

TETIRAH ARGO LAWU DALAM EKSPERIMENTASI LUKISAN ARANG



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Patung

Budiyono
NIM 102 0420 411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

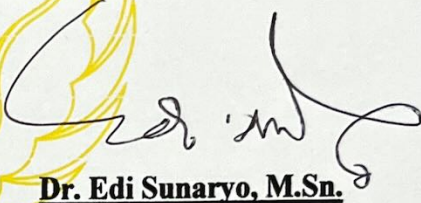
TETIRAH ARGO LAWU
DALAM EKSPERIMENTASI LUKISAN ARANG

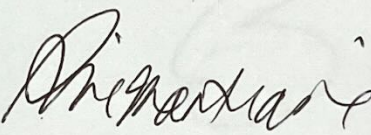
Oleh

Budiyono
NIM 102 0420 411

Telah dipertahankan pada tanggal 25 Januari 2013
di depan dewan Penguji yang terdiri dari:


Drs. Subroto Sm., M.Hum.
Pembimbing Utama


Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.
Penguji Ahli

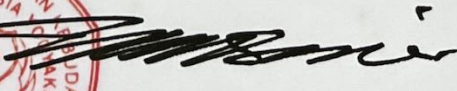

Dr. Rina Martiara, M.Hum.
Ketua

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

Yogyakarta, **01 MAR 2013**

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Profesor Dr. Djohan, M.Si.
NIP 196112171994031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 25 Januari 2013

Budiyono
NIM 102 0420 411

TETIRAH ARGO LAWU IN THE EXPERIMENTATION OF CHARCOAL PAINTING

Written Project Report
Postgraduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2013

by **Budiyono**

ABSTRACT

Nature provides a lot of media and tools for expression of the art work. From my ecstasy of the texture which is present in nature, I tried to start experiment with the rubbing technique in so many surfaces that I meet in nature.

I also think that the charcoal as it's media is a medium with strong locality characteristics. In the aspect of technique, I use the rubbing technique, which it has a natural artistic in bringing the solid lines and shapes on the work.

In recent years (2006-2012), especially in the month of Sura or Muharram on Islamic New Year, intensely I've been done the *tetirah* practice. A Practice of sanitarium in Argo Lawu which become the part of my life, and I was interested to present of exploration and experimentation with charcoal media as the subject matter of my art work. The subject matter and the visualization of the paintings, both can not be separated, my desire is to make a unity of ideas and the selection of appropriate media for my work, so the idea of a painting is my pilgrim to mount Argo Lawu using the rubbing technique on statues and temples reliefs in Sukuh Temple, Penataran Temple, and some of them in Arca Banteng complex with charcoal on canvas as a creative and innovative media. Hopefully it will be representative the philosophy, historic, artistic and monumental values through the rubbing objects.

Keywords: *Tetirah*, Rubbing Technique, and Charcoal Painting

TETIRAH ARGO LAWU DALAM EKSPERIMENTASI LUKISAN ARANG

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013

oleh **Budiyono**

ABSTRAK

Alam menyediakan berbagai media dan sarana luar biasa bagi ekspresi karya rupa. Dari kesukaan saya terhadap tekstur-tekstur yang terdapat di alam sekitar, mulailah saya mencoba me-rubbing berbagai permukaan benda yang saya temui dan melakukan berbagai eksperimen dengan teknik tersebut.

Saya juga berfikir bahwa media arang kayu merupakan sebuah media dengan karakteristik kelokalan yang kuat. Sedangkan mengenai rubbing, teknik yang saya gunakan, teknik tersebut memiliki kekuatan artistik yang natural dalam menghadirkan kekuatan garis dan bentuk pada karya.

