within the Asia-Pacific region—while affirming that myth remains alive, not as a remnant of the past, but as a creative and spiritual force that continues to ignite the flame of human imagination.

RECOMMENDATION AND ARTWORK REVIEW LETTER

RAGA-RONG-PARAGA October 20th to November 2nd, 2024.

Venue: Komaneke Gallery Kramas, Gianyar, Bali-Indonesia.

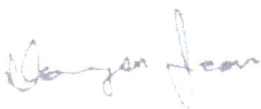
The Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME), an international visual arts exhibition, exhibits selected works by artist from various nations whose stylistic-aesthetic achievement are personal and authentic. The nature of its presence also reflects the spirit of the event, namely the Bali-Global axis of Art and Design (B-GAAD) 2024.

B-GAAD, initiated by the Indonesia Institute of the Art (ISI) Denpasar fulfills its strategic role as one of the epicenters of dynamic studies and creative in Bali, nationality, and global. The inaugural event, taking place from October 19-24, 2024, is conceived and realized as a platform for dialogue, strategic partnership, and collaborations between arts and design higher, education institution across the asia-pacific region. The shared goal is to promote excellence in art and design, a commitment to well-being, effort to preserve local culture, and sustainable environmental practices. The event features various visionary programs, including mapping potential strengths and collaboration opportunities across region with equality and fairness. These dialogues and partnerships are realized through B-GAAD programs, which include: Bali-Global Innovative Design Map Exhibition (B-GIDME); Bali-Global Art and Design Symposium (B-GADS); B-GAAD Leader's Summit Meeting; Bali-Global Performing Art Map (B-GPAM); Bali-Global Authentic Trip (B-GAT); Bali-Global Encounter Figure (B-GEF); Bali-Global Expo and Job Fair (B-GEJF); including the Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME).

B-GAME will be held at three renowned venues: ARMA Museum Ubud, Tonyraka Gallery Ubud, and Komaneke Gallery in Keramas, Gianyar. The event carries the theme Bodies in and Around Nature (Raga-Rong-Paraga), an artistic exploration that emphasizes the importance of harmony between Humans, Nature, and the Universe within their socio-cultural environment. The exhibition presents creativity cross borders through various mediums (both two-dimensional and three-dimensional), including painting, printmaking, photography, cutting figures, ceramics, sculpture, installations, and video art creation. In total 119 works by 105 artists from Indonesia, South Korea, Thailand, Japan, Malaysia, Myanmar, Singapore, Nepal, India, and Australia will be showcased. These cross-national artists respond to the theme Raga-Rong-Paraga, which is rooted in the thematic concept of B-GAAD 2024: Kala-Manawa-Kalpa or Time-Human-Term. They present a variety of personal artistic expressions, conveying a universal message: that humanity is inherently free because of its awareness of the transcendent presence of Kala (time), which governs the everyday lives of people. When humans rely solely on thought they are easily tempted to dominate the universe; however, wisdom illuminates the conscience, helping them resist the greedy and selfish instinct for power. All the visual works strive to dialectically engage with human thought and wisdom within the traces of history.

This dynamic serves as a creative field, inviting artists to pursue innovation through the development of their stylistic and artistic achievements. The theme offers vast possibilities for creativity in an abroad sense of interpretation, where humans (read: creators) experience their existence (time) as a moment of their presence in both the tangible and intangible realms (Sakala-Niskala, or Momenta).

Reviewer,



Jeon Dongsu
Curator

SURAT REKOMENDASI DAN REVIEW KARYA

RAGA-RONG-PARAGA October 20th to November 2nd, 2024.

Venue: Komaneka Gallery Kramas, Gianyar, Bali-Indonesia.

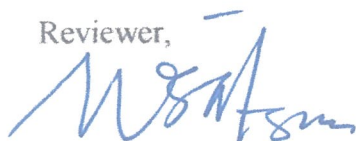
The Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME), an international visual arts exhibition, exhibits selected works by artist from various nations whose stylistic-aesthetic achievement are personal and authentic. The nature of its presence also reflects the spirit of the event, namely the Bali-Global axis of Art and Design (B-GAAD) 2024.

