

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

*Bhuta Yadnya* adalah salah satu upacara dalam Agama Hindu yang bermakna sebagai korban suci yang tulus ikhlas kepada para *bhuta kala* untuk memelihara kesejahteraan alam semesta. Dalam upacara *bhuta yadnya* biasanya juga diadakan sabung ayam sebagai persembahan darah pada para *bhuta kala* yang disebut dengan *Tabuh Rah*. *Tabuh rah* dimaknai sebagai penaburan darah binatang ke tanah (*pertiwi*) pada upacara kurban suci yang bertujuan untuk membersihkan alam beserta isinya, sehingga alam menjadi seimbang dan harmonis.

Selain sabung ayam, *tabuh rah* dalam upacara dapat dilakukan dengan menyembelih seekor binatang sebagai representasi kurban seperti ayam, itik, angsa, babi, karbau atau yang lainnya. Darah yang menetes ke tanah dari binatang kurban yang disembelih disebut dengan *metetabuhan*, sebagai simbol mensucikan umat manusia dari ketamakan, keserakahan, kelobaan pada nilai-nilai materialistis dan duniawi (Mertha, 2010: 13). Dalam upacara tertentu juga dilakukan aduan antar benda yang disebut dengan *perang satha* dan dimaknai juga sebagai *tabuh rah* seperti aduan antara telur dengan telur, kelapa dengan kelapa, kemiri dengan kemiri, sebagai simbol perjuangan antara *dharma* (kebaikan) melawan *adharma* (keburukan) (Utarayana, 1993: 19).

Binatang ayam lebih banyak digunakan dalam *tabuh rah* karena ayam merupakan binatang yang paling dekat dengan kehidupan manusia, dan memiliki

warna bulu bervariasi yang sesuai dengan warna *Pengider Bhuwana* (lima penjuru mata angin) yaitu: utara warna hitam, timur warna putih, selatan warna merah, barat warna kuning, dan tengah warna *brumbun*.

Dalam prosesi *tabuh rah*, masyarakat Hindu lebih tertarik melaksanakan sabung ayam dari pada menyembelih binatang atau mengadu antar benda, karena dalam sabung ayam terdapat pertarungan yang dapat memberikan kegaerahan dan semangat *ngayah* melaksanakan upacara. Adanya pertarungan ayam, suasana menjadi sumringah, meriah, dan masyarakat *pengayah* merasa senang dan gembira. Dalam melaksanakan upacara, perasaan harus senang, gembira, tidak boleh sedih dan berduka, karena apa yang dipersembahkan harus didasari oleh perasaan suka dan tulus ikhlas. Kebiasaan untuk mencari suasana senang dan gembira, menjadikan sabung ayam selalu diadakan sebagai sarana *tabuh rah* dalam setiap pelaksanaan upacara, yang secara tidak langsung makna *tabuh rah* mengalami pergeseran yaitu dari makna ritual menjadi permainan bermuatan judi yang disebut dengan *tajen*. *Tajen* merupakan sabung ayam sebagai permainan yang menggunakan taruhan yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan upacara. Secara umum masyarakat Bali memahaminya bahwa *tabuh rah* sama dengan *tajen*, pada hal keduanya memiliki idiologi, fungsi dan makna yang berbeda.

Setiap upacara (*piodalan*) selalu diikuti dengan penyelenggaraan *tajen* dan dianggap sebagai *tabuh rah*. Sebagian besar masyarakat Hindu tidak memahami perbedaan makna sabung ayam dalam artian *tajen* dan *tabuh rah*, sehingga upacara religius yang murni dan suci selalu dibarengi dengan *tajen* sebagai judi

yang maksiat dan Ini merupakan aktivitas yang kontradiktif antara kesucian dengan ketamakan.

Sebagai sebuah fenomena, aktivitas *tajen* selain dilaksanakan ketika upacara di Pura, juga diadakan pada hari raya *Galungan*, *Kuningan*, *Nyepi*, *Saraswati*, dan dibarengi oleh judi lainnya seperti permainan dadu, *bola adil*, *capdeki*, *cekian*, *motogtog*, *blokiu*, *spirit*, dan *medoman*. Pelakunya tidak saja kalangan dewasa, tetapi juga anak-anak, sehingga mereka menganggap bahwa segala aktivitas yang terdapat di Pura dan pada hari raya merupakan budaya adat sebagai rangkaian upacara keagamaan. Banyak anak-anak yang suka berjudi karena kondisi lingkungan yang suka berjudi, sehingga judi terpupuk secara dini di masyarakat.

