

**RE-MITOLOGISASI POHON MELALUI
SUPERHERO GROOT**



TESIS

PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

I Wayan Bayu Mandira

1921196411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

PERTANGGUNGJAWABAN

PENCIPTAAN SENI

RE-MITOLOGISASI POHON MELALUI SUPERHERO GROOT

Diajukan Oleh:

I Wayan Bayu Mandira

NIM 1921196411

Telah dipertahankan pada tanggal 11 Januari 2023

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Prof. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.

Pembimbing Utama

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Penguji Ahli

Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si.

Ketua Tim Penguji

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, **30 JAN 2023**

Direktur Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si.

NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggung jawaban tertulis ini merupakan hasil karya sendiri belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 20 Desember 2022
Yang membuat pernyataan,

I Wayan Bayu Mandira
1921196411

RE-MITOLOGISASI POHON MELALUI SUPERHERO GROOT

I Wayan Bayu Mandira

ABSTRAK

Groot merupakan karakter *superhero* yang terinspirasi pohon. Karakter Groot sendiri merupakan karakter yang diciptakan oleh Stan Lee, Jack Kirby, and Larry Lieber pada 1960. Takjub pada Groot yang terinspirasi dari pohon memberikan dorongan untuk melakukan pengamatan lebih mendalam terhadap peran pohon untuk makhluk hidup dan budaya. Pohon dengan segala keistimewaannya adalah sumber ide dalam penciptaan ini. Groot dipilih sebagai metafor dan dipadukan dengan Topeng Bali untuk membuat bentuk yang memiliki karakter baru sesuai dengan keinginan penulis. Penciptaan ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat tentang pentingnya keberadaan pohon untuk ekosistem.

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian artistik. Bertujuan untuk mengonfirmasikan sang seniman serta memudahkan pembaca dalam memahami arah penelitian. Proses penciptaan melalui beberapa tahap yakni eksplorasi ide, eksperimentasi, perwujudan, evaluasi, dan *finishing*. Karya diwujudkan melalui teknik-teknik seni lukis dengan menggunakan cat akrilik sebagai medium utama. Penyajian karya menggunakan bentuk dua dimensi dan disajikan dengan konvensional digantung pada tembok. Penciptaan ini menghasilkan 8 lukisan yang semua mengacu kepada fungsi vital dari pohon untuk di re-mitologisasi. Sebagai karya seni, diharapkan setiap karya yang dihasilkan mampu menggugah setiap penikmatnya untuk lebih peduli terhadap lingkungan dan mengingat kembali peran mitos serta konsep *Rwa Bhineda* dan *Tri Hita Karana*.

Kata kunci: *Groot, superhero, mitos, re-mitologisasi*

TREE REMITOLOGIZATION THROUGH SUPERHERO GROOT

I Wayan Bayu Mandira

ABSTRACT

Groot is a superhero with a tree-inspired design. In 1960, Larry Lieber, Jack Kirby, and Stan Lee developed the character of Groot. The amazement at Groot's inspiration from trees gave impetus to make deeper observations on the role of trees for living things and culture. The inspiration for this design came from trees and all of their attributes. In accordance with the author's intentions, Groot was used as a metaphor and blended with the Balinese Mask to produce a shape with a new character. The purpose of this creation is to raise 'wareness of the value of trees to the ecology.

Research is conducted using an artistic approach. Aims to support the artist and help the reader comprehend the direction of the investigation. There are various stages in the creativity process, including idea discovery, experimenting, embodiment, evaluation, and completing. Acrylic paint is used as the primary medium for the painting techniques used to create the piece. The traditional method of presenting the art is by hanging it on a wall in a two-dimensional shape. This idea produced 8 paintings, all of which re-mythologize the importance of trees in society. It is intended that as works of art, each one created will be able to encourage every connoisseur to be more concerned about the environment and to keep in mind the significance of the myths and ideas of Rwa Bhineda and Tri Hita Karana.

Keywords: Groot, superhero, myth, and re-mythology

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa “Ida Sang Hyang Widhi Wasa” atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Karya tugas akhir dan pertanggungjawaban tertulis ini mengangkat tema RE-MITOLOGISASI POHON MELALUI SUPERHERO GROOT. Karya tugas akhir ini dapat dipertanggungjawabkan untuk meraih Gelar Magister Seni di Institute Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

Penulis sadari bahwa di dalam tulisan ini masih terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sangat diharapkan adanya koreksi dan saran sehingga dapat dijadikan masukan dan perbaikan di waktu selanjutnya.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini, namun berkat berbagai bantuan dari berbagai pihak baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan. Untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan berkah tenaga dan kesehatan sehingga bisa mengerjakan Tugas Akhir ini sampai tahap akhir.
2. Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
3. Dosen pembimbing Tesis Prof. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.,
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku dosen penguji ahli.

