

# **BARONG DAN RANGDA SEBAGAI TEMA**



## **PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Bayu Ratno Aji**

**NIM 0811917021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

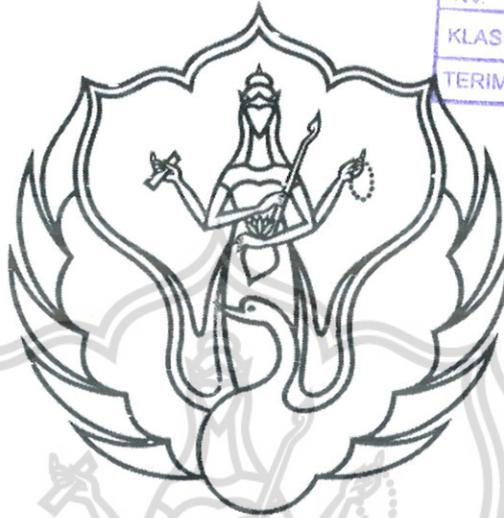
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2014**

# BARONG DAN RANGDA SEBAGAI TEMA

PUSHTAKA ISI YOGYAKARTA		
INV.	4462/HIS/2014	
KLAS		
TERIMA	8-5-2014	TID 2/e

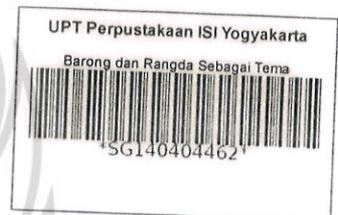


**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Bayu Ratno Aji**

**NIM 0811917021**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2014**

# BARONG DAN RANGDA SEBAGAI TEMA



## PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

**Bayu Ratno Aji**

**NIM 0811917021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S- I dalam bidang Seni Rupa Murni

2014

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

BARONG DAN RANGDA SEBAGAI TEMA diajukan oleh Bayu Ratno Aji, NIM 0811917021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Andang Suprihadi P., M.S.  
NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/ Anggota



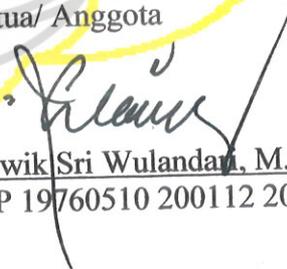
A.C Andre Tanama, M.Sn.  
NIP 19820328 2000604 1 001

Cognate/ Anggota



Bambang Witjaksono, M.Sn  
NIP 19730327 199903 1001

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua  
Program Studi Seni Rupa Murni/  
Ketua/ Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.  
NIP 19760510 200112 2001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP 19590802 198803 2 001



***Tugas Akhir ini  
kupersembahkan untuk kedua orang tuaku  
tercinta  
Bapak Bakir Hadiratmono dan Ibu Suratmi  
serta adikku tersayang Ratna Endrasthi.***

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Ratno Aji

NIM : 081 1917 021

Fakultas : Seni Rupa

Minat Utama : Seni Grafis

Judul Tugas Akhir : Barong dan Rangda Sebagai Tema

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir penciptaan karya seni ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain, dan tidak terdapat duplikasi, tiruan, atau membuat ulang karya orang lain secara sengaja.

Demikian surat ini dibuat dengan penuh tanggungjawab tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta,  
Pembuat pernyataan,

Bayu Ratno Aji

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.* Segala puji bagi Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, Sang Pemberi dan Penyempurna berbagai macam nikmat, Pemberi petunjuk bagi umat manusia, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Laporan ini merupakan karya Tugas Akhir yang diajukan untuk diuji guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 bidang Seni Rupa Murni.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu terselesainya Tugas Akhir ini, untuk itu diucapkan kepada:

1. Drs. Andang Suprihadi, M.S selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan teknis maupun pengarahan ilmu, penulisan, semangat, dan waktunya sekalipun dalam jadwal yang cukup padat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. AC. Andre Tanama, M.Sn selaku pembimbing II yang juga memberikan bimbingan serta arahan ilmu dalam penulisan dan penciptaan karya seni cetak grafis pada penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bambang Witjaksono, M.Sn selaku cognate yang telah memberikan nasihat-nasihat dalam perjalanan penulis ke depan.
4. Agus Yulianto, S.Sn selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Jurusan Seni Murni serta seluruh staf dan civitas akademika Fakultas Seni Rupa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Bakir dan Ibu Suratmi selaku orang tua tercinta yang telah merawat, selalu mendukung, dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
10. Adik tersayang Ratna Endrasthi yang telah membantu segala sesuatu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman mahasiswa Seni Grafis angkatan 2008 “Grafis Minyak Tanah” (Pak Sigit, Rohmadi, Adit, Aji, Nofri, Windi, Harry, Rizal, Sabiq, Rino, dan Nico) walaupun sudah lama tak ada kegiatan namun telah menjadi bagian saat bercanda, berbagi, curhat, dan nglembur tugas kuliah berjamaah.
12. Teman-teman mahasiswa Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menjadi bagian dari pengalaman penulis dalam menuntut ilmu.
13. Teman-teman “FRIENDSHIP” yang juga mendukung penulis selaku ketua karang taruna dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman “FOKAL” yang menjadi teman berbagi dan melepas penat dengan suasana-suasana baru.

