

**GERAK RANGDA
DALAM SENI GRAFIS**



KARYA SENI

I Nyoman Yoga Trisemarawima

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	2785 / H / 5 / 09	
KLAS		
TERIMA	14 - 04 - 2009	TTD.

GERAK RANGDA DALAM SENI GRAFIS



KARYA SENI

I Nyoman Yoga Trisemarawima



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

GERAK RANGDA DALAM SENI GRAFIS



I Nyoman Yoga Trisemarawima
NIM 0011390021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2006


Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

GERAK RANGDA DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh I Nyoman Yoga Trisemarawima, NIM 0011390021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan seni murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawab di depan tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 9 Agustus 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Y/Eka Suprihadi.
NIP 130354418

Pembimbing II/Anggota


Drs. Syafrudin, M.Hum.
NIP 090010419

Cognate/Anggota


Drs. Andang Supriyadi, M.S.
NIP 131475706

Ketua Prog. Studi S-1 Seni Rupa
Murni
/Anggota.


Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/Anggota


Drs. A.G. Hartono, M.S.
NIP 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,.


Drs. Sukarman
NIP 130521245

Karya seni ini kupersembahkan kepada:

Bapak, Meme, Mama, Bapak (mertua), Ayu tersayang, kakakku Yogix dan Jentot,
saudaraku Bli Mang, Bli Kadek, Imbok Dewi, Nelly, keponakanku Agus, Ayu,
Dinda, Cinta, keluarga Besar Grya Suci Beng,
serta Keluarga Besar di Bali.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang 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 menyampaikan ucapan terima-kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs.Y.Eka Suprihadi selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. Syafrudin, M.Hum., selaku Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. A.G. Hartono. M.S., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Jurusan Seni Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Andang Supriyadi M.S., selaku *cognate*/ Penguji ahli yang banyak mengkritisi tulisan penulis pada saat sidang.
7. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Bapak Ichwan Noor, selaku Dosen Wali.
9. Orang tua yang tercinta Bapak dan Meme, Mama dan Bapak (mertua), terima kasih atas dukungan moral dan materi yang diberikan sangat berarti bagi kelancaran Tugas Akhir penulis.
10. Ayu sayang yang tercinta tanpa pernah lelah mendukung dan telah banyak meluangkan waktu untuk menemani dalam suka maupun duka, sungguh hidup sangat tidak berarti tanpa kehadiranmu disisiku terima kasih sayang ILU.
11. kakakku Yogix dan jentot, Nelly dan Dinda (terima kasih telah membantu proses berkarya penulis), Keluarga Grya Suci Beng Gianyar, Bli mang Cretnong sekeluarga, Iwa Grya, Dek dunx (terima kasih telah membantu proses berkarya penulis), di Gianyar, Terima Kasih atas bantuan dan dukungannya, Bli Kadek, Blimang, Imbok Dewi, Ayu, Agus, Cinta, di Kali Deres jakarta Barat. Ibu Nengah Karni di Kelapa Gading jakarta Utara, sahabat penulis dalam suka maupun duka Rah Tu dan Rah Man (sorry Rah tiang maluan), Bli Tantin (terima kasih rumah pengungsian sementara sangat berarti untuk tempat menyelesaikan karya penulis), Vee Mee Yei, Bli Putu Suta Wijaya, ZK, Bli Nyoman Adiana (terima kasih transportasinya dan supportnya), Bli Darya, Bli Dalbo Sekeluarga, Kotak-kotak Studio, Dek Solo, Gatef, Kajeng, Gus Apeng, Lawat, Anif, Evi, Rizal, Sigit Bapak (terima kasih telah membantu memamasang karya penulis serta kritik seninya), Adi pigura di Jogja, Perhatian dan dukungannya semua sangat berarti terima kasih,

anjingku Zello, Inul, Pirlo, T-Rex, Harry dan Ron, terima kasih telah menginjak karya grafis serta merobeknya menambah kesan artistik.

12. Segenap dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan bimbingan selama 6 tahun.

13. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

14. Teman-teman KMHD ISI, kelompok “KAKUL”2000 (semoga tetap eksis didunia persilatan seni rupa), Sanggar Dewata Indonesia, SADO FC (semoga tidak bubar), TUMOR GANAS 2000 (dimana kau kawan), Jayapangus (semoga semakin pangus dan tidak hangus) angkatan 2000 seni rupa ISI Yogyakarta, Sasenitala, Korn Conk Chaos, Kukuruyug 98, dan seluruh teman yang tidak kenal tapi akrab di ISI Yogyakarta.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna untuk perkembangan Seni Grafis pada khususnya dan masyarakat pencinta seni pada umumnya.