Dalam beberapa tahun terakhir (2006-2012), khususnya pada bulan Sura atau Muharram dalam tahun baru Islam laku tetirah intens saya jalani. Laku Tetirah di Argo Lawu yang menjadi bagian dari hidup saya, dan yang menarik untuk saya angkat sebagai subject matter dari eksplorasi dan eksperimentasi dengan media arang yang menjadi pilihan berkarya saya. Keduanya tak dapat dipisahkan, antara subject matter dan media visualisasi karya seni lukis saya, karena saya hasratkan menjadi satu keutuhan menuangkan ide dan pemilihan media yang tepat untuk karya saya, sehingga menjadi lukisan dengan ide Tetirah Argo Lawu menggunakan teknik rubbing pada berbagai arca dan relief candi Suku, Candi Penataran, Museum Nasional Jakarta, serta beberapa Arca di Kompleks Arca Banteng dengan media arang di kanvas secara kreatif dan inovatif, hingga diharapkan mampu menghadirkan nilai-nilai filosofis, historis, artistik dan monumental lewat obyek-obyek dalam karya seni rubbing tersebut.

Kata-kata kunci: Tetirah, Teknik Rubbing, dan Lukisan Arang

KATA PENGANTAR

Merupakan langkah luar biasa bagi penulis untuk melanjutkan kreativitas dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang menjadi momentum bagi penulis sebagai perupa akademik. Dalam Karya Seni tugas Akhir dan Pertanggungjawaban Tertulis ini penulis membawakan judul TETIRAH ARGO LAWU DALAM EKSPERIMENTASI LUKISAN ARANG sebagai sebuah proses kreatif untuk melanjutkan proses kreatif dan eksplorasi berikutnya.

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai dan mempermudah jalan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terimakasih kepada Drs. Subroto Sm., M.Hum. sebagai Pembimbing Utama yang selalu bersabar dan memberikan masukan-masukan yang berharga untuk kemajuan proses berkarya. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada Dr. Edi Sunaryo, M.S. sebagai Penguji Ahli serta Dr. Rina Martiara, M.Hum. selaku Ketua Dewan Penguji yang telah memberikan masukan agar menjadi lebih baik lagi dalam menulis maupun berkarya.

Semoga apa yang penulis sampaikan dalam tulisan menjadi suatu bacaan yang bermanfaat bagi pembaca untuk mengembangkan dan menggali pengetahuan dalam proses kreativitas seni.

