

AWATARA WISNU
SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI PATUNG



KARYA SENI
OLEH
I WAYAN SUKENADA

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2003

AWATARA WISNU
SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI PATUNG



KARYA SENI
OLEH

I WAYAN SUKENADA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	7821/W/H/03
KLAS	731.5
TERIMA	20-03-2003 TTD

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2003

AWATARA WISNU
SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI PATUNG



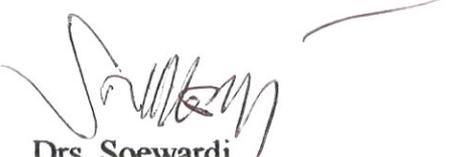
KARYA SENI

OLEH

I WAYAN SUKENADA
971 1081 021

TUGAS AKHIR INI DI AJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SEBAGAI
SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA DALAM BIDANG
SENI RUPA MURNI
2003

Tugas Akhir (karya seni) ini diterima oleh
Tim Penguji Jurusan Seni Murni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal, 28 Januari 2003


Drs. Soewardi
Pembimbing I / Anggota


Drs. Andang Suprihadi P., MS.
Pembimbing II / Anggota


Drs. Anusapati, MFA.
Cognate / Anggota


Drs. AG. Hartono, MSn.
Ketua Program Studi
Seni Murni / Anggota


Drs. Andang Suprihadi P., MS.
Ketua Jurusan Seni Murni /
Ketua

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarman
NIP: 130.521.245



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Hyang Maha Esa) atas Rahmat-Nya, sehingga Tugas akhir ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada : Bapak Drs. Soewardi, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Bapak Andang Suprihadi P. MS., selaku pembimbing II dan ketua jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia. Yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Bapak Drs Anusapati MFA. selaku Cognate dan dosen wali. Bapak Drs. AG Hartono, MSn., Ketua Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Bapak I Nyoman Sader, Ibu Ni Made Sutini, Istriku Ni Wayan Megasari, Ananda tercinta serta adik kadek Swastama dan mertua, yang telah banyak memberikan dukungan moral maupun material. Adikku Wayan Nuarta, Mas Wantoro, Slamet Widodo, Aji Bedha, Pak Tut Supar, Koming (desainer),

Yan Sukun, Kadul, Bli Sukari, Gusti Wirta, Bli made Suparta, Putu Ery, Tode, Pak Wisnu, Kotakotak dan saudara-saudaraku yang telah banyak memberikan dukungan moral.

Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah banyak memberikan bimbingan selama bertahun-tahun. Seluruh Staf Pegawai dan Karyawan di lingkungan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Semua sahabat, anggota Sanggar Dewata Indonesia, KMHD ISI Yogyakarta, Nuansa 97, serta semua teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu terlaksananya Tugas Akhir ini.

Akhirnya penulis berharap semoga karya Tugas Akhir ini dapat berguna untuk perkembangan seni patung pada khususnya dan masyarakat pecinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, 28 Januari 2003

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR FOTO KARYA PATUNG.....	vii
DAFTAR GAMBAR AWATARA.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Penegasan Judul.....	3
BAB II. LATAR BELAKANG.....	7
BAB III. IDE PENCIPTAAN.....	11
A. Ide / Dasar Pemikiran Karya.....	11
B. Konsep Perwujudan.....	53
BAB IV. PROSES PERWUJUDAN.....	57
A. Bahan, Alat dan Teknik.....	57
B. Tahap Tahap Perwujudan.....	59
BAB V. TINJAUAN KARYA.....	61
BAB VI. PENUTUP.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84

LAMPIRAN.....	86
BIODATA.....	87
GLOSARIUM.....	89
POSTER DALAM RUANGAN.....	90
POSTER DI LUAR RUANGAN.....	91
FOTO SITUASI PAMERAN TUGAS AKHIR.....	92
KATALOG PAMERAN TUGAS AKHIR.....	93



DAFTAR FOTO KARYA PATUNG

	Halaman
1. <i>Penyelamat Manu</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali, 120 x 40 x 45 cm.....	63
2. <i>Dasar Air Kehidupan</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali, 85 x 70 x 75 cm.....	64
3. <i>Gerhana</i> , 2002, kayu kamboja Bali, 65 x 35 x 80 cm.....	65
4. <i>Terbunuhnya Hiranyaksa</i> , 2002, Kayu Bamboja Bali 85 x 40 x 60 cm.....	67
5. <i>Terbunuhnya Hiraniyakasipu</i> , 2002, Kayu Bamboja Bali 50 x 35 x 165 cm.....	68
6. <i>Tiga Langkah</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali 50 x 50 x 75 cm.....	70
7. <i>Parasurama</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali 60 x 55 x 77 cm.....	72
8. <i>Penculikan</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali 20 x 20 x 85 cm.....	74
9. <i>Terbunuhnya Rahwana</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali 45 x 55 x 85 cm.....	76

