

LAYAR DIMENSI



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
Penciptaan Seni
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, Minat Utama Kriya Kayu

Oleh
I Nyoman Suardina
NIM 085 C/SK-kk/02

Kepada
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004

LAYAR DIMENSI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	150 / PGR / Pe.s / 04	
KLAS		kk
TERIMA	11-11-2004	TTD.



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
Penciptaan Seni
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, Minat Utama Kriya Kayu

Oleh
I Nyoman Suardina
NIM 085 C/SK-kk/02



Kepada
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
Penciptaan Seni

LAYAR DIMENSI

Oleh
I Nyoman Suardina
NIM 085 C/SK-kk/02

Telah dipertahankan pada tanggal 17 Juni 2004
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Prof. Drs. SP. Gustami, S.U.
Pembimbing Utama


Drs. M. Suhadji
Penguji Cognate


Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, *20 Agustus 2004*
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP. 131285252

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, penulis panjatkan doa dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Pengasih, karena hanya berkat segala kemurahan-Nya, Pertanggungjawaban Tertulis dan Karya Seni Tugas Akhir ini, dapat penulis selesaikan dalam satu semester.

Pertanggungjawaban Tertulis dan Karya Seni Tugas Akhir yang bertema 'Layar Dimensi' dapat terselesaikan dengan baik, tentu tidak terlepas pula atas jasa baik Prof. Drs. SP. Gustami, S.U. selaku pembimbing, yang tidak mengenal lelah, waktu, dan keadaan, untuk mencurahkan perhatian dan memberikan segala koreksi, nasihat, tuntunan dan semangat bekerja, sehingga Pertanggungjawaban Tertulis dan Karya Seni ini menjadi baik, dan dapat diterima sebagai persyaratan menempuh ujian jenjang S2 Penciptaan Seni pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan tidak mengurangi rasa hormat pula, dalam kesempatan ini penulis menyebut satu persatu, nama Bapak/ Ibu Dosen, yang telah menuntun kepapaan penulis sejak semester satu; Drs. M. Suhadji selaku pengampu Mata Kuliah Studio I – III Seni Kriya Kayu, Prof. Soedarso, Sp., M.A., Dra. Sri Djoharnurani,

S.H., S.U., Prof. Dr. I Made Bandem, M.A., Prof. Dr. Y. Sumandiyo Hadi, SST, S.U., Dr. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Drs. Saini KM., Victorious Ganap, M. Ed., Drs. Sumaryono, M.A., Dra. Suastiwi, M. Des., Ni Nyoman Sudewi, S.S.T., M. Hum., Drs. Ana Nadhya Abrar, M.E.S., Drs. H. Surisman Marah, dan lain-lainnya. Beliau semua, dari berbagai disiplin ilmu telah memberikan pengetahuan dan bimbingan, sebagai bekal dalam menyelesaikan Pertanggungjawaban Tertulis dan Karya Seni Tugas Akhir ini. Teman-teman: Mas Wantoro, Mas Dewo Broto, Mas Faturrahman, Tahir, Made Suparta, Wayan Suardana, kakak dan adik kelas, dan yang lainnya, yang telah membantu serta memberikan kritik dan sarannya. Kepada semuanya, penulis menghaturkan penghargaan dan terima kasih yang sedalam-dalamnya, semoga Tuhan memberikan limpahan rahmat-Nya sebagai berkah yang tiada tara.

Penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya, dalam kesempatan ini, juga penulis sampaikan kepada yang terhormat Prof. Dr. I Made Bandem, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang terhormat Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD, Drs. Subroto Sm., M.Hum., selaku Direktur dan Asisten Direktur, beserta para staff pegawai Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan ketulusan dan rasa bakti, penulis sampaikan ucapan terima kasih yang mendalam, kepada kedua orang tua, kakak dan adik sekalian, yang tidak henti-hentinya memanjatkan doa, memberikan dorongan lahir maupun batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir ini dengan baik. Semoga Tuhan selalu memberikan penerangan jalan dan berkat kebahagiaan.

Terakhir, ucapan terima kasih yang tulus tak terhingga, penulis sampaikan kepada istri tercinta, Ni Kade Ariatiningsih, yang telah dengan segenap kesabaran dan ketulusan telah mendampingi. Nanda tercinta, Putu Adhi Tolangkir Pratama, kenakalan dan kemanjaan nanda adalah untaian kendala yang telah membangkitkan semangat dalam mengerjakan segala tugas.

Dari lubuk hati yang paling dalam, penulis memanjatkan doa, semoga semua orang-orang tercinta ini, senantiasa mendapat limpahan rahmat dan kebahagiaan dari Tuhan Yang Maha Pengasih.

