

# SEGARA WIDYA

JURNAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Film Dokumenter “ <i>Sesuluh</i> ” Sebagai Media Pembentuk Karakter Bangsa <b>I Ketut Buda, I Nyoman Payuyasa, I Made Deny Chrisna Putra</b> .....	59
Program Kemitraan Masyarakat Banjar Dinas Bongan Gede, Desa Bongan dan SMK Saraswati 3 Tabanan di Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali <b>I Gde Made Indra Sadguna, I Ketut Sariada</b> .....	67
Nilai-Nilai Tradisi dan Modernitas Pada Karya Nyoman Gunarsa <b>I Wayan Nuriarta, I Bagus Wijna Bratanatyam</b> .....	72
Jenis Dan Bentuk <i>Pepalihan Peciren Bebadungan</i> Pada <i>Pemesuan</i> : Studi Kasus Desa Kesiman <b>I Putu Udiyana Wasista, I Kadek Dwi Noorwatha</b> .....	81
Analisis Nilai Karakter Dalam Penggalan Cerita Ramayana Pada <i>Pandil</i> Gong Kebyar Di Pusdok Isi Denpasar <b>I Nyoman Payuyasa, Wayan Diana Putra</b> .....	87
Perkembangan Trend <i>Kamen</i> Wanita Di Bali <b>Dewa Ayu Putu Leliana Sari</b> .....	99
Panca Pesona Desa Wisata Ayunan <b>Renata Dianitasari, Ni Putu Eka Yuniantari, Beatriks Alvionita Tulus, I Gede Yogi Sukawiyadnyana, Kadek Dwi Saputra, Nyoman Lia Susanthi</b> .....	103



# SEGARA WIDYA

JURNAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Diterbitkan oleh

PUSAT PENERBITAN LP2MPP  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

ISSN: 2354 – 7154

Volume 6, Nomor 2, November 2018

**Penanggung Jawab**

I Gede Arya Sugiharta

**Redaktur**

Ni Luh Desi In Diana Sari

**Penyunting**

I Gusti Ngurah Seramasara

I Made Gede Arimbawa

A.A Gede Rai Remawa

I Komang Arba Wirawan

I Kadek Suartaya

I Ketut Muka

Ni Made Arshiniwati

Ni Luh Sustiawati

**Desain Grafis**

Ni Ketut Pande Sarjani

Agus Eka Aprianta

**Sekretariat**

I Gusti Ngurah Ardika

I Putu Agus Junianto

Ni Putu Nuri Astini

Ni Putu Aprilia

Ni Wayan Sri Wahyuni

Jurnal Segara Widya terbit dua kali dalam setahun pada bulan Maret dan November

**Alamat Redaksi**

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jalan Nusa Indah Denpasar. Telp (0361) 227316. Fax (0361) 236100  
Web: [jurnal.isi-dps.ac.id](http://jurnal.isi-dps.ac.id)  
Email: [penerbitan@isi-dps.ac.id](mailto:penerbitan@isi-dps.ac.id)

## Film Dokumenter “*Sesuluh*” Sebagai Media Pembentuk Karakter Bangsa

I Ketut Buda<sup>1</sup>, I Nyoman Payuyasa<sup>2</sup>, I Made Deny Chrisna Putra<sup>3</sup>

Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>2</sup>*guz\_payu@yahoo.com*

Dewasa ini berbagai macam masalah muncul ke permukaan menghiiasi media. Hal ini mencerminkan terjadinya degradasi moral atau kemerosotan karakter. Padahal jika dicermati nilai-nilai karakter sangat kental termuat dalam nilai-nilai lokalitas kebudayaan yang salah satunya adalah wayang Kamasan. Lukisan wayang Kamasan adalah budaya yang sarat dengan nilai-nilai moralitas. Berkaitan dengan hal ini penulis termotivasi untuk melakukan kajian terhadap sebuah film dokumenter yang berjudul “*Sesuluh*” yang secara materi film ini mengangkat wayang Kamasan serta nilai-nilai karakter pembentuk bangsa. Mengingat film banyak digandrungi masyarakat luas dan begitu menginspirasi bagi generasi penerus bangsa. Oleh karena itu dalam peneitian ini penulis mengangkat tiga permasalahan, yaitu pertama adalah bagaimanakah konsep film “*Sesuluh*”, kedua bagaimanakah cerita film “*Sesuluh*”, dan ketiga bagaimanakah eksplorasi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam lukisan wayang Kamasan. Rancangan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan observasi. Film dokumenter “*Sesuluh*” adalah jenis film dokumenter yang berdurasi 17 menit. Film ini mengambil konsep penggalian dan eksplorasi nilai karakter dalam wayang Kamasan, dengan menghadirkan tiga nara sumber yang berkompeten. Cerita film dibagi menjadi tiga babak, babak pertama membahas peran dan fungsi wayang kamasan, ketiga eksplorasi nilai karakter, dan ketiga berupa konklusi. Film “*Sesuluh*” ini merupakan sebuah media yang pantas dan patut dijadikan sarana pembentukan karakter bangsa.

**Kata kunci** : *film dokumenter, wayang kamasan, karakter bangsa*

Today various problems surfaced adorn the media. This reflects the occurrence of moral degradation or deterioration of character. In fact, if we look at the character values are very thick, contained in the values of cultural locality, one of which is Kamasan wayang. Kamasan puppet paintings are cultures that are full of moral values. In connection with this the writer is motivated to conduct a study of a documentary film entitled “*Sesuluh*” which in this film materializes Kamasan wayang and the values of the nation’s forming characters. Considering the film is much loved by the wider community and so inspiring for the future generation. Therefore, in this study the author raises three problems, namely first is how the concept of the film “*Sesuluh*”, the second how the story of the film “*Sesuluh*”, and the third how to explore the character values contained in Kamasan puppet paintings. The design of this study is descriptive qualitative. Data collection method uses interview and observation methods. The documentary film “*Sesuluh*” is a type of documentary film that lasts 17 minutes. This film takes the concept of digging and exploring the value of characters in the Kamasan wayang, by presenting three competent resource persons. The film story is divided into three rounds, the first round discusses the roles and functions of kamasan puppet, the third is exploration of character values, and the third is conclusions. This “*Sesuluh*” film is an appropriate media and should be used as a means of forming the nation’s character.

**Keywords**: *documentary film, wayang kamasan, national character*

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini banyak hal-hal yang terjadi di luar kendali. Berbagai macam gejala permasalahan menguak ke permukaan. Media informasi seperti tak kehabisan bahan berita untuk dimuat. Hal ini tentu merupakan sebuah peringatan keras dalam penjagaan kedamaian, keharmonisan, dan keutuhan bangsa. Bangsa Indonesia yang majemuk dan multikulturalisme begitu mudah terpecah jika nilai persatuan dan kesatuan tak melekat dengan baik. Kemajemukan ini sudah sering menjadi kerikil tajam dalam kehidupan sosial masyarakat. Pergejolakan tentang keberagaman sering diuji dalam lingkup perpolitikan. Dunia politik yang tak sehat sering menjadikan kemajemukan dan keberagaman ini sebagai sebuah senjata untuk menjatuhkan lawan. Permasalahannya lagi adalah generasi muda sebagai penerus bangsa juga tak bisa menghindarkan diri. Generasi muda malah ikut terhanyut dibuai benturan-benturan kepentingan yang mengganggu.

Permasalahan sebenarnya tidak sebatas derasnya perkembangan globalisasi pada era sekarang. Walaupun hal ini juga memiliki dampak yang besar terhadap pembentukan karakter. Ada dua sisi yang memengaruhi pembentukan karakter di Indonesia. Pertama adalah adanya pengaruh budaya luar yang tentu memiliki budaya yang sangat berbeda dengan Indonesia, dan kedua adalah pengaruh dari dalam bangsa Indonesia sendiri. Karakter generasi bangsa mulai mengkhawatirkan semenjak kasus-kasus banyak menampar dunia pendidikan. Kasus kekerasan yang terjadi di sekolah, baik dilakukan oleh guru maupun siswa itu sendiri. Belum lagi masalah radikalisme yang tumbuh dan berkembang di ruang pendidikan. Ini sebuah tanda yang seharusnya mendapat respons tinggi dari semua pihak.

Pemerintah dalam menyikapi kemerosotan karakter bangsa sebenarnya sudah gencar melakukan gerakan pembentukan karakter. Salah satunya melalui pendidikan karakter yang digaungkan di setiap jenjang tingkatan pendidikan maupun melalui instansi pemerintah. Berbagai upaya yang sudah ditempuh nampaknya belum menampakkan hasil maksimal. Padahal jika dicermati nilai-nilai karakter ini sangat kental termuat dalam nilai-nilai lokalitas kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang penuh dengan budaya yang sarat dengan nilai moralitas. Ada

kearifan lokal yang sebenarnya menjadi modal besar untuk mengukuhkan karakter yang kuat pada setiap individu. Salah satu daerah yang kental dengan kebudayaan yang adi luhur adalah Bali. Masyarakat Bali dapat dikatakan masyarakat yang beruntung karena banyak diwarisi nilai-nilai dan kebudayaan yang luar biasa. Budaya yang dapat dijadikan pedoman hidup bersama. Sebut saja salah satu kebudayaan yang telah banyak dikenal masyarakat adalah wayang Kamasan.

Lukisan wayang Kamasan adalah budaya yang sarat dengan nilai-nilai yang banyak ditemukan di berbagai daerah. Walaupun sebenarnya akibat derasnya arus globalisasi ini wayang Kamasan juga terdampak perubahan-perubahan. Perubahan-perubahan itu tampak pada bentuk dan fungsi wayang Kamasan itu sendiri. Namun secara nilai-nilai yang terdapat dalam cerita lukisan wayang Kamasan masih tetap kuat dan utuh. Wayang Kamasan dapat berupa rangkaian cerita-cerita epos besar seperti Ramayana, Mahabharata, serta Tantri. Cerita-cerita besar ini tentu sangat memiliki nilai-nilai moralitas yang tinggi. Terdapat banyak integrasi nilai-nilai pembentuk karakter bangsa yang sangat berguna. Hal ini terlihat dalam sebuah film dokumenter yang berjudul “*Sesuluh*”.

Film ini adalah sebuah bentuk film dokumenter *expository* yang berdurasi 17 menit. Film ini menyikapi nilai-nilai moralitas yang terkandung dalam wayang Kamasan yang selama ini belum ada yang mengupayakan untuk mengupas nilai-nilainya. Film “*Sesuluh*” sekaligus menyikapi degradasi moral dalam bangsa ini yang sungguh disayangkan. Seperti yang diketahui media film dewasa ini adalah sebuah hiburan yang banyak digandrungi oleh masyarakat luas. Film nampaknya menjadi hal yang tak lagi bisa dilepaskan dalam keseharian. Di samping film memang adalah media yang memiliki daya jangkauan yang luas, film juga adalah sebuah karya seni yang begitu menarik. Film di dunia ini memiliki banyak jenis. Salah satu jenis film adalah film dokumenter. Film dokumenter adalah sebuah film yang mengemas cerita-cerita nyata dan fakta. Hal-hal yang ditayangkan dalam *frame* adalah situasi yang asli tanpa direka atau dibuat-buat. Film dokumenter dikatakan memiliki dua syarat utama, yaitu tidak ada penipuan adegan dan rekonstruksi cerita tidak bertentangan (Bazin, 2005 : 26). Walaupun ada salah satu jenis film dokumenter yang merupakan reka adegan tentang kenyataan, yaitu jenis doku drama, film dokumenter

tetap menampilkan fakta yang dapat dipertanggungjawabkan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti: informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), dan lain sebagainya. Hal ini dikuatkan oleh Prihantono (2009 : 10) yang meyakini bahwa film dokumenter sebagai alat propaganda memiliki fungsi penting dalam usaha pelestarian budaya.

Kemenarikan media film, film *“Sesuluh”*, serta materi yang dimuat dalam film inilah yang memicu penulis untuk melakukan kajian terhadap film memanfaatkan wayang Kamasan sebagai medium pembentuk karakter bangsa. Mengangkat wayang Kamasan dalam media audio visual adalah sesuatu yang sangat menarik dan bermanfaat. Apalagi tujuan mengangkat nilai-nilai wayang Kamasan ke dalam sebuah film adalah untuk pembentukan karakter bangsa yang sedang merosot, dapat dikatakan sebagai sebuah tindakan yang penting

#### Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pendahuluan di atas, dapat dirumuskan tiga masalah. Pertama, adalah bagaimanakah konsep film *“Sesuluh”*, kedua bagaimanakah cerita film *“Sesuluh”*, dan ketiga bagaimanakah eksplorasi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam lukisan wayang Kamasan dalam film *“Sesuluh”*.

#### Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, terdapat tiga tujuan penelitian dalam tulisan ini. Pertama, adalah mendeskripsikan konsep film *“Sesuluh”*, kedua mendeskripsikan cerita film *“Sesuluh”*, dan ketiga mendeskripsikan eksplorasi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam lukisan wayang Kamasan dalam film *“Sesuluh”*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian digunakan untuk menunjang kesistematiskan proses penelitian yang dilakukan. Metode ini akan menjelaskan rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan sebuah penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu ge-

jala yang ada, yaitu keadaan menurut keadaan pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2006: 54). Jadi, tujuan penelitian deskriptif adalah membuat penjelasan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Rancangan deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai data-data yang telah diamanti. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini berkaitan dengan data dan penyajian data berupa deskripsi secara verbal atau kata-kata.

#### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek adalah target populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008). Subjek penelitian juga merupakan sesuatu, baik berupa orang, benda, ataupun lembaga (organisasi), yang sifat atau keadaannya (attribut) akan dijadikan penelitian. Subjek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung variabel objek penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah film *“Sesuluh”*. Objek penelitian ini secara umum adalah nilai-nilai karakter yang terdapat wayang Kamasan.

#### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk dapat mendukung pengumpulan data penelitian secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua metode penelitian, yaitu metode observasi dan wawancara.

#### Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006 : 88). Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu dibantu dengan instrument pedoman observasi, sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti dan hasil observasi memberikan kemungkinan untuk ditafsirkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk melakukan pengamatan secara sistematis terhadap film *“Sesuluh”*.

#### Metode Wawancara

Moleong (2005 : 186) menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu wawancara yang akan menga-

jukan pertanyaan dan orang yang akan diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang akan diajukan. Beranjak dari arti ini, penulis menggunakan metode wawancara untuk melakukan wawancara terhadap narasumber yang bisa memberikan sumbangsih pemikiran terhadap analisis film “*Sesuluh*”.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Hal ini karena peneliti melakukan tugas mengumpulkan data, mengidentifikasi data, menyeleksi data, dan menganalisis data. Instrumen penelitian yang lain yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan metode observasi dan wawancara adalah lembar pedoman observasi dan format pedoman wawancara seperti berikut.

**Lembar Pedoman Observasi**

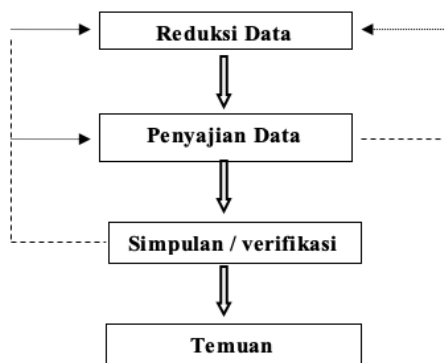
Hari/tanggal : -----  
 Nama Instrumen : -----  
 Tokoh : -----  
 Cerita : -----  
 Nilai : -----

**Pedoman wawancara**

Hari/tanggal : -----  
 Nara sumber : -----  
 Pertanyaan : -----  
 Jawaban : -----

**Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis data kualitatif berdasarkan model interaktif Milles. Secara umum analisis data dengan menggunakan model tersebut mencakup tiga tahap, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi atau penarikan simpulan (Milles 1992:16). Semua tahap tersebut memiliki keterkaitan proses antara satu dengan yang lainnya. Alur kegiatan analisis data dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan analisis data berikut.



**Reduksi Data**

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal penting, sehingga data yang dianggap kurang penting dapat disisihkan. Reduksi data ini bermanfaat untuk mendapatkan data yang masuk dalam kategori penelitian. Hasil reduksi dibaca dengan cermat dan dapat dijadikan bahan dalam penyajian data untuk memberikan gambaran sesuai dengan klasifikasi suatu kriteria yang terarah kepada pemerolehan jawaban terhadap masalah-masalah yang diajukan. Reduksi data dalam penelitian ini menggunakan proses identifikasi serta klarifikasi dan penafsiran data tentang nilai karakter yang dimuat di dalam film

**Penyajian Data**

Alur kegiatan selanjutnya adalah penyajian data. Kegiatan ini dilakukan secara bersamaan dengan analisis data. Pada tahap penyajian data ini, peneliti berupaya mengumpulkan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan dan mengambil tindakan yang jelas dan terarah.

**Penyimpulan dan Verifikasi**

Simpulan dalam penelitian adalah kegiatan untuk memberikan tanggapan akhir atas segala analisis data dan pembahasan yang dilakukan sebelumnya. Simpulan dalam penelitian ini akan mendeskripsikan secara ringkas tentang analisis film “*Sesuluh*” sebagai media pembentuk karakter bangsa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dalam tulisan ini disajikan secara berturut-turut hasil analisis terkait konsep film “*Sesuluh*”, cerita film “*Sesuluh*”, dan nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan sebagai media pembentuk karakter bangsa.

**ANALISIS KONSEP FILM “SESULUH”**

Sebagai karya dokumenter, film “*Sesuluh*” berbicara tentang lukisan wayang Kamasan sebagai sebuah media pembentuk karakter bangsa. Film *Sesuluh*, merupakan bentuk dokumentasi dalam karya film yang memiliki muatan pengetahuan yang sarat akan nilai moral yang juga menampilkan sentuhan estetika yang tentunya mampu memberikan kekuatan tersendiri bagi orang-orang yang akan menonton karya dokumenter ini. Sarat dengan muatan moral yang tentunya dapat dijadikan pedoman/acuan/panduan bagi banyak orang dalam berperilaku

bermasyarakat dan berbangsa. Seperti halnya yang telah dilakukan oleh tokoh-tokoh para sangging/seniman, serta perajin, melalui keteguhannya serta kegigihannya menekuni/mempertahankan seni lukis wayang kamasan, sehingga tetap eksis hingga saat ini. Keteguhan serta keuletan para seniman/perajin pelukis wayang kamasan di Bali merupakan salah satu bagian gambaran terkait dengan karakter dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Demikian pula dengan nilai-nilai moral yang dijadikan dasar konsep berkarya bagi seniman, menggambarkan kehidupan seni khususnya kesenian yang tumbuh dan berkembang di Bali tidak sekedar menyajikan masalah keindahan semata, melainkan juga terkait karakter. Alur cerita yang mudah dipahami dan dapat menuntun penikmat film dokumenter untuk mengetahui bagaimana lukisan wayang Kamasan mampu menunjukkan eksistensinya sebagai satu-satunya karya seni di Bali, di tengah persaingan dunia pendidikan saat ini, yang didominasi oleh perkembangan teknologi yang sangat marak.