B-GAAD, initiated by the Indonesia Institute of the Art (ISI) Denpasar fulfills its strategic role as one of the epicenters of dynamic studies and creative in Bali, nationality, and global. The inaugural event, taking place from October 19-24, 2024, is conceived and realized as a platform for dialogue, strategic partnership, and collaborations between arts and design higher, education institution across the asia-pacific region. The shared goal is to promote excellence in art and design, a commitment to well-being, effort to preserve local culture, and sustainable environmental practices. The event features various visionary programs, including mapping potential strengths and collaboration opportunities across region with equality and fairness. These dialogues and partnership are realized through B-GAAD programs, which include: Bali-Global Innovative Design Map Exhibition (B-GIDME); Bali-Global Art and Design Symposium (B-GADS); B-GAAD Leader's Summit Meeting; Bali-Global Performing Art Map (B-GPAM); Bali-Global Authentic Trip (B-GAT); Bali-Global Encounter Figure (B-GEF); Bali-Global Expo and Job Fair (B-GEJF); including the Bali-Global Art Map Exhibition (B-GAME).

B-GAME will be held at three renowned venues: ARMA Museum Ubud, Tonyraka Gallery Ubud, and Komaneka Gallery in Keramas, Gianyar. The event carries the theme Bodies in and Around Nature (Raga-Rong-Paraga), an artistic exploration that emphasizes the importance of harmony between Human, Nature, and the Universe within their socio-cultural environment. The exhibition present creativity cross borders through various mediums (both two-dimensional and three-dimensional), including painting, printmaking, photography, cutting figures, ceramics, sculpture, installations, and video art creation. In total 119 work by 105 artists from Indonesia, South Korea, Thailand, Japan, Malaysia, Myanmar, Singapore, Nepal, India, and Australia will be showcased. These cross-national artist responds to the theme Raga-Rong-Paraga, which is rooted in the thematic concept of B-GAAD 2024: Kala-Manawa-Kalpa or Time-Human-Term. The present a variety of personal artistic expressions, conveying a universal message: that humanity is inherently free because of its awareness of the transcendent presence of Kala (time), which governs the everyday lives of people. When humans rely solely on thought they are easily tempted to dominate the universe; however, wisdom illuminates the conscience, helping them resist the greedy and selfish instinct for power. All the visual work strive to dialectically engage with human thought and wisdom within the traces of history.

This dynamic serves as a creative field, inviting artist to pursue innovation through the development of their stylistic and artistic achievements. The theme offer vast possibilities for creativity in broad sense of interpretation, where humans (read: creators) experience their existence (time) as a moment of their presence in both the tangible and intangible realms (Sakala-Niskala, or Momenta).

Reviewer,



Warih Wisatsana
Kurator, Penyair, Penulis Seni Rupa
Telp +62813 2362 1853
Email, wisatsana@yahoo.com

Bali Megarupa V 2023

Wara-Wastu-Waruna

Cipta Rupa Samudera Lintas Bangsa

Memasuki penyelenggaraan tahun ke-lima, pameran Bali Megarupa 2023 hadir dengan keragaman penciptaan yang menyuguhkan kebaruan berikut segala inovasi terkininya. Ditandai catatan menarik, adanya kegigihan para perupa mengolah kreativitas (stilistik-estetik) dengan berupaya melampaui kebakuan capaian cipta mereka selama ini.

Sebagai bagian utuh dari Festival Seni Bali Jani (FSBJ), patut dikemukakan bahwa perhelatan ini didedikasikan sepenuhnya untuk mewadahi seni rupa multifaset modern dan kontemporer. Sejalan pemaknaan atas tema FSBJ V Tahun 2023, **Citta Rasmi Segara Kerthi** atau *Bahari Sumber Inspirasi*, Bali Megarupa V mengetengahkan tajuk **Wara-Wastu-Waruna** (*Bahtera Karsa Samudra Rupa*) yang bermakna memuliakan lautan dalam keserbaciptaan rupa; eksplorasi media dan kreasi kini lintas bangsa.

Para perupa dari berbagai aliran, latar sosial, dan wilayah cipta menyikapi tema dan tajuk ini dengan keleluasaan penciptaan. Bahasan tema bahari atau lautan, tidak diterjemahkan secara harfiah sebagai keindahan kasat mata semata, melainkan dieksplorasi dalam tata warna dan rupa, serta suguhan kebaruan ikonik; diikuti upaya menyikapi ruang (komposisi) selaras pilihan stilistik masing-masing.