Yogyakarta, 17 Juni 2004

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Perumusan Judul Penciptaan	10
C. Keaslian Penciptaan	11
1. Orisinalitas Tema	11
2. Orisinalitas Karya	13
D. Manfaat Penciptaan	17
E. Tujuan Penciptaan	18
BAB II: KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	19
A. Sumber Tertulis	19
1. Referensi Layar	19
2. Referensi Serangga	20
B. Sumber Visual	27
1. Visual Layar	27
2. Visual Serangga	31
C. Rumusan Konsep Penciptaan	36
BAB III: LANDASAN PENCIPTAAN	37
A. Metode Penciptaan	37
1. Eksplorasi	38
2. Perencanaan	39
3. Pembentukan	40
B. Strategi Penciptaan	41
1. Pengalaman Estetis, Impuls, Intuisi, dan Imajinasi	41
2. Landasan Teknis	45
a. Perancangan	45
b. Penggunaan Bahan/Medium	56
c. Teknik Laminating	58
3. Landasan Penyajian	59
a. Dimensi Karya	59
b. Pengorganisasian	60
c. <i>Display</i>	65

BAB IV: REALISASI KONSEP	67
A. Penyiapan Alat dan Bahan	67
1. Alat	67
2. Bahan	68
B. Rekayasa	71
1. Pemotongan	71
2. Pembentukan	71
a. Laminating	71
b. <i>Carving</i>	72
3. Detail	73
4. Tekstur	74
5. Konstruksi	75
C. Finishing	76
1. <i>Filling</i>	76
2. Pengampelasan	77
3. Pewarnaan	78
D. Ulasan Karya	79
1. Deskripsi Karya	79
2. Analisis Karya	93
 BAB V: PENUTUP	 96
A. Kesimpulan	96
B. Saran-saran	97
 DAFTAR PUSTAKA	
GLOSARIUM	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1. Karya Panel Made Suteja, <i>Kehidupan Bawah Air</i> ,	15
2. Karya Lukisan Ketut Suparna, <i>Perkelahian Belalang Antara Semut Merah</i>	15
3. Karya Lukisan Wayan Rajin, <i>Bawang yang Baik Budi dengan Hadiah Pakaian dan Perhiasan dari Burung</i> ,	16
4. Contoh Serangga dijadikan inspirasi dalam membuat seni kerajinan	16
5. Posisi layar terhadap arah angin	27
6. Beberapa bentuk layar kapal tradisional	28
7. Bentuk kelir (layar) pada pementasan wayang kulit	29
8. Bentuk layar kaca pada TV	29
9. Bentuk layar monitor pada perangkat computer	30
10. Bentuk layar pada pertunjukan film layar lebar	30
11. Model anatomi serangga	32
12. Semut	32
13. Kupu-kupu	33
14. Nimfa undur-undur dan sarangnya	33
15. Ulat, symbol kerakusan	34
16. Nyamuk	34
17. Ngengat	35
18. Mencoba teknik membangun dan Pengujian material	39
19. Teknik laminating menjadi alternatif	40
20. Sket rancangan awal	46
21. Sket rancangan awal	47
22. Sket rancangan awal	48
23. Sket rancangan awal	49
24. Sket alternatif	49
25. Sket alternatif	50
26. Sket alternatif	51
27. Sket revisi	51
28. Sket revisi	52
29. Sket Terpilih I: <i>Etos</i>	53
30. Sket Terpilih II: <i>Pencari Madu</i>	53
31. Sket Terpilih III: <i>Permainan</i>	54
32. Sket Terpilih IV: <i>Rakus</i>	54
33. Sket Terpilih V: <i>Seharusnya Mudah</i>	55
34. Sket Terpilih VI: <i>Keindahan dan Kematian</i>	55
35. Sket Terpilih VII: <i>Arah</i>	56
36. Pembesaran desain dengan komputer	60
37. Seperangkat alat ukir dan alat pertukangan listrik	67
38. Gergaji <i>scrollsaw</i>	68
39. Kayu mahoni gelondongan	69

40.Pembelahan kayu dengan <i>bandsaw</i>	69
41.Batok kelapa	69
42.Kayu sonokeling	70
43.Lem	70
44.Pengeleman desain dan pemotongan	71
45.Laminating (pelapisan)	72
46.Pembentukan dengan teknik <i>carving</i>	73
47.Pembuatan detail objek	74
48.Tekstur	75
49.Memasang Konstruksi	76
50.Pemahatan	77
51.Pendempulan	77
52.Pengampelasan	78
53.Pewarnaan	79
54.Karya pertama, <i>Etos</i>	80
55.Karya kedua, <i>Pencari Madu</i> ,	82
56.Karya ketiga, <i>Sang Sutradara</i> ,	84
57.Karya keempat, <i>Rakus</i> ,	86
58.Karya kelima, <i>Seharusnya Mudah</i> ,	87
59.Karya keenam, <i>Keindahan dan Kematian</i> ,	89
60.Karya ketujuh, <i>Arah</i> ,	91



INTISARI

Dalam dasa warsa terakhir, dalam setiap pemberitaan media massa, sebagian besar bukanlah berita gembira tentang negeri, dan ironisnya berita yang dianggap menarik adalah tentang kekisruhan kehidupan yang terjadi. Jatuh-bangunnya dunia usaha, korupsi, kasus perbankan, bencana alam, unjuk rasa, kerusuhan, tawuran, berita kriminal, dunia politik yang penuh konspirasi, gusur-menggusur, terorisme, permasalahan selebritis, penyakit yang mewabah, dan sebagainya telah mencitrakan sebagai bangsa yang dilematis. Itulah kenyataan layar negeri yang sarat akan dimensi kehidupan.