Budaya *tajen* telah mengakar kuat, merasuk pada sebagian masyarakat pendukungnya dan dianggap sebagai budaya tradisi. Dalam tata pergaulan masyarakat Bali, budaya tradisi yang ada hubungannya dengan pelaksanaan upacara keagamaan dari leluhurnya merupakan warisan yang perlu dilestarikan, baik yang sifatnya kebendaan maupun pandangan hidup (Mertha, 2010: 18). Pemahaman ini menguatkan *tajen* sebagai budaya tradisi yang dianggap religius dan perlu dilestarikan, oleh sebab itu ketika *tajen* dilarang, sebagian besar masyarakat akan menolaknya.

*Tajen* semakin kuat pada kehidupan sehari-hari masyarakat Bali walaupun secara yuridis melanggar hukum karena unsur judinya, dan bertentangan dengan ajaran agama Hindu karena membunuh binatang yang tidak berdosa (*himsa karma*) (Setia, 2006: 197), namun demikian *tajen* semakin semarak dan

terorganisir dengan lahirnya *Bandar tajen*. *Tajen* yang awalnya dilaksanakan oleh *desa adat* atau *banjar adat*, tetapi sekarang dilakukan oleh individu atau kelompok bekerjasama dengan *banjar adat* dan penyelenggaraannya sama sekali tidak ada kaitannya dengan upacara agama.

Aktivitas *tajen* ternyata tidak hanya dilaksanakan ketika ada upacara, tetapi juga diselenggarakan secara khusus untuk menggali dana pembangunan seperti *wantilan* maupun bangunan lainnya. Tidak dapat dipungkiri pada akhirnya untuk membangun sebuah *pelelingih* sebagai tempat suci dananya digali dari penyelenggaraan *tajen* yang sudah jelas sebagai judi, pada hal upacara agama dan bangunan suci yang dibangun melalui dana judi jelas cacat karena tidak ada unsur ketulusan dan kesucian (Gunung dalam Atmadja, 2010: 134).

*Tajen* mengalami dinamika yang cukup dinamis sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat pendukungnya. *Tajen* tidak hanya sebagai hiburan, tetapi merupakan media ekonomi untuk mengumpulkan dana pembangunan dan peluang bagi beberapa masyarakat untuk mencari penghidupan.

Budaya *tajen* melahirkan dampak sosial dan budaya yang beraneka ragam. Kondisi ini berlangsung secara terus-menerus dan berpengaruh pada perubahan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola perilaku manusia yang lebih banyak mengarah pada hal yang negatif. Dalam pandangan Boskoff disebutkan bahwa proses transformasi perubahan budaya bisa terjadi karena adanya faktor internal dan eksternal yang mengakibatkan adanya perubahan budaya suatu kelompok masyarakat. Dampak perubahan sosial kultural tersebut juga berpengaruh pada perubahan dalam berkesenian (Boskoff dalam

Dafri, 2009: 123). Dampak sosial yang ditimbulkan sangat serius, yaitu bukan saja melanggar norma-norma hukum, tetapi juga norma agama dan sosial lainnya, serta merusak nilai-nilai moral dan mental masyarakat.

Fenomena ini merupakan suatu yang kontradiktif dalam kehidupan beragama Hindu bagi masyarakat Bali. Agama pun tak terhindar dari situasi paradoks, berada dalam suatu posisi yang sangat sulit, karena di sana ada keluhuran dan juga ada kebusukan yang begitu kabur batasnya (Sugiharto, 2000: 255). Demikian halnya dengan sabung ayam, secara tekstual berkaitan dengan ritual sebagai *tabuh rah*, dan di sisi lain sabung ayam sering disalahgunakan sebagai judi, penggalan dana pembangunan.