Sebagaimana umumnya karya-karya seni modern dan kontemporer, penjelajahan imajinasi para perupa bersifat personal, memungkinkan penggalian ragam visual yang autentik atau mempribadi. Hingga penyelenggaraan kelima tahun 2023 ini, **Bali Megarupa** terbukti menjadi ajang kebebasan penciptaan yang dirayakan dengan antusias oleh para perupa. Kali ini menampilkan 99 karya melalui dua skema kurasi, yakni **Undangan Terpilih Perupa** dan **Undangan Terbuka** (*Open Call*). Kedua skema kurasi tersebut memungkinkan tampilnya beragam gaya yang memiliki ciri tersendiri, terdengarkan dengan keunikan stilistik, kebaruan estetik, sekaligus memberikan gambaran adanya tahapan kreatif personal.

Karya-karya dua dimensi (lukisan, fotografi, *grafis/print making*) dan tiga dimensi (patung, instalasi, kriya) dipresentasikan di Nata-Citta Art Space (N-CAS) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Gedung Kriya Taman Budaya Provinsi Bali, dan Museum Agung Rai Museum of Art (ARMA), Ubud. Keseluruhan karya tersebut dihadirkan pula melalui galeri virtual dengan barcode-nya yang dapat diunduh melalui jaringan media sosial Festival Seni Bali Jani, akun Instagram Bali Megarupa, dan Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.

Selain karya-karya dua dimensi dan tiga dimensi tersebut, layak diapresiasi pula karya seni rupa video bertajuk "Smoke Blue, Stone" buah cipta Gina Sohn. Karya perupa asal Korea Selatan ini menandai keberadaan dan dinamika Bali Megarupa yang kian diapresiasi, termasuk pula menjadi wahana presentasi perupa-perupa internasional lintas bangsa. Pada tahun ini, melalui tahapan kurasi, tercatat 17 perupa internasional yang berpartisipasi. Mereka berasal dari Australia, Amerika Serikat, Belanda, Jepang, Korea Selatan, India, dan Italia.

Dinamika Bali Megarupa tergambarkan juga pada perupa yang terlibat dalam pameran ini, bukan saja mewakili wilayah cipta seluruh Bali, namun juga lintas generasi. Adapun paling sepuh pelukis Amerika Serikat, Daniel Rogers (Maine, 29 Oktober 1953), serta yang termuda Ida Bagus Mas Oka Wiranatha (Denpasar, 18 September 2004).

Imajinasi Rupa Bahari

Tajuk *Wara-Wastu-Waruna*, terangkai dari kata pilihan Jawa Kuno, yang dalam kesatupaduan maknanya mengandaikan adanya kebersamaan dalam atmosfer (ruang) penciptaan (Wastu); di mana para perupa melalui gelora imajinasi dan keleluasaan penciptaan (karsa cipta) merespon tematik bahari (samudra); memungkinkan lahirnya karya rupa tak terduga (keserbaciptaan).

Kebebasan dan keleluasaan penciptaan dimungkinkan berkat hasrat dan kesanggupan para perupa menguasai stilistik dan estetis dalam proses cipta yang panjang dan matang. Bila hal-hal teknis sudah menjadi sesuatu yang organis dalam diri perupa, terbuka peluang lahirnya karya yang menawarkan kebaruan dan capaian artistik berkarakter; dapat dirunut jejak ciptanya dari langgam visual perupa bersangkutan.

Made Gunawan kali ini mengesankan dengan “keberaniannya” untuk menampilkan karya yang dapat dikategorikan minimalis. Lukisan ciptaannya bertajuk “Arung Samudra” (*acrylic on canvas*, 2023, 120x120 cm) bisa disaksikan di Nata-Citta Art Space (N-CAS) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, memvisualkan sebetuk jukung tunggal dengan sebagian wujudnya berupa makhluk mitologi Gajah Mina. Terhampar pada kanvas biru muda yang boleh dikata nir-sosok lainnya. “Arung Samudra” ini amat berbeda dengan karya-karya Made Gunawan yang biasanya naratif dan bercorak dekoratif, di mana ruang dipenuhi sosok warna-warni dan ikonik pilihan. Satu tahapan penciptaan yang patut diapresiasi; menggugah renungan tentang keberadaan lautan berikut filosofi yang menaungi kehidupan Bali dengan konsep *Segara-Giri*-nya.