Dari pengamatan tersebut, bukanlah semata-mata ingin mengemukakan kebobrokan, akan tetapi sebuah penghayatan tentang kehidupan yang lebih luas. Kehidupan yang dikaruniakan Tuhan ternyata bagaikan sebuah layar maha lebar dengan multi dimensi kehidupan di dalamnya. Penghayatan tersebut akhirnya membuahkan suatu kesadaran akan hakikat hidup. Sebagaimana yang tersirat dalam konsep kosmik *Rwa Bhineda*. Realitas, bagi seniman bukan disikapi dengan politik praktis, tetapi dengan sikap kesenimanan itu sendiri, dengan mengerahkan daya-daya kreatif dan intelexi, sehingga apapun fenomena yang dihadapi bisa menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni. Dalam hal ini, kehidupan yang maha jamak di alam semesta telah menginspirasi terciptanya tema 'Layar Dimensi'.

'Layar Dimensi' dipandang perlu diciptakan sebagai sebuah *frame* yang diinterpretasikan untuk mewedahi segala pencitraan sendi-sendi kehidupan di alam semesta. Divisualisasikan menjadi karya seni kriya yang bermatra tiga dimensional, dengan bahan utama kayu, yang menggunakan teknik konstruksi dan laminating (mosaik). Pemanfaatan karakter serat kayu, isian, dan narasi mengacu pada inspirasi pencitraan 'Layar Dimensi', sehingga keseluruhan bentuk karya merupakan ciri karya yang bersifat personal. Dengan demikian penciptaan karya seni kriya tugas akhir ini mengacu pada karya yang mencerminkan ekspresi pribadi, sebagai realisasi gagasan dalam usaha mengembangkan kasanah penciptaan seni kriya.

ABSTRACT

In the last decade, mass media have reported sad news on events and circumstances in our nation. Ironically, the news attracting people's attention very much is the news about the chaotic and anarchic life. The hard life of business, corruption, banking scandals, natural disasters, demonstration, riots, fights, crimes, political conspiracy, condemnation, terrorism, celebrities news, epidemic, and others have created an image of dilemmatic nation. That is the reality in our nation that is full of life dimensions.

The observation does not merely want to disclose the ongoing degradation, but instead, the observation is expected to encourage a full and total comprehension on more extensive life. The life that God has given to human beings is like a very wide screen reflecting humans' multi-dimensional life. Full and total comprehension will result in an awareness of the essence of life as implied in cosmic concept of *Rwa Bhineda*. Reality, for artists, is not responded by practical politic, but instead, by artistic attitude, by mobilizing creative and intellectual capacity to have inspiration sources of art work creation based on the existing phenomena. In this case, pluralism of life in this universe has inspired to create the theme of 'Layar Dimensi' (Screen of Dimension).

'Layar Dimensi' is expected to be a frame to accommodate all images of human life in the universe. It is visualized in a three-dimensional craft work mainly made of wood using a construction and laminating (mosaic) techniques. The utilization of wood fiber, stuff, and narration all refer to the inspiration of the image projection of 'Layar Dimensi', in order that the work has a personal characteristic. Therefore, this craft work intended to meet the final requirement of study is expected to reflect personal expression and to be a realization of ideas in attempt to enrich the creation of craft works.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Salah satu cita-cita negara merdeka adalah menentukan nasib bangsanya sendiri, membangunnya bersama, sehingga apa yang diharapkan seluruh rakyatnya, berupa kehidupan yang adil dan makmur di atas potensi bangsa yang dimiliki bisa tercapai. Itulah sebuah layar putih yang telah diraih bangsa Indonesia sejak kemerdekaan. Namun yang menjadi kenyataannya, hingga saat ini, setelah 59 tahun saat mengisi layar kemerdekaan, keutuhan sebagai bangsa merdeka belum dapat tercapai.

Kemajuan dunia komunikasi dan informasi telah merambah masuk ke dalam negeri. Melalui media cetak, radio, televisi, jaringan telepon, serta akses internet, seperti tidak ada jarak dan batas untuk merambah seluruh negeri. Akan tetapi, dalam dasa warsa terakhir, dalam setiap pemberitaan sesungguhnya sebagian besar bukanlah berita gembira tentang negeri, dan ironisnya berita yang dianggap menarik adalah tentang kekisruhan kehidupan yang terjadi. Jatuh-bangunnya dunia usaha, korupsi, kasus perbankan, bencana alam, unjuk rasa, kerusuhan, tawuran, berita kriminal, dunia politik yang penuh konspirasi, gusur-mengusur, terorisme, permasalahan selebritis, penyakit yang mewabah, dan

sebagainya telah mencitrakan sebagai bangsa yang dilematis. Itulah kenyataan layar negeri yang sarat akan dimensi kehidupan.