21 Agustus 2006

I Nyoman Yoga Trisemarawima

DAFTAR ISI

Halaman

PENGESAHAN	
PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Makna Judul.....	3
B. Latar Belakang Ide.....	5
BAB II IDE PENCIPTAAN.....	11
A. Ide	11
B. Perwujudan.....	13
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	21
A. Bahan, alat dan teknik.....	21
B. Tahap-tahap Perwujudan.....	23
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	28
BAB V PENUTUP.....	49
DAFTAR PUSTAKA	

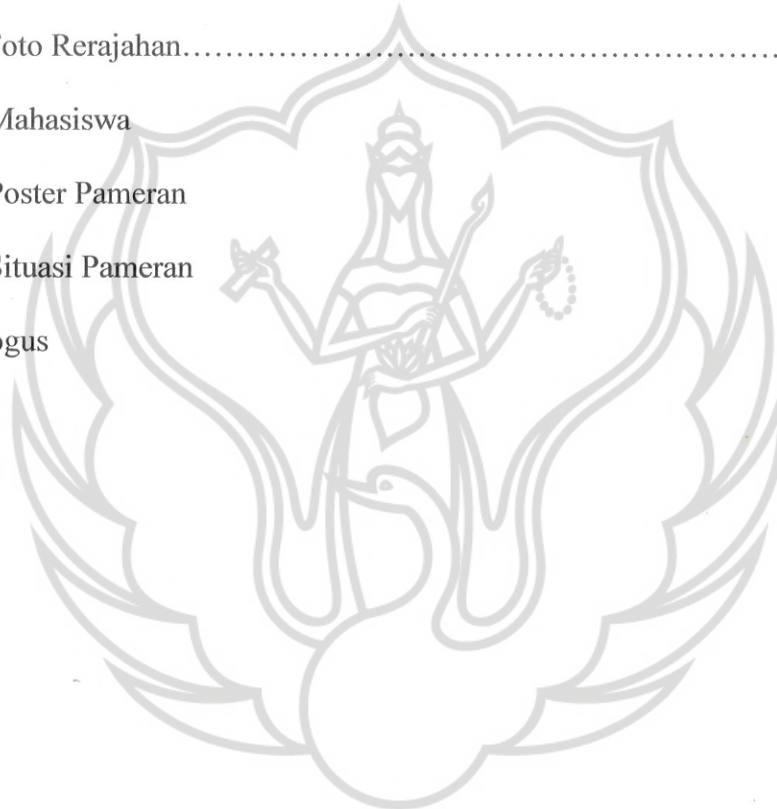
DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Rangda Yang Lapar	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	29
2. Dewi Durga	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	30
3. Rangda Yang Haus	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	31
4. Rangda Murti I	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	32
5. Rangda Murti II	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	33
6. Rangda Dan Macan	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	34
7. Konsultasi	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	35
8. Menatap Banaspati	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm....	36
9. Menaklukan Naga	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	37
10. Perang Tanding	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	38
11. Predator	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	39
12. Matsya Dan Rangda	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm.....	40
13. Tarian Rangda II	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	41
14. Rangda Yang Sombong	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	42
15. Perang Tanding	2006, <i>Hardboard cut 3/5</i> , 75 x 105 cm	43
16. Ratu Leak Dari Dirah	2006, <i>Digital print</i> , 90 x 120 cm	44
17. Rangda Murti III	2006, <i>Digital print</i> , 90 x 120 cm.....	45
18. Rangda Murti IV	2006, <i>Digital print</i> , 90 x 120 cm.....	46
19. Perang Tanding II	2006, <i>Digital print</i> , 90 x 120 cm.....	47
20. Perang Tanding III	2006, <i>Digital print</i> , 90 x 120 cm	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Acuan Karya	halaman
a. Foto Barong dan Rangda.....	17
b. Foto Tari Ngunying.....	18
c. Foto Tari Kecak Calonarang.....	19
d. Foto Rerajahan.....	20
2. Foto Mahasiswa	
3. Foto Poster Pameran	
4. Foto Situasi Pameran	
5. Katalogus	





BAB I

PENDAHULUAN

Seni merupakan sesuatu ciptaan manusia yang berwujud keindahan yang lahir dari kegelisahan, melalui kreatifitas untuk berekspresi. Dahulu kreatifitas dianggap sebagai salah satu karunia Tuhan kepada beberapa orang seniman. Sekarang pada hakekatnya tiap orang mempunyai kesanggupan untuk berkreasi baik seniman maupun orang biasa.