#### Identitas Film

Judul Film	: Sesuluh
Genre	: Dokumenter
Target Audiens	: Semua Umur
Durasi Film	: 17 Menit
Produksi	: 2018
Sutradara	: I Ketut Buda

#### Tema

Tema yang diangkat dalam film ini adalah tentang nilai karakter dalam bidang seni khususnya wayang Kamasan.

#### Topik

Topik yang diangkat dalam dokumenter terkait situasi karakter dan nilai moral masyarakat yang mengalami degradasi. Hal ini terlihat dari banyaknya berita yang kurang baik dan mencerminkan adanya kemerosotan karakter. Film ini berusaha mengangkat karakter dan nilai-nilai moral yang terdapat dalam wayang kamasan sebagai media yang dapat membantu memberikan nuansa dan pengaruh positif pada masyarakat lewat film.

#### Ide Film “Sesuluh”

Kepekaan terhadap keberlangsungan kehidupan berkesenian di Bali harus dimulai sejak dini un-

tuk menanamkan rasa mencintai dan bangga akan kekayaan budaya yang belum tentu dapat ditemui di belahan dunia manapun. Keperdulian terkait dengan kehidupan seni lukis wayang kamasan di Bali telah ditunjukkan oleh seniman, dan perajinnya di desa kamasan akan eksistensinya hingga saat ini tetap dapat memberikan manfaat dalam kehidupan. Namun terkait dengan fungsi seni lukis wayang Kamasan sebagai media pembentuk karakter bangsa tidak semua orang mengetahui secara pasti sumbangsinya. Untuk itulah seni lukis wayang Kamasan sebagai pembentuk karakter bangsa dikemas dengan jenis film dokumenter yang tentunya dapat mengangkat eksistensi, dan fungsinya yang sangat bermanfaat dalam kehidupan berbangsa. Proses untuk menentukan tokoh-tokoh penting yang dijadikan daya tarik dalam film ini tentunya didasari oleh peran mereka sebagai seniman dan akademisi, serta kepekarannya dalam bidangnya.

#### Analisis Judul film “Sesuluh”

Judul film dokumenter ini adalah “Sesuluh”. *Sesuluh* adalah kata dari bahasa Bali yang artinya cerminan. Cerminan dalam kamus besar bahasa Indonesia artinya bayangan atau gambaran. Dalam konteks film ini kata “cerminan” sebagai sebuah judul juga tetap diartikan sama sebagai sebuah bayangan atau gambaran. Bayangan atau gambaran ini ditekankan pada masalah kemerosotan nilai moral masyarakat. Mengingat dalam film dokumenter ini juga memberikan sebuah pembelajaran karakter dari sebuah media wayang kamasan, maka diharapkan penonton kelak menjadikan film ini sebagai sebuah cerminan dalam bersikap dan hidup bermasyarakat.

#### Tata Kamera

Secara umum, visual yang ditampilkan dalam film dokumenter “*Sesuluh*” menggunakan teknik pengambilan gambar *handheld* dan statis. Pergerakan kamera yang digunakan hanya menggunakan teknik *panning*, yakni menggerakkan kamera mengikuti urutan objek, baik dari kiri ke kanan dan sebaliknya. Sedangkan ukuran gambar yang digunakan terdapat *long shot*, *close up*, *medium close up*, *group shot*.

#### Tata Suara

Dalam film dokumenter “*Sesuluh*” jenis sound yang digunakan adalah dialog dan *soundtrack*. Dialog adalah hasil *recording audio* berupa percakapan. Proses *recording* ini dapat dilakukan langsung pada saat pengambilan gambar (*direct sound*). Dalam *direct sound* ada beberapa yang perlu diperhatikan,

seperti kondisi lingkungan mutlak mendapatkan perhatian yang serius, sebab atmosfer lingkungan atau suara-suara yang tidak diinginkan bisa menjadi kendala yang besar saat dilakukan proses di pasca produksi. Perkembangan tampilan visual, musik tidak hanya sekedar pengisi latar saja, namun sudah menjadi bagian utuh, bahkan mempunyai nilai jual tersendiri. Di film dokumenter “*Sesuluh*”, jenis *soundtrack* yang digunakan musik *opening* dan musik *scoring*/ilustrasi. Musik opening digunakan untuk pembukaan film, sedangkan musik ilustrasi digunakan sebagai musik latar untuk memperkuat isi cerita dalam dokumenter.

### Editing

Program televisi dokumenter ini menggunakan editing kontinuiti, agar unsur naratif sebuah visual terbangun oleh penonton dan hubungan kontinuitas naratif antar *shot* tetap terjaga. Pada *segment* tertentu akan disisipkan beberapa *footages* yang digunakan sebagai gambaran dari pemaparan narasumber.

### Narasumber

Narasumber yang digunakan dalam film ini adalah Drs. I Made Yasana, M.Erg., Jero Mangku Muriati, S.Sn., I Made Sidia, S.Sn., M.Sn. Narasumber merupakan tokoh berlatar belakang akademisi dan praktisi.

### Cerita Film

Film “*Sesuluh*” adalah sebuah film dokumenter yang menggunakan wayang Kamasan sebagai materi film. Film dokumenter pada umumnya dibagi menjadi tiga babak penceritaan. Babak pertama adalah babak pembukaan, babak kedua adalah bagian isi, dan babak ketiga adalah berupa konklusi film yang bisa diambil dari wawancara narasumber. Film “*Sesuluh*” juga terbagi menjadi tiga babak penceritaan. Babak pertama sebagai pembukaan film menyampaikan materi berupa permasalahan berupa kasus-kasus yang terjadi di Indonesia. Kasus atau permasalahan ini ditampilkan dari berbagai sumber media cetak maupun elektronik. Hal ini menampilkan kesan banyaknya kasus dan masalah yang terjadi. Permasalahan ini memberikan gambaran tentang situasi karakter masyarakat yang tidak bisa dianggap dalam kondisi baik. Permasalahan mulai dari pembunuhan, tindak kekerasan, dan korupsi adalah gambaran buruk yang melanda negara Indonesia. Materi film ini seperti menjadi sebuah latar belakang terciptanya film “*Sesuluh*”. Pada bagian babak kedua mulai muncul narasumber yang menjadi poin materi film.

Narasumber menggabarkan tentang kondisi karakter bangsa dari perspektif seniman. Narasumber yang digunakan dalam film ini ketiganya berprofesi sebagai seniman. Khususnya seniman yang berkecimpung dalam lingkup wayang Kamasan. Para narasumber ini menjelaskan keberadaan wayang Kamasan serta fungsinya dari awal sampai sekarang. Selain itu narasumber menjelaskan nilai-nilai karakter yang termuat dalam wayang Kamasan, sehingga menjadi pantas digunakan sebagai medium pembentuk karakter bangsa. Babak ketiga dari film ini sebagai sebuah konklusi adalah tersematnya harapan bahwa wayang Kamasan ini dapat benar-benar dijadikan sebagai sebuah acuan dan pedoman hidup.

### Eksplorasi Nilai Karakter dalam Film “*Sesuluh*”

Film “*Sesuluh*” yang menggunakan wayang Kamasan sebagai materi film menjabarkan banyak nilai-nilai karakter. Nilai karakter ini diambil dari filosofi wayang itu sendiri, dari karakter tokoh wayangnya, serta dari pencerita lukisan wayang Kamasan. Beberapa nilai tersebut akan disajikan sebagai berikut. Dalam karakter tokoh wayang Kamasan sebenarnya juga merupakan simbol atau refleksi dari karakter tokoh manusia. Dari karakter-karakter setiap tokoh wayang Kamasan inilah yang sebenarnya dapat dijadikan cermin pengingat bagi manusia. Mengingat sifat hakiki manusia yang sering lupa diri, dan gelap hati. dalam wayang Kamasan terdapat tokoh yang berkarakter baik dan buruk. Dari tokoh karakter baik ini seharusnya manusia mendapatkan tuntunan dalam menjalani hidup.

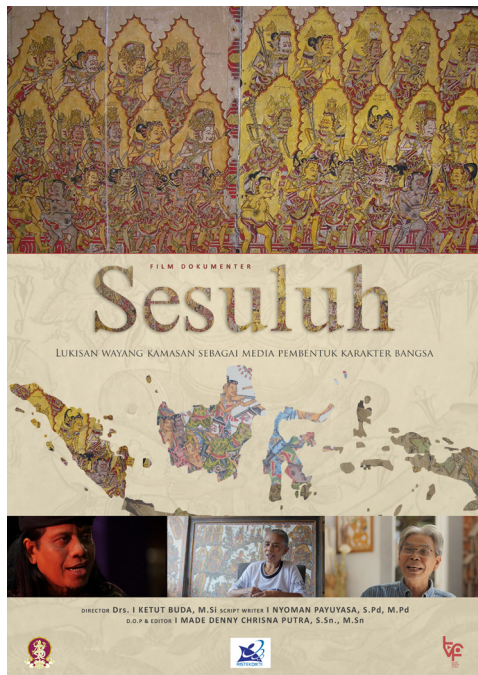
Narasumber dalam film ini juga menjelaskan lukisan wayang Kamasan menceritakan berbagai macam kisah seperti Mahabharata. Cerita Mahabharata dikatakan adalah cerita sebuah peperangan yang memperebutkan kekuasaan, jika dikaitkan dalam konteks sekarang maka bisa disebut perebutan tanah dan jabatan. Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat sekarang terjadi kasus-kasus perebutan jabatan, politik, sampai tanah. Hal ini sering memicu permusuhan bedar-besaran. Oleh karena itu jika bercermin dari cerita Mahabharata hasil dari peperangan perebutan kekuasaan itu hanyalah kehancuran semata.

Dalam film ini banyak nilai filosofi dan nilai karakter yang dikupas dari lukisan wayang Kamasan. Nilai-nilai sangat pantas dijadikan sebagai sebuah pedoman untuk hidup bermasyarakat. Film “*Sesuluh*” ini adalah film yang diperlu dikembangkan lagi untuk dapat dijadikan sebagai media yang lebih unggul



dalam membentuk karakter bangsa.

### Poster Film “*Sesuluh*”



### PENUTUP

Film “*Sesuluh*” adalah sebuah bentuk film dokumenter bergenre *expository* yang mengangkat materi wayang Kamasan sebagai sebuah sarana untuk membentuk karakter bangsa. Film ini mengangkat tema ini berlandaskan adanya permasalahan-permasalahan karakter yang menimpa masyarakat. Film “*Sesuluh*” juga menggunakan tiga narasumber sebagai pengantar cerita sekaligus menjadi topik materi dalam menjelaskan konsep, fungsi, dan nilai wayang Kamasan di tengah-tengah masyarakat. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam wayang Kamasan dapat diambil dari karakter-karakter tokoh wayang itu sendiri. Baik berupa tokoh yang baik maupun yang buruk. Begitu juga nilai karakter dapat diopetik dari rangkaian cerita yang diceritakan dalam lukisan wayang Kamasan, seperti cerita Mahabharata dan Ramayana. Banyak sekali nilai-nilai yang dapat dipetik yang dapat dijadikan pedoman dalam berkehidupan. Film “*Sesuluh*” ini dapat dikatakan merupakan media edukasi yang mampu membentuk karakter bangsa.

### DAFTAR RUJUKAN

Ayawaila, Gerson. 2008. *Dokumenter : Dari Ide Hingga Produksi*. Jakarta : IKJ

Bazin, Andre. 2005. *What is Cinema?*. California : University of California Press

Katz, Steven. 1991. *Film Directing Shot by Shot Visualizing From Concept to Screen*. USA : Michael Wiese Production.

Mudana, Wayan. 2015. “Transportasi Seni Lukis Wayang Kamasan pada Era Postmodern di Klungkung Bali”. Denpasar : Universitas Udayana.

Mudana, Wayan. 2017. “Komodifikasi Seni Lukis Wayang Kamasan sebagai Produk Industri Kreatif Penunjang Pariwisata”. *Mudra : Jurnal Seni Budaya* Vol. 31 Nomor 1 Tahun 2017

Nugroho. Fajar. 2007. *Cara Pinter Bikin Film*. Yogyakarta : Galang Press

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Jakarta : Homerian Pusaka

Prihantono. Onny, Dkk. 2009. *Strategi Pembuatan Film Dokumenter yang Tepat untuk Mengangkat Tradisi-Tradisi di Balik Reok Ponorogo PM*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* : Vol. 11 Nomor 1. Januari 2009.

Rabiger, Michael. 2006. *Developing Stories Idea*. USA : Elsevier.

Setem, Wayan. 2010. *Interkultural Seni Lukis Wayang Kamasan*. Denpasar.

## ANALISIS FILM

Judul FiLM : Sesuluh  
 Genre : Dokumenter  
 Produksi : 2018

NO	ELEMEN	KETERANGAN	
1	Judul	Lukisan Wayang Kamasan Sebagai Media Pembentuk Karakter Bangsa "Sesuluh"	
2	Pesan/ Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi informasi kepada civitas akademika ISI Denpasar khususnya, dan masyarakat umum pada umumnya tentang lukisan wayang kamasan sebagai media pembentuk karakter bangsa.</li> <li>2. Untuk mempublikasikan nilai-nilai moral yang terkandung pada lukisan wayang kamasan kepada masyarakat.</li> <li>3. Sebagai panduan pembentuk karakter bangsa</li> </ol>	
4	Sinopsis	Identitas yang khas atau karakter merupakan indikator mutlak yang harus dimiliki untuk dapat dibedakan dengan yang lain. Karakter masyarakat dewasa ini mengalami kemerosotan. Sebagai satu-satunya karya seni yang berkembang di Bali, lukisan wayang Kamasan tentunya memiliki identitas/ciri khas yang melekat dan tetap dapat diingat oleh khayalak umum. Identitas/ciri khas yang memiliki nilai filosofi yang sarat akan nilai-nilai moral dan pengetahuan seni yang merupakan keunggulan/kelebihan lukisan wayang kamasan.	
5	Pendekatan	Multi karakter	
6	Elemen Visual	Materi shot Footage Foto	
7	Durasi	17 menit	
8	Sasaran Penonton	Masyarakat umum dan civitas akademika ISI Denpasar	
9	Lokasi	Kediaman Jero Mangku Nengah Muriati, S.Sn., Drs. Made Yasana, M.Erg, Sanggar Paripurna Made Sidia, S.Sn., M.Sn., Taman Kerthagosa, Taman Budaya Art Centre, dan Kampus ISI Denpasar Jalan Nusa Indah Denpasar.	
10	Alur		
	Treaser		
	Sekilas tentang kemerosotan moral dan karakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> </ul>	Ilustrasi
	Gambaran kemerosotan karakter dari berita surat kabar dan video	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> </ul>	Ilustrasi
	Pendapat civitas akademika, masyarakat tentang kasus dan tindakan kriminal yang terjadi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> <li>• CU : mahasiswa, masyarakat</li> </ul>	VO : Statement tentang kemerosotan nilai karakter dan moral
	Pertunjukan wayang dari Made Sidia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> <li>• CU : Made Sidia</li> </ul>	Ilustrasi
	Wayang Kamasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Foto</li> </ul>	Ilustrasi
	Karakter wayang kamasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> <li>• CU : Made Sidia</li> </ul>	VO : Statement karakter Wayang Kamasan
	Lukisan wayang kamasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> <li>• CU : Made Yasana</li> </ul>	VO: Statement Lukisan Wayang Kamasan
	Nilai-nilai karakter wayang kamasan untuk masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto</li> <li>• Video</li> <li>• CU : Made Yasana, Made Sidia.</li> </ul>	VO : nilai karakter wayang kamasan untuk masyarakat
	Ending	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Foto</li> </ul>	Ilustrasi

## Program Kemitraan Masyarakat Banjar Dinas Bongan Gede, Desa Bongan dan SMK Saraswati 3 Tabanan di Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali

**I Gde Made Indra Sadguna, I Ketut Sariada**

Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan, Program Studi Seni Tari Fakultas Seni  
Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

*indra\_sadguna@yahoo.com*

Masyarakat Bali dan kesenian merupakan hal yang tak terpisahkan dan saling terkait. Kesenian menempati ruang yang penting, khususnya dalam konteks ritual keagamaan. Dalam pelaksanaan upacara di Bali, dikatakan tidak akan lengkap dan selesai tanpa hadirnya kesenian, khususnya seni tari dan karawitan. Kini dengan perkembangan globalisasi dan teknologi, peminat kesenian dari generasi muda mulai mengalami penurunan. Hal tersebut dikarenakan gaya pola hidup yang berubah mengikuti sinetron di televisi, penggunaan media sosial dan internet yang berlebihan, serta adanya anggapan bahwa seni tari dan karawitan adalah hal yang kuno. Dari hal tersebut, timbul kekhawatiran akan semakin terpinggirkannya kesenian Bali. Oleh sebab itu, perlu dilakukan usaha-usaha pelestarian kesenian, salah satunya lewat Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Dalam kegiatan PKM ini terdapat dua mitra, yaitu Banjar Bongan Gede sebagai Mitra I dan SMK Saraswati 3 Tabanan sebagai Mitra II. Kedua mitra mengalami permasalahan yang sama, yaitu rendahnya animo anak-anak dan siswa yang mempelajari seni tari dan karawitan. Dari pertemuan dengan kedua mitra, ditemukan tiga masalah utama yaitu kurangnya animo dalam belajar berkesenian, yang berakibat pada kurangnya teknik tari dan karawitan, serta kurangnya referensi tari-tarian kreasi baru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut akan ditawarkan solusi dengan melakukan presentasi seni yang interaktif dan menarik, *workshop* peningkatan teknik tari dan karawitan, serta pengajaran tari Selat Segara sebagai salah satu tari kreasi baru. Sasaran peserta PKM untuk mitra I adalah anak-anak berusia 12-15 tahun serta siswa-siswi yang memilih ekstrakurikuler tari dan tabuh untuk mitra II. Melalui solusi yang ditawarkan, didapatkan hasil meningkatnya animo anak-anak serta siswa dalam mempelajari kesenian, adanya peningkatan teknik tari dan karawitan, serta mampu menguasai tari Selat Segara dengan baik. Hasil dari pembinaan PKM ini didokumentasikan dalam bentuk DVD.

**Kata kunci:** PKM, seni tari, seni karawitan, presentasi seni, *workshop*

Arts and society are two inseparable factors in the Balinese life. The existence of art plays a vital role, especially in the religious context. Ceremonies are not complete without the presence of art, especially *karawitan* (traditional Balinese music) and dance. Now, in the era of technology and globalization, younger generation are experiencing a decline in arts. This is due to the lifestyle patterns that change following soap operas on television, excessive use of social media and the internet, and the assumption that dance and music are old school. From this, concerns arise about the increasingly marginalized Balinese arts. To preserve the arts, there should be efforts to be done, one is through the Program Kemitraan Masyarakat (PKM). In this PKM activity there were two partners, namely Banjar Dinas Bongan Gede Banjar Partner I and SMK 3 Saraswati Tabanan as Partner II. Both partners experienced the same problems, namely the low interest in children and students studying dance and music. From meetings with the two partners, three main problems were found, namely the lack of interest in learning art, which resulted in a lack of dance and *karawitan* techniques, as well as a lack of reference to new dances. To overcome these problems, a solution will be offered by conducting interactive and interesting art presentations, dance and *karawitan* techniques improvement workshops, and teaching Selat Segara dance as one of the new dance creation.