Dari pengamatan tersebut, bukanlah semata-mata ingin mengemukakan kebobrokan, akan tetapi sebuah penghayatan tentang kehidupan yang lebih luas. Kehidupan yang dikaruniakan Tuhan ternyata bagaikan sebuah layar maha lebar dengan multi dimensi kehidupan di dalamnya. Penghayatan tersebut akhirnya membuahkan suatu kesadaran akan hakikat *dharma* dan *swadharma* sebagai manusia. *Dharma* adalah kebenaran. Dalam kebenaran ada suatu realitas. *Swadharma* berkaitan dengan kewajiban, dan intinya adalah masalah sikap. Maka kaitan antara *dharma* dan *swadharma* adalah bagaimana seharusnya kita menyikapi realitas dalam hidup. Realitas bagi seniman bukan disikapi dengan politik praktis, tetapi dengan sikap kesenimanan itu sendiri, dengan mengerahkan daya-daya kreatif dan inteleksi, sehingga apapun fenomena yang dihadapi bisa menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni. Saini K.M., dalam *Taksonomi Seni* menyatakan:

...ketika kita berhadapan dengan karya seni, pikiran (nalar), perasaan dan khayal kita menjadi giat. Ketiga potensi jiwa itu, yaitu pikiran, perasaan dan khayal adalah isi kesadaran. Kalau kesadaran bersinggungan dengan gejala di luar dirinya, seperti benda-benda alamiah, barang-barang atau peralatan, peristiwa, manusia atau makhluk lain dsb., maka menjadi giatlah isi kesadaran kita itu. ...Gerak-gerak dan perubahan-perubahan yang terjadi pada sosok atau bentuk kesadaran itulah yang kita sebut sebagai pengalaman. Jadi, pengalaman adalah dampak

yang terjadi pada kesadaran sebagai hasil persinggungan, pergaulan, bahkan pergulatan, antara kesadaran itu dengan gejala atau kenyataan (realitas).¹

Kalau direnungkan lebih dalam pengalaman hidup tersebut, maka pikiran akan dibawa pada alam pikiran filsafati. Sejak kelahiran hingga kematian, sebagai pribadi atau kelompok sosial, dalam masyarakat atau di alam semesta, sebagai mikrokosmos sekaligus makrokosmos, kehidupan manusia selalu diselimuti berbagai misteri.² Tidak seorangpun yang atas kesadaran rasionalnya, mampu memprediksi yang akan terjadi di masa datang, apa yang paling benar dilakukan sekarang, serta hubungan masa lalu dengan masa depan.

Dualitas dalam kehidupan memang selalu ada. Seperti sekeping mata uang yang memiliki dua sisi. Itulah *Rwa Bhineda* yang semestinya dapat dihayati, dan selayaknya dapat memberi penyadaran atas apa sesungguhnya perbedaan itu. I Made Bandem menyatakan *Rwa Bhineda* sebagai salah satu konsep keseimbangan.

Konsepsi ini menggambarkan keseimbangan hidup manusia dalam dimensi dualistis, yaitu keyakinan terhadap adanya dua kekuatan yang hebat seperti baik dan buruk, sakral dan profan, siang dan malam, laki dan perempuan, kaja dan kelod, sekala dan niskala. Konsepsi keharmonisan serba dualistis ini

¹Saini K.M., *Taksonomi Seni*, STSI Press Bandung, Bandung, November 2001, p. 23.

²SP. Gustami, *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*, Program Pascasarjana, Program Studi S2 Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2004, p. 2.

besar pengaruhnya kepada kehidupan seniman, tidak saja pada dinamika perjuangannya, tetapi juga untuk memberi kesetabilan agar kehidupan mereka tidak tergoyahkan oleh berbagai kejutan.³

Dengan demikian, maka hal-hal yang bersifat dualitas dalam diri seniman justru dapat merangsang imajinasi, dan menggunakan kondisi-kondisi tertentu sebagai inspirasi dalam menciptakan karya seni. Dalam hal ini, kehidupan yang maha jamak di alam telah menginspirasi terciptanya tema “Layar Dimensi”, yang sekaligus dipakai judul pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni tugas akhir ini.

Dalam mempresentasikan ide melalui karya seni, simbol merupakan hal penting sebagai sebuah jargon. Yang terpenting harus diperhatikan dalam menetapkan simbol adalah kemampuan asosiatif dan konteks. Simbol pribadi dalam suatu karya ciptaan bisa dari simbol-simbol konvensional, seperti bentuk-bentuk geometri, benda-benda alam, makhluk hidup dan sebagainya. Atau simbol yang dimunculkan melalui pikiran kreatif yang tentunya sudah melalui suatu perenungan, walau sepertinya menggunakan hal-hal yang tidak asing dalam kesehariannya. Sebuah simbol,---adalah sesuatu yang memiliki signifikansi dan resonansi kebudayaan. Simbol tersebut memiliki kemampuan

³I Made Bandem, *Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Bahan Kuliah*, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2001, p. 7.

untuk mempengaruhi dan juga memiliki makna yang dalam.⁴ Seperti dalam tugas akhir ini, digunakan serangga sebagai simbol yang diharapkan bisa mengantarkan representasi ide penciptaan.