Dalam buku *Ekspresi dan Pendidikan*, Oei Tjin San berpendapat, sebagai berikut; “Hanya para seniman mempunyai kreatifitas yang lebih besar dan lebih kaya serta pula perasaan yang lebih dalam. Ekspresi diutamakan karena orang hendak merangsang sifat kreatifitasnya.”¹

Urutan terjadinya seni menurut Herbert Read :

1. Pengamatan kualitas material.
2. Penyusunan hasil pengamatan.
3. Pemanfaatan susunan tersebut untuk mengekspresikan emosi.²

Kegelisahan melalui pengamatan, terus disusun sedemikian rupa, dan pemanfaatan itu akan menyusun inspirasi maka terjadilah suatu karya yang lahir dari imajinasi para senimannya. Kegelisahan ini adalah pendaman jiwa yang merupakan

¹ Oei Tjin San, *Ekspresi dan Pendidikan*, Cetakan Kedua, Penerbit Ganaco N.V Bandung, 1958, hal 15.

² Soedarso SP, *Tinjauan seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987.

wujud atau sumber inspirasi yang ada didalam batin atau disekitar lingkungan yang sudah direkam oleh otak. Dengan keterampilan, bakat, pengalaman pribadi, lalu inspirasi karya tersebut dituangkan ke media, maka akan membuat karya itu indah dan memiliki suatu arti. Seni sudah barang tentu memiliki fungsi, yaitu berfungsi sebagai fungsi yang personal, Sebab seni mengandung pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa-peristiwa dan obyek-obyek umum yang akrab dengan kita semua. Situasi kemanusiaan yang mendasar seperti : cinta, kematian, perayaan, sakit, gembira, senang, sedih, emosi, dan lain sebagainya, karena manusia adalah mahluk sosial. Seperti pendapat Soedarso sp;

“Kalau seni benar-benar merupakan ungkapan batin si seniman maka pastilah seni tersebut berkepribadian memiliki ciri-ciri yang luas, karena membawakan pengalaman yang unik yang tersimpan didalam diri penciptanya”.³

Kekhasan pada karya tidak luput dari pengamatan, imajinasi, pengenalan, kreatifitas dan sumber inspirasi. Obyek yang bersifat spiritual atau keagamaan dan obyek yang menimbulkan ekspresi estetis yang rasional maupun emosional, yang dimana akan menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya, misalnya; indah, sedih, gembira, seram, kengerian dan lain-lain, tergantung karakter si senimannya. Kreativitas manusia tidak terlepas dari faktor yang melatar belakangi yaitu; obyek. Seperti yang dijelaskan oleh Edmund F. Burke, tentang obyek sebagai berikut;

³ Ibid.

“Obyek itu bisa bersifat psikologis, obyek berupa cinta, sex, dan perkawinan, obyek berupa kematian, kesedihan, emosi, kengerian, kelucuan, dan lain sebagainya.”⁴

A. Makna Judul

Untuk menghindari salah pengertian judul penulisan yaitu “Gerak Rangda Dalam Seni Grafis,” maka perlu diberikan pengertian kata-kata yang dimaksud dalam kalimat tersebut, terutama yang memiliki arti khusus.

Judul Tugas Akhir Karya Seni :

“Gerak Rangda Dalam Seni Grafis”

1. Gerak

Adalah peralihan kedudukan atau tempat, baik hanya sekali maupun berkali-kali; tiap-tiap tentu ada sebabnya, atau berpindah dari tempat atau kedudukan (tidak diam saja.)⁵

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 etimologinya, kata Rangda yang kita kenal di Bali berasal dari bahasa Jawa kuno yaitu dari kata “Randa” yang berarti “Janda”. Rangda adalah sebutan “Janda” dari golongan *Tri Wangsa* (tiga kasta yang ada di Bali) yaitu *Wesya*, *Ksatria*, dan

⁴ Burke Edmund .F, *Art As Image And Idea*, Prentice Inc, Engle Wood Chiff, New Jersey,;1976, hal 19.

⁵ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai pustaka, Jakarta; hal 271.