15. SLANK untuk karya-karyanya yang memotivasi, *rock`n roll* nggak ada matinya.
16. Kawan-kawan Minoritas Slankers Jogja (MSJ) yang banyak menginspirasi, *Peace Love Unity and Respect*.
17. TAP COMP yang telah membantu pembuatan katalog.
18. PATAS MANDIRI 107,9 FM, tempat nongkrong dikala galau.
19. Wisnu Eka Rihandana yang telah membantu pendokumentasian karya-karya dan pameran.
20. Tiga serangkai (Sunu, Sidik, William) hidup terasa sepi tanpa petualangan.
21. Seluruh pihak yang telah membantu dan meluangkan waktunya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang seni grafis dan umumnya bagi pembaca serta para pecinta seni.

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	14
C. Tujuan dan Manfaat.....	14
D. Makna Judul.....	15
<b>BAB II. KONSEP</b> .....	<b>20</b>
A. Konsep Penciptaan .....	20
B. Konsep Perwujudan .....	24

1. Konsep Garis.....	29
2. Konsep Bentuk.....	31
3. Konsep Warna.....	32
C. Konsep Penyajian.....	36
<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....</b>	<b>38</b>
A. Bahan.....	39
B. Alat.....	40
C. Teknik.....	44
D. Tahap Pembuatan.....	44
<b>BAB IV. DESKRISI KARYA.....</b>	<b>54</b>
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>
A. Foto Diri Mahasiswa.....	98
B. Foto Poster Pameran.....	101
C. Foto Situsi Pameran.....	102
D. Katalogus.....	107

## DAFTAR GAMBAR

### A. Karya Acuan

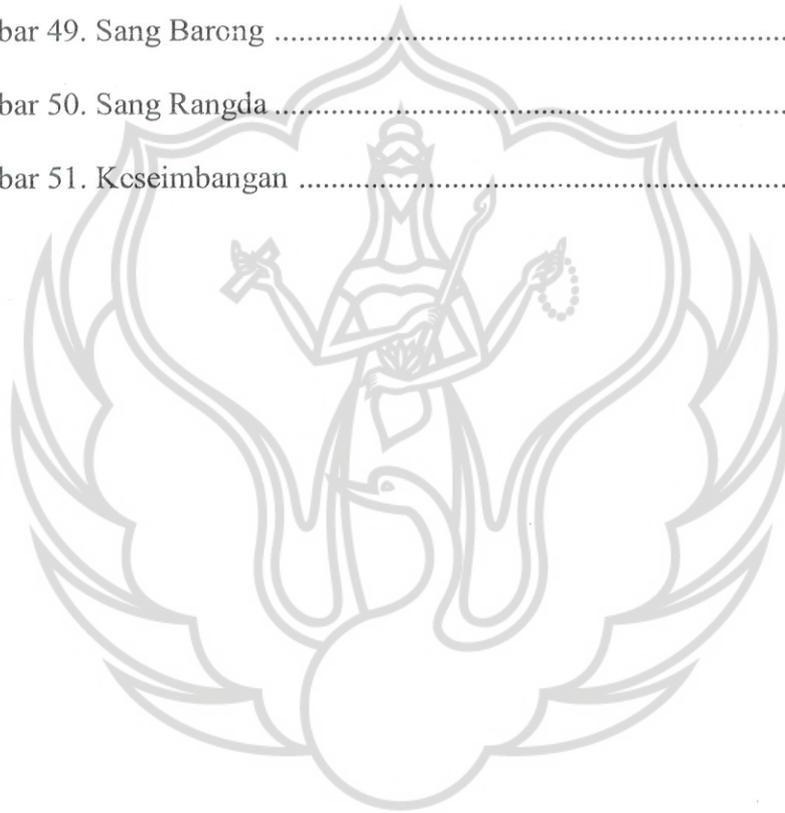
Gambar 1. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #1 .....	10
Gambar 2. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #2 .....	11
Gambar 3. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #3 .....	11
Gambar 4. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #4 .....	12
Gambar 5. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #5 .....	12
Gambar 6. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #6 .....	13
Gambar 7. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #7 .....	13
Gambar 8. Barong Bali .....	16
Gambar 9. Barong dan Rangda .....	17
Gambar 10. Rangda Bali .....	18
Gambar 11. Rangda Bali .....	18
Gambar 12. Lukisan wayang Kamasan .....	27
Gambar 13. Lukisan wayang Kamasan .....	28
Gambar 14. Lukisan wayang Kamasan .....	28
Gambar 15. Rangda .....	35
Gambar 16. Garuda Wisnu Kencana .....	35
Gambar 17. Lukisan Barong .....	36

### B. Proses Perwujudan

Gambar 18. Alat dan Bahan .....	43
Gambar 19. Proses pembuatan sketsa pada MDF .....	45
Gambar 20. Tahapan mencukil .....	46