Pengalaman masa lalu tentang serangga menggugah rasa estetik. Respon terhadap hal tersebut, menimbulkan penjelajahan pikiran dan perenungan yang mendalam terhadap objek. Proses kreasi bermula dari memperhatikan hal-hal kecil dari mereka, merenungkan kembali dalam posisi subjek yang lebih besar, ternyata serangga-serangga tersebut memiliki keunikan yang menakjubkan di samping fungsi alamiahnya. Realitas ini akhirnya membangun imajinasi untuk menjadikan serangga sebagai 'mata air' dalam penciptaan.

Serangga adalah sosok-sosok makhluk unik yang keberadaannya hampir memenuhi seluruh belahan bumi. Dalam keseharian beberapa dari golongan mereka (serangga) terlihat sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, mulai dari tingkah laku, cara mencari makan, reproduksi, tempat bersarang dan sebagainya. Kalau direnungkan kembali keberadaannya, serangga tidak saja seolah-olah sebagai makhluk pelengkap dalam kehidupan, tetapi sebaliknya serangga mempunyai peranan yang sangat penting yang sifatnya sangat konstruktif dalam kehidupan. Seperti yang telah dilakukan dalam struktur penumbuh

⁴Arthur Asa Berger, (1984), *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, terj. M. Dwi Mariantono, Tirta Wacana, Yogyakarta, 2000, p. 23-24.

(penyerbukan yang hasilnya telah menghidupi makhluk di bumi), struktur pengurai (pengurai limbah dunia dari sampah sampai bangkai), struktur seleksi (sangat menentukan dalam proses seleksi alam).

Banyak sekali serangga yang berharga bagi manusia, dan masyarakat tidak akan ada bentuknya sekarang ini tanpa mereka. Dengan aktivitas penyerbukannya serangga-serangga tersebut memungkinkan produksi dari banyak hasil panen pertanian, termasuk banyak buah dari kebun buah-buahan, kacang-kacangan, semanggi, sayur-sayuran, kapas dan tembakau; mereka memberikan kepada kita madu, malam tawon, sutera dan produk-produk perdagangan lainnya yang bernilai, mereka merupakan makanan bagi banyak burung, ikan dan hewan-hewan yang berguna; mereka bertindak sebagai pembersih yang berharga terhadap bangkai; mereka membantu mempertahankan hewan-hewan dan tumbuh-tumbuhan dalam keadaan terjaga; mereka berfaedah dalam kedokteran dan dalam penelitian ilmu pengetahuan; dan dianggap sebagai hewan-hewan yang menarik bagi orang dalam segala segi kehidupan mereka.⁵

Kalau diperhatikan secara seksama, di alam serangga memegang peran yang sangat penting dalam rantai kehidupan. Di samping itu serangga memiliki segala macam keindahan, bentuk, tekstur, warna dan perilaku.

Di Bali serangga sering disebut sebagai *gumatap-gumitip*, yang berkonotasi pada makhluk-makhluk kecil yang sangat unik, dengan gerakan-gerakan; *ngerayang, ngerepe, mekeber, mekecos, ngintel, ngencer, ngempok* dan sebagainya merupakan sederetan

⁵Donald J. Borror (dkk.), 1989, *Pengenalan Pelajaran Serangga*, terj. drh. Soetiyono Partosoedjono, MSc., Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 1996, p. 1.

istilah yang muncul dari pengalaman masyarakat Bali sebagai masyarakat agraris yang hidup berdampingan dengan serangga. Dilihat dari sisi budaya ternyata masyarakat Bali juga mengaplikasikan serangga dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari kehidupan keagamaan, dalam upacara tertentu *capung, belauk, jubel, jengkrik, udang*, dipakai sebagai pelengkap sesajen, sebagai masyarakat penggarap sawah serangga seperti itu merupakan lauk untuk makan siang. Dalam penciptaan seni serangga kerap menjadi inspirasi seperti pada kerajinan, ukiran kayu, lukisan, cerita rakyat, *sesenggak* (pribahasa) seperti pada kalimat; *sekadi ikatibangbung kapid ngenyor basang puyung, sekadi jangkrike pacek, sekadi isebatah wayahan kebungut*, dan sebagainya.

Dalam kenyataannya serangga dari berbagai jenis tersebut memiliki bentuk serta jaringan kehidupan yang sangat kompleks. Tentu dalam penulisan ini tidak akan difokuskan dalam persoalan-persoalan tata cara hidup serangga tersebut, akan tetapi lebih memfokus pada apa yang dapat dipahami dan dilihat secara kasat mata, bahwa serangga memiliki perilaku, bentuk, tekstur dan warna-warni yang sangat menarik untuk dijadikan ide dalam menciptakan karya kriya kayu.

