

**REPRESENTASI CERITA KUTUKAN BRAHMANA
KELING PADA BENTUK TOPENG KRIYA LOGAM**



PENCIPTAAN

Yona Prasegi

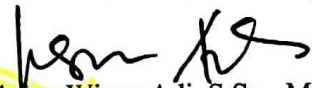
NIM 1511905022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

REPRESENTASI CERITA KUTUKAN BRAHMANA KELING PADA BENTUK TOPENG KRIYA LOGAM diajukan oleh Yona Prasegi, NIM 1511905022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 2 juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Febrina Wisnu Adi, S.Sn., M.A.
NIP. 19800210 200501 1 001

Pembimbing II/ Anggota



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720920 200501 1 002

Cognate/ Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
NIP. 19610824 198903 2 001

Ketua Jurusan/ Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum
NIP. 19620729 199002 1 001



REPRESENTASI CERITA KUTUKAN BRAHMANA KELING PADA BENTUK TOPENG KRIYA LOGAM

Oleh : Yona Prasegi

INTISARI

Penciptaan karya seni berjudul “Representasi Cerita Kutukan Brahmana Keling pada Bentuk Topeng Kriya Logam” ini adalah sebuah wujud pengekspresian ide gagasan yang terinspirasi dari sejarah tokoh Brahmana Keling yang diabadikan menjadi tarian Topeng *Sidhakarya* di Bali. Cerita kutukan tersebut akan dieksplorasi melalui bentuk visualnya dan dikembangkan dengan gaya imajinasi serta kreativitas penulis sehingga tercipta karya seni yang memiliki cerita beruntun.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode pendekatan estetika dan semiotik. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan S.P. Gustami serta *Practice-based Research* Gray dan Malins. Teknik yang digunakan dalam penciptaan ini adalah *kenteng* atau *impes*, *casting*, *wudulan*, *lemahan* atau *pointilis*, ukir logam dan patri

Karya yang diciptakan berupa satu karya lampu ruangan sementara yang delapan lainnya penghias dekorasi interior. Material yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu tembaga, kuningan, dan marmer. Proses finishing menggunakan pewarna SN (*Sulfur Nitride*) dan dilapisi *coating doff*. Penciptaan karya topeng ini diharapkan mampu memberikan nilai baru dan dapat dijadikan sebagai referensi yang mampu menginspirasi dalam mewujudkan ide gagasan pribadi ke dalam bentuk karya seni topeng.

Kata kunci: Kutukan Brahmana Keling, Topeng *Sidhakarya*

ABSTRACT

The creation of this work of art entitled "representation of the Brahmin's Curse Story Rivet on the Shape of the Mask Metal Craft" is a form of expression of the idea the idea inspired from the history of notable Brahmins Rivet enshrined into dance Sidhakarya mask in Bali. The story of the curse will be explored through the form of representation and developed in the style of the imagination and creativity of the author so created works of art that have a straight story.

The method of the approach used in this creation is a method of approach to aesthetics and semiotik. The method used is the method of creation creation of S.P. Gustami and Practice-based Research Gray and Malins. The techniques used in this creation is Kenteng or impes, casting, wudulan, lemahan or pointilis, the carved metal and stained.

Works created in the form of a paper lights the room while the other eight ornaments to interior decorating. The material used in the creation of this work, namely copper, brass, and marble.

The finishing process using dye SN (Sulfur Nitride) and coated coating doff. The creation of the work of this mask is expected to provide a new value and can be used as a reference who was able to inspire in manifesting ideas of personal ideas into the shape of the mask artwork.