5. Dosen pengajar dan seluruh staf Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Keluarga terkasih ayah I Nyoam Tulus, Ibu Ni Made Warjani beserta adik Ade Wisnu Arda Yoga yang selalu menemani kedua orang tua di Bali sana.
7. Luh Kadek Tika Widyasih yang saelalu memotivasi selama proses tugas akhir ini,
8. Adi Natha, Dwik, dan Giri Sadhana selalu sigap membantu dan mendukung dalam proses tugas akhir ini.
9. Teman dekat serta Sahabat yang mendengarkan keluh kesah selama proses ini.
10. Teman-teman angkatan 2019 Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Semua rekan-rekan yang sayangi dan menyayangi saya, semoga Tuhan selalu memberikan Kesehatan dan kekuatan untuk terus berkembang

Yogyakarta, 19 Januari 2023

I Wayan Bayu Mandira

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Orisinalitas	7
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	10
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	12
A. Kajian Sumber penciptaan	12
B. Landasan Penciptaan.....	16
C. Konsep Bentuk	19
D. Karya Terdahulu.....	21
E. Pengembangan Karya Terdahulu	25
BAB III METODE PENCIPTAAN	26
A. Proses Penciptaan.....	28
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	44
BAB V KESIMPULAN	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	63
A. Katalogus.....	63
B. Foto.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. 1 Sampul Komik <i>Tales to Astonish #13</i>	2
Gb. 1. 2 Kondisi Aliran Sungai Ayung	5
Gb. 1. 3. <i>Beringin Keramat</i>	8
Gb. 1. 4 <i>Investasi Air dan Udara</i>	9
Gb. 2. 1. Alebrije Karya Antonio Seguro	22
Gb. 2. 2. Lembah Karya Nyoman Tulus	23
Gb. 2. 3. Time Will Tell Karya Greg Simskin	24
Gb. 2. 4. Catur Sanak 1. Karya Wayan Bayu Mandira	25
Gb. 3. 1. Sketsa 1, Eksplorasi Bentuk Groot	30
Gb. 3. 2. Sketsa Eksplorasi Komposisi	30
Gb. 3. 3. Sketsa Karya 4	31
Gb. 3. 4. Sketsa Karya 2	31
Gb. 3. 5 Foto Cat yang Digunakan	33
Gb. 3. 6. Foto Pengencer yang Digunakan	33
Gb. 3. 7 Foto Kain yang Digunakan	34
Gb. 3. 8 Foto Plamir yang Digunakan	35
Gb. 3. 9 Foto Kuas yang Digunakan	36
Gb. 3. 10 Proses Pemindahan Sketsa ke Kanvas	40
Gb. 3. 11. Foto Proses Pewarnaan	41
Gb. 3. 12 Proses Pencahayaan dan Detail	42
Gb. 3. 13. Tahap Evaluasi	43

DAFTAR LAMPIRAN

A.	Katalogus.....	63
B.	Foto.....	64
Lampiran. 1.	Proses Display Karya.....	64
Lampiran. 2.	Proses Display	65
Lampiran. 3.	Suasana Pameran	66
Lampiran. 4.	Suasana Pameran dan Ruang Pameran.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sedari awal kenal *superhero* memang nampal sangat gagah dan perkasa. Siapa yang tak mengenal *icon popular superhero* dari komik Marvel dan DC seperti Superman, Batman, dan Ironman. Mereka merupakan karakter fiksi yang menghibur dengan cara menyajikan cerita-cerita heroik khas seorang pahlawan super dengan menyelamatkan dunia, cerita tersebut mampu memberi semangat positif tentang adanya sosok *superhero*.

Kesan pertama pada kehadiran cerita fiksi saat membaca cerita *superhero* memberikan dampak dalam perkembangan imajinasi. Ceritanya yang heroik, membuat kecintaan terhadap *superhero* semakin besar pada masa pertumbuhan. Selain menyajikan cerita yang heroik dan penuh dengan kesan positif kepahlawanan, *superhero* tersebut terinspirasi dari kekuatan alam. Seperti Batman yang mengambil ide besar maupun karakter dari kelelawar, Ant-man sesuai namanya *superhero* ini sangat terinspirasi dari semut dan Groot yang merupakan *superhero* yang terinspirasi dari pohon.