The target of PKM participants for partner I is children aged 12-15 years and students who choose dance and *karawitan* extracurricular for partner II. Through the solutions offered, the results are the increasing of interest of children and students in learning art, the improvement of dance and *karawitan* techniques, and being able to perform the Selat Segara dance. The results of this PKM are documented on DVD.

**Keywords:** PKM, dance, karawitan, art presentation, workshop

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Kesenian merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Bali. Dalam konteks ritual keagamaan, kesenian selalu menempati posisi penting dalam pelaksanaan suatu upacara. Sebagai contoh, dalam suatu pelaksanaan upacara di Bali, selalu dihadirkan elemen-elemen Panca Gita. Panca Gita mempunyai pengertian lima jenis suara yang dihadirkan dalam upacara *yadnya* di Bali. Adapun kelima elemen tersebut adalah suara mantra, suara genta, suara kidung, suara kulkul, dan suara gamelan. Dari hal tersebut saja, sudah bisa diketahui bahwa peranan kesenian dan agama selalu berkaitan erat. Selain gamelan, dalam pelaksanaan suatu upacara juga menghadirkan tari-tari sakral seperti tari Rejang Dewa, tari Topeng Sidakarya, tari Barong, serta jenis pertunjukan lainnya. Masyarakat Bali menganggap, bahwa tanpa kehadiran tarian dan gamelan maka upacara tidak akan dikatakan lengkap dan selesai.

Seiring dengan perkembangan zaman, generasi muda Bali menganggap bahwa seni tradisi Bali mulai ketinggalan zaman. Banyak anak muda yang beranggapan bahwa kesenian tersebut hanya milik orang tua saja. Perkembangan globalisasi, teknologi, munculnya sinetron yang menceritakan kehidupan glamor, masuknya budaya asing yang negatif menjadi pemicu mulai terpinggirkannya kesenian Bali. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran bahwa generasi muda Bali akan mulai meninggalkan kesenian asli daerahnya.

Berangkat dari kekhawatiran akan mulai terpinggirkannya kesenian Bali, maka tim pengusul mengajukan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang akan memfokuskan pada pembinaan seni tari dan seni karawitan (musik tradisi Bali). Adapun dua mitra dalam skema PKM ini adalah masyarakat Banjar Bongan Gede, Desa Bongan, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan (mitra I), dan SMK Saraswati

Tabanan, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan (mitra II).

Sebagai mitra I dalam usulan PKM ini adalah masyarakat Banjar Bongan Gede, Desa Bongan, Kabupaten Tabanan. Lokasi mitra I berjarak sekitar 24 kilometer dari kampus ISI Denpasar yang terletak di Kota Denpasar. Banjar Bongan Gede merupakan salah satu *banjar* dari 11 *banjar* yang terdapat di Desa Bongan. Saat ini sebagian besar masyarakatnya masih berprofesi sebagai petani sebab daerah Tabanan merupakan salah satu penghasil padi terbesar di Bali sehingga mendapatkan julukan daerah "Lambung Padi". Meskipun sebagian besar masih berprofesi sebagai petani, namun terdapat beberapa profesi lainnya seperti PNS, polisi, tentara, guru, montir, dan tukang bangunan. Masyarakat di Banjar Bongan Gede seperti masyarakat Bali pada umumnya, sering mengadakan upacara keagamaan di pura dalam wilayah desanya. Dalam kesempatan tersebut mereka mementaskan kesenian berupa tari-tarian dan gamelan.

Seperti daerah lainnya di Bali, *bale banjar* (tempat pertemuan warga) digunakan sebagai tempat berinteraksi sosial dan beraktivitas warganya, mulai dari gotong royong, rapat desa, kegiatan adat, sampai dengan berkesenian. Untuk kegiatan berkesenian, di Banjar Bongan Gede memiliki seperangkat gamelan Gong Kebyar yang biasanya digunakan untuk kepentingan ritual keagamaan. Di *bale banjar* tersebut pula digunakan sebagai tempat untuk latihan menari. Meskipun telah memiliki gamelan dan tempat untuk latihan menari, minat dari anak-anak untuk melaksanakan kegiatan berkesenian tersebut masih kurang. Kegiatan berkesenian masih didominasi oleh warga masyarakat berusia di atas 35 tahun. Melalui informasi inilah, pembinaan dilakukan kepada anak-anak yang berusia 5-15 tahun. Rentangan *Banjar* merupakan sekumpulan masyarakat yang mendiami satu wilayah tertentu. Sistem *banjar* menyerupai sistem RT/RW seperti di Pulau Jawa.

umur ini dipilih sebab secara fisik tubuh belum terlalu kaku untuk berlatih tari dan secara psikologis, anak-anak pada umur tersebut belum memiliki tanggungjawab maupun beban yang berlebihan. Selain itu, dipilihnya anak-anak di usia tersebut bertujuan agar mampu menjadi generasi penerus berkesenian dalam lingkungannya. Saat ini, hanya sekitar 10 anak-anak yang tertarik dalam bidang tari dan belum ada anak yang tertarik dalam bidang tabuh. Hal tersebut sangat didukung oleh *kelihan* Banjar Bongkan Gede yang menginginkan agar anak-anak di desanya mendapatkan pembinaan tari dan tabuh. Hal tersebut dibuktikan dengan penandatanganan surat persetujuan sebagai mitra I.

Sebagai mitra II dalam usulan PKM ini adalah SMK Saraswati 3 Tabanan. Lokasi mitra II terletak di Jl. Pahlawan no. 2, Tabanan yang berjarak sekitar 22 kilometer dari kampus ISI Denpasar. Sekolah ini berada di bawah Yayasan Saraswati, yang merupakan yayasan pendidikan pertama di Tabanan. Fokus utama dari sekolah kejuruan ini adalah di bidang pariwisata. Banyak prestasi yang telah diraih oleh sekolah ini. SMK Saraswati 3 Tabanan merupakan sekolah *outlet* pelaksanaan Prakerin Luar Negeri yang berarti bahwa sekolah tersebut merupakan koordinator untuk pelaksanaan *training* siswa ke luar negeri. Oleh sebab itu, seluruh siswa baik yang berasal dari sekolah negeri maupun swasta dan ingin melaksanakan *training* di luar negeri, harus mendapatkan rekomendasi dari SMK Saraswati 3 Tabanan. Dalam bidang olahraga, SMK Saraswati 3 Tabanan merupakan sekolah yang sering mendapatkan juara dalam cabang olahraga bola voli. Hampir setiap tahunnya, tim bola voli SMK Saraswati 3 selalu mewakili Kabupaten Tabanan dalam ajang O2SN (ajang pertandingan olahraga antar SMK se-Bali).

Prestas-prestasi yang diraih oleh siswa-siswi sekolah tersebut lebih banyak berada pada jalur akademik serta olahraga. Belum tampak perolehan prestasi dalam bidang seni. Sesungguhnya di sekolah tersebut terdapat ekstrakurikuler seni tari dan tabuh dan pihak sekolah juga telah mendukung program untuk berkesenian di antaranya menyediakan tempat untuk latihan menari dan mempunyai seperangkat gamelan. Akan tetapi minat dari siswa untuk memilih ekstrakurikuler tari dan tabuh masih sangat sedikit jumlahnya, hanya berjumlah sekitar 20 orang dari 640 siswa. Menurut kepala sekolah SMK Saraswati 3 Tabanan, seharusnya para siswa paling tidak memiliki pengetahuan serta kemampuan mengenai

kesenian Bali. Hal tersebut sejalan dengan program kejuruan sekolah yang bergerak di bidang pariwisata, di mana kesenian merupakan salah satu komoditas unggul di Bali sebab banyak terdapat paket-paket wisata yang menawarkan tari-tarian dan gamelan sebagai sajian utamanya. Oleh karena itu, kepala sekolah sangat mendukung kegiatan PKM ini agar bisa dilaksanakan di sekolahnya, yang dibuktikan dengan penandatanganan surat persetujuan sebagai mitra II.

Dipilihnya Banjar Bongkan Gede dan SMK Saraswati 3 Tabanan sebagai tempat pengabdian PKM karena kedua tempat tersebut memiliki permasalahan yang sama. Berkembangnya globalisasi lewat media-media elektronik serta *online* menyebabkan kurangnya minat generasi muda di kedua tempat tersebut untuk mempelajari kesenian Bali. Kegemaran utama dari anak-anak remaja tersebut masih didominasi dengan menonton televisi, penggunaan HP dan media sosial *online*, serta menganggap bahwa kesenian daerah merupakan hal yang kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Diharapkan melalui PKM ini, anak-anak dan siswa di kedua lokasi mitra tersebut mulai menekuni kesenian Bali, sebab dalam konteks hidup masyarakat Bali, antara kesenian dan cara hidup tidak bisa dipisahkan. Diharapkan pula setelah nantinya peserta PKM mendapatkan kemampuan menari dan bermain gamelan, maka mampu mengisi acara-acara pariwisata yang bisa mendatangkan keuntungan ekonomis, serta dapat digunakan dalam ajang kesenian di desa dan sekolahnya.

## METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan PKM ini, dilaksanakan dengan menggunakan tiga metode, yaitu presentasi seni, *workshop* tari dan tabuh Selat Segara, serta perekaman hasil *workshop*. Metode pertama, dilakukan dengan cara memberikan gambaran umum mengenai keadaan kesenian Bali serta kedudukannya dalam kehidupan masyarakat Bali. Dijabarkan pula manfaat dari kesenian tersebut dari segi ritual, kemasyarakatan, serta ekonomi. Metode kedua yakni *workshop*, difokuskan pada pelatihan tari dan tabuh Selat Segara. Pada tahap ini, para instruktur membimbing peserta PKM agar mampu meningkatkan kemampuan teknik menari dan menabuh agar mampu menyajikan tari dan tabuh Selat Segara. Setelah dirasa cukup mampu, maka dilanjutkan dengan metode terakhir yaitu perekaman hasil *workshop*. Pada tahapan ini dilakukan perekaman secara audio visual di mana hasilnya berbentuk rekaman DVD.



Pementasan Tari Selat Segara oleh peserta PKM Banjar Bongan Gede Tabanan



**Gambar 2.** Perekaman Tari Selat Segara oleh peserta PKM SMK 3 Saraswati Tabanan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan dengan tiga tahap, yakni pertemuan dengan pimpinan Mitra, pelaksanaan *workshop*, serta diakhiri dengan perekaman hasil PKM. Pada tanggal 30 Maret 2018, peneliti mengadakan pertemuan dengan Kelihan Dinas Banjar Bongan Gede Tabanan. Dari pertemuan tersebut, Kelihan Banjar Bongan Gede mendukung adanya program ini serta berharap agar dengan adanya kegiatan PKM dapat menjauhkan anak-anak muda di desanya dari pergaulan negatif.

Sebagai masyarakat Bali, maka dalam melakukan suatu kegiatan biasanya diawali dengan kegiatan *nuasen* atau mencari hari baik. Sehubungan dengan itu, maka dilaksanakan *nuasen* pada tanggal 22 April 2018. Pada kesempatan itu, hadir Kelihan Banjar, peneliti, instruktur, serta peserta PKM dari Banjar Dinas Bongan Gede.

Sesudah mengadakan *nuasen*, maka dilanjutkan dengan kegiatan *workshop*. Adapun materi yang diberikan adalah tari dan tabuh Selat Segara. Tari ini secara struktur, terdiri dari tiga bagian yaitu *papeson*, *pangawak*, dan *pangecet*. Dalam pelaksanaan *workshop*, materi yang diberikan selalu bertahap. Terkadang hanya satu bagian saja yang diberikan jika dirasa proses pembelajaran agak lambat. Tetapi bisa juga diberikan materi dua bagian jika proses berlangsung lebih cepat. Pada tiap hari *workshop*, selalu diawali dengan pengulangan terhadap bagian yang telah diberikan sebelumnya. Hal ini untuk memantapkan penghafalan terhadap materi yang diberikan terdahulu. Proses pelatihan *workshop* di Banjar Bongan Gede berlangsung dari tanggal 29 April-17 Agustus 2018.

Proses PKM yang berlangsung di Banjar Bongan Gede ternyata menarik minat panitia perayaan HUT

RI yang ada di Desa Bongan. Pada kesempatan itu, anak-anak binaan PKM ditawarkan untuk pentas di Wantilan Desa Bedha, Bongan untuk memeriahkan HUT RI. Pementasan dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2018. Pada kesempatan yang baik tersebut, sekaligus dilakukan perekaman dan dokumentasi sebagai hasil dari *workshop* yang dilaksanakan. Pementasan yang disajikan oleh anak-anak Banjar Bongan Gede mendapatkan apresiasi yang tinggi dari masyarakat yang datang. Meskipun masih berusia sangat belia, mereka telah mampu menyajikan tari dan tabuh Selat Segara.

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan mitra II diawali dengan pertemuan antara peneliti dengan Kepala Sekolah SMK 3 Saraswati Tabanan pada tanggal 30 Mei 2018. Dalam pertemuan tersebut, Kepala Sekolah SMK 3 Saraswati Tabanan menyambut baik kegiatan tersebut dan menginstruksikan kepada Wakasek Kesiswaan untuk meneruskan perihal kegiatan PKM kepada siswa-siswi yang memilih ekstrakurikuler tari dan tabuh.

Pertemuan selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2018. Pada kesempatan tersebut dilaksanakan ceramah seni kepada para siswa. Dalam ceramah tersebut dijelaskan mengenai kesenian Bali secara umum dan kedudukannya dalam masyarakat Bali.

Proses selanjutnya adalah *workshop* tari dan tabuh Selat Segara. Seperti halnya dengan *workshop* di Banjar Dinas Bongan Gede, pemberian materi diberikan secara bertahap kepada para peserta PKM. Kegiatan ini dimulai dari tanggal 27 Agustus-29 September 2018. Sebagai hasil dari kegiatan tersebut, maka dilaksanakan perekaman yang diadakan pada tanggal 7 Oktober 2018.

Sebagai akhir dari program ini, maka peneliti menyerahkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta PKM baik di Banjar Bongan Gede dan

SMK 3 Saraswati Tabanan berupa DVD pada tanggal 22 Oktober 2018.

Dari pelaksanaan PKM di kedua tempat mitra tersebut, terdapat hasil yang dicapai sebagai berikut. Melalui kegiatan PKM yang dilaksanakan di Banjar Dinas Bongan Gede dan SMK 3 Saraswati Tabanan, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut. Terdapat peningkatan animo masyarakat dan siswa dalam mempelajari kesenian Bali. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya peserta serta variasi umur yang mengikuti kegiatan PKM ini. Hasil kedua yang dicapai adalah adanya peningkatan kemampuan peserta PKM secara teknik di mana mampu menyajikan tari dan tabuh Selat Segara. Ketika kegiatan ini dimulai, hampir seluruh peserta baru pertama mengenal teknik menabuh dan menari Bali. Berkat keseriusan dalam proses latihan, maka peserta mampu menyajikan tari dan tabuh dengan baik. Kegiatan ini mendapatkan dukungan serta respons positif dari masyarakat serta guru-guru di lingkungan sekolah. Umumnya mereka menyambut baik kegiatan ini sebab mampu memberikan dampak positif kepada anak-anak sehingga memiliki aktivitas yang berguna untuk dirinya.

Dalam pelaksanaannya, hanya terdapat hambatan minor yang dijumpai. Hambatan yang paling sering ditemui adalah menyesuaikan jadwal antara peserta dengan insruktur. Hal ini disebabkan oleh kesibukan dari masing-masing peserta seperti kegiatan di sekolah, les pelajaran, serta kegiatan adat yang berlangsung di Banjar Bongan Gede. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pelaksanaan kegiatan.

## SIMPULAN

Dari pemaparan laporan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut. Peserta Program Kemitraan Masyarakat berasal dari warga Banjar Bongan Gede, Tabanan serta siswa-siswi SMK 3 Saraswati Tabanan. Materi yang diberikan adalah tari dan tabuh Selat Segara yang disampaikan melalui ceramah seni serta *workshop* pelatihan untuk peningkatan kemampuan peserta. Melalui program ini, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan serta dukungan masyarakat terhadap program yang dijalankan. Program ini sangat diapresiasi oleh masyarakat Banjar Bongan serta lingkungan sekolah SMK 3 Saraswati sebab mampu memberikan dampak positif bagi peserta dan menghindarkan dari pergaulan negatif.

## DAFTAR RUJUKAN

Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar.

Dibia, I Wayan, 1996. "Prinsip-prinsip Keindahan Tari Bali", dalam *Seni Pertunjukan Indonesia*, Jurnal Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Tahun VII.

\_\_\_\_\_. 1999. *Selayang Pandang, Seni Pertunjukan Bali*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Madra Aryasa, I Wayan. 1983. "Pengetahuan Karawitan Bali". Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan Jakarta.

Srinatih, I Gusti Ayu. 2018. *Selat Segara*. Denpasar: Bali Mangsi.

## Nilai-Nilai Tradisi dan Modernitas Pada Karya Nyoman Gunarsa

I Wayan Nuriarta<sup>1</sup>, I Bagus Wijna Bratanatyam<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>2</sup>Program Studi Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Denpasar

*<sup>1</sup>iwayannuriarta@gmail.com*

Dalam lukisannya, Gunarsa melakukan penggalian nilai dan spirit yang terkandung dalam entitas budaya dan seni tradisional Bali. Pada konteks ini, Gunarsa juga menyerap tradisi seni modern yaitu; *fine art* (seni murni) melalui bangku akademis. Gunarsa melahirkan estetika "baru" dari penggabungan kaidah-kaidah modern dengan nilai-nilai tradisi Bali. Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam bentuk kajian akademis terhadap karya-karya Nyoman Gunarsa yang tersimpan di Pusat Dokumentasi Seni Lata Mahosadhi ISI Denpasar. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring dan menganalisis data. Teori kritik seni Feldman digunakan dalam kajian terhadap karya-karya Nyoman Gunarsa dimulai dengan deskripsi dan analisis formal terhadap aspek-aspek formal, dilanjutkan dengan interpretasi terhadap keterkaitan aspek formal tersebut dengan representasi nilai-nilai tradisi dan modernitas dan terakhir evaluasi. Data tersebut dijabarkan secara deskriptif untuk mendapatkan hasil yang jelas terhadap masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Setelah semua data dianalisis dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah menyimpulkan temuan-temuan yang diperoleh sesuai dengan data yang ada, yang didasarkan pada ruang lingkup permasalahan yang dikaji.