Keywords: *Curse of the Brahmin Keling's, Mask Sidhakarya.*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Seni kriya dewasa ini mengalami perkembangan yang banyak menimbulkan gejala baru dan semangat yang tinggi dari pencipta karya seni untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam berolah seni. Berbagai eksperimen dijadikan ajang pencetus ide kreatif sebagai dasar penemuan nilai-nilai baru, seperti maraknya karya-karya kriya kontemporer yang kadang beberapa menyebutnya seni objek. Seni objek sendiri diartikan sebagai seni yang menyediakan kebebasan yang besar untuk lebih bermain-main dengan berbagai bahan, bentuk, dan juga kepekaan estetis, berada pada tiga bahan sekaligus dalam rancangan (desain) dan kriya (ornamental). Dengan begitu, seorang seniman kriya diharapkan cepat tanggap dalam mengantisipasi arus informasi yang datang untuk dijadikan sumber penciptaan ataupun dijadikan sumber pengkajian dalam berkarya. Namun, akan lebih berarti lagi jika perwujudan karya tersebut sesuai cita rasa dan jiwa zamannya. Berkaitan dengan hal itu, Fajar Sidik menjelaskan sebagai berikut:

Hidup kita serba terhubung dengan alam sekitar kita, terjalin serta dengan dunia dengan sesama manusia dan bentuk-bentuk obyektif hasil budayanya. Semua ini adalah faktor-faktor diluar diri masing-masing, tetapi yang menantang kita terdorong untuk menciptakan sesuatu untuk bisa mengatasi-mengatasi itu (Fajar Sidik, 1979: 3).

Menciptakan suatu karya seni bagi seorang seniman kriya memerlukan waktu yang cukup lama, selain mengerahkan segenap tenaga dan pikiran. Hal ini dilakukan melalui beberapa tahapan dan proses, di antaranya proses pencerapan. The Liang Gie mengatakan dalam buku *Garis Besar Estetik* (1983: 41-42) bahwa keindahan dalam arti estetis murni menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungan dengan segala sesuatu yang dicerapnya. Ini berarti bahwa seorang seniman harus tanggap serta dapat menilai serta mencerap suatu pengalaman menarik atau estetis melalui interaksi dirinya dengan alam di mana ia berada. Kemudian proses kreatif, yaitu memproses pengalaman-pengalaman estetis tadi dengan sekuat kemampuan pikiran hingga menemukan ide atau gambaran yang tercermin di dalam pikirannya. Tahapan selanjutnya ialah proses *visualisasi* yaitu memvisualkan ide tadi ke dalam suatu bentuk karya seni.

Istilah topeng merupakan suatu benda penutup muka yang memiliki tipologi karakter baik berbentuk kepala maupun muka dewa, manusia, binatang, setan dan sebagainya guna menutupi muka penari dan mengambil cerita sejarah (R. Moerdowo, 1975:1). Akhir dari pengertian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa topeng adalah suatu tarian yang penarinya memakai tapel atau topeng, supaya penari dapat menghayati lakon yang diperankan dalam pertunjukan. Secara tidak langsung penciptaan ini bisa dikatakan untuk melestarikan budaya lokal yang harus dilestarikan karena tokoh *Sidhakarya* sangat dimuliakan masyarakat Bali.

Ida Dalem *Sidhakarya* adalah seorang Brahmana Wulaka seorang wali keturunan dari Keling atau disebut dengan Brahmana Keling. Disebut Brahmana Keling karena berasal dari daerah Keling Jawa Timur. Brahmana Keling putra dari Dang Hyang

Kayu Manis yang merupakan keturunan dari Ida Dalem Waturenggong raja di Bali yang berkedudukan di Gelgel, Klungkung. Topeng *Sidhakarya* merupakan tari wali, karena ia berfungsi sebagai pelaku upacara keagamaan. Setiap upacara keagamaan Hindu di Bali, wali *Sidhakarya* tidak dapat dilupakan. Karena sesuai dengan nama topeng *Sidhakarya*, ada tujuan supaya pekerjaan atau upacara dapat selesai dengan lancar dan selamat. Hal ini dapat dikaitkan dengan karakter ekspresi humoris serta bentuk yang lucu dari Topeng *Sidhakarya* yakni tipe pelawak dan membangkitkan rasa kengerian (I Wayan Dana, 2002:18-19).