Yogyakarta 25 Januari 2013
Budyono

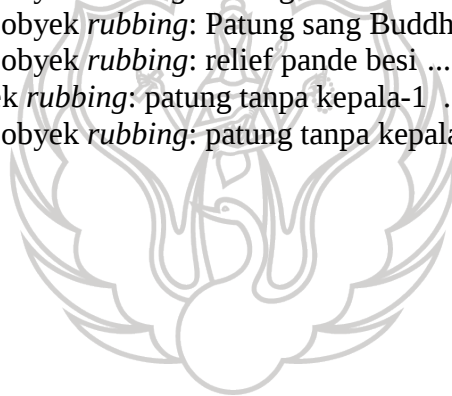
DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR FOTO KARYA TUGAS AKHIR	ix
 I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Orisinalitas	7
D. Tujuan dan Manfaat	9
 II. KONSEP PENCIPTAAN	 11
A. Kajian Sumber Penciptaan	11
1. Kajian Pustaka	11
2. Observasi dan Dokumentasi	26
3. Tinjauan Karya yang Menginspirasi	27
B. Landasan Penciptaan	28
C. Konsep Pewujudan	30
D. Konsep Penyajian	31
 III. PROSES PENCIPTAAN	 33
A. Eksplorasi	33
B. Eksperimentasi	40
C. Visualisasi	43
 IV. ULASAN KARYA	 47
 V. PENUTUP	 102
 KEPUSTAKAAN	 105
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Budiyono, Eksperimen Arang # 11	3
Gb. 2. Budiyono, Eksperimen Arang # 26	4
Gb. 3. Budiyono, Eksperimen Arang # 29	4
Gb. 4. Budiyono, <i>Change of the Cross</i>	4
Gb. 5. Budiyono, <i>Loyalitas</i>	8
Gb. 6. Budiyono, <i>Ritual # 1</i>	8
Gb. 7. <i>Ching K'o Membunuh Raja Qin</i> , 25-220 M	16
Gb. 8. Gambar <i>rubbing</i> seorang <i>blogger</i> bernama Lorine McGinnis Schulze	17
Gb. 9. Phallus Candi Cetho, Karanganyar	23
Gb. 10. Relief Candi Sukuh	23
Gb. 11. Relief Pande Besi Candi Sukuh	24
Gb. 12. Relief Kelamin laki-laki dan perempuan di candi Sukuh	24
Gb. 13. Karya Subroto Sm., Torso V, 1991.....	27
Gb. 14. Sketsa karya Teguh Setiawan Pinang. Kampung Code	27
Gb. 15. Poster Proyek Seni “Instalasi Tumbuh”	28
Gb. 16. Sketsa Julang Ngapak	28
Gb. 17. Lukisan Kandang Penyu, karya Affandi	28
Gb. 18. Lukisan Affandi	28
Gb. 19. Arah Mata Angin	29
Gb. 20. Garuda	29
Gb. 21. Bahan baku arang kayu	36
Gb. 22. Batang atau ranting pohon	36
Gb. 23. Kayu disusun ke dalam tungku	37
Gb. 24. Susunan kayu pembakar di bawah tungku	37
Gb. 25. Proses pembakaran	37
Gb. 26. Hasil akhir dari proses pembakaran	37
Gb. 27. Sketsa Agastya	41
Gb. 28. Sketsa Dewi Durga	41
Gb. 29. Sketsa Arca Ganesha	42
Gb. 30. Sketsa Arca Nandi	42
Gb. 31. Proses sebelum me- <i>rubbing</i> obyek di Museum Nasional Jakarta	44
Gb. 32. Sketsa Arca Amoghapasha	44
Gb. 33. Sketsa Arca Airlangga	44
Gb. 34. Pemasangan kanvas sebelum dirubbing	45
Gb. 35. Proses me- <i>rubbing</i> obyek relief Candi Penataran	44
Gb. 36. Hasil <i>rubbing</i> obyek relief candi Penataran	45
Gb. 37. Proses <i>rubbing</i> obyek Arca Bhairawa di Museum Nasional Jakarta	46
Gb. 38. Proses <i>rubbing</i> obyek Arca Bhairawa di Museum Nasional Jakarta	46
Gb. 39. Proses dan hasil <i>rubbing</i> dengan obyek Candi Penataran	46
Gb. 40. Proses <i>rubbing</i> Candi Cetho	47
Gb. 41. Proses <i>rubbing</i> dan penambahan gambar pada kanvas	47
Gb. 42. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Dewi Saraswati	49
Gb. 43. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Raden Wijaya	51

Gb. 44. Foto sumber obyek <i>Rubbing</i> : Patung Garudeyha	53
Gb. 45. Foto Relief Pertama Candi Sukuh	55
Gb. 46. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Phallus	57
Gb. 47. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Airlangga	59
Gb. 48. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Bhairawa	62
Gb. 49. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Dewi Tara	64
Gb. 50. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> yang difoto dari dua sisi	66
Gb. 51. Foto Sumber obyek <i>rubbing</i> : Amoghapasa	68
Gb. 52. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Relief Lingga-Yoni dan Rahim	70
Gb. 53. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Relief Lingga-Yoni	73
Gb. 54. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Relief pintu gerbang masuk	75
Gb. 55. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Relief Sudhamala dan Foto Arca Bulus	78
Gb. 56. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Bhairawa	80
Gb. 57. Sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Dwarapala	82
Gb. 58. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Rama-Sinta	85
Gb. 59. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Siwa Nataraja	88
Gb. 60. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Dewi Sri	90
Gb. 61. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung Dewi	92
Gb. 62. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : Patung sang Buddhanaga	94
Gb. 63. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : relief pande besi	96
Gb. 64. Sumber obyek <i>rubbing</i> : patung tanpa kepala-1	99
Gb. 65. Foto sumber obyek <i>rubbing</i> : patung tanpa kepala-2	101