10. <i>Kresna Duta</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali	
40 x 45 x 90 cm.....	78
11. <i>Sang Pertapa</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali	
75 x 65 x 90 cm.....	80
12. <i>Kalki</i> , 2002, Kayu Kamboja Bali	
30 x 25 x 60 cm.....	81



DAFTAR GAMBAR AWATARA

	Halaman
1. Dewa Tri Murti.....	12
2. Dewa Wisnu.....	13
3. Matsya Awatara.....	14
4. Manu menyelamatkan ikan ajaib.....	15
5. Ikan ajaib (penjelmaan Dewa Wisnu).....	17
6. Kurma Awatara.....	18
7. Pemutaran Gunung Mandara.....	19
8. Kalarau.....	21
9. Waraha Awatara.....	23
10. Waraha mengangkat bumi dari dasar samudra.....	24
11. Narasimha Awatara.....	25
12. Wamana Awatara.....	29
13. Parasurama Awatara.....	31
14. Rama Awatara.....	34
15. Penculikan Sita.....	38
16. Pembuatan jembatan oleh pasukan kera.....	39
17. Kresna Awatara.....	41

18.	Buddha Awatara.....	50
19.	Kalki Awatara.....	51



BAB I

PENDAHULUAN

Karya seni, sedikit banyak mencerminkan budaya masyarakat tempat seni itu diciptakan. Sebuah karya seni ada karena seorang seniman menciptakannya. Seniman itu selalu berasal dan hidup dari masyarakat tertentu. Kehidupan dalam masyarakat itu merupakan kenyataan yang langsung dihadapi sebagai rangsangan atau pemicu kreativitas senimannya.

Untuk menghasilkan karya-karya seni, seorang seniman tidak akan lepas dari pengalaman, pengamatan atau momen estetis yang sudah mengalami pengendapan. Hal ini merupakan dorongan dari unsur-unsur seperti cipta, rasa dan karsa yang tidak lepas dari pengaruh lingkungannya, baik kehidupan sosial masyarakat, agama, adat istiadat dan budaya, yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya, yang sering menggugah hati seorang seniman untuk memvisualisasikannya ke dalam bentuk karya seni. akan selalu hadir dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan jaman.

Patung atau arca penjelmaan Dewa Wisnu adalah salah satu dari sekian banyak warisan leluhur yang sampai saat ini masih tetap digunakan di dalam kegiatan ritual agama hindu di Bali. Patung dewa-dewa atau arca dari

penjelmaan Dewa Wisnu inilah yang saya pakai sebagai dasar pijakan yang mengilhami dalam berkarya seni khususnya seni patung.

Sebagai suatu kegiatan dalam proses berkesenian, penciptaan karya seni patung bagi diri saya pribadi, seperti halnya untuk mengetahui makna dan hakekat yang terkandung dalam patung penjelmaan Dewa Wisnu yang saya angkat sebagai subjek dalam penciptaan, sehingga mendapat kejelasan tentang arti dan fungsi dari patung penjelmaan Dewa Wisnu tersebut. Sekaligus untuk menambah wawasan serta pengetahuan mengenai patung Dewa-Dewa yang sakral maupun profan yang ada dan masih berkembang dalam masyarakat Hindu Bali. Dalam hubungannya dengan dunia seni patung, penciptaan karya seni patung ini dimaksudkan sebagai alat ekspresi pribadi yang juga menampung pandangan pribadi tentang peristiwa peristiwa dan objek objek yang akrab dengan kita. Juga sebagai media bahasa dalam memvisualisasikan ide ide atau gagasan gagasan sehingga terjadi komunikasi antara ide dengan karya seni. Atau dengan kata lain sebagai perwujudan yang berasal dari suatu ide yang diekspresikan kedalam bentuk bentuk yang kongkrit.

Adapun tujuan yang diharapkan atau dicapai dari penciptaan karya seni patung ini adalah agar karya seni patung yang dihasilkan dapat diapresiasi, baik oleh masyarakat luas maupun dalam lingkungan akademis. Dengan demikian apresiasi akan menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari

proses berkarya seni. Sebagai bagian dari masyarakat, saya berharap dapat ikut berperan serta dalam upaya menggali serta menjaga hasil hasil budaya peninggalan nenek moyang yang sarat akan nilai sejarah yang terkandung di dalamnya, sebagai seorang pematung nantinya diharapkan untuk dapat turut serta memberikan sumbangan terhadap perkembangan khasanah seni rupa khususnya seni patung di Indonesia.