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan penciptaan Tugas Akhir sebagai berikut:

- a. Bagaimana konsep penciptaan representasi cerita kutukan Brahmana Keling pada bentuk topeng kriya logam?
- b. Bagaimana proses penciptaan representasi cerita kutukan Brahmana Keling pada bentuk topeng kriya logam?
- c. Karya apa saja yang dihasilkan dalam penciptaan representasi cerita kutukan Brahmana Keling pada bentuk topeng kriya logam?

3. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Metode pendekatan yang digunakan sebagai berikut:

- a. Metode Pendekatan Estetika

Pendekatan ini menggunakan metode Djelantik dikarenakan asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya melalui rangsangan panca indra. Tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya yaitu: wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content, substance*) dan penampilan atau penyajian (*presentation*) (A. A. M. Djelantik, 2004: 15). Metode pendekatan ini digunakan untuk mengkaji secara visual, yaitu berupa garis, bentuk, tekstur, bidang dan warna natural bahan serta warna buatan pada topeng.

- b. Metode Pendekatan Semiotik

Pendekatan ini menggunakan metode C.S. Pierce yang lebih mendalami tentang simbol kutukan yang ada pada karya tersebut. Tanda yang bekerja pada karya seni ini terdiri dari bermacam tanda, didominasi oleh tanda berupa warna dan bentuk, sebagai wujud dari ikon, indeks dan simbol. Pada penciptaan ini, pendekatan semiotik mengacu pada tekstual dan kontekstual dari karya seni (Sobur, 2003: 41-42). Metode pendekatan ini digunakan untuk mengkaji bentuk ikon, indeks, simbol pada bagian topeng dan bentuk ekspresi wajah topeng.

Metode penciptaan yang digunakan sebagai berikut:

a. Metode Penciptaan S.P. Gustami

Menurut S.P. Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni, khususnya seni kriya, secara metodologis melalui tiga tahap utama, yaitu: eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

1. Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan, baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya topeng *Sidhakarya*. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi, serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Untuk beberapa sketsa yang telah dibuat, dipilih beberapa sketsa yang terbaik untuk dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya. Kemudian tahapan terakhir membuat gambar kerja, terdiri dari tampak depan, tampak samping, tampak atas, potongan, dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Tahapan perwujudan karya, misalnya kriya logam, ada beberapa tahapan, di antaranya: persiapan bahan, pemberian pola atau desain, pembentukan, penghalusan dan *finishing* akhir. Begitu juga dengan perwujudan seni dari karya seni kriya lainnya.

b. *Practice-based Research*, seperti yang dikatakan Gray dan Malins (2004: 25) dalam buku berjudul *Visualizing Reserch: A Guide to the Reserch Proces in Art and Design*,

Practice-based research is like an elephant – a large, complex thing, with many different and intriguing parts, textures, structures, and movements. In a Hindu story, several blind men attempt to describe a mysterious creature they

have come upon; because elephant was so large each could only have a partial experience of it through incomplete sets of senses, and any one individual could not fully comprehend the complete beast. Only by making analogies and sharing each other's perceptions of the mysterious creature could totality of the beast be appreciated. Similarly in the case of describing and developing research in Art and Design; the experiences of many researchers are required to define the parts in order to form the whole picture.

Penelitian berbasis praktik seperti seekor gajah – sesuatu yang besar, rumit, dengan banyak bagian, tekstur, struktur, dan pergerakan yang berbeda dan menarik. Dalam sebuah kisah Hindu, beberapa orang buta berusaha menggambarkan makhluk misterius yang mereka temui; karena gajah begitu besar, masing-masing hanya dapat memiliki pengalaman parsial melalui indra-indra yang tidak lengkap, dan setiap individu tidak dapat sepenuhnya memahami binatang utuh itu. Hanya dengan membuat analogi totalitas binatang itu bisa dipahami. Demikian pula dalam kasus menggambarkan dan mengembangkan penelitian seni dan desain; pengalaman banyak peneliti diperlukan untuk menentukan bagian-bagian dalam membentuk keseluruhan gambar.