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*), terutama hal ini kita dapatkan dalam pertunjukan cerita rakyat. Dengan kata lain, ada kesan rasa takut, tersinggung dan malu bila dikatakan bisa *neluh nerangjana* (*Nge-Leak*).⁶

Sesungguhnya pengertian diatas lebih banyak diilhami dari cerita rakyat yang didalamnya terdapat dari cerita-cerita rakyat yang terdapat unsur Rangda. Cerita yang paling besar pengaruhnya adalah *Calonarang* (sebuah legenda dari jaman kerajaan Erlangga).

3. Seni Grafis

adalah sejenis karya seni murni, pada umumnya dwi matra, biasanya terwujud diatas kertas sebagai hasil kerja mencetak dengan lempengan batu, logam, *linoleum*, kayu, sablon, dan lain-lain, yang ada pada permukaannya terlebih dahulu. Seseorang yang telah mengungkapkan gagasan dan cita rasa seninya dalam bentuk goresan cukilan, torehan, sapan, dan sebagainya.⁷ Proses cetak mencetak secara garis besar yang di pakai oleh para seniman adalah proses mencetak relief/cetak tinggi (*wood cut*, *wood engraving*, *kolase*, *linoleum cut*, dan sebagainya), cetak

⁶ Nyoman Yoga Segara , *Mengenal Barong dan Rangda*, Paramita Surabaya, 2000, hal 19 .

⁷ Saneto Yulaiman dan Setiawan Sabana, Muchtar Apin, *Dalam Lingkup Seni Rupa*, ITB, Bandung, 1983, hal 21.

dalam *lintaglio* (*etsa*, *drypoint*, *aquatint*), cetak datar (*lithografi*), dan cetak saring/*silk screen*. Media ini mencakup variasi teknik yang luas untuk mencapai efek-efek yang berbeda termasuk metode yang menekan tone dan warna, tetapi basis pembuatannya adalah *drawing*.⁸

Dari uraian diatas maka Gerak Rangda Dalam Seni Grafis adalah suatu ungkapan, memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan emosi yang dirasakan atau dialami oleh penulis dalam wujud/ bentuk visual dan persepsi Rangda. Selain mempunyai karakter yang menyeramkan atau angker dengan sosok berambut panjang, mata melotot, lidah menjulur, taring yang panjang, kuku yang panjang, selain itu Rangda juga mempunyai sifat yang misterius. Disini ketertarikan penulis untuk ingin merealisasikan Rangda tidak saja dari gerak tariannya namun juga perilaku yang bersosok angker atau menyeramkan sebagai pokok pikiran kedalam bentuk penciptaan karya seni grafis, sesuai dengan persepsi yang penulis inginkan.

B. Latar Belakang Ide

Bangsa Indonesia mempunyai kebudayaan yang beraneka ragam. Sebagian besar kebudayaan tersebut merupakan peninggalan dari nenek moyang sejak jaman dahulu dan sebagian lagi merupakan hasil dari akulturasi dengan kebudayaan bangsa lain.

Sebagai putra Bali penulis mencoba mengangkat kesenian tradisional Bali sebagai sumber ide penciptaan karya seni, salah satu kesenian tradisional Bali tersebut adalah Rangda. Yang melatar belakangi timbulnya ide ini adalah pada saat

⁸ M. Dwi. Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1988, hal 15.

pementasan *Calonarang* di *Pura Dalem* Beng yang terletak di Desa Beng Gianyar. Dalam *Calonarang* diceritakan pada jaman kerajaan Daha yang dimana pada saat itu diperintah oleh Raja Erlangga, ada seorang putri yang cantik yang bernama Dyah Ratna Manggali, putri dari seorang Janda di Desa Dirah, yang bernama Walu Nateng Dirah (Rangda), yang mana anaknya tak laku lantaran ibunya ini bisa *nge -Leak* (ilmu pedestian), lantaran penghinaan ini Walu Nateng Dirah ini murka dan mengerahkan ilmu *penge-Leakannya* dan berubah menjadi Rangda yang berwujud mahluk ganas, buas, dengan wujud berambut panjang, lidah menjulur, mata melotot, taring yang panjang dan mempunyai teriakan sakral yang dahsyat. Dengan para *sisya-sisyanya* (murid) mencelakai penduduk yang sentimen kepadanya, dan penduduk mengalami *gerubug* (mati secara massal karena wabah/penyakit) yang dahsyat akibat ilmu "*peng-Leakan*" tersebut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penulis dalam memilih tema-tema seni grafis yang dilatar belakangi cerita *Calonarang* karena kekaguman penulis pada karakter Rangda, atau di Bali dikenal dengan istilah "*Ratu Gede Sakti*" karena keangkerannya. Di setiap *Pura Dalem* di Bali pasti ada Barong dan Rangda yang berfungsi sebagai penolak Bala, Barong dengan sisi putihnya sedangkan Rangda dengan sisi hitamnya sehingga ada keseimbangan antara putih dan hitam atau dalam istilah Balinya dikenal dengan "*Rwa Bhineda*". Tapi yang penulis ulas adalah Rangdanya saja. Rangda juga sangat dikeramatkan karena tidak sembarangan orang yang boleh *nyungsung* (memakai) pada saat pementasan *Calonarang*. Pada saat Rangda keluar semua penonton terdiam dan duduk bersila dan menghaturkan bakti.