Dari pengetahuan tentang kehidupan serangga tersebut, timbul dalam imajinasi, bahwa keunikan kehidupan serangga

seolah tercermain dalam kehidupan sosial masyarakat, yang dalam kenyataannya sangat bersahaja dengan corak hidup yang serba sulit. Dalam perjuangan hidup, adanya suatu dinamika yang tidak kalah uniknya dengan kehidupan serangga-serangga kecil tersebut. Perjuangan mengejar waktu, antara makan dan tidak makan, antara hidup dan mati, ambisi, persaingan, pertentangan dan sebagainya. Namun di sisi lain, masyarakat merupakan komponen bangsa yang memegang struktur yang sangat penting sebagai pengurai dan penumbuh serta penopang perekonomian dalam kehidupan berbangsa. Tingkah laku serangga bisa dijadikan simbol atau cermin layar-layar kehidupan manusia.

Berdasarkan analisis di atas, ada korelasi antara layar dimensi sebagai sebuah gagasan, dengan rangsangan awal pembentukan karya seni. Pertama, yang berkaitan dengan kondisi atau situasi tertentu, seperti terhambatnya kemajuan bangsa sering diberitakan di media, adalah karena adanya unsur manipulasi, korupsi, kerakusan, penipuan, dan sebagainya. Kedua, serangga-serangga yang dapat memunculkan ide-ide yang unik dan inspirasional. Seperti: kehidupan nimfa undur-undur, kupu-kupu yang terbang kian kemari, kehidupan ngengat, ulat yang rakus dan sebagainya. Sebagai konteks sosial, situasi-situasi tersebut telah merangsang timbulnya gagasan dalam tema 'Layar

Dimensi', yang selanjutnya dituangkan dalam karya tugas akhir ini.

'Layar Dimensi' divisualisasikan menjadi karya seni kriya yang bermatra tiga dimensional, dengan bahan utama kayu, yang menggunakan teknik konstruksi dan laminating (mosaik). Pemanfaatan karakter serat kayu merupakan usaha pengorganisasian potensi alamiah material, sebagai penunjang motif. Pola, motif, dan narasi mengacu pada inspirasi pencitraan 'Layar Dimensi', sehingga keseluruhan bentuk karya merupakan ciri karya yang bersifat personal. Dengan demikian penciptaan karya kriya tugas akhir ini mengacu pada karya yang mencerminkan ekspresi pribadi, sebagai realisasi gagasan dalam usaha mengembangkan kasanah penciptaan seni kriya.

Karena luasnya tema yang memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam penciptaan, maka 'Layar Dimensi' dipandang perlu diciptakan sebagai sebuah *frame* yang diinterpretasikan untuk mewadahi segala pencitraan sendi-sendi kehidupan di alam semesta. Tema tersebut sekaligus dipakai sebagai judul pertanggungjawaban tertulis penciptaan. Kendati demikian, karena keterbatasan tertentu antara lain dalam menafsirkan objek yang sangat rumit serta teknik penciptaan yang bervariasi yang tergolong sulit, utamanya dalam rentang waktu yang sangat pendek, tentu tidak semua pencitraan dimaksud bisa diwujudkan.

Walaupun ada keinginan untuk tidak membatasi dalam mengambil objek, tetap diperlukan daya seleksi untuk menentukan objek yang akan diwujudkan menjadi karya seni.

B. Perumusan Judul Penciptaan

'Layar Dimensi', yang dijadikan topik atau judul pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni dalam tugas akhir ini, merupakan gabungan dua suku kata yang tidak memiliki hubungan secara leksikal. Layar secara konvensional dibayangkan seperti kain yang lebar. Secara umum, layar diartikan sebagai kain penangkap angin pada kapal layar, tabir pembatas, kelir wayang, kain putih untuk menampilkan sorot film, dan sebagainya, sedangkan dimensi berhubungan dengan matra, volume, ruang, dan luas.

Layar, dalam topik ini adalah sesuatu gagasan untuk menangkap suatu pencitraan lingkungan alam, yang memberikan inspirasi estetik dalam menciptakan karya seni. Dimensi, berkait dengan ruang, waktu, dan keadaan kehidupan makhluk yang maha jamak, yang menempati alam semesta atau cosmos. Jadi, gabungan kata 'layar' dan 'dimensi' menghasilkan imajinasi penuh makna, yang dapat dimanfaatkan untuk menangkap berbagai fenomena melalui perspektif, terhadap bermacam sistem siklus di alam semesta. Dengan konsep ini, diharapkan akan diperoleh materi penciptaan yang memadai. Kemudian, fenomena

siklus kehidupan di alam semesta itu dibagi dalam faset-faset yang lebih kecil, tertuang dalam setiap judul karya yang akan diciptakan.