B. Hasil dan Pembahasan

Penulis mengadakan pengamatan terhadap hal-hal yang menarik dalam lingkungan. Salah satu hal yang menarik dalam lingkungan tersebut di antaranya adalah topeng, karena pada saat berkunjung di Bali terdapat tarian topeng *Sidhakarya* yang membuat rasa tertarik untuk lebih mengenal yaitu dari bentuk topeng dan dari gerakan tarian tersebut enerjik serta peserta upacara banyak yang mengalami kerasukan.



Gambar. 1

Topeng Sidhakarya membawa sesajen
(sumber: pinterest.com, diakses 24 Mei 2017)

Representasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *representation*. Representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang mewakili atau perwakilan (Depdiknas, 2008:1167). Representasi juga bisa diartikan sebagai gambaran (Rafiek, 2010:67). Cerita merupakan suatu peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau baru saja terjadi. Kutukan adalah sebuah keinginan yang mengekspresikan beberapa bentuk kesengsaraan atau kemalangan yang akan menimpa ke beberapa entitas lain. Representasi cerita kutukan Brahmana Keling bisa diartikan gambaran perbuatan kesengsaraan pada masa lalu yang diucapkan Brahmana Keling kepada masyarakat Bali.

Pada setiap upacara keagamaan Hindu di Bali, terutama dalam tingkatan yang lebih besar tari wali *Sidhakarya* tidak dapat dilupakan. Dibuatlah tarian topeng sesederhana mungkin. Dengan demikian, pertunjukan topeng *Sidhakarya* sebagai pelengkap dalam upacara mengandung arti sebagai berikut:

1. Sesuai dengan nama topeng *Sidhakarya*, ada tujuan supaya pekerjaan atau upacara berlangsung serta selesai dengan tingkatan upacara. Selamat mengandung arti upacara terhindari dari segala bahaya. Hal ini dapat dihubungkan dengan ekspresi topeng *Sidhakarya* yakni tipe pelawak tersenyum, membangkitkan rasa kegirangan.
2. Menghubungkan umat Sang Hyang Widhi dan leluhur melalui lakon yang dipentaskan, memberi uraian tentang arti suatu upacara yang sedang digelar.
3. Upacara tersebut tidak hanya dipimpin dan diselesaikan atau dipuput oleh pendeta (*sulinggih*), tetapi pertunjukan topeng ikut memberi pengukuhan suksesnya serta sempurnanya sebuah upacara. Anugerah kesempurnaan dan kemakmuran dapat disaksikan pada akhir pertunjukan topeng *Sidhakarya* yakni secara simbolis peranan *Sidhakarya* menghambur-hamburkan uang kepeng dan beras kuning.

Pentingnya pertunjukan topeng *Sidhakarya* keterkaitannya dengan upacara keagamaan dalam segala Yadnya yang digelar di keluarga ataupun di pura-pura besar, perlu kiranya disikapi dengan arif sehingga tujuan inti beryadnya lebih meningkatkan kemantapan pencapaian spiritual. Di samping sebagai pelengkap dalam upacara agama Hindu, topeng *Sidhakarya* adalah seni kebudayaan Hindu yang dapat mengungkap sejarah.

Tahap-tahap terjadinya kutukan tersebut memang sangat dipentingkan dalam penciptaan karya ini karena sebagai sumber inspirasi. Pertama, penjaga berprasangka buruk terhadap Brahmana Keling. Kedua, pengusiran secara paksa yang dilakukan pihak dalam kepada Brahmana Keling. Ketiga, terucapnya kutukan dari Brahmana Keling terhadap masyarakat Bali. Keempat, terjadinya kekeringan yang melanda Pulau Bali. Kelima, tumbuhan diserang hama serangga hingga mati. Keenam, masyarakat mengalami wabah penyakit. Ketujuh, pencabutan kutukan Brahmana Keling terhadap masyarakat Bali. Kedelapan, kembalinya keadaan Pulau Bali seperti sebelum mendapat kutukan.

Bagi penulis, topeng merupakan titik awal berkreasi, selanjutnya diciptakan sebagai penghias pada ruangan luar dan ruangan dalam. Selain topeng sebagai hiasan,

dapat digunakan pula sebagai aksesoris fashion. Secara tidak langsung, upaya ini ikut melestarikan seni budaya bangsa yang sudah lama kita miliki.