Gambar 21. Hasil cukilan .....	46
Gambar 22. Proses perataan tinta cetak .....	47
Gambar 23. Proses pemberian warna pada MDF .....	47
Gambar 24. Proses penempatan MDF pada kento.....	48
Gambar 25. Pemasangan kertas pada permukaan MDF .....	49
Gambar 26. Perataan tinta cetak dengan menggunakan gelas .....	49
Gambar 27. Proses pengeringan karya .....	50
Gambar 28. Tahap pembersihan cat .....	51
Gambar 29. Hasil akhir cetakan.....	52
Gambar 30. Proses penulisan keterangan karya .....	53
Gambar 31. Karya siap dipigura.....	53
<b>C. Daftar Karya</b>	
Gambar 32. Di Dalam Hutan .....	56
Gambar 33. Barong dan Kera .....	58
Gambar 34. Ketegasan dan Wibawa .....	60
Gambar 35 Lidah Api .....	62
Gambar 36. Menebar Ancaman.....	64
Gambar 37. Api Neraka .....	66
Gambar 38. Bujukan Sang Rangda.....	68
Gambar 39 Kemarahan Sang Rangda .....	70
Gambar 40 Keganassan Sang Rangda #1 .....	72
Gambar 41. Keganasan Sang Rangda #2 .....	74
Gambar 42. Pesta Kebathilan .....	76

Gambar 43. Kebajikan vs Kebathilan .....	77
Gambar 44. Ratu Kebathilan .....	79
Gambar 45. Bala Tentara Rangda.....	80
Gambar 46. Rangda dan Barong.....	82
Gambar 47. Kera Melawan Rangda.....	83
Gambar 48. Singgasana Sang Rangda .....	85
Gambar 49. Sang Barong .....	87
Gambar 50. Sang Rangda .....	89
Gambar 51. Keseimbangan .....	91



## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 52. Foto diri mahasiswa .....	98
Gambar 53. Foto poster pameran.....	101
Gambar 54. Foto situasi pameran #1 .....	102
Gambar 55. Foto situasi pameran #2 .....	102
Gambar 56 .Foto situasi pameran #3 .....	103
Gambar 57. Foto situasi pameran #4 .....	103
Gambar 58. Foto situasi pameran #5 .....	104
Gambar 59. Foto situasi pameran #6 .....	104
Gambar 60. Foto situasi pameran #7 .....	105
Gambar 61. Foto situasi pameran #8 .....	105
Gambar 62. Foto situasi pameran #9 .....	106
Gambar 63. Foto situasi pameran #10 .....	106

## BAB I

### PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan dilengkapi dengan kesempurnaan akal pikiran untuk berfikir sedalam-dalamnya dan berkhayal seluas-luasnya. Fenomena yang ada di alam semesta ini merupakan bahan perenungan yang tiada habisnya untuk diresapi, dimaknai, dan dinikmati secara bebas oleh panca indera. Waktu yang telah hilang dan berlalu menyisakan rekaman di dalam memori otak pada setiap diri manusia melalui keaktifan panca indera yang secara sensitif menangkap setiap rangsangan. Selanjutnya perasaan yang ditangkap setelah dimaknai akan menghasilkan stimulasi untuk divisualisasikan dalam imajinasi dan fantasi tanpa batas.

Karunia yang dititipkan Tuhan pada manusia merupakan sumber energi yang tujuannya adalah untuk dikembangkan dengan dukungan imajinasi, kreatifitas, dan semangat sehingga melahirkan sesuatu yang lebih bermakna, bukan hanya sekedar pikiran yang terlintas dalam benak. Melalui pengalaman-pengalaman dimasa yang lalu tentang apa yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan oleh setiap diri manusia, maka kepekaan terhadap pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain meliputi perasaan kagum, simpati, bahagia, dan tertarik, mendorong terciptanya dimensi untuk diungkapkan, diekspresikan serta dikomunikasikan.

Pengalaman tentang ketertarikan, kekaguman, dan rasa penasaran terhadap suatu mitos atau dongeng yang menyeramkan pada cerita yang bernuansa horor

memberikan fantasi yang luar biasa untuk dicurahkan. Salah satunya adalah fantasi tentang Barong dan Rangda yang pada kesempatan ini menjadi pemikiran yang dikembangkan oleh penulis.

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Suatu karya seni tidak lepas dari pengalaman pribadi yang dialami dan menjadikannya lekat dalam angan-angan. Adanya kebutuhan untuk mengekspresikan apa yang ada dalam imajinasi penulis, merupakan upaya untuk melahirkan identitas diri untuk kemudian dikomunikasikan kepada orang lain. Seni lahir sebagai bagian dari kegiatan manusia dan akan dikembangkan oleh manusia itu sendiri, oleh karenanya kepekaan sangat dibutuhkan untuk menentukan materi sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni.