DAFTAR FOTO KARYA TUGAS AKHIR

FT. TA. 1. Budiyono, <i>Dewi Saraswati</i> , 2012	48
FT. TA. 2. Budiyono, <i>Raden Wijaya</i> , 2012	50
FT. TA. 3. Budiyono, <i>Garudeyha dan Patung Kura-Kura</i> , 2012	52
FT. TA. 4. Budiyono, <i>Relief Pertama Candi Sukuh</i> , 2012	54
FT. TA. 5. Budiyono, <i>Phallus, Candi Cetho</i> , 2012	56
FT. TA. 6. Budiyono, <i>Airlangga</i> , 2012	58
FT. TA. 7. Budiyono, <i>Bhairawa</i> , 2012	60
FT. TA. 8. Budiyono, <i>Dewi Tara</i> , 2012	63
FT. TA. 9. Budiyono <i>Nandi</i> , 2012	65
FT. TA. 10. Budiyono <i>Amoghapasa</i> , 2012	67
FT. TA. 11. Budiyono <i>Relief Rahim, Lingga-Yoni</i> , 2012	69
FT. TA. 12. Budiyono, <i>Lingga-Yoni</i> , 2012	71
FT. TA. 13. Budiyono, <i>Relief Pintu Gerbang Masuk Candi Sukuh</i> , 2012	74
FT. TA. 14. Budiyono, <i>Relief Sudamala, Kura-Kura, Patung Tanpa Kepala Memegang Alat Kemaluan</i> , 2012	76
FT. TA. 15. Budiyono, <i>Arca Bhairawa</i> , 2012	79
FT. TA. 16. Budiyono, <i>Dwarapala</i> , 2012.....	81
FT. TA. 17. Budiyono, <i>Rama-Sinta</i> , 2012	83
FT. TA. 18. Budiyono, <i>Siwa Nataraja</i> , 2012	86
FT. TA. 19. Budiyono, <i>Dewi Sri</i> , 2012	89
FT. TA. 20. Budiyono, <i>Dewi Tara</i> 2012	91
FT. TA. 21. Budiyono, <i>Sang Budhanaga</i> 2012	93
FT. TA. 22. Budiyono, <i>Relief Pande Besi</i> 2012	95
FT. TA. 23. Budiyono, <i>Patung Tanpa Kepala 1</i> , 2012	97
FT. TA. 24. Budiyono, <i>Patung Tanpa Kepala-2</i> , 2012	100

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketika saya masih berproses dalam studi S1 di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan kompetensi Seni Patung. Saya berkuat dengan berbagai material untuk menciptakan karya-karya tiga dimensi. Karya tiga dimensi merupakan sebuah media dan sarana pengembangan ide serta representasi dari endapan pemikiran estetis. Namun sebelumnya saya juga sudah akrab dengan karya-karya dua dimensi ketika saya menempuh pendidikan Teknik Arsitektur di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Berbagai topik telah saya angkat dan kritisi dengan sarana media tiga dimensi. Dari proses panjang menaklukkan bermacam-macam material tersebut, saya menjadi terbiasa merasakan alur, tekstur, serta bentuk dari tiap material yang saya gunakan. Seperti tekstur kayu, batu, kulit, plastik, porselen, dan lain-lain.

Secara konseptual maupun material yang saya geluti selama ini tidak berjauhan dari alam dan lingkungan sekitar. Alam menyediakan berbagai media dan sarana luar biasa bagi ekspresi karya rupa. Salah satunya adalah teknik cetak yang bersumber dari alam, cetakan benda-benda alami adalah teknik yang relatif sederhana memanfaatkan tinta atau pigmen untuk mentransfer gambar dari benda-benda alam pada permukaan kertas, kain atau media lainnya. Beberapa bentuk cetakan terlihat begitu artistik namun mampu mencatat perbedaan kasar, lembut atau halusny obyek-obyek alami tersebut.

Asal-usul cetakan dengan obyek-obyek dari alam sudah ada ribuan tahun lalu. Jejak awal cetakan tersebut terlihat pada siluet tangan lukisan gua prasejarah berupa

gambar impresif dan siluet tangan yang menggunakan teknik cetak dengan cara pigmen warna disemprotkan pada obyek atau langsung melumuri obyek dengan pigmen warna dan menempelkannya pada dinding gua. Hal tersebut mau tak mau telah menjadi saksi bisu lahirnya sifat kreatif manusia. Berbagai teknik cetakan telah berevolusi secara independen di berbagai belahan dunia. Namun berbagai teknik cetakan tersebut pada dasarnya merupakan variasi dari dua metode dasar *rubbing* (menggosok).