Bentuk topeng Brahmana Keling pada karya ini tidak disajikan sebagaimana topeng yang dikenal pada masyarakat, tetapi telah dideformasi, sehingga sesuai dengan kutukan yang telah diucapkan Brahmana Keling terhadap masyarakat Bali. Dengan demikian akan timbul alternatif baru yang dapat memperkaya dunia seni rupa. Hal ini juga dipengaruhi oleh alam semesta, karena pada dasarnya alam mempengaruhi semua panca indra, sehingga menimbulkan suatu perasaan estetik (Dick Hartoko, 1995:19).

Hasil dari penciptaan ini dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, antara lain yaitu ide, bahan baku, proses perwujudan, dan hasil karya.

1. Ide

Sumber ide dalam penciptaan karya seni kriya logam adalah cerita kutukan Brahmana Keling. Karakter Brahmana Keling yang saat ini menjadi tarian adat pada upacara keagamaan di Bali, tarian tersebut bernama Tari Topeng *Sidhakarya*. Tarian tersebut dipentaskan pada setiap akhir upacara yang memiliki arti sebagai penutup upacara dan supaya terhindar dari marak bahaya. Tahap terjadinya kutukan tersebut menjadikan sebuah karya dua dimensi ataupun tiga dimensi dengan karakter utama yaitu bentuk wajah topeng *Sidhakarya*.

2. Bahan

Kualitas bahan sangat berpengaruh terhadap hasil karya seni logam yang akan diciptakan. Oleh sebab itu, penulis memilih menggunakan bahan plat tembaga 0,8 mm, plat kuningan 0,8 mm, plat kuningan 0,5 mm, pipa kuningan dan marmer Tulungagung. Plat tembaga maupun kuningan yang memiliki ketebalan 0,8 mm berguna untuk bentuk-bentuk yang membutuhkan dimensi yang sangat cembung. Sementara itu plat tembaga dan kuningan yang berukuran 0,5 mm digunakan dimensi rendah, digunakan pada bentuk tanduk, ukiran ornamen dan bentuk pendukung lainnya. Bahan-bahan yang digunakan dalam proses finishing yaitu amplas, HCL atau *Hydrochloric acid*, SN atau *Sulfur Nitride* dan coating doff.

3. Proses Perwujudan

Tahap proses perwujudan ini menjadi proses penentuan menjadikan berbagai bentuk karya. Proses perwujudan dalam penciptaan karya seni ini terdapat banyak teknik yang diterapkan. Teknik pada proses perwujudan diawali dari desain, teknik racapan, teknik kenteng, teknik wudulan, teknik endak-endakan, teknik lemahan dan proses finishing.

4. Hasil

Hasil karya perlu diuraikan untuk menjelaskan suatu karya secara ilmiah atau dengan kata lain membantu para penikmat seni untuk dapat menafsirkan suatu karya. Bab ini akan secara jelas meninjau dan menguraikan kembali konsep pembuatan karya topeng *Sidhakarya* dengan tema representasi cerita kutukan Brahmana Keling. Secara umum sumber ide karya ini menceritakan perjalanan kehidupan Brahmana Waluka atau sering disebut masyarakat yaitu Brahmana Keling, yang hingga

sekarang tokoh tersebut dimuliakan dan dijadikan suatu tarian sebagai penutup sebuah acara. Sejarah tersebut sangat panjang hingga dijadikan sebagai tokoh yang dimuliakan (I Wayan Dana, 2002:26).

Secara garis besar karya seni dua dimensi dan tiga dimensi yang dikhususkan pada pembuatan topeng *Sidhakarya* dengan tema representasi kutukan Brahmana Keling ini dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, meskipun ada beberapa hal yang tidak memenuhi target awal yang diinginkan sebelumnya. Kesesuaian perancangan dengan hasil dari proses pembuatan karya tersebut menunjukkan bahwa segala perhitungan yang terkait pada penggunaan material bahan dan teknik pengerjaan. Bahan yang digunakan adalah logam tembaga dan logam kuningan. Bahan tembaga dan kuningan berupa plat lembaran dengan ukuran 0,3 mm, 0,5 mm, 0,8 mm, pipa dan kawat. Penerapan teknik yang digunakan merupakan teknik pengerjaan karya seni logam yaitu teknik *racapan*, teknik *kenteng*, teknik *wudulan*, teknik *endak-endakan*, teknik *pointilis* atau *lemahan* dan pengecoran atau *casting*.