Dalam melahirkan sebuah karya seni rupa, faktor yang mendukung adalah ketertarikan terhadap sesuatu yang mendorong lahirnya gagasan atau konsep melalui proses pengamatan dan perenungan yang kemudian diolah menurut cita rasa seni yang dimiliki.<sup>1</sup>

Ketertarikan penulis terhadap Barong dan Rangda dimulai semenjak penulis berada di bangku Sekolah Dasar. Pada masa kanak-kanak, penulis merupakan pribadi yang penakut, tak suka dengan gelap, dan ngeri untuk berada dalam ruangan tanpa seorang teman. Imajinasi yang berlebihan terhadap objek-objek horor yang sering dilihatnya dalam acara televisi, surat kabar, dan majalah menimbulkan rasa takut dan trauma yang berkepanjangan. Perasaan was-was pun seringkali hadir dikala penulis akan tidur, tertidur, dan bahkan disaat bangun tidur

---

<sup>1</sup> Sevi Aji, *Binatang Fantasi Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*. Skripsi S1 Minat Utama Seni Grafis, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002, hal. 1

pun sepertinya masih terbesit seakan merupakan kenyataan yang mengikuti dari belakang.

Seiring berjalannya waktu, kira-kira saat penulis berumur 11 tahun, pikirannya mulai terbuka untuk mengenal antara fantasi dan kenyataan. Rasa penasaran terhadap objek-objek horor yang penulis takuti, mendorong untuk mengamati lebih jauh tentang wujud menyeramkan yang selalu mengusik pikiran. Keisengan penulis dalam meluapkan kejengkelannya, dicurahkan dalam coretan-coretan di tanah, di dinding, dan di kertas dengan perwujudan yang apa adanya asal menyeramkan sesuai khayalan anak-anak dimasa itu. Maklumlah, penulis yang sejak kecil juga geniar dengan dunia menggambar dan mewarnai sangat suka bila ada kesempatan dan media untuk menggambar. Kemudian, dengan lantangnya penulis berganti untuk menakut-nakuti, mengolok-olok, menertawakan, bahkan menginjak-injak gambar tersebut bersama teman-teman sepermainan.

Hingga pada suatu waktu, penulis mendapati buku tentang Barong dan Rangda di perpustakaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bambanglipuro Bantul Yogyakarta. Ketertarikan semakin bertambah setelah penulis membaca dan melihat-lihat gambar Barong dan Rangda yang ada di dalam buku tersebut. Mata besar, gigi bertaring panjang, rambut panjang, kuku panjang, serta bentuk objek yang terlihat menyeramkan merupakan sedikit gambaran tentang Rangda. Sedangkan Barong lebih terlihat seperti singa, dengan mata lebar dan gigi yang tajam.

Kekaguman penulis semakin memuncak setelah mengetahui bahwa Barong dan Rangda berasal dari Pulau Bali. Pulau yang sepengetahuan penulis pada waktu itu adalah pulau yang dikenal dari keindahan alamnya, kompleksnya umat Hindu, kemolekan penari-penarinya, serta kerasnya arak Bali, ternyata memiliki kebudayaan yang luar biasa. Rasa ingin menapakkan kaki di tanah Bali adalah impian yang menjadi mimpi-mimpi penulis dihari-hari selanjutnya.

Setelah bertahun-tahun berharap, akhirnya penulis dapat mewujudkan mimpi-mimpinya untuk mengunjungi Pulau Dewata. Bersama rombongan pada sebuah mata kuliah Studi Orientasi Profesi pada tahun 2010, penulis menapakkan kaki di tanah Bali untuk pertama kalinya dan merupakan momentum yang sangat mengesankan bagi pribadi penulis. Dalam kesempatan kunjungan tersebut, terjadilah proses mengamati, menangkap, dan meresapi setiap objek yang di temukan pada saat berkunjung di museum, galeri, dan tempat-tempat bersejarah tentang kebudayaan dan adat Bali.

Diawali dari kunjungan di Kertagosa, Klungkung Bali, pandangan mata penulis langsung tertuju pada langit-langit bangunan tua yang dikenal sebagai bangunan Bale Kertagosa dan Bale Kambang. Terasa seperti ada magnet yang menarik hati ketika penulis mengamati lukisan-lukisan tradisional dengan bentuk-bentuk wayang terpajang dikedua langit-langit bangunan tua tersebut. Lukisan-lukisan tradisional dengan figur-figur wayang tersebut dikenal dengan sebutan wayang Kamasan. Lukisan wayang di plafon kedua bangunan memiliki ciri khas yang unik dari segi motif, figur, dan pewarnaan sehingga sangat berbeda dengan

lukisan wayang yang pernah penulis lihat sebelumnya di Pulau Jawa khususnya Yogyakarta.

Rasa penasaran dan terkesan dengan figur-figur lukisan wayang Kamasan, begitu menyelimuti hati penulis. Hingga akhirnya kunjungan dilanjutkan ke kediaman I Nyoman Mandra, yang ternyata adalah tokoh dan empunya wayang Kamasan. Di usia yang tak lagi muda, beliau masih produktif sebagai pelukis yang kepiawaian dalam membuat sketsa figur wayang amatlah mumpuni.