C. Keaslian Penciptaan

1. Orisinalitas Tema

Secara konvensional, layar telah digunakan manusia sejak zaman kuno, untuk memenuhi segala macam kebutuhan fisik. Seperti, untuk menampung angin pada kapal layar, selancar angin, menampilkan sorot film layar lebar, gambar tenda pada studio foto, kelir pementasan wayang, dan kegiatan lain, yang semuanya berhubungan dengan penggunaan kain yang lebar. Dalam terminologi, kata layar juga diadopsi untuk penyesuaian dalam dunia perfilman, seperti layar kaca (televisi), layar perak atau layar lebar (layar film gedung), layar monitor (untuk komputer dan alat komunikasi).

Kalau diperhatikan penggunaan kata layar seperti yang dijelaskan itu, tidak satu pun memiliki makna seperti yang dimaksudkan dalam topik penciptaan ini.

“Layar Berkembang”, salah satu judul karya sastra pujangga besar Sutan Takdir Ali Syahbana, mengisyaratkan sebuah konsep pencitraan penyetaraan gender, tentang perempuan yang berkepribadian dunia barat dan timur. Sebagai karya sastra, “Layar Berkembang” memiliki kemiripan konsep dengan ‘Layar

Dimensi'. Hanya saja, layar pada karya sastra itu memfokus pada *image* kehidupan perempuan yang mengalami perkembangan, sedangkan *image* dalam 'Layar Dimensi' mengisyaratkan pada pencitraan kehidupan yang lebih luas.

Dalam pentas wayang, khususnya wayang kulit (Jawa atau Bali) dipakai suatu layar yang disebut *kelir* untuk menampilkan bayangan dari wayang tersebut. Kalau ditinjau dari pemaknaan simbol, *kelir* memiliki makna simbolis yang dalam. I Made Bandem menjelaskan sebagai berikut.

Ditinjau dari segi falsafah, pada prinsipnya Dharma Pewayangan mengandung kiasan tentang buana agung (makrokosmos) dan buana alit (mikrokosmos). Semua aparatus (perlengkapan) yang terdapat di dalam pementasan wayang kulit, termasuk dalang dan pelaku lainnya dikaitkan dengan kiasan tersebut di atas. Dalam konteks buana agung, kelir dianggap sebagai sebagian kecil dari permukaan bumi, sedangkan dalam konteks buana alit kelir luar merupakan badan jasmani luar bagi orang yang menampakkan hati manusia luar. Sedangkan kelir dalam berarti badan halus seseorang yang mengandung pikiran, kehendak dan nafsu.⁶

Dari penjelasan tersebut, sebuah kelir wayang memiliki fungsi sebagai wadah pencitraan *lakon-lakon* pewayangan, yang menyentuh sendi-sendi kehidupan. Akan tetapi, selembar kain putih sebelum menjadi sebuah kelir, secara fisik sudah merupakan sebuah benda yang memiliki fitrah dapat berfungsi sebagai transparan, untuk menampilkan bayangan objek

⁶I Made Bandem, "Mengembangkan Lingkungan Sosial yang Mendukung Wayang" dalam *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, No. 2, 1994, p. 36.

(wayang). Setelah menjadi kelir (bagian aparatus pewayangan) baru ditekankan nilai simbol seperti yang dijelaskan di atas.

Berbeda dengan 'Layar Dimensi' yang diketengahkan dalam tugas akhir ini adalah sebuah *image*. Primadi Tabrani, menjelaskan bahwa *image* adalah sebuah media bagi proses berpikir.

Pada hakikatnya proses belajar, proses berpikir, dan proses kreasi adalah nama yang berbeda bagi proses yang sama, yaitu proses imajinasi. Pada semua proses tersebut, media bagi proses komunikasi – dalam – nya adalah *image*.⁷

'Layar Dimensi' sebagai sebuah *image*, dimaksudkan dapat mewadahi bermacam pencitraan dari kosmologi yang berbeda. Mungkin saja tentang perempuan, kelahiran, kehidupan, kematian, kesuburan, sebuah perjuangan, kepahlawanan, dan sendi-sendi kehidupan yang tergelar di alam semesta.

Setelah menganalisa penjelasan di atas, topik 'Layar Dimensi' dalam tugas akhir ini dipandang memiliki originalitas yang bisa dipertanggungjawabkan. Walaupun demikian, layar yang telah dijelaskan tersebut akan tetap menjadi bahan acuan dalam gubahan karya tugas akhir ini.

2. Orisinalitas Karya

Kalau di cermati, hasil-hasil karya seni yang telah ada, menunjukkan banyak seniman yang telah memanfaatkan serangga

⁷Primadi Tabrani, *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, Penerbit ITB, Bandung, 2000, p. 1.

sebagai motif dalam karyanya, baik itu dalam karya lukisan, hiasan pada mebel, panel, seni kerajinan, dan lainnya, dalam berbagai bentuk dan corak. Pada umumnya, karya-karya tersebut mengungkap esensial bentuk serangga, atau hanya sebagai isian belaka, bukan disusun sebagai simbol.