**Kata kunci:** *nyoman gunarsa, tradisi, modernitas, kritik seni*

In his painting, Gunarsa explores the values and spirit contained in artistic entities and Balinese traditional culture. In this context, Gunarsa also absorbs modern art traditions, named; fine art through formal studies. Gunarsa has founded a "new" aesthetic of paintings by combining the modern principles with Balinese traditional values. This study aims to increase knowledge in the form of academic studies on the works of Nyoman Gunarsa stored in the Lata Mahosadhi Art Documentation Center, ISI Denpasar. This study uses a qualitative research design to collect, filter and analyze the data. Feldman's art criticism theory used in this study of Nyoman Gunarsa's works. It begins with a formal description and analysis of the formal aspects, followed by an interpretation of the relationship between the formal aspects and the representation of traditional values and its modernity, and then the evaluation. The data is described descriptively to get clear results on the problems proposed in this study. After all the data are analyzed and discussed deeply, then the final step is to conclude the finding items from the available data, which is based on the scope of the problem being examined.

**Keywords:** *nyoman gunarsa, tradition, modernity, art criticism*

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*



## PENDAHULUAN

Gunarsa merupakan seniman Bali yang mengenyam pendidikan seni dari Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia (STSR) yang kemudian menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta (sejak 1960-saat ini). Ketika mulai berkenalan dengan bahasa rupa modern melalui akademis, Gunarsa tidak dengan serta merta meninggalkan budaya tradisi, namun justru menggali nilai-nilai tradisi budaya Bali untuk ditampilkan dalam ekspresi modern.

Gunarsa melakukan penggalian nilai dan spirit yang terkandung dalam entitas budaya dan seni tradisional Bali, untuk selanjutnya direkonstruksi dalam wujud visual yang sama sekali beda dengan karya seni rupa Bali generasi sebelumnya. Dalam konteks ini, Gunarsa menyerap tradisi seni modern yaitu; *fine art* (seni murni) melalui bangku akademis, dengan dasar pengetahuan seni modern tersebut kemudian melakukan penciptaan karya dengan menggali dari nilai-nilai tradisi budaya Bali. Gunarsa melahirkan estetika "baru" dari penggabungan kaidah-kaidah modern dengan nilai-nilai tradisi Bali.

Karya-karya Gunarsa dengan kesadaran kuat mengangkat ikon-ikon ke-Bali-an kerap dibaca sebagai bentuk transformasi seni rupa tradisional Bali menuju seni rupa Bali modern. Gunarsa mengasah daya kreativitas berkeseniannya dari ISI Yogyakarta pada tahun 1960 sampai 1967. Meminjam kebebasan gerak pada *Action Painting* Amerika, Gunarsa mengisi kanvasnya dengan goresan kuas berbentuk figur penari atau tokoh pewayangan. Dari sudut warna, gambarnya didominasi warna-warna dengan nuansa gelap yang membangun sapuan figurasi di atas, sedangkan latar belakang dibuat dengan nuansa pastel dengan warna yang sama; disana-sini berisi bintik berwarna keras (merah putih dan sebagainya) atau bidang kontras yang berfungsi menghidupkan keseluruhan gambar. Sistem menggambar Gunarsa ini cukup khas. Penggabungan teknik menggambar mutakhir dengan tematik eksotis Bali yang gamblang memang diminati baik kolektor pro modernis maupun kelompok pemuja eksotika. Figur-figur berwarna pekat yang distilir menjadikan karyanya menjadi suatu bentuk yang memikat. Dalam berkarya Gunarsa melakukan pencarian kreatifnya pada nilai-nilai tradisi yang diwujudkan dalam bahasa *action painting* figuratif ke bentuk-bentuk ekspresif. Sebagai orang Bali, Gunarsa tidak bisa lepas dari spirit ke-Bali-annya dalam berkarya.

Karyanya yang menunjukkan *Penari, Dalang* yang memainkan wayang dan lukisan *Calonarang* dapat kita saksikan hadir di Pusat Dokumentasi (Pusdok) Seni Lata Mahosadhi Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar). Ketiga karya tersebut tersimpan lama di Pusdok ISI Denpasar, dan tidak ada pembacaan terhadap karya-karya tersebut secara khusus. Berkaca pada latar belakang di atas, maka penelitian terkait karya Nyoman Gunarsa menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini untuk melihat ikon-ikon budaya Bali pada karyanya sebagai sebuah kasus dalam melihat persoalan nilai tradisi dan modernitas yang mengapit proses kreativitasnya selama ini. Maka dari itu penelitian ini, tidak hanya berhenti pada kajian struktur bentuk semata, namun lebih jauh dari itu untuk membahas karya-karya Nyoman Gunarsa yang memaparkan nilai-nilai tradisi pada karyanya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif untuk mengumpulkan, menyaring dan menganalisis data. Metode penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (dalam Kaelan, 2005:5) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan yang berhubungan dengan makna, nilai dan pengertian. Dengan demikian, segala hal yang berhubungan dengan karya lukisan Nyoman Gunarsa yang terdapat di Pusat Dokumentasi Seni Lata Mahosadhi ISI Denpasar sebagai subjek penelitian akan dideskripsikan secara kualitatif.

Tahap penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu; (a) Menentukan masalah penelitian, dalam tahap ini peneliti mengadakan studi pendahuluan, (b) Pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mulai dengan menentukan sumber data, dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi dan (c) Analisis dan penyajian data, yaitu menganalisis data dan akhirnya ditarik suatu kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karya 1

Karya 1 yang berjudul **Penari** diatas adalah lukisan karya Nyoman Gunarsa yang terdapat di Pusat Dokumentasi Seni Latamahosadhi ISI Denpasar. Karya ini berukuran 145 cm x 145 cm. Secara tekstual menggambarkan tiga perempuan Bali pada posisi berdiri yang tampak dari samping. Tiga perempuan



**Gambar 1.** *Penari*, 145 cm x 145 cm

tersebut digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki. Tampak ketiganya menggunakan pakaian yang sama, penggambarannya sama persis antara perempuan yang satu, dua dan tiga. Namun ketiganya digambarkan dengan posisi tangan yang berbeda. Perempuan paling kiri digambarkan figur perempuan secara utuh dari kepala sampai kaki, dengan goresan kuas yang menghadirkan berbagai warna seperti warna biru, hijau, kuning, coklat dan hitam. Perempuan ini digambarkan menggunakan hiasan di kepala, hiasan ini dibuat dengan goresan beberapa warna seperti merah, coklat, hijau dan kuning. Hiasan ini menyerupai *onggar*, dan rambut bagian belakang diikat. Penggambaran rambut dipertegas dengan warna hitam. Alis mata dibuat lembut melengkung, dengan sorot mata redup. Bibir dibuat dari warna merah. Pada bagian telinga digambarkan figur perempuan ini menggunakan *subeng* (hiasan telinga) berwarna kuning dan biru. Figur ini juga menggunakan kalung berwarna kuning dan biru. Figur ini menggunakan *kemben* dan *kamen*. *Kemben* yang berfungsi untuk menutupi badan pada bagian atas dibuat dengan warna biru, hijau, coklat, kuning dan hitam. *Kamen* (lembaran kain) yang berfungsi menutupi badan pada bagian bawah juga dibuat dengan warna-warna biru, coklat, hijau, kuning dan hitam. Posisi tangan kanannya tertekuk menghadap sebelah kiri. Pergelangan tangan menggunakan gelang berwarna biru, jari-jari tangan kanan tepat berada di depan bahu kanannya. Sementara tangan kiri yang juga menggunakan gelang berwarna biru tertekuk menghadap ke bawah. Tekuk sikunya digambarkan tepat di samping pinggang, jari-jari tangan kiri berada tepat di hadapan pusar jika dilihat dari bentuk anatomi tubuh manusia. Tangan kirinya seperti membawa sebuah benda berbentuk segitiga dengan berisi benda berwarna kuning, hijau dan merah. Di bawah tekukan tangan kiri ini digambarkan pula selendang yang

mengikat pinggang perempuan. Pada bagian bawah, kaki kanan dibuat agak terangkat atau digambarkan menggunakan perspektif mata katak. Kaki kiri digambarkan biasa menginjak tanah dengan posisi berdiri sebagai tumpuan badan. Penggambaran kedua kaki dipertegas dengan adanya garis berwarna coklat.

Perempuan yang berada ditengah-tengah digambarkan figur perempuan secara utuh dari kepala sampai kaki dengan goresan kuas yang menghadirkan berbagai warna seperti warna biru, hijau, kuning, coklat dan hitam. Perempuan ini digambarkan menggunakan hiasan di kepala. Hiasan ini dibuat dengan goresan beberapa warna seperti merah, coklat, hijau dan kuning. Hiasan ini menyerupai *onggar*, dan rambut bagian belakang diikat. Penggambaran rambut dipertegas dengan warna hitam. Alis mata dibuat lembut melengkung, dengan sorot mata redup. Bibir dibuat dari warna merah. Pada bagian telinga digambarkan perempuan ini menggunakan *subeng* (hiasan telinga) berwarna kuning dan biru. Perempuan ini juga menggunakan kalung berwarna kuning dan biru. Perempuan ini menggunakan *kemben* dan *kamen*. *Kemben* yang berfungsi untuk menutupi badan pada bagian atas dibuat dengan warna biru, hijau, coklat, kuning dan hitam. *Kamen* (lembaran kain) yang berfungsi menutupi badan pada bagian bawah juga dibuat dengan warna-warna biru, coklat, hijau, kuning dan hitam. Posisi tangan kanannya tertekuk menghadap dada sebelah kiri. Pergelangan tangan menggunakan gelang berwarna biru, jari-jari tangan kanan berada di depan dada kirinya. Tepat di bawah tangan kanan terlihat seperti ada garis segitiga dan berisi berbagai benda berwarna hijau, kuning dan merah. Sementara tangan kiri yang juga menggunakan gelang berwarna biru digambarkan lurus ke bawah dengan panjang tangan hampir sepanjang lutut. Digambarkan pula selendang yang mengikat pinggang figur perempuan. Pada bagian bawah, kaki kanan dibuat agar terangkat atau digambarkan menggunakan perspektif mata katak. Kaki kiri digambarkan biasa menginjak tanah dengan posisi berdiri sebagai tumpuan badan. Penggambaran kedua kaki dipertegas dengan adanya garis tegas berwarna coklat.

Perempuan paling kanan digambarkan figur perempuan secara utuh dari kepala sampai kaki dengan goresan kuas yang menghadirkan berbagai warna seperti warna biru, hijau, kuning, coklat dan hitam. Perempuan ini digambarkan menggunakan hiasan di kepala. Hiasan tersebut dibuat dengan goresan be-

berapa warna seperti merah, coklat, hijau dan kuning. Hiasan ini menyerupai *onggar*, dan rambut bagian belakang diikat. Visual rambut bagian belakang dipertegas dengan warna hitam. Alis mata dibuat lembut melengkung, dengan sorot mata redup. Bibir dibuat dari warna merah. Pada bagian telinga digambarkan figur perempuan ini menggunakan *subeng* (hiasan telinga) berwarna kuning dan biru. Perempuan ini juga menggunakan kalung berwarna kuning dan biru. Perempuan ini menggunakan *kemben* dan *kamen*. *Kemben* yang berfungsi untuk menutupi badan pada bagian atas dibuat dengan warna biru, hijau, coklat, kuning dan hitam. *Kamen* (lembaran kain) yang berfungsi menutupi badan pada bagian bawah juga dibuat dengan warna-warna biru, coklat, hijau, kuning dan hitam. Posisi tangan kanannya tertekuk berada pada dada sebelah kiri. Pergelangan tangan menggunakan gelang berwarna biru, jari-jari tangan kanan tepat berada di depan dada kiri. Sementara tangan kiri yang juga menggunakan gelang berwarna biru tertekuk menghadap ke bawah. Tekuk sikunya digambarkan tepat di samping pinggang, jari-jari tangan kiri berada tepat di hadapan pusat jika dilihat dari bentuk anatomi tubuh manusia. Tangan kirinya seperti membawa sebuah benda berbentuk segitiga dengan berisi benda berwarna kuning, hijau dan merah. Di bawah tekukan tangan kiri ini digambarkan pula selendang yang mengikat pinggang perempuan tersebut. Pada bagian bawah, kaki kanan dibuat agak terangkat atau digambarkan menggunakan perspektif mata katak. Kaki kiri digambarkan biasa menginjak tanah dengan posisi berdiri sebagai tumpuan badan. Penggambaran kedua kaki dipertegas dengan adanya garis tegas berwarna coklat.

Latar belakang karya, pada pojok kiri atas digambarkan terdapat lingkaran yang didominasi warna kuning. Lingkaran ini dipertegas dengan *outline* biru. Pada bagian dalam lingkaran terdapat goresan melengkung berwarna coklat kekuningan. Latar belakang karya secara keseluruhan didominasi oleh warna biru dengan dilengkapi oleh garis-garis dengan berbagai warna. Terdapat pola segitiga dengan warna hitam, dihiasi juga dengan warna-warna kuning, coklat tua yang berupa garis begelombang pendek-pendek.

Pada Karya 1 lukisan Nyoman Gunarsa bercerita tentang tari Bali yaitu tari pendet. Tari Pendet merupakan salah satu tarian selamat datang atau tarian penyambutan yang khas, yang biasa dilakukan oleh masyarakat Bali. Tarian ini merupakan salah satu

tarian tradisional Bali yang sangat terkenal dan sering ditampilkan pada acara seperti penyambutan tamu dan juga acara budaya lainnya. Tari Pendet ini biasanya dimainkan oleh para penari wanita dengan membawa mangkuk/*bokor* yang berisi berbagai macam bunga sebagai ciri khasnya. Awalnya tari pendet berasal dari kata 'memendet' yang bisa ditarikan oleh siapapun saat berlangsungnya upacara sakral. Tarian ini sebagai bentuk rasa syukur kehadapan Tuhan Hyang Maha Esa bagi orang Bali. Kemudian tarian ini berkembang sebagai tarian profan.

Dalam pertunjukannya, Tari Pendet dimainkan oleh para penari perempuan yang masing-masing membawa mangkok/*bokor* berisi bermacam-macam bunga sebagai properti menarinya. Pada akhir pertunjukan, penari menaburkan bunga-bunga yang mereka bawa ke arah penonton dan para tamu sebagai ucapan selamat datang. Penari tersebut menari dengan gerakan yang dinamis sesuai dengan irama musik pengiringnya. Pada bagian kepala, rambut penari diikat dengan *pusung gonjer* kemudian di hias dengan bunga *jepun*, bunga mawar dan cempaka. Selain itu penari juga dipercantik dengan berbagai aksesoris seperti gelang, kalung dan anting ataupun *subeng*. Masyarakat Bali sangat terkenal akan tradisi dan budayanya yang masih dipertahankan hingga saat ini. Terbukti dengan banyaknya kesenian tradisional maupun tradisi adat yang terus dilestarikan dan dijaga, bahkan hal tersebut menjadi salah satu daya tarik pariwisata. Tari Pendet masih terus dilestarikan oleh para seniman dari sanggar-sanggar tari yang ada di Bali dan masih terus ditampilkan di berbagai acara budaya. Gunarsa menghadirkan tari pendet pada karyanya menunjukkan bahwa ia sebagai orang Bali tidak bisa lepas dari nilai-nilai tradisi yang melekat pada dirinya sebagai inspirasi/ taksu dalam berkarya rupa. Perempuan Bali yang pandai menari merupakan salah satu daya tarik bagi para wisatawan sejak masa pemerintahan kolonial Belanda.

## **Karya 2**

Karya 2 diatas adalah lukisan karya Nyoman Gunarsa yang terdapat di Pusat Dokumentasi Seni Latamahosadhi ISI Denpasar. Karya ini berukuran 270 cm x 300 cm. Secara tekstual menggambarkan sebuah ritual keagamaan yang ada di Bali yaitu pagelaran tari calonarang dengan latar belakang menggambarkan suasana pantai. Figur-figur digambarkan dengan berbagai gerak. Penggambaran Barong terlihat sebagai objek sentral karya. Barong ini digambarkan ditengah-tengah bidang kanvas jika dilakukan



**Gambar 2.** *Calonarang*, 270 cm x 300 cm

pengamatan dari sisi kiri dan kanannya. Barong ini digambarkan *prerai* (wajah) menggunakan warna merah, tampak sudut pengambilan gambarnya  $\frac{3}{4}$ . *Prerai* ini digambar menghadap ke kanan dengan warna dominan warna merah. Hiasan barong dibuat dengan warna dominan kuning, rambut/bulu barong pada bagian depan yang berada di bawah *prerai* dibuat dengan menggunakan warna hitam dan biru, dan rambut secara keseluruhan dibuat dengan warna coklat muda dengan diselingi warna merah. Badan barong membentang dari tengah bidang gambar ke sebelah kiri. Ekor barong berada di sebelah kiri kanvas yang digambar dengan warna coklat muda/oker dan hitam. Kaki (penari) barong pada bagian depan digambar dengan warna biru, hitam dan coklat. Warna-warna ini juga digunakan untuk menggambarkan kaki barong yang dibelakang.

Figur manusia laki-laki juga digambarkan pada karya ini. Menempati posisi paling kiri kanvas dihadirkan seorang laki-laki berkumis dan berjenggot, memakai *udeng* berwarna merah tua dan ada sekuntum bunga kamboja pada telinga kanannya. Secara keseluruhan, figur ini digambarkan tidak utuh karena terpotong oleh bidang gambar. Tampak tangan kiri laki-laki ini menekuk menghadap kanan kanvas, pergelangan tangannya menggunakan gelang berwarna hitam dengan jari-jari tangan yang terbuka. Laki-laki ini digambarkan telanjang dada. Pada badan bagian bawah, digambarkan laki-laki ini memakai *kamen* berwarna kuning dengan selendang *bebed* (selendang pengikat pinggang) berwarna hijau. Kaki kirinya menginjak tanah digambarkan dengan warna coklat muda dan coklat tua.

Disebelah kanan laki-laki yang memakai *kamen* kuning tadi, digambarkan lagi laki-laki yang mengenakan *kamen* merah. *Kamen* didominasi oleh nuansa merah yang dikombinasikan dengan warna

kuning dan hitam untuk menunjukkan motif *kamen* serta warna putih untuk menunjukkan gempal objek/ figur manusia. Laki-laki ini juga digambarkan memakai destar/*udeng* berwarna merah. Laki-laki ini juga berkumis dan berjenggot. Kedua tangannya menekuk di depan badannya mengarah ke *prerai* Barong, jari-jari tangannya terbuka, dengan pergelangannya memakai gelang. Dipinggang laki-laki ini digambarkan ada keris.