Adanya permasalahan ini tidak ditangani secara sungguh-sungguh oleh pihak berwenang. Departemen Agama dan Parisada Hindu Dharma Indonesia (PHDI) yang bertanggung jawab pada tataran nilai tidak sepenuhnya memberikan bimbingan dan pencerahan pada umatnya bahwa *tajen* dilarang dalam ajaran agama Hindu, demikian juga pihak hukum tidak menerapkan hukumnya secara maksimal, sehingga *tajen* masih tetap dapat diselenggarakan dengan bebas.

## B. Ide dan Konsep Penciptaan

Sebagai orang yang dilahirkan dan dibesarkan di Desa Petulu Bali, tidak akan terlepas dari kehidupan aktivitas adat dan agama yang menyatu padu antara ritual (*niskala*) dan sekuler (*sekala*). Perasaan senang, gembira, semangat, larut merasuk dalam suasana yang sumringah mengikuti prosesi upacara sakral dan diiringi dengan beberapa pertunjukan kesenian seperti tari *wali*, *kidung*, suara mantra, suara genta, suara kentongan, serta iringan karawitan yang sangat religius

dan sering disebut dengan *pancaghita* yang bertujuan untuk menyucikan jalannya *yadnya* dan mendorong munculnya suasana yang religius, magis, damai, meriah, dan gembira (Kerepun, 2007: 49). Dalam prosesi upacara, pencipta biasanya tergabung dalam kelompok kerawitan yang mengiringi tari *wali* yaitu tarian khusus untuk upacara.

Sebelum upacara dilaksanakan, tentunya diawali dengan aktivitas sekuler dalam mempersiapkan segala sesuatunya yang dilakukan secara bergotong royong (*ngayah*) oleh seluruh anggota masyarakat sesuai dengan tugas dan keahliannya masing-masing. Dalam situasi ini, rasa kekerabatan terjalin sangat kuat, menyatu untuk mengabdikan diri sebagai rasa *bhakti* yang tulus ikhlas pada Yang Maha Kuasa. Selain interaksi sosial, juga terjadi proses regenerasi budaya tradisi dari generasi ke generasi, baik yang berkaitan dengan pembuatan sarana upacara maupun prosesi pelaksanaannya. Secara tidak langsung jiwa seni akan terpupuk dengan baik, karena segala yang ditampilkan dibuat sangat indah dengan kandungan estetika yang tinggi.

Beragam aktivitas dan sarana yang disiapkan dalam setiap upacara merupakan hasil budaya yang sangat unik dengan kandungan nilai-nilai seni yang tinggi dan dikerjakan dengan jiwa yang murni, tulus dan suci. Masyarakat akan merasa bangga apabila dapat mempersembahkan hasil karya yang terbaik kepada Yang Kuasa secara bersama. Mereka berkeyakinan bahwa keterampilan dan keahlian seni yang dimiliki akan diabdikan sepenuhnya pada Tuhan, dengan demikian lahirlah karya seni yang unik, baik dalam bentuk seni rupa maupun seni pertunjukan.

Sebagai seorang anak remaja yang aktif memiliki tanggung jawab besar untuk terjun *ngayah* melakukan aktivitas sesuai dengan keahlian yang dimiliki. Tugas anak remaja biasanya diutamakan pada kegiatan kesenian yang mendukung upacara tersebut, baik sebagai pelaku maupun tenaganya. Hati merasa sangat senang, gembira, bangga, dan semangat, dapat *ngayah* mengikuti upacara dengan khusuk dan khidmat.

Banyak pengalaman berharga terlibat secara total pada aktivitas adat dan agama yang secara rutin dilakukan sesuai dengan waktunya. Tanggung jawab besar memupuk kedewasaan yang semakin teguh dalam menghadapi segala permasalahan yang dihadapi terutama pemahaman dan kemauan masyarakat yang berbeda dalam melakukan upacara. Latar belakang kehidupan masyarakat yang berbeda-beda, baik secara ekonomi dan tingkah laku merupakan salah satu persoalan rumit yang sering muncul dalam setiap melakukan upacara.