Secara garis besar ada dua teknik metode dasar *rubbing*, menurut *Britanica Online Encyclopedia*, Metode pertama adalah *rubbing* basah. *Rubbing* basah adalah teknik cetak dimana pigmen warna tidak langsung dioleskan pada obyek yang akan di-*rubbing*, namun dengan meletakkan selembar kertas atau kain yang sudah dibuat lembab, kemudian permukaan kain atau kanvas yang berada di atas obyek tersebut di-*rubbing* dengan alat atau media pigmen warna agar tercipta gambar positif (yang tercetak tinggi) pada kertas atau kanvas tersebut.

Pada metode kedua, pigmen warna langsung digosokkan pada permukaan obyek. Setelah itu, sebuah cetakkan diperoleh dengan menempatkan sepotong kertas atau kain di atas obyek dan menggosoknya hingga pigmen warna yang telah mengikuti gambar permukaan obyek tersebut berpindah pada media kertas ataupun kanvas.

Dari kesukaan saya terhadap tekstur-tekstur tersebut, mulailah saya mencoba me-*rubbing* berbagai permukaan benda yang saya temui dan melakukan berbagai eksperimen dengan teknik tersebut. Awal mula pengenalan saya dengan teknik *rubbing* adalah ketika saya akan melakukan sebuah meditasi dan melihat anyaman

kuda lumping, ada keinginan besar untuk memindahkan obyek tersebut ke dalam bentuk dua dimensi dengan serta-merta atau saat itu juga. Saya letakkan selebar kanvas di atas anyaman kuda lumping tersebut, dan menggosoknya dengan arang kayu karena saat itu media terdekat yang saya temui adalah arang kayu, Saya juga berpikir bahwa media arang kayu merupakan sebuah media dengan karakteristik kelokalan yang kuat. Mengenai teknik yang saya gunakan, yang kemudian saya ketahui bahwa teknik menggosok tersebut dikenal dengan nama teknik *rubbing*, teknik tersebut memiliki kekuatan artistik yang natural dalam menghadirkan kekuatan garis dan bentuk pada karya.

Dari kejadian tersebut, maka keinginan saya mengabadikan tekstur permukaan berbagai benda dari lingkungan sekitar ke dalam karya dua dimensi pada kanvas semakin kuat. Mulailah saya melakukan berbagai eksperimen dengan teknik *rubbing* tersebut dengan bahan arang kayu pada kanvas. Awalnya saya merubbing permukaan lantai plester yang rusak, permukaan batu, batang pohon, papan kayu, hingga relief-relief lain yang menurut saya menarik. Seperti yang tampak pada karya saya berikut ini:



Gb.1. Budiyo, *Eksperimen Arang # 11*, 2011, teknik *drawing*, arang kayu sengan pada kanvas, 150 x 200 cm. (foto: Budiyo)



Gb.2. Budiyo, *Eksperimen Arang # 26*, 2011, teknik *scrubbing*, arang kayu sengon pada kanvas yang dilipat di beberapa bagian, 300 x 300 cm. (foto: Budiyo)



Gb.3. Budiyo, *Eksperimen Arang # 29*, 2012, teknik *rubbing* pada obyek setumpuk genteng, arang kayu sengon pada kanvas, 80 x 100 cm. (foto: Budiyo)



Gb. 4. Budiyo, *Change of the Cross*, 2012, Teknik *rubbing* pada obyek anyaman bambu, arang kayu talok, dan tempelan kertas isolasi pada kanvas, 150 x 285 cm. (foto: Budiyo).

Bentuk-bentuk permukaan obyek yang saya *rubbing* ternyata memiliki sifat dan karakter khasnya yang unik dan memesona. Memiliki alur dan ritme yang sudah terpampang dengan indah menunggu untuk sentuhan artistik guna lebih memperkuat keindahan tersebut.