Pada bidang kanvas sebelah kanan berhadapan dengan Barong dan dua figur laki-laki tadi digambarkan juga figur-figur; sosok rangda, dua laki-laki membawa senjata tombak dan ada figur perempuan yang membawa *gebogan* (buah/jajan yang disusun rapi untuk persembahan kepada-Nya). Sosok rangda digambarkan berhadapan dengan barong. Rangda ini digambarkan *prerainya* menggunakan warna putih dengan lidah menjulur keluar berwarna merah. Rambut dari sosok rangda dibuat dengan warna putih, hitam, coklat oker. Rangda ini digambarkan berdiri tegak dengan kedua tangannya memegang senjata tombak yang dibawa oleh dua figur laki-laki disampingnya. Tangan dan kaki rangda dibuat dengan kombinasi tiga warna yaitu merah, putih dan hitam. Tombak yang dipegangnya dibuat dengan kombinasi warna hitam dan putih dengan ujung tombak berisi hiasan berwarna biru. Dua figur manusia laki-laki yang ada disebelah kiri dan kanan rangda digambarkan berkumis, memakai *udeng* berwarna merah tua. Kedua laki-laki ini masing-masing membawa tombak mendampingi rangda. Pada bagian atas rangda digambarkan dua *tedung* berwarna biru dengan motif tedung menggunakan warna kuning dan oranye. Dibelakang rangda digambarkan seorang gadis membawa *gebogan* atau persembahan kehadapan-Nya yang dibuat untuk menunjukkan adanya upacara.

Pada ruang bagian atas, latar belakang digambarkan dengan menghadirkan para penabuh yang sedang menabuh. Paling dominan dari penabuh itu adalah tokoh laki-laki yang memainkan kendang. Digambarkan pula beberapa figur laki-laki lain yang memainkan alat musik seperti kantil dan gong. Ada pula figur-figur dalam ukuran yang kecil-kecil membawa *lelontek* atau umbul-umbul yang berwarna kuning, merah dan hitam pada sisi kiri dan kanan. Diantara gambar-gambar *lelontek* tersebut, tampak ada dua perahu diantara warna coklat dan kuning yang dibuat secara horizontal. Tiga perahu lainnya berada diantara warna hijau yang dibuat secara horizontal pula. Tampak pula garis horizontal berwarna biru

muda dan biru tua pada karya.

Gunarsa menghadirkan salah satu ikon budaya Bali yaitu Barong. Barong adalah satu di antara begitu banyak ragam seni di Bali. Barong merupakan budaya tradisional Bali yang ditandai dengan topeng dan kostum badan yang dapat dikenakan oleh dua orang untuk menarikannya. Barong yang paling banyak terdapat di Bali yakni Barong Ket. Untuk menarikannya Barong ini diusung oleh dua orang penari yang disebut *juru Saluk/ juru Sunggi*, satu penari di bagian kepala dan yang lainnya di bagian belakang atau pada bagian ekornya.

Barong digunakan sebagai simbol keagamaan, di Bali erat kaitannya dengan *kewisesan* (kesaktian). Tidak saja bernilai relegius, tetapi juga sebagai pemersatu umat. Barong adalah manifestasi Tuhan yang paling dekat dengan umat. Barong sering dipakai sebagai penetralisir roh jahat yang merugikan, karena masyarakat percaya bahwa Barong tersebut merupakan penjaga keseimbangan desa. Pada hari tertentu seperti hari Raya Kuningan yang jatuhnya tiap 6 bulan sekali, Barong biasanya diupacarai dengan berbagai *banten* dan persembahan-persembahan.

Kehadiran Barong juga sangat erat kaitannya dengan cerita calonarang yang ada di Bali. Kisah calonarang diyakini oleh masyarakat Bali sebagai pertemuan antara Barong/ Banaspati sebagai simbol Siwa dan Rangda sebagai simbol Durga. Pertemuan antara Barong dan Rangda ini diyakini akan membawa kebahagiaan bagi masyarakat yang menghadirkan calonarang di desanya. Calonarang juga bisa dimaknai sebagai simbol kehidupan.

Karya 2 dengan judul Calonarang diatas menunjukkan bahwa Gunarsa sedang menghadirkan kekayaan tradisi yang dimiliki oleh orang Bali (termasuk pelukisanya) yang berupa pementasan calonarang. Pada karya ini, Gunarsa juga menghadirkan indahnya kekayaan alam yang berupa pantai yang dimiliki Bali. Calonarang merupakan cerita 'puncak' dari beberapa naskah cerita. Kisah calonarang merupakan sebuah drama tari klasik Bali. Calonarang merupakan sebuah cerita semi sejarah, kendatipun nama Calonarang ini tidak pernah diungkapkan dalam sejarah. Goris dalam bukunya "Sejarah Bali Kuno" menjelaskan bahwa yang menjadi Calonarang adalah Putri Gunapria yang dibuang oleh suaminya karena dituduh melakukan desti. Calonarang adalah Sang Ratu Luhur Cri Gunapria Dharmapatni, istri dari Cri

Dharmodayana Warmadewa yang memerintah di Bali tahun 989 Masehi. Putri Gunapria itu adalah ibu dari raja Airlangga yang menjadi tokoh utama dalam cerita Calonarang (Bandem, 1993:46). Sebagai tema dari dramatari Calonarang di Bali, cerita ini dibagi menjadi beberapa versi yaitu; *Katundung* (diusir) Ratna Mengali, Perkawinan Empu Bahula, *Ngeseng Waringin* dan *Kautus Rarung*.

### Karya 3

Karya ini (karya 3) adalah lukisan karya Nyoman Gunarsa yang terdapat di Pusat Dokumentasi Seni Latamahosadhi ISI Denpasar. Karya ini berukuran 145 cm x 300 cm. Secara tekstual menggambarkan delapan figur laki-laki dan enam figur perempuan. Figur paling besar ukurannya tampak digambarkan figur laki-laki yang tampak dari belakang dengan ukuran tiga perempat. Figur ini memakai *udeng* merah, pada telinga kanannya tampak digambarkan bunga kamboja. Laki-laki ini berkumis dan berjenggot. Dipinggang bagian belakangnya tampak membawa keris. Laki-laki ini menggunakan *kamen* berwarna coklat, *sesaputan* ungu dan ikat pinggang kain berwarna merah, dengan hiasan motif menggunakan warna coklat tua, kuning dan merah. Figur ini memainkan dua tokoh wayang, satunya berwarna merah dan yang lainnya berwarna putih. Dihadapannya digambarkan beberapa figur pewayangan yang lainnya berwarna coklat tua, coklat hijau dan merah.

Pada bagian kanan bidang gambar dilukiskan tiga figur laki-laki lainnya, masing-masing berdiri menggunakan *udeng* putih dan coklat, serta laki-laki yang duduk tanpa memakai *udeng*. Ketiga laki-laki ini digambarkan memakai *kamen*. Pada bagian kiri digambarkan ada empat figur laki-laki yang memainkan alat musik gender. Laki-laki ini memainkan gender dengan wajahnya menghadap melihat gerak wayang yang dimainkan oleh figur pertama. Keempat laki-laki ini memakai *udeng*, tampak dari belakang dua figur membawa keris dipinggangnya. Dua figur yang lain tidak tampak keris yang dibawa karena penggambaran dua penabuh digambarkan dari tampak depan. Pada bagian kiri atas digambarkan lima figur perempuan yang berdiri dan satu yang duduk menghadap melihat wayang. Figur-figur perempuan ini digambarkan menggunakan *kamen* dengan warna-warna biru, ungu, merah, kuning. Figur-figur ini berhiaskan bunga dikepalanya. Rangkaian figur-figur yang digambarkan tampak sedang bercerita.

Wayang kulit adalah satu dari berbagai warisan ke-



**Gambar 3.** *Dalang*, 145 cm x 300 cm

budayaan masa lampau di Indonesia yang dimainkan oleh Dalang. Seni pertunjukan ini masih mampu bertahan dan masih mendapat tempat di hati masyarakat. Dalang sebagai tokoh sentral dalam seni pertunjukan wayang, orang yang memberikan bayangan kepada penonton, dalam hal ini adalah bayangan kehidupan. Pertunjukan wayang memberikan cerminan perilaku tokoh-tokohnya sesuai karakter. Maka dari itu manusia memakai wayang sebagai cerminan kehidupannya, sehingga bisa meniru hal-hal yang positif dan menghindari hal-hal yang negative.

Gunarsa menghadirkan lukisan dengan judul *Dalang* pada karyanya sebagai bentuk bahwa nilai tradisi menjadi salah satu sumber ide penciptaan karya. Dengan teknik melukis modern, nilai-nilai tradisi sangat kuat dihadirkan pada karya 3 ini. Pengetahuan akademis dan pengalamannya sebagai orang Bali terpadu menjadi karya dengan estetika "baru" pada karyanya.

### Nilai-Nilai Tradisi dan Modernitas

Lukisan karya 1 (Penari), karya 2 (Calonarang) dan karya 3 (*Dalang*) hadir diatas bidang kanvas. Figur-figur yang dihadirkan menunjukkan busana orang Bali dengan aktivitasnya seperti perempuan Bali yang menari, aktivitas ritual keagamaan dalam calonarang, dan juga tradisi *ngewayang* oleh dalang yang merupakan salah satu tontonan masyarakat Bali. Berdasarkan analisis visual terhadap karya Gunarsa, kecenderungan visualnya yang berkaitan dengan representasi nilai-nilai tradisi Bali. Proses berkarya Nyoman Gunarsa juga banyak menunjukkan kesan bentuk figuratif. Hal-hal yang berhubungan dengan masa lalu dengan kata lain bisa dikatakan sebagai ketradisional. Komposisi elemen-elemen visual pada karyanya cenderung memenuhi bidang karya. Secara komposisional karya Nyoman Gunarsa bisa dikomparasikan dengan kecenderungan komposisi dalam seni lukis Bali pada umumnya, yaitu bidang lukisan semaksimal mungkin terisi obyek. Obyek-obyek yang hadir diutamakan untuk menampilkan

narasi dari cerita yang dibangun. Dalam seni lukis tradisional Bali ruang merupakan medan untuk menampilkan narasi tersebut, sehingga komposisi cenderung penuh. Sedapat mungkin tidak ada ruang dibiarkan kosong, karena yang diutamakan adalah bagaimana narasi dapat tampil seutuhnya, dalam hal ini pengolahan visual tidak hanya ditujukan untuk kepentingan aspek-aspek rupa dan komposisional semata. Dalam seni tradisional Bali narasi diwujudkan dengan penggambaran bentuk-bentuk figuratif. Karya Nyoman Gunarsa juga menampilkan narasi, namun narasi dibangun dengan memakai simbol-simbol religi, dari warna, dan unsur-unsur rupa lainnya yang berhubungan dengan tradisi budaya Bali. Diwujudkan dalam gaya rupa figuratif, eksplorasi visual tersebut menjadikan karya Gunarsa tidak semata-mata hanya menampilkan komposisi unsur-unsur rupa semata, namun juga mengandung muatan makna simbolik seperti rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa.

Gunarsa melakukan eksplorasi material yang menunjukkan bahwa wawasan seni rupa Barat itu juga memberi pengaruh pada perluasan eksplorasi Gunarsa dalam mengolah medium. Selain mendapat dari wawasan seni rupa modern, eksplorasi kekaryaannya Gunarsa juga dipengaruhi pengalaman kultural dari menjalani tradisi Hindu di Bali, yang di dalamnya melibatkan aktivitas melaksanakan atau menyaksikan seni tradisi budaya Bali seperti seni pertunjukan wayang saat adanya upacara keagamaan. Pengalaman itu berperan dalam memberikan pengalaman teknik dalam proses perwujudan karyanya, terutama dari cara menggabungkan komponen-komponen visual, serta simbol-simbol religi yang sengaja ia ketengahkan sebagai konten karya. Kedua aspek ini bertemu dalam diri Nyoman Gunarsa, menumbuhkan kreativitasnya dalam mengeksplorasi gagasan kreatif.

Karya seni lukis Gunarsa menampilkan eksplorasi warna, garis, bidang yang diterapkan pada medium dua dimensi. Komposisi unsur-unsur formal dalam karya ekspresif figuratif tetap disisipkan dengan unsur-unsur simbolik yang berkaitan dengan nilai religi Hindu. Secara visual karya-karya seni lukis ini menunjukkan gaya ekspresif. Dalam makna konotatif, garis ekspresif dan warna-warna yang dihadirkan menyiratkan sesuatu gerak figur dengan penuh energi.

Dalam wacana seni rupa modern ada istilah apropr-

asi yang maksudnya membuat sebuah teks (karya) dengan mengambil, memungut atau bahkan "mencuri" dari teks-teks yang telah ada sebelumnya. Fenomena ini oleh Julia Kriteva disebut sebagai intertekstualitas. Dalam konteks karya Nyoman Gunarsa, dia secara sadar mengapropriasi teks-teks narasi dalam budaya Bali --dalam karyanya.

## SIMPULAN

Nyoman Gunarsa tumbuh sebagai seniman Bali dari generasi yang menyerap wawasan seni rupa modern dari pendidikan ISI Yogyakarta, ia menjadi salah satu pendiri kelompok seniman Bali yang tergabung dalam Sanggar Dewata Indonesia. Nyoman Gunarsa mendapat wawasan tentang karya-karya seni modern di Yogyakarta. Wawasan ini membuat Nyoman Gunarsa yang pada umumnya telah memiliki dasar seni rupa tradisional Bali, mulai menyerap penciptaan seni secara modern terutama dalam teknik, medium (seni lukis), gaya dan juga kesadaran sebagai seniman individual yang memiliki otonomi (kebebasan) dalam mengembangkan karya-karya mereka. Karya-karya Nyoman Gunarsa yang terdapat di Pusat Dokumentasi Seni Latta Mahosadhi ISI Denpasar berjudul Penari, Calonarang dan Dalang. Karya-karya ini menggambarkan kehidupan kebudayaan masyarakat Bali. Karya-karya yang dihadirkan sarat akan makna-makna simbolik seperti sebuah persembahan untuk Tuhan, makna kesuburan dan rasa syukur kepada Sang Pendipta serta makna kehidupan melalui karakter tokoh pada wayang. Sebagai seniman modern Bali, Nyoman Gunarsa tumbuh dari tradisi modern yang melalui institusi seni modern, dan menyerap bahasa rupa seni rupa modern sebagai bahasa ungkap untuk mempresentasikan ide-ide karyanya. Selain itu, Gunarsa juga memiliki keterikatan yang erat dengan tradisi budaya Bali dan menjadikan nilai-nilai tradisi tersebut sebagai pijakan dalam eksplorasi estetikanya.

Pengalaman itu tidak hanya ditransformasikan dalam wujud visual yang unsur-unsurnya digali dari religi Hindu. Gunarsa memasukkan secara langsung unsur upacara menjadi bagian dari karyanya dengan bahasa rupa figuratif yang menggabungkan aspek-aspek formal (garis, bidang, warna dan tekstur), dengan simbol-simbol dalam tradisi budaya Bali. Elemen tradisi dalam karya Nyoman Gunarsa bersumber dari tradisi religi Hindu Bali, seperti; penari, calonarang dan dalang yang sarat dengan simbol tradisional Hindu Bali. Unsur-unsur tersebut berasal

dari pengalaman religi yang didapatkan sebagai bagian dari masyarakat Hindu Bali, dan ketika ia mulai menempuh pendidikan seni rupa di ISI Yogyakarta dan berkenalan dengan teknik dan wawasan seni modern, pengalaman kultural tersebut hadir dan memberi pengaruh karya-karyanya. Perkembangan karya Nyoman Gunarsa dalam merepresentasikan nilai-nilai tradisi dan modernitas dapat dilihat dari tiga aspek yang meliputi; teknik dan medium, tema, serta gaya visual .

Dalam karya-karya Nyoman Gunarsa, nilai-nilai tradisi itu mendapat ruang baru dalam interpretasinya. Berdasarkan pengamatan dan pengkajian terhadap karya-karya Nyoman Gunarsa, dapat dirumuskan bahwa kedua nilai yaitu; nilai tradisional dan modern berjalan beriringan dalam proses kreativitasnya. Kondisi ini yang membedakan karya-karyanya dengan modernitas di Barat. Karya-karya Gunarsa menampilkan fenomena modernitas yang berbeda dalam seni rupa Bali, nilai tradisi justru dikemas oleh Gunarsa dengan bahasa rupa modern yaitu gaya figuratif ekspresif, sebuah penyatuan yang dalam paradigma modern. Dalam modernisme, tradisi dan nilai-nilainya cenderung dianggap tidak sesuai dengan semangat pencarian kebaruan. Namun tidak halnya bagi Gunarsa, penjajaran elemen tradisi dan modern merupakan kondisi yang tengah dia jalani, modernitas dengan kemajuannya tidak harus melupakan atau meninggalkan masa lalu. Justru sebaliknya masa lalu baginya tetap dapat menjadi sumber dan inspirasi bagi penciptaan-penciptaan baru.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, Prof. I Made.1999., *Millenium Art Exhibition*, Bali. Katalog pameran Sanggar Dewata.
- .1996. *Etnologi Tari Bali*. Yogyakarta: Kanisius.
- .1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar:ASTI Denpasar.
- Burhan, M. Agus.2004. *Dari Kolektivitas, ke Individualitas, dan Pluralitas*.
- Pencarian Identitas Seni Rupa Indonesia*, Borobudur Agitatif, Galeri Langgeng Magelang, Editor Mikke Susanto.

Couteau, Jean. 2003. *Wacana Seni Rupa Bali Modern, ASPEK-ASPEK VISUAL*

ART, Yayasan Seni Cemeti Yogyakarta Editor Mikke Susanto.

Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea atau Seni sebagai wujud dan gagasan* terjemahan Sp. Gustami, 1991, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Yogyakarta, Yogyakarta.

Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Bandung: arti. Line

Yogaparta, I Wayan Seri. 2010. *Kajian Karya-Karya I Nyoman Erawan, Antara Tradisi dan Modernitas*. Bandung : Tesis ITB Bandung.

Yuliman, Sanento, 1976, *Seni Lukis Indonesia Baru Sebuah Pengantar*, Dewan Kesenian Jakarta,

-----, 2005, Interpretasi Karya Ahmad Sadali dalam Konteks Modernitas dan Spiritualitas Islam Dengan Pendekatan Hermeneutik, Disertasi Program Doktor ITB Bandung.



## Jenis Dan Bentuk *Pepalihan Peciren Bebadungan* Pada *Pemesuan* : Studi Kasus Desa Kesiman

I Putu Udiyana Wasista<sup>1</sup>, I Kadek Dwi Noorwatha<sup>2</sup>

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>1</sup>*udiyawanawasista@mail.com*

*Pepalihan peciren bebadungan* merupakan *pakem pepalihan* yang berkembang di wilayah Denpasar. *Pakem pepalihan* ini tersisa di wilayah Desa Kesiman, disebabkan daerah Kesiman tidak tersentuh vandalisme arsitektur pada masa penjajahan Belanda. *Pepalihan* digunakan pada arsitektur tradisional Bali sebagai ornamentasi dengan tujuan estetis. Salah satu jenis arsitektur tradisional Bali yang menggunakan *pepalihan* adalah *pemesuan*. Penelitian ini memfokuskan pada *pemesuan*, disebabkan *pemesuan* merupakan identitas dari sebuah wilayah. melalui *pepalihan* pada *pemesuan* di wilayah Desa Kesiman, dapat diketahui bentuk dan jenis *pepalihan peciren bebadungan* yang lumrah digunakan sebagai gambaran identitas wilayah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif komparatif melalui hasil wawancara dengan *undagi*. *Pepalihan peciren bebadungan* menggunakan permainan garis geometris dengan sistem konstruksi *gandeng* yang cukup rumit. Melalui permainan tersebut tercipta estetika khas *bebadungan* yang terkesan kokoh dan modern. Jenis *pepalihan* yang lumrah digunakan pada *pemesuan* di wilayah Desa Kesiman adalah *palih sebitan*, *palih tiasan*, *palih ganggong*, *palih gumulung*, *palih gegilik*, *palih baong capung*, *palih kekarangan*, *palih sasak*, dan *palih lelempong*.