Demikian halnya karya Ni Nyoman Sani, belakangan terdepankan dengan karya-karyanya cantik puitik; gambaran sosok-sosok perempuan dalam ornamentik warna-warni mempesona. Mengesankan dunia perempuan yang dialami sekaligus dikritisi oleh Sani; seolah “tersandera” oleh klise keindahan--menyiratkan adanya determinasi patriarkis. Namun melalui karyanya di Bali Megarupa ini, “Memory #1” (*acrylic, marble powder, glue on canvas*, 2023, 60 x 60 cm) Sani mengejutkan karena justru menampilkan sebuah kanvas tanpa sosok. Sebatas alunan luas warna kuning dengan aksentuasi gelombang biru di atasnya yang minimalis. Tidakkah karya ini, dapat disaksikan di Museum ARMA, menegaskan bahwa perupa atau penciptanya—yang bukan kebetulan perempuan—telah terbebaskan dari klise keindahan dan stereotip kecantikan ala pandangan umum yang didominasi lelaki. Keindahan bukan lagi soal tubuh harfiah bagi Sani, tetapi nilai yang hakiki, cerminan refleksi diri dan capaian cipta mempribadi.

Made Djirna, tak dapat disanksikan lagi kematangannya sebagai perupa. Penjelajahan stilistik-estetiknya demikian lintas batas, dari karya dua hingga tiga dimensi, selalu mengejutkan kita dengan keautentikan dan kesan mistis-magis atau keindahan yang menyentuh melalui sosok-sosok lingkungan keseharian. Kali ini, ia menghampiri kita dengan karyanya yang terbilang minimalis pula; bahkan mencapai tataran bentuk simbolisme

tertentu yang menawarkan berlapis tafsir atau makna. Judul karya “Pusaran Air” (*mixed media on canvas*, 2023, 200 x 100 cm) ditampilkan di Nata-Citta Art Space (N-CAS) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

Dunia imajiner I Putu Wirantawan memang menarik, mengkonstruksi abstraksi semesta raya, menautkan Bhuana Alit (mikrokosmos) dan Bhuana Agung (makrokosmos). Abstraksi yang dibangun oleh berlapis-lapis garis, hadir secara esensial dengan olah cipta meditatif—memenuhi ruang kanvas laksana jagat imajinatif dengan ribuan galaksi dan pendaran-bauran warna cahaya angkasa. Secara keseluruhan merangkum tebaran energi yang menandakan harmoni alam immortal. Karya Putu Wirantawan bertajuk “Tebaran Energi Semesta 4.29.6.023” (*pencil, bolpoin on paper*, 2023) ini dipamerkan di Gedung Kriya Taman Budaya Provinsi Bali.

Menarik menyandingkan karya-karya di atas dengan karya dua dimensi 8 perupa Korea Selatan yang keseluruhannya ditampilkan di Nata-Citta Art Space (N-CAS) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Ditata sebagai kepaduan, karya satu dengan lainnya terangkai sebagai kesatuan sajian. Delapan perupa tersebut antara lain: Lee Hee Don, Yu Jin Goo, Lee Ik Ryeol, Chang Jin Kyoung, Cha So Lim, Kim Hyun Soo, Lee Ju Eun, dan Shiny Young.

Tema bahari dielaborasi perupa Korea Selatan ini dengan pilihan wujud yang mengandung pesan kepedulian dan kesadaran akan lingkungan. Olahan warna dan komposisi-komposisinya serta rupa ikonik mengemuka, mengingatkan kita pada pandangan filsuf Michel Foucault; memperluas makna utopia sebagai pengharapan akan masyarakat ideal yang ada dalam “realitas imajiner”—didefinisikan sebagai “ada di mana-mana”. Namun sesungguhnya tidak pernah nyata mengada (utopia). Selaras tematik bahari, yang dikedepankan adalah konsep “Heterotopia: the Ocean”, digali dan dielaborasi oleh perupa Korea Selatan itu sesuai stilistik-estetik yang mereka tekuni selama ini.