Sebagai seorang yang menggemari karakter *superhero* dan besar di negara tropis yang tentunya banyak budaya tentang pohon, sangat senang melihat ada *superhero* yang terinspirasi dari pohon. Groot merupakan karakter *superhero* yang

terinspirasi pohon. Karakter Groot sendiri merupakan karakter yang diciptakan oleh Stan Lee, Jack Kirby, and Larry Lieber pada 1960.

Kemunculan Groot pertama kali ada dalam komik *Tales to Astonish* #13, namun kemunculannya pada komik ini menjadi seorang penjahat dari planet X dengan ciri khas karakter seorang penjahat yaitu selalu ingin menguasai bumi. Groot memang kerap kali menjadi karakter penjahat dalam beberapa seri komik Marvel, namun pada *Annihilation: Conquest* tahun 2007 Groot tidak lagi menjadi penjahat. Dalam Komik *Guardians of the Galaxy* 2013 Groot dijelaskan dia merupakan keturunan yang dimuliakan yang tidak lagi setuju dengan paham yang ada dalam planet X dan memilih menyelamatkan galaksi.



Gb. 1. 1 Sampul Komik *Tales to Astonish* #13
(Sumber: <https://www.looper.com>)

Tidak hanya dalam cerita fiksi komik Groot (*superhero* pohon) menjadi penyelamat atau pahlawan super. Dalam kehidupan nyata memang sangat terasa kekuatan super dari pohon tersebut, salah satunya adalah sebagai produsen pertama dari rantai makanan dan penyuplai oksigen bagi makhluk hidup. Dalam ajaran agamapun pohon menjadi objek utama yang paling sering dibahas mulai dari mitologi, filsafat, dan tentunya spiritual. Dalam budaya masyarakat Indonesia sendiri keberadaan pohon menjadi sangat vital, seperti yang telah dilukiskan di relief-relief candi Borobudur misalnya yang menceritakan pohon dan kehidupan di sekitarnya.

Masyarakat Hindu Bali merupakan salah satu yang masih sangat memperlakukan keistimewaan terhadap pohon dalam ritusnya. Dapat dilihat dari cara mereka memperlakukan pohon dengan dibalut menggunakan kain Hitam Putih (*Rwa Bhineda*, konsep keseimbangan, baik-buruk, *yin-yang*, dan sebagainya) dan *Tri Hita Karana* (konsep hubungan manusia dengan, Tuhan, lingkungan dan manusia). Salah satu komponen penting dalam konsep *Tri Hita Karana* adalah adanya hari khusus yaitu *tumpek wariga* yang diperuntukan untuk mengingat dan memberi penghormatan terhadap lingkungan (pohon) agar kehidupaan manusia dengan lingkungan tetap harmonis. Ritus ini sejatinya untuk menjaga keberlangsungan hidup pohon tersebut. Demikianlah gambaran tentang masyarakat Indonesia khususnya Hindu Bali dalam memperlakukan aset terbesar di bumi ini salah satunya adalah pohon, seperti yang di ungkapkan Frank Lloyd Wright bahwa,

“the best friend on earth of man is the tree. When we use the tree respectfully and economically, we have one of the greatest resources of the earth”
(Sahabat terbaik bagi manusia di bumi adalah pohon. Ketika kita bisa

menghargai pohon dan menggunakannya dengan bijak, maka kita memiliki salah satu sumber daya terbesar di dunia) (Wright dalam Joga dan Antar, 2009:19)

Takjub pada Groot yang terinspirasi dari pohon memberikan dorongan untuk melakukan pengamatan lebih mendalam terhadap peran pohon untuk makhluk hidup dan budaya. Selain menjadi penyeimbang ekosistem, peran pohon terhadap umat manusia cukuplah beragam, seperti menjadi bahan untuk rumah, senjata, jembatan dan masih banyak lagi termasuk karya seni. Karya seni yang dihasilkan dari pohon tersebut selalu dibarengi dengan mitos-mitos dan cerita-cerita berkaitan dengan pohon yang digunakan. Salah satu karya seni yang dihasilkan menggunakan pohon (kayu) adalah topeng.