Semasa anak-anak dan remaja, terjun langsung mengikuti segala upacara, perasaan selalu senang, gembira, antusias dan semangat, tetapi setelah dewasa dan bertugas sebagai pengurus adat dan agama, perasaan senang tersebut selalu diringi dengan rasa gelisah, prihatin, dan khawatir dengan kehidupan masyarakat Hindu Bali ke depan.

Setelah dicermati dan dipahami secara mendalam banyak hal-hal yang kurang sesuai dengan hakekat mendasar dalam pelaksanaan upacara tersebut. Terdapat berbagai kekeliruan dalam pelaksanaan upacara agama, namun telah dilakukan secara berkesinambungan sehingga menjadi tradisi yang sangat kuat. Masyarakat selalu memberi jawaban “*Anak mula keto uling nguni*” (memang

begitu adanya dari dulu). Banyak aktivitas ritual yang disalahgunakan pada hal-hal yang kurang baik seperti pelaksanaan *tabuh rah* yang murni menjadi *tajen* yang bermuatan judi. Masyarakat kurang memahami agamanya secara holistik, yang berimbang antara *tattwa*, *susila*, dan *upacara*, dan dalam prakteknya lebih utama pada pelaksanaan upacara yang mewah dengan menyerap waktu dan dana yang banyak.

Pemahaman falsafah agama pada kehidupan masyarakat Hindu Bali telah mengalami kekeliruan, sehingga fungsi dan tujuan utama upacara kehilangan makna hakikinya. Gusti Ngr. Bagus, (2006: 41) menjelaskan bahwa acapkali dalam upacara, aktivitas sekuler jauh lebih besar daripada acara ritual. Penampilan lebih utama dari pada persembahannya, dan seremonial mengalahkan ritual. Upacara keagamaan sering dipakai arena unjuk eksistensi dengan merendahkan aspek religiusnya. Upacara agama juga sering dimanfaatkan orang untuk mengambil keuntungan yang tidak wajar, Masyarakat Bali banyak yang membeli sesajen pada saat menyelenggarakan upacara, bahkan *sesari* yakni pemberian secara tulus dalam bentuk uang kepada pemimpin ritual sebagai simbol sosio-magis, telah bergeser kearah sosio-ekonomi.

Penghayatan dan pengamalan masyarakat pada ajaran agama sangat kurang, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pelaksanaan upacara. Sudah saatnya masyarakat Hindu Bali kembali pada esensi kurban yang dilakukan dalam upacara yaitu untuk mencapai kesucian, keharmonisan dan kebahagiaan hidup. Sabung ayam harus dikembalikan pada fungsi sejatinya yaitu penaburan darah binatang untuk menghilangkan ketamakan, demikian juga segala upacara

dilakukan sesuai dengan tujuan dan fungsinya berdasarkan petunjuk sastra (*Yajna Widhi*). Upacara harus dilakukan dengan *Satwika Yadnya* yaitu *yadnya* yang dilaksanakan karena kewajiban yang dilandasi dengan ketulus ikhlasan, yang berpedoman pada sastra-sastra agama, dan dengan pemahaman dan penghayatan serta pelaksanaan yang benar (Wijayananda, 2004: 19).

Masyarakat Hindu Bali sebaiknya menjaga kemajuan, kreativitas, dan inovasi yang dilandasi dengan konsep *taksu* dan *jengah*. *Taksu* merupakan kekuatan dalam memberikan kecerdasan dan keindahan, merupakan anugrah Tuhan sebagai hasil kerja keras, dedikasi, penyerahan pada bidang tertentu secara murni dan disiplin. *Jengah* adalah semangat dalam menciptakan karya-karya yang bermutu. *Taksu* dan *jengah* merupakan dua kekuatan yang saling mengisi yang memungkinkan terjadinya transformasi budaya secara terus-menerus melalui proses pelestarian, pembinaan dan pengembangan (Ardana, 2007: 66). Sikap ini harus dipupuk secara terpadu dan berkelanjutan, sehingga masyarakat akan terhindar dengan kegiatan yang negatif.