Pelukis Lee Hee Don dengan karyanya yang bertajuk “Destiny” (*mixed media*, 2023, 90,9 x 72,7 cm) mengeksplorasi pertanyaan hakiki perihal dari mana mula kehidupan kita ini. Hamparan warna biru dengan gradasi dan komposisinya yang sugestif menjadi latar hadirnya wujud biru muda minimalis yang imajinatif. Menarik menyandingkannya dengan karya Made Djirna; memiliki kedekatan visual bernada simbolis.

Lee Ik Ryeol dengan karya bertajuk “Waterfront Develop Project” (*acrylic on canvas*, 2021, 90,9 x 65,1 cm) menghamparkan warna-warna pilihannya dalam dua dimensi, mengingatkan kita pada kehadiran alam dan manusia dalam mekanisme hubungan saling ketergantungan. Sedangkan Yu Jin Goo mengesankan kita dengan karyanya yang sepenuhnya berwarna silver dalam lapis gradasi serupa alun lautan. Selaras tajuknya “Mother of Pearl” (Ibu Mutiara), pelukis ini menjadikan kemilau cahaya sebagai rasa haru yang menyentuh dalam kelembutannya; mengundang renungan.

Chang Jin Kyoung, melalui karyanya “Perceived Scenery (Day)” (*mixed medium*, 2021, 149 x 99 cm) mensejajarkan tiga tabung dengan aneka dunia yang bertumbuh di dalamnya. Seakan tengah mengajukan pertanyaan tentang kebenaran akan realita berikut dunia imajiner globalisasi. Tidakkah hal tersebut semata hanya kisah fiksional karena dunia ini tak sepenuhnya terhubung dalam satu kesatuan global.

Seturut itu, Kim Hyun Soo dalam karyanya bertajuk "Sea Breeze" (*collage, painting on paper*, 2023, 135x88 cm) justru hadir dengan pandangannya tentang dunia yang masih murni atau polos. Sedangkan Cha So Lim, melalui "Become a Landscape" (*oil on canvas*, 2021, 90,9 x 74,7 cm) melukis habluran warna yang mengesankan lanskap berlapis alami. Di sisi lain, Lee Ju Eun dengan karya "The Moon, The Horizon" (*mixed media*, 2023, 50x70 cm) memvisualkan selapis pemandangan dengan bulan dan ufuk jauh horizon; mengemuka kesunyian yang mendalam.

Sebaliknya, Shiny Young melalui karyanya "Feel and Enjoy on The Beach" (*color on Korean Paper*, 2023, 108x74 cm) menyampaikan gambaran kehidupan yang penuh kenyamanan, lengkap dengan sosok imajiner yang tengah bersantai. Seolah dunia ini aman tentram dan baik-baik saja.

Karya-karya perupa Korea ini layak disanding-bandingkan dengan perupa Bali juga perupa lintas bangsa lainnya yang turut pada Bali Megarupa. Karya Made Wiradana misalnya, sesungguhnya memvisualkan ambang utopia. Ia melakukan deformasi bentuk aneka wujud, mewakili kehidupan di masa lampau, kini, dan juga mendatang. Aktivitas manusia, ragam binatang hutan dan tumbuhan hidup berbaur. Karya ini adalah upaya menggambarkan citraan kehidupan yang harmoni.

Walaupun dunia utopia juga membayangi pelukis Italia ini, namun Alessio Ceruti menyelami kedalamannya dengan antusias; ambang cemas dan pengharapan. Selaras judulnya, "Deep Sea" (*mixed media*, 2022, 100 x 100 cm), mengajak kita berkelana ke dasar lautan. Menemui makhluk-makhluk imajinasi, boleh jadi tak bernama, maupun tak bermata, yang divisualkannya melalui habluran warna yang imajinatif dengan warna hitam dominan menandai kekelaman di kejauhan dasar lautan; yang ternyata baginya mengandung keheningan dan kedamaian.

Bila dirunut jejaknya, lukisan abstrak Made Sumadiyasa tidak sepenuhnya mengacu pada keberadaan abstrakisme Barat. Sumadiyasa boleh dikata lebih dipicu oleh permenungan batin atau ragam abstraksi yang bermula dari penghayatan keseharian masyarakat Bali—meyakini bahwa selain dunia sekala (nyata-kasat mata) terdapat pula dunia niskala (nir-wujud). Demikian pula lapis penuh warna karya Wayan Karja adalah semesta bintang-bintang di antariksa. Menyiratkan ketaktheringgaan itu dengan penggalian nuansa warna yang juga tak terhingga. Putu Suidiana Bonuz ada dalam alur stilistik yang sama, "The Blue Mist" (*acrylic on canvas*, 2022, 200 x 145 cm), luapan warna yang membayangi pandangan kita.