Bagi masyarakat Bali, topeng sangat disakralkan dan sangat dipercaya memiliki kekuatan untuk melindungi alam dan makhluk hidup. Perannya sangat penting dalam ritus keagamaan di Bali karena menjadi simbol kekuatan dari alam semesta. Maka itu topeng sangat terkenal ke mancanegara dan menjadi sebuah ikon populer dari Indonesia khususnya Bali.

Topeng sendiri sudah di perkirakan ada sejak jaman pra sejarah khususnya di Bali. Bukti topeng pra sejarah ditemukan pada permukaan badan Nekara Bulan Pejeng yang berbentuk Rajah (<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id>). Perkembangan topeng di Bali sangat erat dengan pertunjukan dan agama. Pertunjukan topeng di Bali menjadi media bercerita tentang sejarah dan mitos-mitos yang sangat kental dengan aura mistis. Ketakjuban terhadap karya-karya dari pohon beserta mitos yang menyelimutinya

menggiring pemikiran untuk menemukan *insight* dari hal tersebut dan hal-hal sekitarnya.

Walaupun ada konsep *Rwa Bhineda*, *Tri Hita Karana* beserta topeng yang disakralkan, tidak lagi menjadi pedoman dalam kehidupan, malah sudah mulai terkikis dalam masyarakat Bali. Dampak dari perkembangan pariwisata yang sangat massif, konsep-konsep tersebut seolah tidak penting lagi dalam masyarakat Bali. Dapat dilihat di sepanjang sungai Ayung sudah banyak berdiri bangunan akomodasi pariwisata yang proses pembangunannya merusak hutan produktif dan menebang pohon-pohon yang menjadi bukti masyarakat tidak lagi memikirkan hubungannya dengan alam begitu juga baik buruknya. Akibat dari hilangnya pohon-pohon sepanjang sungai Ayung tersebut berpengaruh terhadap kondisi air sungai Ayung tersebut mulai dari keruhnya air sungai Ayung hingga meluapnya sungai Ayung ketika musim penghujan datang.



Gb. 1. 2 Kondisi Aliran Sungai Ayung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kondisi seperti ini tentunya sangat merugikan masyarakat Bali itu sendiri. Jika hal ini terus berlanjut tidak akan lagi ada tempat tenang dan sakral di Bali, berubah menjadi ingar-bingar pariwisata. Masyarakat telah terbuai oleh ekonomi, nilai-nilai lama kini telah tergeser oleh nilai-nilai baru dan semua bermuara kepada ekonomi. Mitos-mitos yang selama ini tumbuh dalam pohon bersama masyarakat sekarang telah sirna. Tidak lagi ada yang memperdulikan mitos yang fungsinya untuk melindungi pohon dan lingkungan serta demi keberlangsungan hidup masyarakat itu sendiri. Padahal menurut Iswidayati (Harmonia. 2007) mitos adalah sebuah tradisi lisan yang memiliki fungsi sosial serta mempunyai kemampuan menampung, menyalurkan aspirasi, inspirasi dan apresiasi masyarakat yang pada akhirnya menjadi sarana komunikasi yang merakyat dan dinamis.

Pohon dengan segala keistimewaannya adalah sumber ide dalam penciptaan ini. Dengan adanya karya-karya seni dari pohon, berupa topeng yang merupakan ciri khas dari Indonesia serta karya karakter superhero Groot dari komik Marvel yang sudah menjadi ikon populer. Inilah yang menjadi fokus penciptaan karya seni lukis dengan menggabungkan dua ikon tersebut untuk mere-mitologisasi (<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id>) pohon serta menjabarkan kegunaan pohon terhadap kehidupan manusia. Penciptaan ini bertujuan untuk mengingatkan masyarakat tentang pentingnya keberadaan pohon untuk ekosistem.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana memaknai pentingnya mitos untuk menjaga ekosistem ?
2. Bagaimana mewujudkan karya Remitologisasi pohon ?

C. Orisinalitas

Pada penciptaan seni ini memiliki nilai orisinalitas pada penangkapan fenomena yang unik dan menarik dari pohon serta mitosnya dalam posisi kritis pengamat yang menerapkan konsep berpikir lateral, menginterpretasi fenomena dari berbagai sudut pandang. Dalam penciptaan karya ini juga diperlukan observasi mendalam untuk mengetahui bahwa mitos yang terdapat di dalam pohon tidak lagi menjadikan masyarakat untuk merawat dan menjaga pohon.