Dengan demikian proses dan potensi kreatif secara optimal, yang menyangkut kemampuan seniman dalam menterjemahkan ide ide (bakat dan kemampuan teknis) sangatlah penting untuk menwujudkan karya seni yang sesuai dengan harapan.

Penegasan Judul

Untuk menjembatani antara proses dan kreatif dengan serta gagasan gagasna saya dalam berkarya seni patung saya menggunakan judul: **Awatara Wisnu Sebagai Subjek Penciptaan Seni Patung**. Dan untuk menghindari kesalahpahaman atau meluasnya arti dan penapsiran terhadap judul yang di kemukakan sebagai berikut: **AWATARA WISNU SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI PATUNG**

AWATARA : 1 Kata Awatara dalam bahasa sansekerta artinya yang turun, yang dimaksud adalah yang turun dari surga

ke dunia, teristimewakan adalah Dewa Dewa menjelma menyelamatkan umat manusia.¹

2 Penjelmaan dari seorang dewa untuk menolong dunia dari kehancuran, di katakan Awatara karena Dewa yang bersangkutan menjelma dalam jangka waktu yang lama.²

3 Dewa yang turun ke dunia sebagai panyelamat. tugas utamanya adalah menyelamatkan dunia dari malapetaka atau kehancuran akibat merajalelanya adharma yang tak mampu di atasi oleh umat manusia.³

WISNU : Sebutan bagi seorang Dewa dalam ajaran agama hindu, yang bertugas di dalam TRI MURTI sebagai Dewa pemeliharadunia beserta isin

SUBJEK : E. ba. Pokok kalimat.⁴

¹ I Made Titib, *Teologi Dan Simbul Simbul Dalam Agama Hindu*, Sekolah Tinggi Agama Hindu, Denpasar, 2000, P. 95

² Ratnaesih Maulana, *Ikonografi Hindu*, Fakultas Sastra Unipesitas Indonesia, Jakarta 1997, P. 112

³ I Gusti Ngurah Nala Dan Ik. Adian Wiratmaja, *Murdha Agama Hindu*, Cet 2, Upada Sastra, Denpasar, 1995, P.82

⁴ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1984, P.968

PENCIPTAAN : 1 Adalah proses kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru dengan angan kreatif.⁵

2 Perbuatan (hal dsb) menciptakan.⁶

SENI : 1 Berasal dari kata “sani” dalam bahasa sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur.⁷

2 Seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat mengerjaka jiwa perasaan manusia.⁸

PATUNG : Pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk bentuk tiga dimensional. Walaupun ada yang bersipat seni pahat tetapi pada galibnya seni patung adalah seni tiga demensi, sehingga dengan demikian benar benar berada dalam ruangan, maka dalam seni patung tidak ada problem persepektip seperti halnya dalam seni lukis yang kadang kala ingin membuat kesan

⁵ Van Hove, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ictiar Baru, Balai Pustaka, Jakarta, 1990

⁶ Poerwadarminta, Op, Cit., P. 207

⁷ I Gusti Bagus Sugriwa, *Dasar Dasar Kesenian Bali*, Budaya, 6/VI, Juli 1957, Pp. 219-233

⁸ Ki Hajar Dewantara, *Bagian Pertama Pendidikan*, Majelis Luhur Persatuan Taman Sisiwa, Yogyakarta, 1962, P.330

kedalaman (dimensi ketiga) dalam karya karya yang datar itu.⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan judul diatas yaitu, AWATARA WISNU SEBAGAI SUBJEK DALAM PENCIPTAAN SENI PATUNG adalah ceritra tentang kemuliaan dan keagungan penjelmaan Dewa Wisnu untuk menyelamatkan dunia beserta isinya, sebagai ide dasar atau tema dalam proses penciptaan seni patung. Dalam visualisasinya, bentuk, karakter wajah, wujud dan ceritra ceritra tentang kemuliaan dan keagungan-Nya telah membangkitkan imajinasi saya dalam menciptakan karya seni, khususnya seni patung, serta memberikan dorongan kepada saya untuk melestarikan sejarah dan bakti saya terhadap-Nya.

⁹ Sudarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta, Suku Dayar Sana), 1988, P.12