Bentuk yang berbeda pada kejadian kutukan dapat dikatakan memiliki nilai estetis yang dapat disajikan dalam sebuah karya seni. Nilai estetis tidak hanya didapat dari bentuk rupa, namun isi atau bobot konsep juga mempengaruhi nilai estetis itu sendiri. Isi atau bobot juga meliputi apa yang dirasakan dan dihayati sebagai makna. Karya seni topeng dengan konsep representasi cerita kutukan Brahmana Keling merupakan sebuah manifestasi proses berpikir kreatif dalam memberikan sugesti positif terhadap penikmatnya. Maka di setiap bentuk akan diuraikan secara khusus dari masing-masing karya.



Gambar 2.
Hasil karya

Sumber: Yona Prasegi

Berbagai macam bentuk karya seni kriya logam tersebut terdiri dari Sembilan karya. Karya kriya logam tersebut memiliki judul antara lain *Wandering Around*, *Said Curse*, *Dryness Of Life*, *Rootless Plants*, *Not Worth Living*, *Apology*, *Curse Revocation*, *Glorified* dan *Conserve*. Keseluruhan karya tersebut menceritakan sebuah perjalanan hidup Brahmana Keling hingga menjadi Tari Topeng Sidhakarya yang hingga saat ini masih dilestarikan oleh masyarakat Bali.

C. Kesimpulan

Pengamatan dan pengalaman seorang seniman dalam menjalani kehidupan merupakan salah satu proses penciptaan karya seni. Konsep dari representasi cerita kutukan Brahmana Keling ini dilakukan dengan mengamati budaya dan tradisi yang masih berkembang di Bali. Brahmana Keling dijadikan upacara yang wajib di akhir acara sehingga dinamakan Topeng *Sidhakarya*. Topeng tersebut menjadi data acuan penulis dalam penciptaan karya seni. Proses ini terlahir ide yang dapat digunakan untuk berkarya seni sebagai media komunikasi, menggunakan isi hati, menyampaikan pesan dan ilmu pengetahuan, sebagai media ekspresi dan dokumentasi. Karya seni yang dihasilkan yaitu wujud dari cerita kutukan dan kembali pada keadaan masa lampau. Karya yang diciptakan juga dapat dipandang sebagai gagasan untuk

mencapai kepuasan batin diri sendiri dan orang lain. Untuk pencapaian karya tersebut tidak lepas dari lingkungan dan peristiwa sosial yang ada di sekitarnya.

Proses perwujudan ini menggunakan teknik *racapan*, teknik *kenteng*, teknik *wudulan*, teknik *endak-endakan*, teknik ukir, teknik *lemahan* dan teknik patri. Proses pengerjaan yang pertama dilakukan yaitu memberi garis dengan tatah pipih tetapi tumpul atau bisa disebut teknik *racapan*, selanjutnya proses *kenteng* dan kemudian disusul dengan teknik *wudulan*, *endak-endakan*, ukir, *lemahan* dan patri. Setelah terlampaui semua proses tersebut maka akan dilakukan proses *finishing* menggunakan *coating doof* supaya terhindar dari korosi dan terjadi munculnya jamur logam. Jika sudah melewati semua selanjutnya yaitu proses *display*.