**Kata kunci** : *bebadungan*, *pemesuan*, *pepalihan*

*Pepalihan peciren bebadungan* is a standard transfer system that is developing in the Denpasar area. This transfer system is left in the Kesiman Village area, because the Kesiman area was not touched by architectural vandalism during the Dutch colonial period. Transfers are used in traditional Balinese architecture as ornamentation with aesthetic purposes. One type of traditional Balinese architecture that uses transfer is *pemesuan*. This research focuses on traditional Balinese entrance, because the traditional Balinese entrance is the identity of a region. Through the transition to the establishment in the Kesiman Village, it can be seen that the shape and type of the traditional *Peciren switch* that is commonly used as an illustration of regional identity. This study uses a qualitative approach with descriptive comparative methods through the results of interviews with *undagi*. The transfer system of *peciren bebadungan* uses a geometric line game with an articulate construction system that is quite complicated. Through the game created a distinctive aesthetic that is solid and modern. The types of shifting that are commonly used in the processing in Kesiman Village are *palih sebitan*, *palih tiasan*, *palih ganggong*, *palih gumulung*, *palih gegilik*, *palih baong capung*, *palih kekarangan*, *palih sasak*, and *palih lelempong*.

**Keywords** : *bebadungan*, *balinese traditional entrance*, *pepalihan*

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini merupakan sebuah eksplorasi artefak budaya Bali yang terhegemoni oleh pembangunan modern. Artefak budaya Bali berupa arsitektur tradisional telah meninggalkan sebuah pakem yang memiliki ciri khas masing-masing pada tiap daerah di Bali. Pakem tersebut kemudian digunakan sebagai identitas daerahnya masing-masing. Salah satu pakem pada arsitektur tradisional Bali adalah pakem *Bebadungan* atau yang biasa disebut *peciren Bebadungan*. Penelitian ini sekaligus merupakan penelitian awal tentang *pepalihan peciren Bebadungan*, sehingga sifat penelitian ini adalah deskriptif komparatif berdasarkan hasil wawancara narasumber *undagi* terhadap objek kasus.

*Peciren Bebadungan* berkembang di daerah Denpasar. Ciri khas dari *peciren Bebadungan* adalah penggunaan batu bata dan *pepalihan* yang minim ukiran. Bangunan tradisional Bali yang menggunakan pakem *Bebadungan* masih tersisa di wilayah Kesiman. Hal ini disebabkan karena wilayah Kesiman pada masa penjajahan Belanda tidak tersentuh oleh vandalisme yang berakibat hancurnya bangunan arsitektur. Hal ini menyebabkan beberapa bangunan kuno masih tersisa lengkap tanpa kerusakan. Hal tersebut kemudian membuat peneliti memusatkan penelitian di wilayah Desa Kesiman.

Penelitian ini difokuskan pada bentuk *pepalihan* yang digunakan pada *pemesuan* di wilayah Kesiman. *Pemesuan* dipilih sebagai objek penelitian, dikarenakan *pemesuan* merupakan wajah sebuah bangunan sekaligus dapat dianggap dari wajah sebuah wilayah. Melalui arsitektur pada *pemesuan* kita dapat melihat identitas sebuah wilayah. Selain itu *pepalihan* pada *pemesuan* dipilih sebagai objek penelitian sebagai pengenalan awal identitas *peciren Bebadungan*. melalui *pepalihan* yang digunakan pada *pemesuan*, akan ditarik sebuah kesimpulan tentang bentuk *pepalihan* yang dominan digunakan pada *pemesuan* di wilayah Kesiman.

## METODE PENELITIAN

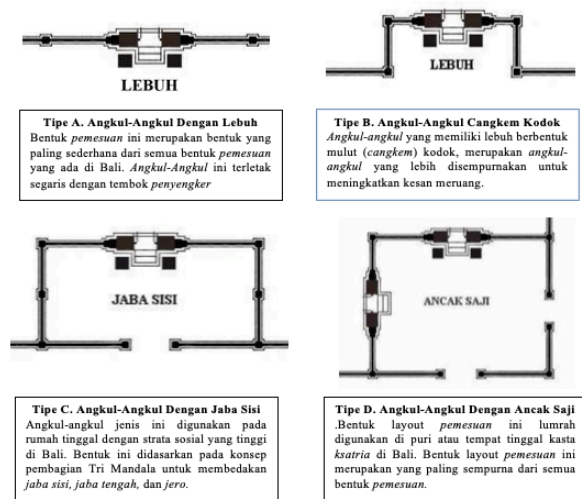
Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik analisis data dan teknik pengumpulan data menggunakan metode kajian artefak budaya fisik. Penjelasan metode tersebut, menerangkan bahwa karya budaya fisik terwujud sebagai sebuah manifestasi nilai-nilai budaya yang dianut-

ya. (Hendriyana, 2009:2). Pendekatannya merupakan studi komparatif antara narasumber dengan objek kasus. Metode tersebut dipilih karena : 1) Pendekatan digunakan karena belum adanya penelitian sejenis, sehingga penelitian ini merupakan penelitian awal tentang *pepalihan peciren Bebadungan*. Pada kondisi di lapangan, *undagi* yang menguasai *pepalihan peciren Bebadungan* sangat sedikit dan tidak memiliki dokumentasi berupa gambar serta penjelasan tentang *pepalihan*. Berdasarkan kondisi tersebut, dirasa perlu pendokumentasian melalui penelitian ini sebagai preservasi artefak budaya berupa *pepalihan* tersebut. 2) *Pepalihan* pada fasad bangunan merupakan sebuah artefak budaya karena di dalamnya terdapat nilai aktivitas kebudayaan sekaligus sebagai benda wujud kebudayaan, 3) Pendekatan yang digunakan bersifat studi komparatif untuk mendata antara bentuk dan jenis *pepalihan* melalui hasil wawancara narasumber, sekaligus menentukan dominasi bentuk jenis *pepalihan* yang lumrah digunakan pada *pemesuan*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Fasad dapat diartikan sebagai seluruh tampak depan bangunan arsitektural, biasanya terdapat akses sirkulasi utama untuk keluar masuknya civitas. Pada konteks arsitektur tradisional Bali, fasad memiliki akses sirkulasi utama yang disebut *pemesuan*. Akses sirkulasi utama yang disebut *pemesuan* tersebut, diiringi dengan adanya tembok *penyengker* sebagai pembatas wilayah rumah tinggal dan jalan raya. *Pemesuan* dapat disebut juga *pemedalan* apabila digunakan sebagai akses sirkulasi utama pada area suci seperti *pura*. *Pemesuan* atau *pemedalan* secara etimologi berasal dari kata *pesu* dan *medal* dalam bahasa Bali, yang memiliki arti sama yaitu keluar. Seringkali *pemesuan* atau *pemedalan* digunakan untuk membedakan secara tegas bagian dalam area rumah tinggal dengan lingkungan luar area tersebut seperti jalan raya atau taman kecil di sekitar *pemesuan* yang disebut *telajakan*. Terdapat beberapa bentuk *layout* yang digunakan dalam penataan *pemesuan* yang ditampilkan pada gambar 1.

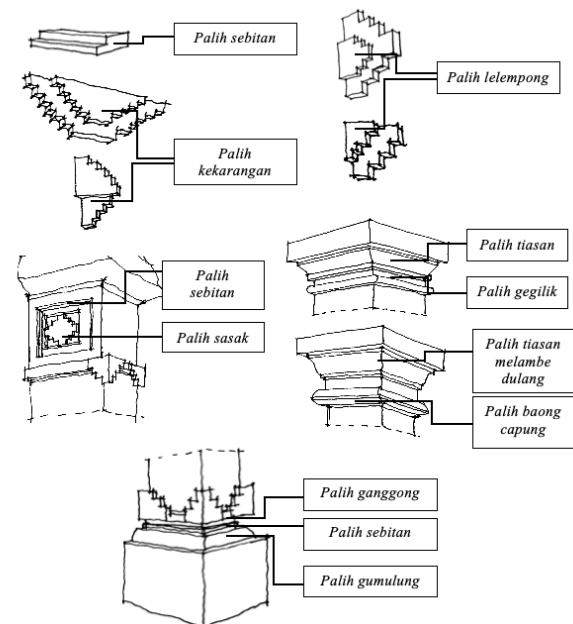
Bentuk *pemesuan* pada gambar di atas, digunakan di seluruh wilayah Bali. Melalui bentuk *pemesuan* tersebut, dapat dibedakan strata sosial dari penghuni rumah tinggal tersebut. Selain itu terdapat beberapa fungsi lain pada *pemesuan* berbentuk *ancak saji*, yang bertujuan membingungkan musuh yang akan masuk ke areal puri. Selanjutnya pada *pemesuan* yang memiliki jaba sisi bermakna melepas ikatan ke-



**Gambar 1.** Layout Pemesuan (Sumber : Noorwatha, 2018)  
duniawian atau sifat-sifat negatif sebelum masuk ke area lebih dalam dari bangunan rumah tinggal. Hal ini bertujuan membentuk sifat mawas diri sebagai manusia dalam menyikapi kehidupan agar melepas sifat-sifat negatif sebagai sebuah perjalanan menuju ke “dalam”, pada konteks ini dalam pada rumah tinggal dapat direfleksikan menjadi dalam diri.

*Pemesuan* memiliki fungsi yang lebih dari sekedar akses sirkulasi utama. Pada konteks sosial di Bali, *pemesuan* digunakan untuk membedakan stratifikasi sosial bangunan arsitektur berdasarkan golongan kasta dari penghuninya. Pada konteks bangunan rumah tinggal, *pemesuan* disebut juga *angkul-angkul*, *aring-aring*, dan *kori* (Puja, 1985:45). Pada golongan kasta brahmana dan ksatria, *pemesuan* disebut sebagai *kori* dan *aring-aring*. Pembagian menurut strata sosial tersebut, mengakibatkan bentuk yang berbeda pula pada *pemesuan*, *kori*, dan *aring-aring*. Selain bentuk yang berbeda, jenis *pepalihan* yang digunakan pun berbeda antara *pemesuan*, *kori* serta *aring-aring*.

Pada *pemesuan* rumah tinggal biasa, *pepalihan* yang digunakan tidak menggunakan *pepalihan* karang *bhoma*, sedangkan pada *pemesuan* jenis *kori* yang terdapat pada rumah tinggal kasta Brahmana dan Ksatria seringkali menggunakan *pepalihan* karang *bhoma*. Begitu pula halnya dengan *palih bukur* yang lumrah digunakan pada tatakan patung penjaga pintu pada *pemesuan*. *Palih bukur* kerap digunakan pada *pemesuan* di *griya* atau *puri* yang merupakan tempat tinggal golongan kasta Brahmana dan Ksatria. Berdasarkan uraian tersebut, melalui *pepalihan* “terkonstruksi” sebuah penanda sosial pada jenis rumah tinggal di Bali pada umumnya. Melalui



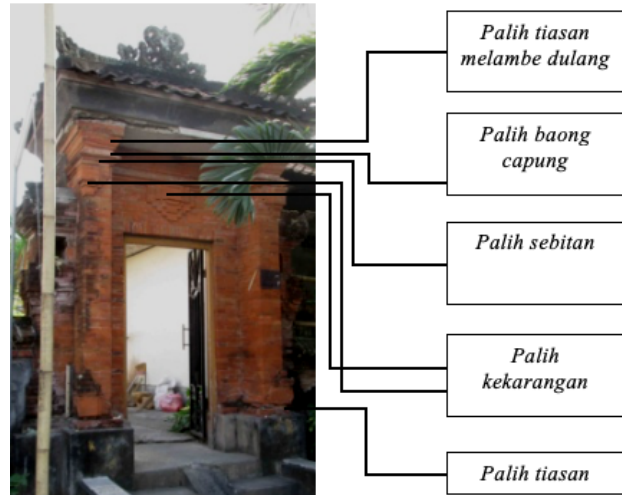
**Gambar 2.** *Pepalihan* Peciren Bebadungan (Sumber : Wasista, 2018)

konstruksi penanda pada *pepalihan* tersebut, dapat diketahui golongan penghuni rumah tinggal tersebut dalam stratifikasi sosial budaya di Bali. Selanjutnya pada kasus penelitian ini, terdapat beberapa bentuk *pepalihan* yang sering digunakan pada *pemesuan* rumah tinggal sebagai hiasan sekaligus penanda sosial. Berikut beberapa gambar reproduksi *pepalihan* yang lumrah digunakan pada *pemesuan* rumah tinggal di daerah Desa Kesiman.

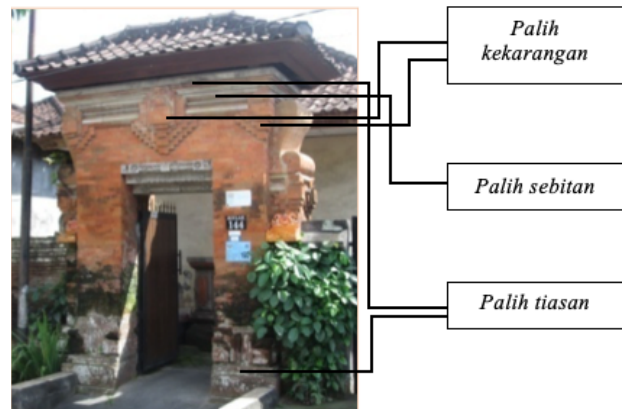
Gambar 2 di atas adalah jenis *pepalihan* yang dominan ditemukan pada *pemesuan* rumah tinggal di wilayah Desa Kesiman. Jenis *pepalihan* tersebut akan dijelaskan sebagai berikut : 1) *Palih sebitan* merupakan *pepalihan* yang membagi sebuah batu bata menjadi berbentuk undakan seperti gambar di atas. *Palih sebitan* biasanya digunakan sebagai transisi antara satu *palih* dengan *palih* lainnya (lihat gambar posisi *palih sebit* pada gambar di atas). 2) *Palih lelempong* merupakan *pepalihan* yang digunakan untuk memberikan volume yang memperindah *palih karang simbar*. *Palih lelempong* dibuat dengan memahat batu bata dan bukan dibuat dengan tempelan. 3) *Palih kekarangan* merupakan bentuk dasar sederhana dari kekarangan yang lumrah dikenal dan digunakan pada arsitektur tradisional Bali seperti *karang gajah*, *karang tapel*, *karang goak*, *karang simbar*, dan *karang bhoma*. *Palih kekarangan* berbentuk geometris dengan memahat batu bata dan dirangkai saling terkait dengan konstruksi tradisional agar batu bata tidak mudah lepas dan terikat kuat satu sama lain. 4) *Palih sasak* merupakan *pepalihan* yang

lumrah digunakan pada bagian *sipah* (ketiak) pada *pemesuan* jenis *aring-aring* dan *kori agung*. *Palih sasak* memiliki bentuk menyerupai dasar bentuk ornamen *mas-masan*, yang membuatnya berbeda adalah bentuk dasar *palih sasak* lebih kotak daripada ornamen *mas-masan* yang cenderung berbentuk belah ketupat. 5) *Palih tiasan* merupakan jenis *pepalihan* yang berfungsi memberikan bentuk melebar pada bagian kaki atau kepala sebuah *pemesuan*. Terdapat bentuk variasi *palih tiasan* yang disebut *palih tiasan melambe dulang*. *Palih tiasan melambe dulang* berbentuk melengkung pada bagian yang melebar seperti bentuk pada *dulang* (sebuah peralatan upacara di Bali). Adanya *palih tiasan* mampu menciptakan kesan kedalaman dalam sebuah *pemesuan*, sekaligus memberi kesan pembeda antara bagian kepala, tubuh, dan kaki. 6) *Palih gegilik* merupakan *pepalihan* yang digunakan pada bagian leher dekat dengan *palih tiasan* ataupun pada bagian kaki dekat dengan *palih ganggong*. *Palih gegilik* berbentuk bulat pada bagian tepi luarnya dengan bentuk setengah lingkaran mengelilingi bidang tempatnya berada (lihat gambar *palih gegilik*). 7) *Palih baong capung* digunakan pada posisi yang sama seperti *palih gegilik*. *Palih baong capung* dan *palih gegilik* digunakan bergantian sesuai dengan estetika yang diinginkan seorang *undagi*. *Baong capung* artinya leher capung (*aesha.sp*). *Palih ganggong* merupakan bentuk dasar dari ornamen *ganggongan*, yang digunakan pada bagian kaki bangunan antara *palih gumulung* dan *karang gajah*. Penempatannya lebih dalam dari palih lainnya untuk memberi kesan estetis yang dinamis pada sebuah bangunan tradisional Bali. 9) *Palih gumulung* merupakan *pepalihan* yang ditempatkan setelah bagian dasar *pepalihan*. Dinamakan *gumulung* karena bentuknya yang bergulung seperti waktu menggulung sesuatu. Bentuknya seperti seperempat silinder mengelilingi tempatnya berada. Pada prakteknya *palih* ini dapat digantikan dengan *palih tiasan*. Berdasarkan uraian tersebut, *pepalihan* yang digunakan berfungsi memberikan kesan dinamis pada bangunan sekaligus memberi keindahan. *Palih tiasan* pada *peciren Bebadungan* memiliki bentuk sederhana dan geometris sebagai elemen estetisnya. Bentuknya yang sederhana dan geometris memberikan kesan modern, yang menurut narasumber *undagi* I Ketut Puja akan mampu terus bertahan di era modern sekarang ini.