Uraian di atas merupakan berbagai pengalaman yang telah membentuk pencipta semakin dewasa dan bertanggung jawab dalam melakukan segala aktivitas. Tanpa disadari pengalaman estetis pencipta telah berproses sejak lama dan telah mengendap sebagai kekayaan materi gagasan untuk dapat direalisasikan dalam penciptaan karya seni. Sejak kecil pencipta telah melihat, melakukan, merasakan, dan mencatat dalam pikiran segala aktivitas religius sehingga memiliki kekayaan gagasan estetis yang berkesinambungan. Munculnya

pengalaman estetis tentunya didorong oleh perasaan estetik pencipta pada kekayaan budaya tradisi yang unik dalam setiap melakukan upacara.

Berbagai persoalan yang ada menjadikan perasaan pencipta gelisah, cemas, dan khawatir (khaos) pada berbagai penyimpangan yang ada, terutama penyalahgunaan pelaksanaan *tabuh rah* yang sakral menjadi permainan yang bersifat judi *tajen* dan sulit untuk dihapus. Berbagai fenomena ini telah terformulasi menjadi gagasan imajinasi dan siap untuk diekspresikan menjadi karya seni sebagai identitas garapan dan dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat umum, *bebotoh*, dan masyarakat seni yang berjiwa *bebotoh*. Pemikiran ini tidak terlepas dari pendapat yang mengatakan bahwa yang paling penting dalam penciptaan karya seni adalah gagasan pada pikiran seniman, karena seni bukan hanya mengekspresikan perasaan, tetapi juga memformulasikan gagasan tersebut (Croce dalam Ratna, 2010: 39). (Gramsci dalam Sunardi, 2012: 136) Seni tidak saja berurusan dengan keindahan, tetapi sebagai praktek intelektual yaitu seni menjadi bagian eksplorasi akan imanensi kemanusiaan, seni harus mempunyai sikap kritis, bahkan hiper kritis yaitu menyikapi berbagai persoalan yang ada di masyarakat. Dalam hal ini pencipta ingin memformulasikan gagasan yang diangkat dari realitas yang ada pada masyarakat *bebotoh* menjadi beberapa karya kriya seni yang memiliki muatan kritik sosial terutama yang berkaitan dengan kekeliruan pelaksanaan *tabuh rah* menjadi *tajen*. Penciptaan karya ini memiliki pesan moral dengan harapan dapat membebaskan masyarakat dari kemauan dan hawa nafsu yang berlebihan terutama dalam berjudi *tajen* sehingga tidak kehilangan kemanusiaannya.

Sudah menjadi tugas seorang seniman intelektual dalam mengembangkan kreativitas dengan menciptakan berbagai bentuk karya seni sesuai dengan bidangnya. Sebagai pertanggungjawaban visual, mencipta adalah eksistensi seorang seniman yang kreatif dan inovatif menciptakan karya yang original sebagai cerminan identitas individu. Soedarso Sp menyatakan bahwa ide dan gagasan emosional seorang seniman harus divisualisasikan dengan baik secara intelektual. Dengan intelektualnya seorang seniman harus bisa memilih jalan melalui medium yang dipunyai dan dapat memudahkan masyarakat menangkap apa yang diekspresikannya. Untuk melahirkan ide dan gagasan menjadi suatu yang kasat mata dan kasat rungu (*tangible*) adalah intelektual, oleh sebab itu melahirkan karya seni selalu menyertakan emosi dan intelexi (Soedarso, 2006: 80).

Dengan berlandaskan gagasan dari berbagai pengalaman dalam melakukan aktivitas adat dan agama, terutama penyimpangan dalam pelaksanaan upacara dan judi *tajen*, melahirkan sebuah konsep penciptaan yaitu karya seni rupa yang mengandung kritik sosial dan nilai-nilai moral, etika, prilaku, kebajikan, dan *swadharma* sebagai umat manusia yang hidup dalam lingkungan sosial masyarakat yang menjunjung tinggi nilai kebersamaan untuk mencapai keseimbangan dan keharmonisan yang berlandaskan pada ajaran *Sanatana Dharma* yaitu: *Satyam*, *□iwam*, *Sundharam*. *Satyam* adalah menegakkan kebenaran, *□iwam* menegakkan kesucian, dan *Sundharam* menegakkan keharmonisan dan keindahan (Wiana, 2004: 14). Penciptaan karya seni tidak saja

pertanggungjawaban visual semata, tetapi memiliki kedalaman makna yaitu penegakkan kebenaran dan kesucian.