Dalam penciptaan seni dibutuhkan kejujuran sebagai suatu norma (etika) yang menuntun kemurnian karya. Visual karya dibuat dengan pertimbangan-pertimbangan estetika seni rupa, yang tentunya berhubungan dengan pemilihan simbol-simbol sebagai media ungkap untuk menyampaikan pesan dalam karya sesuai dengan latar belakang penciptaan.

Pohon memang banyak menginspirasi seniman-seniman menciptakan karya dari pohon baik maupun material ataupun kebentukannya. Adapun seniman-seniman terdahulu telah menggunakan pohon sebagai objek karya maupun media karyanya, penulis menyadari masih ada kekosongan ruang-ruang kreatifitas dari objek itu dan diwujudkan dalam karya khas personal.



Gb. 1. 3. *Beringin Keramat*, 2001
(Sumber: www.artnet.com)

Widayat memang tak setenar maestro seni lukis Indonesia seperti Affandi, namun karya-karyanya mampu menginspirasi banyak seniman muda. Sebagian besar karyanya bertemakan alam serta flora dan fauna, diduga terinspirasi dari pengalamannya bekerja sebagai juru ukur tanah pada bidang kehutanan di Palembang. Selain sebagai pelukis dengan gaya dekoratif Widayat sekaligus sebagai seorang pengajar di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI), yang sekarang disebut ISI Yogyakarta selama 34 tahun (Soetopo, 1988: 12-13).

Karya Widayat sangat banyak mengangkat tema alam dengan berbagai khasanah flora dan fauna, juga cerita-cerita mitologi. Karya Widayat memperlihatkan kecendrungan pada gaya dekoratif yang telah mencapai personalnya yang sangat kuat. Karya dengan judul *Beringin Keramat* misalnya, mempunyai ciri pada deformasi

bentuk-bentuk yang bersumber dari citra seni primitif. Menggunakan warna-warna yang padat widayat berhasil mengungkapkan suasana magis dalam karyanya.

Penuturan Sudarmadji, “bahwa Widayat telah membangun suatu dunia yang metafisik dan magis”. Melengkapi kesan tersebut, menilik pendapat Kusnadi yang mengatakan, “karyanya sangat dekoratif di satu sisi dan terasa magis di lain sisi”. Mempergunakan warna cerah maupun redup dan monoton dari warna keabu-abuan dan coklat kegelapan saja; seolah-olah Widayat ingin mengungkapkan diri untuk menghindari dari keramaian guna menuju suatu perenungan dan bersemedi, hal ini dilakukan untuk menyatukan diri dengan alam” (Soetopo, 1988: 3).



Gb. 1. 4. *Investasi Air dan Udara*. 2017
(Sumber: <https://baliexpress.jawapos.com>)

Proyek *eco art* yang berjudul “Menanam Air” ini di prakarsai oleh Wayan Sudarma Putra atau lebih dikenal dengan Nano. Dalam proyek ini Nano melakukan penanaman pohon sebagai karyanya, karena bagi Nano menanam pohon dapat menjaga

lingkungan tetap sehat. Dalam proyeknya ini Nano menggabungkan gerakan penghijauan dengan instalasi anyaman bambunya.

Dengan mengetahui seniman-seniman yang menggunakan subjek pohon dalam karya-karyanya, dapat dipahami bahwa setiap seniman mengekspresikannya dengan cara berbeda-beda. Perbedaan karya dari setiap seniman telah menunjukkan perbedaan dan kekhasannya masing-masing. Berkarya dengan menggunakan bentuk dari *superhero* Groot dan Topeng, penulis berusaha memunculkan personalitas atau kekhasan yang berbeda dari karya-karya sebelumnya.

D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Melalui karya seni lukis ini ingin mengingatkan masyarakat akan pentingnya pohon, sehingga dapat menjaga alam ini dengan baik.
- b. Mengedukasi masyarakat tentang peranan pohon untuk keberlangsungan hidup melalui media seni lukis.
- c. Menyematkan mitos baru terhadap pohon yang relevan dengan keadaan era sekarang melalui karya seni lukis.
- d. Mengingat kembali fungsi dari konsep *Rwa Bhineda* dan *Tri Hita Karana* untuk keberlangsungan makhluk hidup.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Mengerti peranan pohon dalam ekosistem.
- b. Memberi ruang apresiasi bagi penikmat karya lukisan tentang *superhero* dan topeng sebagai salah satu objek yang menarik.
- c. Memperkaya keanekaragaman seni