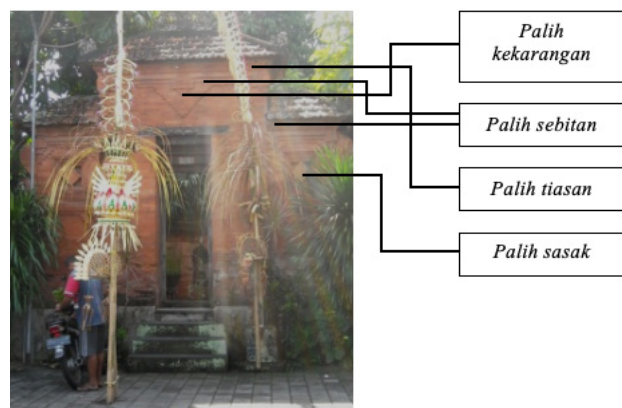
*Palih tiasan* yang digunakan pada *peciren Bebadungan* menurut narasumber *undagi* I Ketut Puja, cend-



Gambar 3. Pepalihan pada pemesuan jenis cangkem kodok (Sumber : Noorwatha, 2018)



Gambar 4. Pepalihan pada pemesuan jenis angkul-angkul (Sumber : Noorwatha, 2018)



Gambar 5. Pepalihan pada pemesuan jenis kori (Sumber : Noorwatha, 2018)

erung menggunakan bentuk geometris sederhana namun memiliki perhitungan yang rumit dalam pembuatannya. Contohnya *palih sebit* yang digunakan harus berasal dari sebuah batu bata utuh yang dibagi dua untuk menjadi *bibih* (bibir) yaitu bagian undak terluar (lihat gambar *palih sebitan*). Selanjutnya menurut narasumber, *palih* pada *peciren Bebadungan* bukan merupakan tempelan menggunakan se-

men, melainkan rakitan dari batu bata utuh yang dipasang bergandengan. Melalui konstruksi batu bata yang dipasang bergandengan tersebut, menciptakan kekuatan *pepalihan* yang lebih kokoh dari sekedar tempelan semata. Hal tersebut disebabkan sambungan pada sistem *pepalihan Bebadungan* sekaligus menjadi konstruksi *pepalihan* yang saling mengunci. Hal lain yang disampaikan oleh narasumber adalah perihal estetika yang timbul dari sambungan *pepalihan* tersebut. Menurut narasumber, bangunan yang menggunakan *pepalihan peciren Bebadungan* cenderung nampak besar dan kekar (*badeq*), berbeda dengan bentuk bangunan langgam Gianyar yang nampak lebih ramping dan manis.

Pada penelitian ini, berhasil didata 24 *pemesuan* pada rumah tinggal yang terdapat di wilayah Desa Kesiman. Berikut beberapa gambar hasil pendataan jenis *pepalihan* pada *pemesuan* disajikan di gambar 3,4, dan 5.

Sampel di atas menunjukkan jenis dan bentuk *pepalihan peciren bebadungan* digunakan pada *pemesuan* rumah tinggal di wilayah Desa Kesiman. Berdasarkan 24 sampel yang di data secara keseluruhan yang didapat di wilayah Desa Kesiman, dominasi bentuk dan jenis *pepalihan* yang digunakan pada *pemesuan* rumah tinggal adalah didapat *palih sebit*, *palih lelempong*, *palih kekarangan*, *palih gumulung*, *palih baong capung*, *palih lelempong*, *palih tiasan*, *palih ganggong*, *palih taman*, *palih gegilik*, dan *palih sasak*. Berikut disajikan tabel penggunaan *pepalihan* yang lumrah digunakan di wilayah Desa Kesiman.

**Tabel 1.** Jenis *pepalihan* yang lumrah digunakan pada *pemesuan* rumah tinggal di wilayah Desa Kesiman

NO	Nama <i>Pepalihan</i>	Jumlah <i>Pemesuan</i> yang Menggunakan <i>Pepalihan</i>
1	<i>Palih sebitan</i>	17 <i>pemesuan</i>
2	<i>Palih tiasan</i>	24 <i>pemesuan</i>
3	<i>Palih ganggong</i>	7 <i>pemesuan</i>
4	<i>Palih gumulung</i>	3 <i>pemesuan</i>
5	<i>Palih gegilik</i>	4 <i>pemesuan</i>

6	<i>Palih baong capung</i>	2 <i>pemesuan</i>
7	<i>Palih kekarangan</i>	11 <i>pemesuan</i>
8	<i>Palih sasak</i>	2 <i>pemesuan</i>
9	<i>Palih lelempong</i>	2 <i>pemesuan</i>

## SIMPULAN

Jenis dan bentuk *pepalihan peciren Bebadungan* yang digunakan pada *pemesuan* di wilayah Desa Kesiman adalah *palih sebitan*, *palih tiasan*, *palih ganggong*, *palih gumulung*, *palih gegilik*, *palih baong capung*, *palih kekarangan*, *palih sasak*, dan *palih lelempong*. Bentuk dominan yang digunakan pada *pepalihan peciren bebadungan* di wilayah Desa Kesiman adalah permainan garis geometris.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardhana, 2004, DENPASAR: *Perkembangan Dari Kota Kolonial Hingga Kota Wisata*, Makalah pada Konferensi International I Sejarah Kota (*The First International Conference on Urban History*) di Universitas Airlangga, Surabaya pada tanggal 23-25 Agustus 2004.
- Ardika, I Wayan dan Parimartha, I Gede dan Wirawan, A A Bagus, 2013, *Sejarah Bali: Dari Prasejarah Hingga Modern*, Denpasar: Udayana University Press
- Dwijendra, Ngakan Acwin, 2008, *Arsitektur Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala-Kosali*, Denpasar: Udayana University Press
- Frick, Heinz dan Purwanto, LMF, 1998, *Sistem Bentuk Struktur Bangunan: Dasar-Dasar Konstruksi Dalam Arsitektur*, Seri Konstruksi Arsitektur 1, Semarang: Kanisius
- Gelebet, I Nyoman. 1982. *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Denpasar : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Halim, Deddy, 2005, *Psikologi Arsitektur: Pengantar Kajian Lintas Disiplin*, Jakarta: Grasindo
- Heryanto, Bambang dan Ihsan dan Venny Veronica Natalia, 2012, *Identitas Kota dan Keterikatan Pada Tempat*, Prosiding Hasil Penelitian Fakultas Teknik

Volume 6 Desember 2012, Makassar: Universitas Hasanudin

Kusuma, Dewa, 2013, *Arsitektur Kota Denpasar Berbasis Kearifan Budaya Lokal*, makalah dalam Sarasehan Arsitektur “Arsitektur Kreatif Berbasis Budaya Unggulan di Kota Denpasar, yang dilangsungkan di Ruang Pertemuan Sewaka Dharma, Kantor Badan Pelayanan Perijinan Terpadu Satu Pintu dan Penanaman Modal Kota Denpasar, 13 Desember 2013.

Munandar, Agus Aris, 2005, *Istana Dewa Pulau Dewata: Makna Puri Bali Abad ke 14-19*, Depok: Komunitas Bambu

Pemerintah Kota Denpasar, 2010, “*Denpasar Kota Kreatif berbasis Budaya Unggulan*” yang merupakan rangkuman apresiasi serta prestasi Kota Denpasar dipersembahkan untuk warga kota Denpasar bertepatan dengan hut kota Denpasar ke 18.

Saraswati, A.A Oka dan Prijotomo, Josef dan Setijanti, Purwanita, 2012, *Aesthetic Interpretation of Pamedalan and Melasti Sacred Ritual Event in Balinese Architecture*, *Jurnal of Basic and Applied Scientific Research*, Volume 2 (July) 7351-7358, 2012, Textroad Publication

## Analisis Nilai Karakter Dalam Penggalan Cerita Ramayana Pada *Pandil* Gong Kebyar Di Pusdok Isi Denpasar

I Nyoman Payuyasa<sup>1</sup>, Wayan Diana Putra<sup>2</sup>

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>1</sup>*guz\_payu@yahoo.com*

Dewasa ini masyarakat mulai diresahkan dengan berbagai macam permasalahan terorisme, pemerkosaan, korupsi, serta tindakan kriminal lainnya. Penggiatan pendidikan karakter sepertinya belum memperoleh maksimal. Padahal karakter masyarakat Indonesia seharusnya tidak lepas dari moralitas dalam kearifan lokal dalam bentuk seni budaya. Terutama Bali yang sarat dengan nilai seni budaya, yang salah satunya adalah kesenian musik tradisional Gong Kebyar. Ada bagian unik dalam setiap instrumen gong yang disebut dengan *pandil* yang berupa ukiran yang menceritakan kisah Ramayana. Tentu dalam kisah ini banyak sekali muatan nilai-nilai karakter dan moral, namun belum ada yang menerjemahkan serta menganalisisnya. Sebagai sebuah upaya untuk mengikutsertakan bidang kesenian dalam menanggulangi kemerosotan karakter, penulis tertarik untuk menganalisis nilai-nilai karakter dan moral dalam *pandil* gong kebyar ini. Permasalahan serta tujuan penelitian ini untuk mendeskripsi cerita dan nilai-nilai karakter dalam *pandil* gong kebyar. Rancangan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penulis menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil penelitian ini menemukan ada sepuluh rangkaian cerita Ramayana serta beberapa memuat nilai-nilai moral, seperti tanggung jawab, kesetiaan, rela berkorban, ketidakserakahan, dan penegakkan kebenaran.

**Kata kunci** : nilai karakter, ramayana, gong kebyar

Nowadays people are starting to be troubled by various problems of terrorism, rape, corruption, and other criminal acts. Activation of character education does not seem to have maximized. Whereas the character of Indonesian society should not be separated from morality in local wisdom in the form of cultural arts. Especially Bali which is full of artistic and cultural values, one of which is the traditional Gong Kebyar music art. There is a unique part in each gong instrument called *pandil* in the form of carvings which tells the story of Ramayana. Of course in this story there are a lot of character and moral values, but no one has translated or analyzed them. As an effort to participate in the arts in tackling the deterioration of character, the writer is interested in analyzing the character and moral values in the kebyar *pandil* gong. The problem and the purpose of this study is to describe the characters' stories and values in the *Pandil* Gong Kebyar. The design of this study is descriptive qualitative. The author uses observation and interview methods to collect research data. The results of this study found that there are ten series of Ramayana stories and some contain moral values, such as responsibility, loyalty, willingness to sacrifice, injustice, and upholding the truth.

**Keywords**: character value, ramayana, gong kebyar

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini masyarakat mulai diresahkan dengan berbagai macam permasalahan yang muncul ke permukaan. permasalahan seperti terorisme, pemerkosaan, korupsi, serta tindakan kriminal lainnya tidak pernah usai. Parahnya, gejala ini terjadi di lingkungan pendidikan, seperti di kampus ataupun sekolah. Salah satu permasalahan yang memprihatinkan adalah banyaknya guru yang menjadi korban penganiayaan baik dari orang tua siswa maupun dari siswa itu sendiri. Hal ini memberikan sebuah gambaran situasi buruk sedang melanda masyarakat kita. Lantaran hal ini terjadi di lingkungan pendidikan yang seharusnya menjadi ruang percontohan dan keteladanan. Padahal pemerintah sudah mengadakan penggiatan pendidikan karakter sebagai sebuah rencana strategis untuk menanggulangi masalah ini. Namun secara tidak langsung permasalahan di atas memberikan sebuah jawaban, bahwa pendidikan karakter yang dicanangkan pemerintah belum memperoleh hasil yang maksimal.

Masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang sangat menjunjung tinggi nilai etika dan tata krama, seharusnya jauh-jauh dari permasalahan seperti ini. Etika dan tata krama bahkan banyak melekat kuat pada kearifan lokal dalam bentuk budaya dan kesenian. Bali merupakan salah satu contoh daerah yang menjadikan seni budaya sebagai sebuah identitas diri. Salah satu bentuk kesenian di Bali, yaitu seni musik tradisional Gong Kebyar memiliki nuansa yang unik. Selain menghasilkan bunyi yang indah, ditemukan sisi atau bagian lain dari gong kebyar ini yang memiliki "nilai besar", termasuk gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. Bagian tersebut adalah *pandil* yang berupa ukiran pada gong yang menceritakan kisah Ramayana. *Pandil* adalah sebuah bentuk relief atau ukiran pada instrument gamelan yang biasanya menceritakan kisah Ramayana, Tantri, atau Mahabharata.

Masyarakat umum biasanya memandang *pandil* sebagai sebuah keindahan semata. Padahal jika dilihat secara mendalam banyak nilai-nilai yang bisa diambil dari *pandil* tersebut. Nilai-nilai moralitas dan karakter dalam cerita itu layak untuk dianalisis dan diterjemahkan. Sebagai sebuah upaya untuk mengikutsertakan bidang kesenian dalam menanggulangi permasalahan karakter yang terjadi. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang hal ini guna memaksimalkan segala bentuk kesenian untuk

megemakan kembali nilai karakter dan moralitas di masyarakat umum.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pendahuluan latar belakang di atas, penulis merumuskan dua permasalahan. Masalah (1) 1. Bagaimanakah deskripsi penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar?, (2) Apa sajakah nilai-nilai karakter yang termuat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar?

### Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut. (1) Mendeskripsikan penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. (2) Mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang termuat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar.

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan sebuah penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan menurut keadaan pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2006 : 54). Jadi, tujuan penelitian deskriptif adalah membuat penjelasan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Rancangan deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai fakta-fakta aktual dari sifat populasi. Kekualitatifan penelitian ini berkaitan dengan data penelitian yang tidak berupa angka-angka, tetapi berupa kualitas bentuk verbal yang berwujud tuturan. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat variabel melekat, dan yang dipermasalahkan dalam penelitian (Suandi, 2008 : 31). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *pandil* berupa cerita pada instrumen gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. Objek penelitian ini secara umum adalah cerita dan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* instrumen gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar.



### Metode Pengumpulan Data

#### Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006 : 88). Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu dibantu dengan instrument pedoman observasi, sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti dan hasil observasi memberikan kemungkinan untuk ditafsirkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk melakukan pengamatan secara sistematis terhadap pandil dalam instrumen gong kebyar.

#### Metode Wawancara

Metode wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Supardi, 2006 : 99). Moleong (2005 : 186) menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu wawancara yang akan mengajukan pertanyaan dan orang yang akan diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang akan diajukan. Beranjak dari arti ini, maka penulis menggunakan metode wawancara untuk melakukan wawancara terhadap narasumber yang bisa memberikan sumbangsih pemikiran terhadap analisis cerita dalam gong kebyar. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur. Wawancara ini memberi peluang kepada penulis untuk mendapat menggali banyak hal sesuai dengan kebutuhan penelitian.

#### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis data kualitatif berdasarkan model interaktif Milles (1992:16) yang telah dikenal secara umum dalam ranah penelitian. Secara umum analisis data dengan menggunakan model tersebut mencakup tiga tahap, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi atau penarikan simpulan. Ketiga tahapan tersebut saling berinteraksi, berawal dari pengumpulan data dan berakhir pada selesainya penulisan laporan penelitian. Semua tahap tersebut memiliki keterkaitan proses antara satu dengan yang lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini sekaligus disajikan hasil penelitian serta pembahasan secara langsung. Secara terin-



**Gambar 4.1** Gong Kebyar

ci ada dua poin masalah yang dibahas adalah (1) deskripsi penggalan cerita Ramayana pada pandil gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar dan (2) deskripsi nilai-nilai karakter yang termuat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar.

### Analisis Cerita Ramayana pada *Pandil* Gong Kebyar di Pusdok ISI Denpasar

Gong kebyar yang terdapat di Pusdok ISI Denpasar merupakan gong kebyar Bali Selatan. Jenis-jenis instrumen yang digunakan pada gamelan Gong Kebyar antara lain : kendang, terompong, ugal, gangsa, kanti, kajar, ceng-ceng, calung, jegogan, gong. Dalam setiap instrumen ini terdapat bentuk ukiran/pandil ini berupa penggalan cerita Ramayana. Namun perlu diingat bahwa tidak semua instrumen memuat cerita Ramayana. Hal ini mengingat tidak semua instrumen gamelan memiliki ruang yang cukup untuk membentuk sebuah cerita. Instrumen gamelan yang pandilnya memuat cerita Ramayana adalah gangsa/pemade, calung, ugal, jegong, calung, penyacah. Instrumen selain yang disebutkan ini bentuk pandilnya menggunakan motif bun (kembang).

### Rangkaian cerita secara keseluruhan pada gong kebyar

Rangkaian cerita yang terpatri dalam gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar ini adalah sebuah epos besar kepahlawanan Ramayana. Epos ini menceritakan seorang tokoh rama sebagai wujud awatara. Cerita Ramayana sendiri dikarang oleh Rsi Walmiki. Epos Ramayana memiliki cerita yang sangat panjang sehingga dibagi menjadi tujuh kanda. Tujuh kanda tersebut adalah Bala Kanda, Ayodya Kanda, Aryanyaka Kanda, Kishkinda Kanda, Sundara Kanda, Yudha Kanda, dan Uttara Kanda. Dalam instrumen gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar mengambil kisah dari kanda ketiga yaitu Aryanyaka Kanda sampai dengan Kanda keenam yaitu Yudha Kanda. Empat kanda (dari Aryakanda sampai Yudha Kanda) ini dituangkan ke dalam sepuluh pandil instrumen gong kebyar. Kesepuluh instrumen ini memuat pokok-pokok cerita yang menarik dan menjadi poin cerita. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan, setiap



Gambar 4.2 Calung 1



Gambar 4.3 Jegog 1

instrumen mengandung cerita yang memuat banyak nilai-nilai karakter/moral. Di bawah ini akan penulis sajikan setiap instrumen serta deskripsi cerita lengkap dengan analisis nilai-nilai karakter yang terdapat di dalamnya.

### Analisis Cerita Setiap Instrumen

#### Instrumen Calung 1

Gambar 4.2 instrumen Calung merupakan salah satu instrumen dari gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. Dalam *pandil* Calung ini diukir bentuk cerita dari dua tokoh Ramayana, yaitu Dewi Shita dan Laksamana. Pada bagian ini juga merupakan rangkaian pertama cerita dimulai, serta dapat dikategorikan ke dalam Aryanyaka Kanda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan, ukiran *pandil* pada instrumen calung ini menceritakan adegan ketika Dewi Shita (gambar 4.2 : posisi di kanan pembaca) meminta Laksamana (gambar 4.2 : posisi di kiri pembaca) untuk membantu Sang Rama. Dalam konteks cerita pada instrumen calung di atas tegasnya bentuk tokoh tersebut memberikan sebuah gambaran tentang marahnya Dewi Shita pada Laksamana, sebab Laksamana tidak mematuhi perintah Dewi Shita untuk membantu Sang Rama. Kemarahan Dewi Shita ini dapat dilihat dari gestur tangannya yang menunjuk lurus Laksamana. Berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap I B. Wijna Bratanatyam seorang seniman dalang (12 Juli 2018), kemarahan Dewi Sita ini disebabkan karena Sang Laksamana sama sekali tidak menghiraukan perintahnya, padahal saat itu terdengar teriakan suara Sang Rama meminta pertolongan. Mendengar kemarahan Dewi Sita itu Laksamana bergeming. Sampai akhirnya Dewi Sita mengeluarkan sebuah pernyataan yang membuat Laksamana tidak berdaya dan memutuskan untuk mengikuti perintahnya. Pernyataan Dewi Shita itu berdasarkan penuturan I B. Wijna Bratanatyam berupa “*turmaning ade nyen bayun cie nampedang janda cange?* (Jangan-jangan kamu sendiri memiliki niat/keinginan untuk mendapatkan/memiliki janda dari kakakmu?). Setelah mendengar pernyataan inilah Laksamana memutuskan untuk pergi membantu Sang Rama.