Dalam tugas akhir ini penulis menciptakan karya kriya logam dengan tema Topeng Brahmana Keling sebagai objek. Topeng tersebut ditampilkan dalam bentuk deformasi atau penggambaran yang dirasakan atas apa yang diketahui, bukan apa yang dilihat dan kadarnya disesuaikan dengan kebutuhan ekspresi. Kritik terhadap pandangan tradisional yang selalu mengagung-agungkan nilai sakral, keagungan keningratan dan kritik terhadap modern yang “menempatkan fenomena bentuk sebagai hal yang penting dibanding isi, makna atau konsep yang mendukungnya” (Syafudin, Estetika 2006). Melalui karya tugas akhir ini penulis berusaha untuk menggabungkan batas antara tradisional dan modern “batas antara seni tinggi *high art* dengan seni rendah *low art* (Mike Susanto, 2002). Dengan menggabungkan unsur tradisional dan modern ke dalam satu karya, karya seni dapat diapresiasi oleh seluruh lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanto, Hari dan Daryanto. 2003, *Ilmu Bahan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- A. N. J. Th. Van Der Hoop. 1949, *Indonesische Siermotiven Ragam Perhiasan Indonesia: Indonesia Ornamental Design*, Cordrukt Door N. V. v/h A. C. Niv & Co, Bandoeng.
- Dana, I Wayan. 1985, *Topeng Sidha Karya Fungsi dan Arti Symbolisnya*, Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Dana, I Wayan. 2002, *Topeng Sidhakarya Sebuah kajian historis 1915-1991*, Yogyakarta: Galang Press.
- Depdiknas. 2008, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Dikmenum Depdiknas.
- Djelantik, A. A. M. 1999, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gray, Carole, and Julian Malins 2004, *Visualizing Reserch: A Guide to the Reserch Process in Art and Design*, Ashgate Publising Limited, Aldershot, Hants.
- Gustami, SP. Januari 1984, “*Perkembangan Mutakhir Seni Kriya di Yogyakarta*”, Sani, Yogyakarta; STSRI “ASRI” Edisi XVIII.
- Gustami, Sp. 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya*, Yogyakarta: Prasistwa.
- Hartoko, Dick. 1995, *Manusia dan Seni*, Yogyakarta: Kanisius.
- Jean, Guirat. 1983, *The Art of The Sould Pacific*, Golden Press: New York.
- Kantun dan Yadnya. 2003, *Babad Sidakarya Karangan 1*, Bali: PT Upada Sastra.
- Kurniawan, Catur Sugeng. 2008, “*Wajah Manusia Sebagai Objek Penciptaan Seni Kriya*”, (Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta), Yogyakarta.
- Kuswaji, Kawindrosusanto. 1973, “*Topeng Klasik di Indonesia*”, Sinar Harapan.
- Rafiek. 2010, *Teori Sastra Kajian Teori dan Praktik*, Bandung: Refika Aditama
- Risthowati, Ani. 1997, “*Topeng Sebagai Penghias Perabot Dapur*”, (Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta), Yogyakarta.
- Suharto. 1997, *Tehnik Kerajinan Logam*. Yogyakarta. IKIP

- Susanto, Mikke. 2002, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- St. Moh. Zain, *Kamus Modern Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Yayasan Kanisius, t.th.
- Syafruddin. 2006, “Estetika”, *Diklat Kuliah Fakultas Seni Rupa dan Fakultas Seni Media Rekam*, Yogyakarta.
- Wijaya, Monica. 2018, “*Visualisasi Api Biru Kawah Ijen pada Perhiasan Logam*”, (Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta), Yogyakarta.
- W. J. S. Poerwadarminta, 1976, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Wojowasito. 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Bandung: CV. Pengarang.
- Yonanda, Khory Oktaviani. 2018, “*Estetika Metamorfosis Kupu-kupu pada Perhiasan Tusuk Konde*”, (Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta), Yogyakarta.

DAFTAR LAMAN

https://www.google.co.id/search?q=topeng+sidakarya&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjnnua0iqzaAhULqo8KHTM8BeQQ_AUICigB&biw=1366&bih=662#imgrc=yburaGS0fjR5UM, diakses 13 April 2017: 19:03 WIB.

Wikipedia, ensiklopedia.2016/Pengertian Tembaga, diakses pada tanggal 1 Maret 2016: 23:41 WIB.

www.Pinterest.com, diakses 24 Mei 2017 pukul 16:23 WIB