### C. Rumusan Masalah Penciptaan

Dari uraian di atas, dapat dirumuskan beberapa gagasan penciptaan sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan yang esensial antara *tabuh rah* dan *tajen* dalam upacara Hindu dan fenomena sosial apa saja yang ditimbulkan?
2. Bagaimana memvisualisasikan fenomena judi *tajen* menjadi karya kriya yang inovatif dan menarik?
3. Bagaimana mewujudkan karya, dan makna apa saja yang akan disampaikan dalam penciptaan karya tersebut?

### D. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

#### 1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini adalah:

- a. Untuk mengetahui secara mendalam perbendaan antara *tabuh rah* dan *tajen* dalam upacara Hindu dan fenomena sosial yang ditimbulkan oleh judi *tajen* tersebut.
- b. Untuk memvisualisasikan karya kriya inovatif yang unik, estetik, dan menarik, yang berlandaskan pada fenomena judi *tajen* dan dapat diapresiasi oleh masyarakat umum, *bebotoh*, dan seniman yang berjiwa *bebotoh*.

- c. Untuk mentransformasikan nilai-nilai moral dan spiritual dalam karya kriya, dengan harapan mampu memberikan pesan moral, budi pakerti pada penikmat, khususnya para *bebotoh* yang selalu bermain judi *tajen*.

## 2. Manfaat

- a. Melalui visualisasi karya yang diciptakan ini diharapkan dapat memberi pemahaman pada masyarakat bahwa *tabuh rah* dan *tajen* sangat berbeda, oleh sebab itu *tajen* tidak tepat diselenggarakan dalam upacara karena akan menghilangkan kemurnian dan kesucian upacara tersebut. Sesungguhnya judi *tajen* tersebut berdampak negatif dalam kehidupan masyarakat, oleh sebab itu harus dihilangkan.
- b. Dapat mendorong terciptanya karya-karya baru untuk menunjukan eksistensi sebagai seorang seniman intelektual yang tetap kreatif dan inovatif dalam berkreasi.
- c. Dapat menumbuhkan apresiasi masyarakat bahwa dalam penciptaan karya seni, di balik visual terkandung kritik sosial dan pesan moral yang sangat mendalam.
- d. Bagi masyarakat akademik karya ini akan sangat bermanfaat sebagai studi komparatif dalam penciptaan karya baru yang lebih bervariasi.

## E. Estimasi Karya

Estimasi karya adalah gambaran rancangan karya yang akan dikerjakan dalam penciptaan ini yang berkaitan dengan bentuk, gaya, teknik, alokasi waktu yang diperlukan dalam proses pengerjaan, bahan yang digunakan, serta tampilan karya secara keseluruhan.

Sesuai dengan sasaran karya yang ingin dicapai yaitu dapat memberikan pesan moral pada para *bebotoh* untuk introspeksi diri pada kebiasaannya berjudi, maka bentuk karya yang diciptakan tidak semata pertarungan ayam, tetapi berbagai bentuk lain seperti manusia menunduk, manusia yang sedang berkelahi,

manusia yang tercabik-cabik, pertarungan ayam dan manusia, dan ayam yang sedang ditembak. Dalam penciptaan karya ini tema *tajen* akan diolah sedemikian rupa menjadi sebuah karya yang berbeda dan kontradiktif dengan karya *tajen* yang telah ada. Pada intinya bentuk karya merepresentasikan fenomena *bebotoh tajen* yang berdampak pada kehidupan masyarakat dan merupakan metafora fenomena *tajen* itu sendiri, yang menandakan bahwa *tajen* itu pelaksanaannya ilegal.

Penciptaan karya ini membutuhkan proses pengerjaan yang cukup panjang mengingat karya yang akan diciptakan cukup bervariasi, dengan volume karya yang cukup besar, dan garapan karya yang detail dan halus. Alokasi waktu yang panjang juga diharapkan dapat melahirkan karya yang unik, artistik dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Menciptakan karya kriya tidak dapat dilakukan setiap saat, tetapi memerlukan inspirasi yang baik untuk mengekspresikan gagasan pada material yang akan digunakan, sehingga akan melahirkan karya yang bermutu.