Selain karyanya setara dengan karya seniman senior manapun dari seluruh penjuru Bali, penguasaannya atas figur-figur wayang yang sangat ekspresif begitu bagus. Terlepas dari fakta bahwa beliau tidak pernah terlatih di akademi, beliau menguasai proporsi ideal wayang, termasuk kontur keseluruhan yang kemudian diperhalus dengan ketelitian dan perhatian terhadap detail.<sup>2</sup>

Di kediaman I Nyoman Mandra, beliau menyediakan sketsa dasar bagi semua orang yang berkarya di studionya, yang kemudian diambil-alih oleh para asisten atau cantriknya yang kebanyakan adalah ibu-ibu rumah tangga untuk diwarnai, lalu ditegaskan dengan garis yang lebih tebal, sebelum dipoles dengan kulit kerang untuk menyelesaikan dan mengilapkan permukaan lukisan. Saat kunjungan di Bali, penulis bersama mahasiswa lainnya belajar banyak hal yang hasilnya sangat berguna bagi perkembangan berkesenian penulis pada saat ini.

Selain belajar dari kunjungan di Kamasan, pengetahuan-pengetahuan baru juga didapatkan pada saat mengunjungi Museum Neka, Museum Blanco, dan Bentara Budaya Bali. Pelajaran yang didapat dari metode kunjungan terasa lebih

---

<sup>2</sup> <http://www.sangkringartspace.net/?p=239> (diakses pada hari Selasa 3 Desember 2013, jam 22.50 WIB)

lengkap daripada mendengarkan guru bercerita atau hanya sekedar membaca tulisan-tulisan di buku yang secara monoton kita hanya berimajinasi tentang apa yang dipahami. Senada dengan ungkapan dalam buku *The Meaning of Art* yang diterjemahkan oleh Soedarso SP “Suatu teori ibaratnya seperti sebuah mesin yang rumit... Perubahan yang saya minta dalam hal definisi Tolstoy ini, sederhana saja, untuk menjadikannya cocok dengan kenyataan.”<sup>3</sup>

Manfaat lainnya yang penulis dapatkan diantaranya adalah wawancara atau dialog dengan beberapa perupa dan masyarakat di Bali. Tanya jawab yang terjadi, secara langsung telah memperkaya pengetahuan dan dunia penulis dalam kosakata berkesenian maupun bersosialisasi sebagai manusia Indonesia yang mengenali dan mempelajari kekayaan budaya Bangsa Indonesia.

Banyak pengalaman batin yang sangat berharga untuk diceritakan, mengingat dahsyatnya Pulau Bali dengan segala kecantikan, bak candu asmara yang memikat hati. Walaupun hanya satu minggu berkunjung di Bali, namun rasanya sangat sulit untuk meninggalkan tanah yang mulai akrab dengan pijakan kaki mungil dari Yogyakarta. Masih ada beberapa yang mengganjal, ditambah impian untuk menyaksikan pertunjukan Barong dan Rangda pada saat itu belum terwujud. Lukisan-lukisan dan foto-foto tentang Barong dan Rangda yang penulis temukan di museum atau internet, rasanya belum cukup memuaskan hati penulis bila belum secara langsung duduk diantara riuhnya orang-orang yang kagum dengan pertunjukan Barong dan Rangda.

---

<sup>3</sup> Herbert Read, *The Meaning of Art*, diterjemahkan oleh Soedarso S.P, *Pengertian Seni*, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia “ASRI” Yogyakarta, 1974, hal. 64

Pertanyaan-pertanyaan yang lucu mengenai sosok Barong maupun Rangda sempat mengganjal di hati selepas meninggalkan Pulau Bali pada waktu itu. Terkadang saat ini penulis selalu tertawa lucu kalau mengingat-ingat rasa penasaran yang dialaminya tersebut. Mungkin memang lucu, atau mungkin memang penulis adalah pribadi yang selalu penasaran tentang suatu hal.

Dilingkup akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebenarnya karya-karya penulis sejak semester awal sudah mengindikasikan ke figur-figur yang seram dengan ciri khas mata besar, kuku panjang, dan gigi tajam. Namun, karena mata kuliah seni grafis pada semester I sampai semester IV hanya diprioritaskan terhadap teknik-teknik penciptaan karya, maka penulis belum mematangkan konsep seram yang sebenarnya sudah dimilikinya. Sehingga karya-karya pada saat itu sering berubah-ubah mulai dari bentuk monster, burung, figur binatang, sampai figur anak-anak yang diciptakan berdasarkan suasana hati penulis menyikapi lingkungan sekitar.

Menginjak semester V, rasa bosan mulai menghampiri. Hal ini ditambah dengan kegiatan di luar lingkungan akademik yang pada akhirnya penulis sadari telah menyita banyak waktu. Imbas yang secara langsung terlihat adalah karya-karya yang tidak konsisten, dan beberapa mata kuliah yang carut-marut karena tidak dikerjakan secara maksimal. Dalam hati penulis sangat menyesalkan kesempatan-kesempatan yang telah terbuang di beberapa semester yang lalu.