wujud wanita dengan mata melotot, taring yang panjang, rambut yang panjang, kuku yang panjang, dan lidah yang menjulur membuat suasana menjadi mencekam ditambah dengan tarian yang tegas dan berwibawa membuat penulis mendapat dorongan untuk mewujudkan kedalam bentuk karya seni grafis.

Berbagai karakter tokoh dalam pementasan *Calonarang* yang ditampilkan saat pementasaan tersebut, yaitu

1. Rangda adalah *Walu Nateng Dirah* yang menjelma sebagai Rangda dengan sosok wanita bertaring dengan lidah menjulur.
2. Barong adalah Mpu Baradah yang tak lain adalah ipar dari *Walu Nateng Dirah*, menjelma sebagai Barong dengan sosok seperti macan.
3. *Sisya-sisya* (murid dari *Walu Nateng Dirah*) yang dimana menjelma sebagai mahluk yang menyeramkan misalnya; lenda, lendi, celuluk, monyet, garuda, anjing bengil, Jaka Punggul, dll

Masih banyak tokoh dalam *Calonarang* tersebut. Penulis mau mengulas Rangda dan menurut Lontar *Barong Sweari*. Rangda bermula dari perkecokan *Bhatara Ciwa* dengan istrinya yaitu, *Bhatari Uma*. *Bhatara Guru* kemudian mengutuk *Bhatari Uma* dan kemudian mengusirnya ke *Mayapada* (bumi) *Bhatari Uma* yang kemudian bernama *Bhatari Durga*, yang berstana di *Pura Dalem* (*Pura Dalem tempatnya selalu berdekatan dengan kuburan merupakan satu dari tiga Pura Khayangan Tiga, yang terdiri dari Pura Desa, Pura Puseh, dan Pura Dalem, selalu ada di setiap Desa di Bali*). Karena diusir dari *Swarga Loka*, *Bhatari Durga* sangat

dendam terhadap *Bhatara Guru*, untuk balas dendam *Bhatari Durga* pun berubah menjadi Rangda, raksasa wanita dengan taring-taringnya yang panjang, untuk melawan kejahatan ini *Bhatara Ciwa* menjelma menjadi Barong.⁹

Dalam filsafat *Rwa Bhineda* yang ditetapkan didalam lakon-lakon *bebarongan* di Bali, Barong dianggap sebagai pihak yang baik dan Rangda sebagai pihak yang buruk atau jahat.¹⁰

1. Jenis Rangda yang ada di Bali

Mengidentifikasi jenis-jenis Rangda yang berkembang di Bali amatlah sulit, hal ini mengingat wujud Rangda pada umumnya adalah sama. Memang dalam cerita *Calonarang* ada wujud Rangda yang lain seperti *Rarung* dan *Celuluk* namun itu adalah antek - antek dari si *Calonarang* dan kedudukannya lebih banyak dalam cerita-cerita bukan disakralkan. Untuk membedakan wujud Rangda adalah dengan melihat mukanya, yaitu :

- a. *Bentuk Nyinga* : Apabila bentuk muka Rangda itu menyerupai singa dan sedikit menonjol kedepan (*monyong*). Sifat Rangda ini adalah galak dan buas.
- b. *Bentuk Nyeleme* : Apabila bentuk muka Rangda ini menyerupai wajah manusia dan sedikit melebar (*lumbeng*). bentuk Rangda seperti ini menunjukkan sifat yang berwibawa dan angker.

⁹ Nyoman Yoga Segara, *op, cit, hal 5*.

¹⁰ I Made Bandem, *Ensiklopedia Tari Bali*, ASTI, Denpasar, Bali, 1983. hal 30.