Penciptaan karya dilaksanakan di dalam studio dengan menggunakan beberapa peralatan manual dan elektrik. Karya yang diciptakan berjumlah 6 judul dengan bentuk yang bervariasi. Bahan utama yang digunakan adalah kayu trembesi. Selain kayu trembesi sebagai material utama, juga menggunakan material logam sebagai variasinya yaitu batangan besi dan lempengan tembaga. Batangan besi digunakan untuk konstruksi, juga sebagai elemen asesoris yang diolah untuk mendukung irama garis agar karya kelihatan dinamis. Lempengan tembaga digunakan untuk membuat serpihan bulu ayam yang berirama dan bervariasi.

Ukuran karya dalam penciptaan ini sangat bervariasi sesuai dengan gagasan pencipta. Beberapa karya dalam satu judul terdiri dari dua, empat, dan enam buah karya, sehingga ukurannya menjadi variabel. Teknik pengerjaan yang digunakan adalah teknik pahatan, anyam, konstruksi, dan kenteng. Teknik pahatan adalah teknik konvensional dalam penciptaan karya kriya, namun dalam penciptaan ini akan mengolah teknik pahatan tersebut dengan ekspresif sehingga kekuatan keterampilan dan ekspresif akan menyatu. Teknik konstruksi digunakan untuk menyambung beberapa kayu menjadi lebih besar atau panjang. Teknik konstruksi dapat memberi kebebasan dalam membuat bentuk yang bergerak dan dinamis. Dalam hal ini konstruksi tidak semata sebagai teknik, tetapi menjadi unggulan dalam penciptaan ini. Teknik kenteng digunakan untuk mengolah lempengan logam untuk mendapatkan tekstur logam yang artistik.

Penciptaan karya ini merupakan karya original cerminan identitas individu sebagai seorang seniman yang kreatif dan inovatif. Karya seni original adalah karya seni dengan proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan. Sebuah karya seni dianggap original jika pokok persoalannya, bentuk dan gaya yang ditampilkan adalah baru (Sumartono, 1992: 2). Originalitas dalam karya ini adalah tidak meniru karya yang telah ada, tetapi menciptakan sesuatu yang baru yang bersumber pada fenomena *bebotoh tajen* yang ada di Bali dengan mengadakan berbagai pengolahan, baik bentuk, teknis, gaya, sehingga menjadi sebuah karya kriya yang memiliki identitas sendiri dengan *craftsmanship* yang tinggi. Keterampilan yang sangat tinggi merupakan identitas penciptaan karya kriya, namun demikian keterampilan yang tinggi bukan berarti

ekspresi dikesampingkan. Muatan ekspresi selalu menyertai dalam ketrampilan, namun intensitasnya yang berbeda yaitu terukur dengan inteleksi.

Penciptaan ini direpresentasikan dalam karya realisme dan fantasi yaitu imajinasi tentang bentuk-bentuk, tempat dan peristiwa. Semua realitas buatan manusia adalah fantasi, Wujud fantastik menggambarkan suatu keadaan emosional dari pada suatau kemajuan teknik. Penciptaan fantasi merefleksikan persepsi senimannya atas perannya sebagai seorang misi yang merubah aturan secara sengaja menciptakan bentuk-bentuk yang ganjil dan logis yang dapat dipercaya (Feldman dalam Gustami, 1991: 129). Penciptaan ini merupakan imajinasi bentuk-bentuk fenomena sosial *tajen* yang diharapkan dapat memberi daya tarik sendiri pada masyarakat untuk menikmati dan mudah dapat dipahami secara visual maupun kandungan isinya.

Sebagai pertanggungjawaban akademik karya ini akan dipamerkan di kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, namun demikian untuk mencapai tujuan yang diinginkan, karya ini akan dipamerkan di beberapa wilayah Bali untuk mensosialisasikan dan mengkomunikasikan sasaran penciptaan karya agar masyarakat *bebotoh* introspeksi diri bahwa apa yang dilakukan selama ini adalah perbuatan yang tidak benar.