Berawal dari keasyikan saya bereksperimen dengan teknik *rubbing*, melihat geliat warna-warna arang pada permukaan kertas maupun kanvas. Kemudian muncul gagasan lain setelah saya melihat ratusan sketsa yang pernah saya buat mengikuti proses penciptaan karya-karya tiga dimensi yang saya buat sebelumnya.

Sketsa-sketsa tersebut menggelorakan saya untuk membayangkan sebuah proses kebalikan, ketika bentuk-bentuk konkret tiga dimensi berupa benda atau karya relief patung karya-karya tiga dimensi dalam berbagai ukuran berpindah bentuk dan tekstur mirip obyek benda yang di *rubbing* menjadi karya dua dimensi dengan ukuran yang sama, bukan seperti sketsa dengan skala.

Proses kebalikan yang saya bayangkan tersebut membawa saya kembali mengingat masa kecil ketika dahulu sering membuat gambar dengan cara membuat jiplakan dari tekstur timbul koin dengan teknik *rubbing*, mirip yang saya lakukan sekarang.

B. Rumusan Penciptaan

Setelah melakukan beberapa eksplorasi dan eksperimentasi, saya merasa perlu mengembangkan sebuah tema khusus yang dengannya saya dapat mengekspresikan keinginan saya dalam eksplorasi media arang kayu dengan teknik *rubbing* tersebut. Dalam hal ini saya sedang akan mengeksplorasi dunia kebatinan

Jawa yang telah menjadi tradisi keluarga; sehingga pada tahun 2001 saya sempat melanjutkan pendidikan di Fakultas Akidah Filsafat pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga - Yogyakarta. Perjalanan ritual di kaki *Argo* (Gunung) Lawu, dimana *Argo* (bahasa Jawa) atau gunung adalah simbol kekuatan alam yang menyangga tegaknya alam ini. Dalam masyarakat tradisi Jawa yang menghayati alam sebagai sumber kehidupan, gunung perlu dijaga, maka pada beberapa artefak candi yang menjadi peninggalan kejayaan masa lalu peradaban Jawa, candi dibuat untuk menjaga Gunung sekaligus sebagai wahana spiritual masyarakat dalam menghayati alam, dalam bentuk pemujaan dewa-dewa. *Argo Lawu*, atau Gunung Lawu, adalah pusat ritual tradisi, dalam penghayatan terhadap alam, bagi masyarakat sekitarnya, seperti di sisi utaranya Kabupaten Ngawi (Jawa Timur), di sisi barat dan selatan kabupaten Karanganyar (Jawa Tengah), dan di sisi timur Kabupaten Magetan (Jawa Timur).

Berdasarkan latar belakang di atas, *Tetirah* dan eksperimen teknik *rubbing* dengan media arang kayu merupakan dua hal penting bagi saya, keduanya tak dapat dipisahkan antara *subject matter* dan media visualisasi karya seni lukis yang saya kerjakan. *Tetirah* sendiri menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* 2002 adalah pergi ke tempat lain dan tinggal sementara waktu (untuk memulihkan kesehatan dan lain sebagainya), atau pergi mengungsi.

Laku *Tetirah* Argo Lawu ini telah saya lakukan secara intens dari tahun 2006 dan terakhir dalam bulan Sura tahun 2012 sebagai sebuah sarana meditasi untuk menjaga keseimbangan raga, batin, dan pemikiran hingga terbentuk energi positif

untuk menciptakan karya-karya rupa. Dari penjabaran di atas, maka dapat dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan laku *Tetirah* Argo Lawu sehingga mampu menumbuhkan gagasan baru dalam berkarya rupa.
2. Bagaimana menangkap bentuk-bentuk relief candi-candi yang menjadi rute *Tetirah* dengan teknik *rubbing* sebagai upaya pendokumentasian perjalanan *Tetirah* tersebut.
3. Bagaimana menjaga kekhasan tekstur dari obyek-obyek tersebut dengan teknik *rubbing*.
4. Bagaimana menghadirkan nilai-nilai filosofis, historis, artistik dan monumental lewat obyek-obyek dalam karya seni *rubbing* pada kanvas.
5. Bagaimana mengolah dan mengemas karya-karya *rubbing* tersebut agar dapat dipamerkan ke publik secara optimal.