Karya Tatang BSp. "Episode of The Game" (*oil on canvas*, 2022, 140 x 180 cm) dipamerkan di Museum ARMA. Bernuansa kritik sosial, sosok-sosok seolah pengandaian tokoh-tokoh dengan peran yang berbeda, rangkaian periode hidup yang dilingkupi absurditas; kekuasaan, hasrat, dan ketakterdugaan nasib. Karya I Made Bendi Yudha, "Merebat, Merebut Tiga Dunia" (*acrylic on canvas*, 2022, 88 x 80 cm), juga mengungkapkan realitas sosial yang sama-sama dikritisinya. Memaknai sosok gurita yang berperilaku melilit dan hendak merengkuh segalanya, mempresentasikan sifat rajas dan tamas yang merasuki manusia.

Antonius Kho kali ini kembali menghadirkan sosok rupa, ibarat sebuah potret kita dapat mengamati secara dekat hal yang "Old Man" disiratkan dalam tata warnanya yang lebih

berlapis. Sebuah refleksi melampaui sosok yang personal, mengingatkan bahwa yang hadir adalah bagian dari makhluk sosial yang komunal.

Tema Bahari bagi para perupa yang mengolah fotografi menjadi bahasa ekspresi mempribadi, ternyata tampil dengan orientasi cipta masing-masing. Ida Bagus Candra Yana, Tjandra Utama dan Anis Raharjo, mengolah teknik fotografi dengan menyajikan karya secara sekilas pandang menyerupai lukisan, ambang realis dengan kesan penataan cahaya tersendiri. Demikian pula Arba Wirawan, teknik fotografi menjadi titik mula ciptanya, dan menarik menyandingkannya dengan karya Wahyu Indira yang berangkat dari Desain Komunikasi Visual (DKV); sebuah kreasi yang lintas batas dalam proses cipta.

Fotografer dari Belanda, Ted van der Hulst, "Blue" (*Print On Paper*, 2023, 147 x 110 cm) kali ini lebih mengedepankan kesan daripada gambaran realita senyatanya dari sang subjek yang ditampilkan. Sosok dalam air dengan dominasi warna biru serta hiasan wajah berlapis arti, menegaskan aksentuasi tematik yang menyisakan tanya; gerangan siapakah dia.

Devy Ferdianto, Paul Trinidad (Australia), dan Comeon Komatsu (Jepang) juga memanfaatkan teknologi kini sebagai sarana untuk seni grafisnya. Antara lain Woodblock print on Paper (Comeon Komatsu), Intaglio (Paul Trinidad) dan Devy Ferdianto memadukan teknik printmaking-nya dengan pilihan mixed medianya. Ketiganya juga memadukan antara capaian estetik sebagai pengalaman penciptaan dan juga olahan teknik sebagai pemahaman yang menyatu sebagai bagian keunggulan capaian mereka.

Tinjauan Tiga Dimensi

Dalam karya-karya tiga dimensi ini, gagasan atau pesan mengemuka melalui siratan tematik, ditandai wujud atau bentuk yang bersifat simbolik atau metaforik. Para perupa tiga dimensi ini mengolah media atau medium campuran, seraya menyadari bahwa kehadiran patung beraksentuasi dengan ruang secara langsung. Sehingga, karya-karya mereka adalah ambang batas antara yang hadir nyata dan yang mengada dalam imajinasi pemirsanya. I Made Putra Indrawan misalnya, dengan karya "Fishing on The Head" (*paper egg crates, acrylic*, 2023, 25 x 18 x 50 cm) terbilang karya minimalis; bagaimana seekor ikan begitu saja menembus kepala seseorang. Ini adalah lalu-lalang pikiran dan imajinasi; raut muka sang sosok menandakan hasrat yang meluap namun enggan berupaya. Karya ini dipamerkan di Nata-Citta Art Space (N-CAS) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

I Made Suarimbawa Dalbo, karyanya berjudul "Pertwi" yang hadir di Museum ARMA Ubud, mengungkapkan keprihatinan dengan simbolis sosok perempuan tengah hamil, mengingatkan kita pada Ibu Bumi yang tengah menghadapi masalah lingkungan dan aneka limbah. Tubuh-tubuh distorsi dalam wujud patung Dalbo, cerminan pesan kesadaran kepedulian itu.