Penulis mencoba bangkit dari keterpurukan, atas dukungan keluarga dan teman-teman mahasiswa akhirnya kepercayaan diri mulai kembali. Adalah Ignatius Gunawan Bayu Aji (teman seangkatan 2008) yang mengembalikan jati

diri penulis lewat ungkepannya “*karyamu ki dhisik apik sangar-sangar, kok saiki dadi mellow ganti anak-anak*” (karyamu dulu bagus yang seram-seram, kenapa sekarang berubah menjadi anak-anak). Mendengar ungkapan tersebut, penulis terkejut dan bertanya dalam hati, “*apakah benar bentuk dan figur-figur seram seperti yang Ignatius Gunawan katakan adalah identitas berkesenianku?*”

Tanpa berfikir panjang, penulis yakin dan memantapkan hati untuk kembali ke jalannya yaitu berkarya dengan figur-figur yang identik dengan kata “seram”. Berdasarkan perwujudan yang seram, maka penulis mengangkat figur Barong dan Rangda dalam penciptaan karya seni cetak grafisnya yang pada akhirnya menjadi tema dalam penyelesaian Tugas Akhir penciptaan karya seni.

Atas saran Bapak Andang Suprihadi selaku dosen pembimbing I untuk melakukan penelitian terhadap Barong dan Rangda, maka penulis kembali berkunjung ke Pulau Bali untuk yang kedua kalinya. Perjalanan penulis ke Pulau Bali untuk melakukan penelitian terhadap Barong dan Rangda salah satunya adalah menyaksikan pertunjukan Tari Barong dan Kris di Sekehe Barong Sila Budaya, Puri Anom, Batu Bulan, Gianyar, Bali. Tarian Barong menggambarkan pertarungan antara kebajikan melawan kebatilan. Alur cerita Barong dan Rangda pada tarian ini diawali dengan gending pembuka dan selanjutnya akan dibagi dalam beberapa babak pertunjukan.

Gending pembuka dimulai dengan cerita disaat Barong dan Kera sedang berada di dalam hutan yang lebat. Kemudian munculah tiga orang yang bertopeng menggambarkan tiga orang yang sedang membuat tuak di tengah-tengah hutan, yang mana anaknya telah dimakan oleh harimau. Ketiga orang itu sangat marah dan menyerang harimau : (Barong) itu dan dalam perkelahian ini hidung diantara salah seorang dari ketiga orang itu digigit oleh Kera tadi.

Balak pertama, dua orang muncul dan mereka adalah pengikut-pengikut dari Rangda sedang mencari pengikut Dewi Kunti yang sedang dalam perjalanan menemui Patihnya.

Babak kedua, pengikut-pengikut Dewi Kunti tiba. Salah seorang dari pengikut Rangda berubah rupa menjadi setan (semacam Rangda) dan memasukkan roh jahat kepada pengikut Dewi Kunti yang menyebabkan mereka bisa menjadi marah. Keduanya menemui Patih dan bersama-sama menghadap Dewi Kunti.

Babak ketiga, munculah Dewi Kunti dan anaknya Sadewa dan Dewi Kunti telah berjanji kepada Rangda untuk menyerahkan Sadewa sebagai korban. Sebenarnya Dewi Kunti tidak sampai hati mengorbankan anaknya Sadewa kepada Rangda tetapi setan (semacam Rangda) memasukkan roh jahat kepadanya yang menyebabkan Dewi Kunti menjadi marah dan tetap berniat mengorbankan anaknya kepada Patihnya untuk membuang Sadewa ke dalam hutan dan Patih inipun tidak luput dari kemasukan roh jahat oleh setan itu sehingga sang Patih dengan tiada perasaan kemanusiaan menggiring Sadewa ke dalam hutan dan mengikatnya di muka Istana Sang Rangda.

Babak keempat, turunlah Dewa Siwa dan memberikan keabadian hidup kepada Sadewa dan kejadian ini tidak diketahui oleh Rangda. Kemudian datanglah Rangda untuk mengoyak-ngoyak dan membunuh Sadewa tetapi tidak dapat dibunuhnya karena kekebalan yang dianugerahkan oleh Dewa Siwa. Rangda menyerah kepada Sadewa dan memohon untuk diselamatkan agar dengan demikian dia bisa masuk sorga. Permintaan ini dipenuhi oleh Sadewa sehingga Sang Rangda mendapatkan sorga.

Babak kelima, Kalika salah seorang pengikut Rangda menghadap kepada Sadewa untuk diselamatkan juga tetapi ditolak oleh Sadewa. Penolakan ini menimbulkan perkelahian dan Kalika berubah rupa menjadi babi hutan dan di dalam pertarungan pertarungan antara Sadewa melawan babi hutan, Sadewa mendapat kemenangan. Kemudian Kalika (Babi Hutan) ini berubah menjadi burung tetapi tetap dikalahkan. Dan akhirnya (burung) berubah rupa lagi menjadi Rangda oleh karena saktinya Rangda ini maka Sadewa tidak dapat membunuhnya dan akhirnya Sadewa berubah menjadi Barong karena sama saktinya maka pertarungan dan perkelahian ini berlangsung terus abadi, kebajikan melawan kebathilan. Kemudian munculah pengikut-pengikut Barong masing-masing dengan kerisnya yang hendak menolong Barong dalam pertarungan melawan Rangda. Mereka ini semuanya pun tidak berhasil melumpuhkan kesaktian Sang Rangda.<sup>4</sup>

Berbekal penelitian terhadap fenomena-fenomena yang penulis temukan di tanah Bali, mendorong penulis untuk mengolah Barong dan Rangda menjadi tema