C. Orisinalitas

Seni tumbuh dan muncul ketika perasaan didorong untuk menyatakan pengalaman-pengalaman kepada orang lain. Seni dapat tumbuh dan muncul karena dorongan perasaan dan emosi guna membagi berbagai wawasan, ide, atau perasaan dan pengalaman kepada orang lain.

Dalam proses menuju penciptaan karya seni, banyak kreator yang menentukan pendekatan idenya, misalnya dengan coretan pada lembaran kertas atau mencoba menyimpulkan dan menambah bila merasa kurang, ada juga yang langsung menuangkan ide pikiran untuk menentukan hasil karyanya. Dari berbagai aktivitas

yang dilakukan tersebut adalah bertujuan untuk mengumpulkan data-data informasi yang diharapkan dapat mendukung suatu pemecahan.

Media arang kayu dan teknik *rubbing* memang sudah digunakan baik oleh perupa profesional maupun oleh anak-anak dalam proyek seni mereka, namun gagasan mengenai pengabdian atau pendokumentasian perjalanan *Tetirah* Argo Lawu merupakan sebuah keaslian visualisasi yang saya tawarkan dalam penyajian penciptaan karya rupa.

Pada semester III, saya sudah mulai mendokumentasikan ke dalam karya *Tetirah* Argo Lawu. Namun masih berupa catatan umum dan gambar-gambar berbagai hal yang saya jumpai ketika melakukan *tetirah*. Seperti dalam karya saya pada semester III berikut ini.



Gb. 5. Budiyo, *Loyalitas*, 2011, Arang kayu sengan pada kertas, 80 x 200 cm. (foto: Budiyo).



Gb.6. Budiyo, *Ritual # 1*, 2011, arang kayu sengan pada kanvas, 150 x 200 cm. (foto: Budiyo).

Pada dua karya tersebut, selain berbentuk sketsa, saya sudah mencampurkan teknik *rubbing*, beberapa tekstur obyek menarik di lokasi yang saya lewati ketika melakukan *tetirah* serta merta saya *rubbing* sebagai sebuah ikon yang saya pilih untuk mewakili atmosfer pada waktu dan tempat karya tersebut dibuat.

Pada karya tugas akhir penciptaan yang saya ciptakan. visualisasi karya pada relief candi-candi yang bertebaran di kaki Gunung Lawu dan yang disimpan di museum-museum menjadi fokus obyek yang dijadikan sumber kajian. Karena dari relief candi-candi tersebut tampak bahwa candi dibangun untuk menjaga Gunung sekaligus sebagai wahana spiritual masyarakat dalam menghayati alam untuk mencapai keseimbangan jasmani dan rohani dalam bentuk pemujaan terhadap dewa-dewi.

Selain hal-hal di atas, kebaruan dan visualisasi karya saya terletak pada dimensi obyek *rubbing* dan kanvas dalam ukuran luas atau panjang serta citraan-citraan baru hasil akhirnya.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Menggali potensi kelokalan media arang kayu dan mengambil perjalanan *Tetirah* Argo Lawu sebagai *subject matter* penciptaan, Memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa berkarya juga merupakan sebuah *Tetirah*, sebuah sarana meditasi untuk mendekatkan diri kepada Tuhan YME, menyeimbangkan jasmani dan rohani.

2. Menampilkan kekhasan bentuk dan tekstur yang terdapat pada candi-candi atau obyek-obyek bentuk dalam teknik *rubbing* pada kanvas.
3. Memadukan antara laku *Tetirah* dan berkarya seni sebagai olah batin untuk memunculkan energi positif yang menstimulasi diri dalam berkarya.

Manfaat

1. Diharapkan pemilihan media arang kayu dan *lelaku Tetirah* mampu mewakili sebuah upaya penyadaran akan kearifan lokal yang mulai terkikis budaya urban.
2. Memberi inspirasi kepada masyarakat akan arti penting *Tetirah* melalui aktivitas seni baik sebagai kreator maupun penikmat seni.
3. Memperkaya ide, bentuk dan teknik lukisan yang menggunakan teknik *rubbing* dengan media arang kayu pada kanvas.