Keiji Ujiie, dengan judul "Ocean Bird" (*Granite*, 2023, 50 x 50 x 60 cm) menghadirkan karya yang bersifat simbolik metaforik. Laut dihadirkan melalui sosok seekor burung dengan latar laut yang berbaur sebagai lapis-lapis realitas imajiner. Kepiawaian Keiji Ujiie dalam mengolah media/medium, lebih didasari cara pandang yang menempatkan subjek pencipta sebagai pusat kreativitas. Makhluk dengan latar laut dihadirkan Made Jodog melalui tajuk "Makhluk Bayu Segara Wana" (*Mixed Media; Fiber Glass, Soil, Straw*, 2023, 80 x 135 x 60

cm); ekspresinya terasa lebih leluasa dalam merespon tema, tak ada kesan ingin memperindah bentuk karena yang diketengahkan adalah nilai simbolisnya.

Ketut Putrayasa justru dengan seni instalasinya bertajuk "Imaging War", memperluas tematik sebagai seruan kesadaran akan persoalan-persoalan sosial dengan narasi globalnya. Mengkritisi hasrat para tokoh melupakan ambisi kekuasaannya.

Dua karya keramik dari Ketut Muka Pendet "Tumbuhan Laut" dan Ida Ayu Gede Artayani "Dala Segara", bukan hanya terinspirasi oleh keindahan lautan dengan segala misteri kehidupan dan aneka ragam hayati yang ada di dalamnya, melainkan menunjukkan proses cipta yang memerlukan kecakapan teknis tersendiri. Dua keramik ini terwujud dari olahan dan lelehan ketika medium mengalami proses firing (pembakaran), yang memerlukan kesaksamaan estetik dalam menimbang bentuk. Kedua karya ini memiliki kedekatan warna hijau pupus toska, kilau lapisnya mengundang pandang dan renungan.

Catatan

Perhelatan Bali Megarupa tahun 2023 ini mencerminkan tahapan yang kian diapresiasi secara luas bahkan lintas bangsa (internasional). Partisipasi peserta dari berbagai negara serta kerja sama kurator yang juga bersifat internasional, menandakan peristiwa seni rupa ini ada dalam dinamika pencapaian yang berkembang dan menjanjikan reputasi kian cemerlang.

Selain perupa-perupa yang karyanya ditimbang di atas, kita juga dapat menyaksikan sekian perupa lainnya yang telah menjadikan Bali Megarupa ini sebuah ajang penciptaan baru, bahkan dengan keleluasaan cipta dan kreativitas yang lintas batas, terbukti mengemuka upaya "melampaui" stilistik-estetik masing-masing yang selama ini telah diraih dan dipahami publik sebagai kekhasan mereka. Simak saja karya-karya Made Muliana Bayak, Sudarna Putra (Nano Uhero), Kenak Dwi Adnyana, Arya Palguna, Made Griyawan, Aris Sarmanta, Polen Rediasa, Wayan Setem, Sujana Kenyem, Nyoman Suarnata, Atmi Kristiadewi, I Wayan Arnata, Galung Wiratmaja, Lekung Sugantika, Ketut Suwidiarta, Made Kaek, Wayan Redika, dan lain-lain.

Patut dikemukakan dan diwujudkan bahwa Bali Megarupa ini kedepan diselenggarakan dengan kurasi open call yang tidak hanya diikuti oleh perupa-perupa yang bermukim di Bali, namun terbuka juga secara nasional dan internasional.

Dengan demikian, sebagaimana dambaan masyarakat seni rupa Bali selama ini, dan pernah pula dihelat meski kemudian terhenti, yakni pelaksanaan pameran seni rupa biennale atau triennale, dapat berlangsung berkala serta meraih reputasi, disegani seperti ajang serupa yang telah berlangsung puluhan tahun, semisal Sao Paulo Biennale (Brazil), Venice Biennale, Gwangju Biennale (Korea Selatan), termasuk juga ArtJog. Astungkara.

Kurator: Prof. Dr. Wayan Kun Adnyana, Jang Shin Jeung, MA, Anak Agung Gde Rai