<sup>4</sup> *Tari Barong dan Kris*, Sekehe Barong Sila Budaya, Puri Anom, Batu Bulan, Gianyar Bali, Minggu, 27 Januari 2013

dalam karya-karya seni cetak grafis penulis, dan akhirnya penulis pun menetapkan Barong dan Rangda sebagai objeknya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

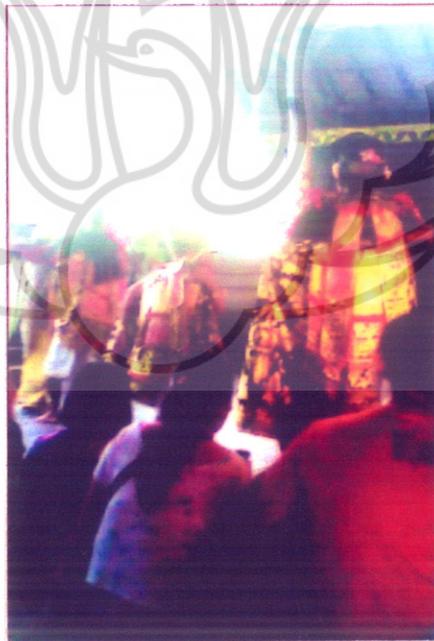
Berikut beberapa ilustrasi cerita Barong dan Rangda pada versi Tari Barong dan Kris yang penulis dokumentasikan,



Gambar 1. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #1  
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 2. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #2  
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #3  
(sumber: dokumentasi penulis)



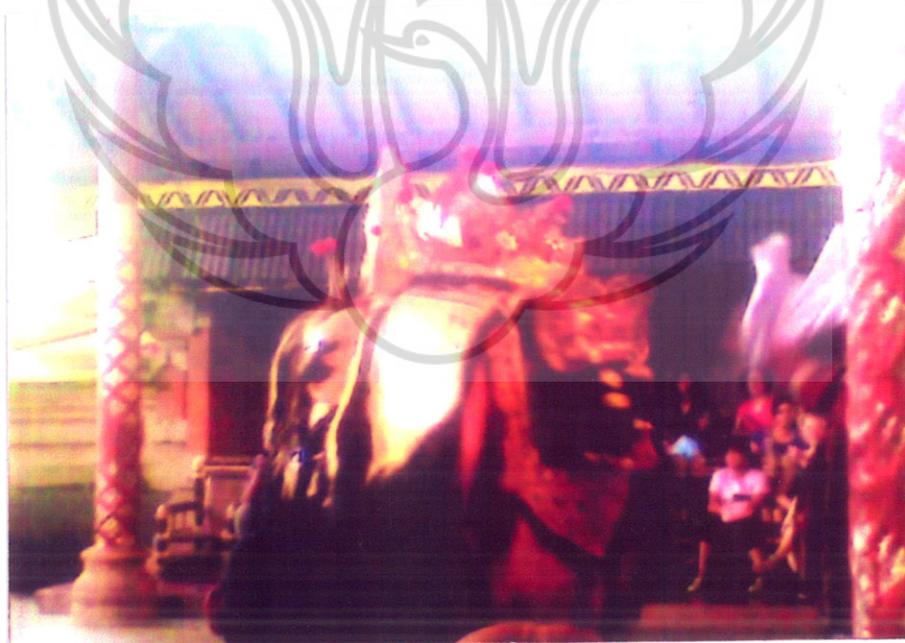
Gambar 4. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #4  
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 5. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #5  
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 6. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #6  
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7. Ilustrasi cerita Barong dan Rangda #7  
(sumber: dokumentasi penulis)

## **B. Rumusan Penciptaan**

Dari berbagai uraian di atas maka lalu dapat ditampilkan rumusan penciptaan seperti berikut:

1. Adegan-adegan Barong dan Rangda apa saja yang sangat menarik untuk ditampilkan melalui karya seni cetak grafis.
2. Bentuk seperti apa Barong dan Rangda akan diekspresikan secara visual.
3. Teknik apa yang akan dipakai untuk mengekspresikan objek/ bentuk-bentuk Barong dan Rangda.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Kekaguman penulis terhadap kekayaan budaya yang dimiliki Bangsa Indonesia mendorong hati penulis untuk lebih mencintai kebudayaan Bangsa Indonesia. Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis berkeinginan untuk menciptakan karya seni cetak grafis yang kreatif dan bersifat mendidik yang mengangkat persoalan tentang kebudayaan Bangsa Indonesia, salah satunya adalah melalui Barong & Rangda.
2. Untuk memvisualisasikan pengalaman-pengalaman pribadi dengan bentuk visual Barong dan Rangda.
3. Sebagai pelampiasan ketakutan penulis dimasa lalu terhadap figur-figur yang menyeramkan.