I Made Sutedja (asal Bali) sering mengaplikasi serangga dalam penciptaan karyanya. Konsep tersebut dijelaskan dalam hasil wawancara, yaitu:

Serangga dan makhluk air lainnya seperti: udang, kepiting merupakan makhluk hidup yang sangat unik dan artistik bentuknya. Keunikan tersebut bisa kita lihat pada bentuk kaki, kepala, ekor, dan sebagainya. Bentuk-bentuk binatang yang unik dan artistic sangat tepat diterapkan pada karya seni ukir yang dikombinasikan dengan makhluk hidup lainnya seperti tumbuh-tumbuhan yang unik pula yang kita dapatkan dalam air. Kehidupan di bawah air seperti terumbu karang dan kehidupan laut lainnya merupakan kekayaan alam yang banyak memberikan inspirasi dalam pengembangan hasil karya. Serangga dan makhluk air lainnya memang banyak digunakan sebagai sarana upacara *Manusia Yadnya* dan *Bhuta Yadnya*, namun dalam kaitan karya ini tidak mengangkat makna yang terkandung di dalamnya tetapi hanya menampilkan jenis dan bentuknya saja.⁸

Berikut ini adalah beberapa contoh hasil karya cipta seniman yang bersumber pada kehidupan serangga.

⁸ Hasil Wawancara dengan Seniman I Made Sutedja, Kamis, 17 Oktober 2002, pk. 17.00 – 18.00 Wita.



Gambar 1.
Kehidupan Bawah Air, salah satu karya panel Made Suteja yang menggunakan serangga sebagai motif isian.
Foto: Drs. I Made Suparta, M.Hum.



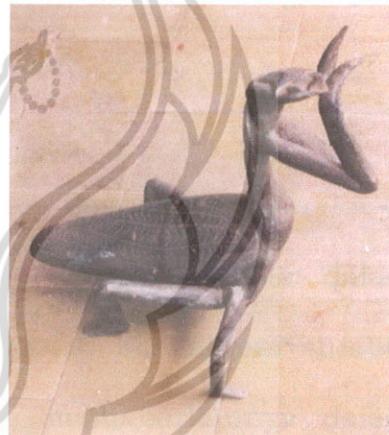
Gambar 2.
Perkelahian Belalang antara Semut Merah, Karya Lukisan Ketut Suparna menggambarkan serangga secara esensial
Sumber: Puri Lukisan, Museum Kesenian Bali Modern (katalogus)
Foto: B. Mastenbroek



Gambar 3.
“*Bawang yang Baik Budi dengan Hadiah Pakaian dan Perhiasan dari Burung*” Karya Lukisan Wayan Rajin, memasukkan serangga sebagai motif isian dalam lukisan cerita rakyat
Sumber: Puri Lukisan Museum Kesenian Bali Modern (katalogus)
Foto: B. Mastenbroek



a



b

Gambar 4a, 4b
Serangga dijadikan inspirasi dalam membuat seni kerajinan
Foto: Drs. I Made Suparta, M.Hum.

Dalam penggarapan tugas akhir ini serangga digunakan sebagai sumber inspirasi, sehingga gubahan-gubahan yang dihasilkan merupakan cerminan eksploitasi pada objek seperti stilisasi, pengolahan dalam struktur, penggabungan bentuk, penampilan bentuk-bentuk tidak utuh (*partial*) dan sebagainya,

yang merupakan suatu upaya dalam mencapai keluasan berekspresi. Serangga yang dijadikan model merupakan simbol yang mendukung penggambaran layar pada setiap karya. 'Layar Dimensi' divisualisasikan menjadi karya seni kriya tiga dimensional dengan bahan utama kayu, yang menggunakan teknik konstruksi dan laminating (mosaik). Pola, motif, dan narasi mengacu pada inspirasi pencitraan 'Layar Dimensi', sehingga keseluruhan bentuk karya merupakan ciri karya yang bersifat personal. Dengan demikian secara keseluruhan penciptaan karya dengan tema 'Layar Dimensi' dipandang memiliki nilai orisinal sebagai hasil perenungan, eksplorasi, dan ekspresi pribadi.

D. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya seni ini, dimaksudkan untuk menambah pengalaman dalam menciptakan karya seni secara konseptual. Memahami sumber penciptaan secara tekstual, kemudian menjabarkannya dalam proses penciptaan seperti yang direncanakan, diharapkan menghasilkan karya cipta yang original. Bagi masyarakat, penciptaan ini dimungkinkan menambah pemahaman terhadap tema yang diangkat, baik secara tekstual maupun kontekstual, dalam meningkatkan apresiasi terhadap karya seni kriya.

E. Tujuan Penciptaan

- a. Mewujudkan suatu karya seni yang memiliki ciri khas dan karakter pribadi, artistik, simbolik, dan sesuai dengan yang diinginkan.
- b. Menambah khasanah kekriyaan, baik dari segi ide, bentuk maupun teknik penggarapan, yang mencerminkan kebaruan.