- c. *Bentuk Raksasa* : Apabila bentuk muka Rangda ini menyerupai wujud Raksasa seperti yang umum kita lihat Rangda pada umumnya Rangda ini menyeramkan.¹¹

2. Arti Simbol Pada Rangda

Bagian-bagian Rangda yang mengandung suatu maksud dan simbol tertentu adalah sebagai berikut ;

- a. Lidah yang panjang sampai keperut mempunyai arti lapar yang terus menerus yang selalu ingin membunuh dan memakan mangsanya.
- b. lidah yang keluar api adalah lambang dari pembakaran yang berarti tidak ada sifat ampun, segala yang masuk pasti dibakar (*kageseng*).
- c. Mata mendelik dan melotot adalah symbol sifat marah, kejam dan bengis, mementingkan diri sendiri dan tidak percaya kekuatan orang lain.
- d. Taring yang panjang adalah simbol kebinatangan dari sifat- sifat binatang buas dan penuh kekejaman.
- e. Lidah-lidah api yang terdapat diatas kepala atau *Siwadwara* adalah simbol sinar kesaktian. Ragam hias lidah-lidah api juga meyimbolkan sebuah huruf gaib yang berbunyi OM yang mempunyai kesaktiaan¹²

Rangda maupun Barong (Tokoh – tokoh dalam *Calonarang*) tidak saja sebagai suatu karya seni, namun lebih dari itu adalah benda pujaan yang

¹¹ Nyoman Yoga Segara, op, cit, hal 35

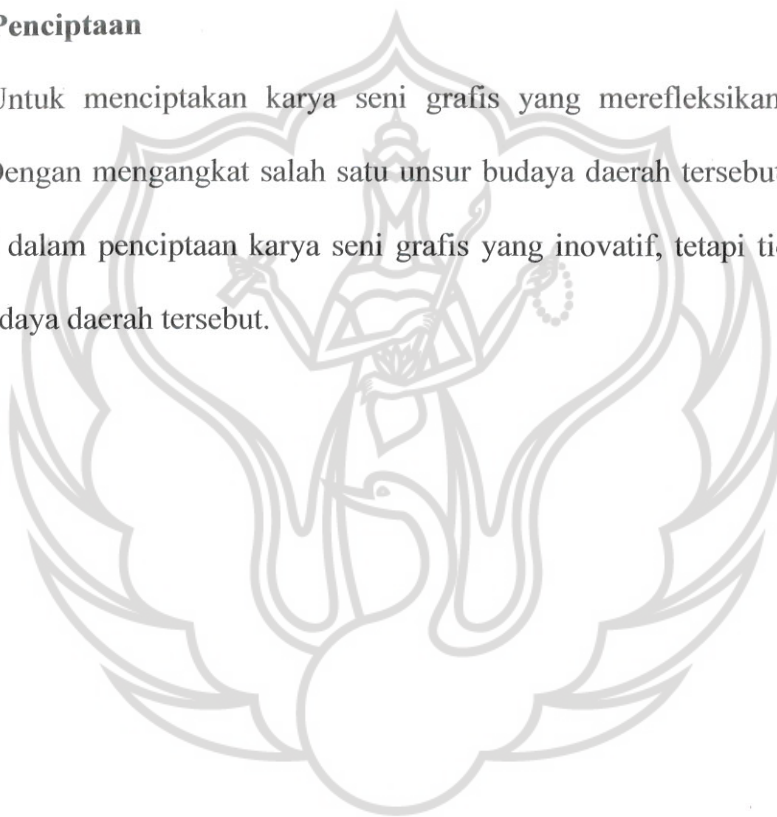
¹² Ibid, hal 38

dikeramatkan yang juga dibawa berkeliling Pura, sebagai lambang pengusiran malapetaka.¹³

Dari uraian diatas maka penulis sangat tertarik dengan Rangda dengan berbagai karakter Rangda yang kejam, buas, jahat, sakti, penuh dengan kengerian, tapi memiliki wibawa yang besar, sehingga sangat disegani oleh musuh-musuhnya untuk itu penulis ingin mewujudkan Rangda dalam seni grafis.

C. Tujuan Penciptaan

Untuk menciptakan karya seni grafis yang merefleksikan budaya daerah (Bali). Dengan mengangkat salah satu unsur budaya daerah tersebut sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni grafis yang inovatif, tetapi tidak terlepas dari unsur budaya daerah tersebut.



¹³ Swasti Wijaya Bandem N.L.N, *Dramatari Calonarang Di Singapadu*, Tugas Akhiir ASTI, Denpasar, 1982, hal 21.