Penulis berharap keinginan yang besar dalam mengekspresikan keahliannya melalui objek Barong dan Rangda dapat memberikan manfaat bagi penikmat seni secara luas. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memasyarakatkan seni cetak grafis, karena belum begitu banyak masyarakat yang mengetahui seni grafis murni, yaitu seni cetak grafis.
2. Melestarikan salah satu kekayaan kebudayaan Bangsa Indonesia.
3. Memupuk rasa cinta terhadap produk-produk budaya Indonesia.
4. Menambah wawasan kepada masyarakat umum bahwa Barong dan Rangda merupakan simbol kekuatan positif dan negatif bagi masyarakat Bali khususnya penganut agama Hindhu.

#### **D. Makna Judul**

Sebelum jauh melangkah ke pembahasan selanjutnya, akan dijelaskan tentang makna dari judul Tugas Akhir ini. Penjelasannya bermaksud menghujamkan pandangan kepada penikmat tentang apa yang penulis rasakan, penulis bayangkan, dan penulis ciptakan.

##### **1. Barong**

Karakter dalam mitologi Bali. Ia adalah raja dari roh-roh serta melambangkan kebaikan. Ia merupakan musuh Rangda dalam mitologi Bali. Banas Pati Rajah adalah roh yang mendampingi seorang anak dalam hidupnya. Banas Pati Rajah dipercayai sebagai roh yang menggerakkan Barong. Sebagai roh pelindung, Barong sering ditampilkan sebagai seekor singa.

Barong singa adalah salah satu dari lima bentuk Barong. Di pulau Bali setiap bagian pulau Bali mempunyai roh pelindung untuk tanah dan hutannya masing-masing. Setiap Barong dari yang mewakili daerah tertentu digambarkan sebagai hewan yang berbeda. Ada babi hutan, harimau, ular

atau naga, dan singa. Jenis-jenis Barong yang hingga kini masih ada di Bali adalah sebagai berikut : Barong Ket, Barong Bangkal, Barong Asu, Barong Brutuk, Barong Kedingkling, Barong Gagombarangan, Barong Gajah, Barong Macan, Barong Landung, Barong Lembu, Barong Kambing, Barong Sai.<sup>5</sup>



Gambar 8. Barong Bali  
(sumber: dokumentasi penulis)

---

<sup>5</sup><http://vantheyologi.wordpress.com/2009/04/19/barong-versus-rangda/> (diakses pada tanggal 20 Januari 2012, jam 20.35 WIB)



Gambar 9. Barong dan Rangda

sumber: <https://www.google.co.id/search?q=barong&client>, (diunduh pada hari Rabu, 8 Mei 2013, pukul 14.23 WIB)

## 2. Rangda

Sebelum diuraikan asal usul adanya Rangda, akan dijelaskan pengertian kata Rangda secara leksikal dan sedikit tambahan dari pengertian-pengertian yang didasarkan pada keyakinan masyarakat di Bali pada umumnya. Menurut etimologi, kata Rangda yang kita kenal di Bali berasal dari Bahasa Jawa Kuno yaitu dari kata “Rangda” yang berarti “janda”. Rangda adalah sebutan “janda” dari golongan *Tri Wangsa* (3 kasta yang ada di Bali) yaitu, *Wesya*, *Ksatria*, dan *Brahmana*.

Sedangkan dari golongan *Sudra* (golongan masyarakat biasa) disebut *Balu*. Kata *Balu* dalam bahasa Bali alusnya adalah Rangda. Perkembangan selanjutnya istilah Rangda untuk seorang janda semakin jarang didengar karena dikhawatirkan menimbulkan kesan tidak enak mengingat wujud Rangda yang “aeng” (angker) dan menakutkan, serta identik dengan orang yang mempunyai ilmu kiri (pengiwa) terutamahal ini kita dapatkan dalam pertunjukan cerita rakyat. Dengan kata lain ada kesan rasa takut, tersinggung dan malu bila dikatakan bisa *neluh nerangjana* ( nge-leak).<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Nyoman Yoga Segara, *Mengenal Barong dan Rangda*, Paramita Surabaya, 2000, hal 19



Gambar 10. Rangda Bali  
(sumber dokumentasi penulis)



Gambar 11. Rangda Bali  
(sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 10. Rangda Bali  
(sumber dokumentasi penulis)



Gambar 11. Rangda Bali  
(sumber: dokumentasi penulis)

### 3. Tema

“Tema berasal dari Bahasa Yunani *tithenai* yang berarti menempatkan atau meletakkan. Tema (KBBI) adalah pokok pikiran. Tema adalah gagasan dasar yang mendasari sebuah karangan.”<sup>7</sup>

Berdasar penjelasan-penjelasan mengenai Barong dan Rangda di atas, yang dimaksud dengan Barong dan Rangda sebagai tema pada Tugas akhir ini adalah menjadikan kedua objek tersebut sebagai gagasan pokok dalam menyelesaikan karya-karya Tugas Akhir ini. Barong dan Rangda ini nantinya akan menjadi objek sentral dalam karya seni cetak grafis penulis yang penggarapannya mengacu pada hubungan sakral antara Barong dan Rangda yaitu sebagai simbol kebaikan dan kebathilan.

---

<sup>7</sup> <http://www.slideshare.net/mutaqodaswaja/bab-tentang-tema-topik-dan-judul>, (diakses pada tanggal 21 Januari 2012, jam 22.48 WIB)