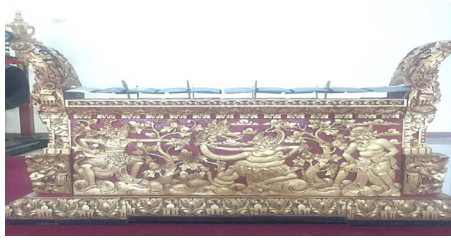
Gambar 4.4 Calung 2



Gambar 4.5 Ugal 1

Penulis dalam hal ini akan menambahkan unsur cerita situasi sebelum dan sesudah selain cerita yang digambarkan pada instrumen di atas untuk mendapatkan sebuah rangkaian cerita yang sedikit lebih utuh. Dalam konteks penggambaran situasi di atas adalah ketika Dewi Shita bersama dengan suaminya Sang Rama serta Laksamana (adik Sang Rama) meninggalkan kerajaan untuk mengasingkan diri ke hutan. Dalam perjalanan ke hutan mereka bertemu dengan pasukan Rahwana yang semena-mena merusak hutan. Melihat hal ini Rama berperang dan menumpas semua pasukan Rahwana. Rahwana menjadi marah, bersama dengan patihnya Ditya Kala Marica, Rahwana mendatangi Rama untuk balas dendam. Ketika Rahwana dan patihnya Marica sampai di hutan, Rahwana tertegun melihat kecantikan Dewi Sita. Rahwana kemudian memasang siasat dan meminta Marica untuk menyamar menjadi seekor kijang emas yang indah untuk menggoda Sita.

Melihat keindahan kijang yang menghampiri pondoknya Dewi meminta Sang Rama, untuk menangkap kijang jelmaan Patih Marica. Dengan berat hati Rama pergi memenuhi keinginan Sita. Sang Rama memerintahkan agar Laksamana menjaga Dewi Sita apapun yang terjadi. Berselang beberapa lama setelah Rama pergi terdengarlah teriakan seperti suara Rama menjerit minta tolong. Padahal yang berteeriak tersebut adalah Patih Marica yang telah berubah menjadi Kijang Emas. Mendengar hal ini Dewi Sita pun panik kemudian memerintahkan Laksamana untuk membantu Sang Rama. Cerita inilah yang kemudian digambarkan ke dalam ukiran *pandil* calung di atas. Saat Dewi Sita benar-benar marah pada Laksamana yang sedang menjalankan tugas dan perintah dari kakaknya, Rama. Seperti diceritakan di atas awal mulanya Laksamana tidak menuruti perintah Dewi Sita. Mendapati bersikerasnya Laksamana untuk tak pergi, Dewi Sita pun marah dan menuduh jika Laksamana punya niat buruk terhadap Sita. Pernyataan ini membuat Laksamana tersinggung dan dengan berat hati melanggar perintah kakaknya untuk tidak meninggalkan Dewi Sita. Namun sebelum pergi, Laksamana membuat pagar yang memiliki kekuatan untuk melindungi Dewi Sita, seraya meminta Dewi



**Gambar 4.6** Ugal 2

Sitha tidak keluar dari lingkaran tersebut. Dari titik inilah terjadi penculikan Dewi Sitha yang akan diceritakan pada instrumen gong selanjutnya.

#### Instrumen Jegog 1

Gambar 4.3 adalah instrumen Jegog dalam Gong Kebyar. Dalam instrumen ini terdapat bentuk ukiran *pandil* yang menggambarkan penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana. Tokoh yang muncul atau dibentuk dalam instrumen Jegog di atas adalah Rahwana, bersama kendaraannya yang bernama Wilmana (raksasa bersayap), Dewi Sinta serta Jatayu. Seperti yang diceritakan sebelumnya, Laksamana meninggalkan Dewi Sinta dengan membuat lingkaran sakti. Lingkaran ini sebenarnya mampu melindungi Dewi Sinta dari siapapun. Namun selang beberapa lama muncul seorang brahmana yang merupakan perubahan wujud dari Rahwana. Dengan siasat buruk ini Rahwana dalam bentuk Bramana meminta Sinta membawakan air. Awalnya Dewi Sinta sempat menolak karena ingat dengan pesan Laksamana. Namun dengan segala upaya akhirnya Dewi Sinta luluh juga dan keluar dari lingkaran sakti Laksamana. Hal ini lantas membuat Rahwana dengan mudah menculik dan melarikan Sinta.

Dalam perjalanan penculikan oleh Rahwana, Dewi Sinta menjatuhkan beberapa perhiasannya sebagai sebuah petunjuk untuk Rama. Seraya menjatuhkan perhiasannya Dewi Sinta menjerit menangis memanggil-manggil Rama. Jatayu seekor burung raksasa yang sedang beristirahat mendengar jeritan yang memanggil-manggil nama Rama, Jatayu terkejut. Jatayu mengetahui Rama adalah anak dari sahabatnya sendiri yaitu Raja Dhasarata, ayah Rama. Jatayu bergegas terbang dan mencari asal muasal isak tangisan Dewi Sinta. Dalam pencariannya itu Jatayu melihat Wilmana bersama Rahwana menerbangkan Sinta. Di sinilah kemudian terjadi pertempuran antara Jatayu dengan Rahwana. Rahwana tentu saja bukanlah lawan yang sebanding, sehingga Jatayu kalah dengan sayap terpotong. Jatayu terluka parah, ia tak mampu menahan Wilmana menerbangkan Sinta.

Di sisi lain Rama dan Laksamana kembali ke pondok dan melihat Sinta sudah tak ada. Mereka berdua sudah curiga ada sesuatu yang tidak beres. Melihat perhiasan Dewi Sinta yang sengaja dijatuhkan, Rama menelusuri jejak itu. Sampai akhirnya perhiasan yang dijadikan petunjuk itu membawa Rama dan Laksamana bertemu dengan Jatayu. Sebelum Jatayu meninggal, Jatayu menceritakan semua yang terjadi kepada Rama, bahwa istrinya telah diculik oleh Rahwana raja dari Alengka.

#### Instrumen Calung 2

Instrumen ketiga yang akan dibahas dalam kajian ini adalah calung. Pada pembahasan poin satu sudah dijelaskan juga instrumen tentang calung. Namun perlu penulis jelaskan dalam gong kebyar terdapat dua buah instrumen calung. Dalam konteks pembahasan ini urutan sajian data dan analisis tidak berdasarkan jenis instrumen, melainkan berdasarkan jalan cerita yang dibentuk setiap instrumen.

Instrumen calung yang kedua pada gambar 4.4 di atas menggambarkan dua tokoh yakni Dewi Sinta dan Rahwana. Latar tempat dan waktu dari ukiran *pandil* calung di atas adalah di taman Alengka, kerajaan Sang Rahwana. Rahwana setelah berhasil menculik Sinta langsung bergerak menuju istananya. Di sanalah Dewi Sinta menumpahkan emosinya. Menurut gestur pengadegannya, Dewi Sinta nampak murka kepada Rahwana. Hal itu nampak dari ditunjuknya dengan tegas dan tangan Dewi Sinta lurus ke arah Rahwana. Berbagai macam pernyataan penolakan dilontarkan Dewi Sinta. Berdasarkan penuturan Natya (wawancara, 12 Juli 2018), Dewi Sinta takkan sudi menerima ataupun menikahi Rahwana. Meskipun nyawa menjadi taruhannya. Dewi Sinta sama sekali tak tergiur, sedikit pun tak tertarik dengan segala kekayaan dan kekuasaan yang dimiliki Rahwana. Dengan segala kesetiiaannya terhadap suaminya, Rama, Sinta bertahan sampai Rama kelak datang menyelamatkannya. Perlu penulis juga sampaikan dalam pecahan cerita yang lain, di luar gambaran instrumen gong kebyar ini, diceritakan bahwa banyak sekali yang menginginkan Rahwana sebagai suaminya. Bahkan ada yang sampai merasa beruntung dijadikan istri oleh Rahwana. Namun tidak begitu dengan Dewi Sinta, dia dengan teguh menolak untuk dijadikan istri ataupun ratu di kerajaan Alengka.

#### Instrumen Ugal 1

Instrumen keempat yang akan dibahas adalah in-



**Gambar 4.7** Gangsa/ Pemada 1 **Gambar 4.8** Gangsa/Pemada strumen ugat. Dalam instrumen ugat ini terlihat ada empat tokoh yang diukir dalam pandil. Empat tokoh tersebut masing-masing adalah (dari kiri ke kanan pembaca) Subali, Sugriwa, Rama, dan Laksamana. Pada cerita ini merupakan bagian dari Kiskindha Kanda. Dalam perjalanan mencari Dewi Sinta Rama dan Laksamana bertemu dengan Raja Kera Sugriwa dan Hanoman. Dalam kiskinda kanda ini banyak sekali versi cerita yang muncul. Penulis dalam kajian ini menggambarkan garis besar cerita yang tidak mengubah cerita secara inti dan nilai-nilainya. Pertemuan Rama dan Laksamana dengan Sugriwa dalam hutan menciptakan sebuah peristiwa besar yang bersejarah. Peristiwa ini berkaitan dengan berperangnya saudara kembar Sugriwa dan Subali. Dalam ukiran pandil gambar 4.5 instrumen ugat di atas memang tidak bercerita sampai pada titik peperangan. Namun dari bentuk dan gestur tangan tokoh Subali sudah memberikan tanda luapan kemurkaan Subali kepada Sugriwa, Rama, dan Laksamana. Hal ini disebabkan karena kedatangan Rama, Laksamana dengan tujuan membantu Sugriwa. Untuk memberikan gambaran cerita yang lebih lengkap, penulis akan mendeskripsikan awal mula peperangan yang melibatkan Subali dan Sugriwa, serta kaitan peperangan ini dengan perjalanan Rama mencari Sinta.

Subali dan Sugriwa dalam cerita digambarkan dengan bentuk kera yang sangat sakti. Awalnya cerita dua bersaudara ini adalah putera dari seorang petapa bernama Resi Gotama. Resi Gotama memiliki tiga orang anak, yaitu Subali, Sugriwa, dan Anjani. Pada suatu ketika ketiga anak Resi Gotama ini memperebutkan sebuah benda pusaka yang bernama Cupumanik. Karena perebutan benda ini membuat kekacauan, akhirnya Resi Gotama melemparkan cupumanik tersebut tinggi-tinggi. Cupumanik tersebut lalu terpisah menjadi dua bagian, bagian mangkuk jatuh ke tanah dan berubah wujud menjadi sebuah telaga bernama Nirmala, sedangkan tutupnya jatuh menjadi telaga Sumala. Subali dan Sugriwa yang melihat telaga itu berpikir cupumanik tersebut jatuh ke telaga, sehingga Subali dan Sugriwa langsung menyelam ke telaga. Dalam cerita lain dikatakan Resi Gotama memberikan sebuah kutukan jika seseorang memi-



**Gambar 4.9** Penyacah **Gambar 4.10** Penyacah liki rasa keserakahan yang besar dan bila suatu saat menyentuh air telaga tersebut, maka bagian tubuh yg mengenai air akan berubah menjadi kera. Dengan segera Subali dan Sugriwa menceburkan diri dan menyelam ke dalam telaga mencari cupumanik. Setelah naik dari telaga mereka mendapati dirinya telah berubah menjadi seekor kera. Sementara Anjani yang tidak berani berenang hanya berani mencuci tangan serta wajahnya, maka dengan segera kedua tangannya ditumbuhi bulu kera, sementara wajah dan kepalanya berubah menjadi seekor kera. Anjani yang menyerupa kepala kera inilah kelak yang akan memiliki putra bernama Hanoman.

Dalam penebusan dosanya Sugriwa dan Subali melakukan tapa brata. Selama tapa brata ini mereka mendapatkan kesaktian, sehingga para dewa mendatangi mereka untuk membunuh seorang penguasa raksasa. Dari sinilah muncul permasalahan Sugriwa dan Subali yang mengalami kesalahpahaman ketika Subali berperang melawan penguasa goa Kiskinda, yaitu raksasa Kebo Sura dan Lembu Sura. Sebelum melakukan pertempuran dala goa Subali berpesan kepada Sugriwa yang menunggu di depan. Pesan Subali tersebut adalah jika air yang mengalir dari dalam goa berwarna merah maka Subali memenangkan pertarungan, sebaliknya jika berwarna putih maka Subali kalah dalam pertempuran. Setelah menunggu tiga hari tiga malam, dari dalam goa keluar darah putih bercampur dengan darah merah, oleh karena itu Sugriwa beranggapan bahwa Subali dan sang raksasa telah sama-sama mati. Dengan kenyataan yang dilihat kemudian Sugriwa segera menutup goa dengan batu.

Sugriwa setelah terpukul dengan peristiwa yang menimpa Subali, kemudian melapor kepada dewa dan mendapatkan hadiah istri, Dewi Tara, dan Sugriwa kemudian diangkat menjadi raja kera. Ternyata berselang beberapa hari diketahui Subali masih hidup. Warna putih bercampur merah yang keluar dari dalam goa ternyata adalah berasal berasal dari otak raksasa yang diadu oleh Subali. Akhirnya Subali bisa keluar goa dan sedih melihat peristiwa yang terjadi kepada dirinya. Dewi Tara yang merupakan anak

buah Rahwana yang memanas-manasnya, bahwa Dewi Tara sesungguhnya mencintai Subali dan sekarang menyesal menjadi istri Sugriwa. Dewi Tara menyulut amarah kebencian Subali dengan menyatakan bahwa Sugriwa sengaja menutup goa agar dan sengaja ingin membunuh Subali agar dapat menjadi raja dan memperistri Dewi Tara. Tak dimungkiri Subali termakan hasutan dan berperang mengalahkan Sugriwa dan merebut tahta serta Dewi Tara. Kejadian ini membuat Sugriwa diusir dari kerajaan. Dalam pelarian Sugriwa ini mempertemukannya dengan Sang Rama. Dari pertemuan inilah Rama menyatakan kesediaan membantu Sugriwa melawan Subali. Begitu juga sebaliknya Sugriwa juga akan membantu Rama merebut Sinta dari Rahwana. Dalam cerita selanjutnya Sang Rama bersama Sugriwa akhirnya berhasil membunuh Subali. Rama sebenarnya membunuh Subali tidak hanya semata-mata karena ingin menolong Sugriwa, melainkan juga untuk menegakkan kebenaran yang dijajah oleh Subali.

#### Instrumen Ugal 2

Gambar 4.6 adalah bagian dari instrumen ugal dalam gong kebyar. Dalam instrumen ugal di atas terdapat ukiran pandil berupa tokoh Indrajit, Hanoman, dan Raksasa pasukan dari Rahwana. Gambaran cerita di atas adalah saat Hanoman diutus Sang Rama ke Alengka untuk melihat Dewi Sitha. Dalam perjalanan menuju Alengka, Hanoman melihat kerajaan Alengka terletak bukit Trikuta. Hanoman memutuskan untuk memasuki istana pada malam hari. Ini salah satu strategi bagi Hanoman untuk dapat memasuki kerajaan tanpa diketahui musuh. Ketika memasuki istana Hanoman melihat taman yang disebut taman angsoka. Dari taman itulah Hanoman mendengar seorang wanita menangis. Berselang beberapa lama datang Rahwana menghampiri wanita tersebut dengan berbagai macam bujuk rayuan dan jannji-janji. Dari sanalah kemudian Hanoman mengetahui bahwa wanita yang menangis tersebut adalah Dewi Sitha. Hanoman melihat bahwa Dewi Sitha tetap melakukan penolakan-penolakan atas rayuan Rahwana, sekalipun Rahwana memberikan berbagai ancaman sadis terhadap Dewi Sitha.

Dewi Sitha larut dalam kesedihan sampai ia dihibur oleh salah satu dayang yang berbudi luhur bernama Trijata. Trijata adalah keponakan Rahwana, putri dari Wibisana. Dialah yang selalu menghibur dan menguatkan hati Dewi Sitha. Saat waktu yang tepat Hanoman turun dari pohon untuk bertemu dengan Dewi Sinta. Namun Dewi Sitha tidak langsung per-

caya dan mencurigai Hanoman. Karena bisa saja Hanoman adalah jelmaan dari Rahwana. Sebagai sebuah bukti Hanoman memperlihatkan cincin sang Rama.

Tugas Hanoman sebagai utusan dari sang Rama sebenarnya sudah terlaksana. Namun Hanoman setelah menemui Dewi Sitha langsung merusak dan membuat kekacauan di kerajaan Alengka. Ini bertujuan untuk membuat kacau kerajaan dan untuk mengetahui kekuatan pasukan yang dimiliki Rahwana. Rahwana tidak bisa tinggal diam dengan keonaran yang diperbuat Hanoman, lalu ia mengutus putranya Indrajit untuk bertempur. Pertempuran Hanoman dengan Indrajit berlangsung dengan sengit. Diceritakan bahwa Indrajit kewalahan menghadapi kesaktian Hanoman, sampai akhirnya ia mengeluarkan panah sakti Nagapasa. Panah Nagapasa itu dilepaskan Indrajit kemudian berubah menjadi naga besar dan melilit tubuh Hanoman. Pada bagian cerita inilah yang terukir dalam pandil instrumen ugal di atas. Setelah Hanoman terlilit, Indrajit dan pasukannya kemudian membawa Hanoman pada Rahwana. Dengan kemarahannya Rahwana memerintahkan untuk membunuh Hanoman. Mendengar perintah itu Rahwana sempat ditentang oleh Wibisana, adiknya. Sebab menurut Wibisana seorang utusan tidak boleh dibunuh. Atas saran itu Rahwana memutuskan untuk membakar ekor Hanoman. Melihat ekornya terbakar, Hanoman lalu melepaskan diri dan meloncat ke sana ke mari untuk membakar Alengka. Tindakannya itu membuat istana kerajaan Alengka terbakar hebat.

#### Instrumen gangsa/pemade 1

Gambar instrumen 4.7 sampai dengan 4.10 di atas merupakan instrumen yang rangkaian ceritanya memuat peperangan antara pasukan kera Sang Rama melawan pasukan raksasa dari Rahwana. Setelah cerita pengutusan Hanoman ke Alengka selesai, Rama mendapatkan informasi bahwa Dewi Sita dikurung di Taman Asoka. Hanoman menceritakan semua hal yang terjadi di Alengka. Mulai dari kondisi Dewi Sitha sampai dengan pertempurannya dengan prajurit Rahwana. Mendengar informasi yang dibawa Hanoman, Rama memerintahkan pasukannya untuk menyerang Kerajaan Alengka. Seperti yang diketahui bahwa pasukan Rama adalah pasukan kera yang dipimpin oleh rajanya, Sugriwa. Gambar tokoh dalam empat instrumen di atas masing-masing adalah, gambar 4.7 Raksasa melawan Kapi Menda (kera), gambar 4.8 Raksasa melawan Kapi Drawi (kera),

gambar 4.9 Raksasa melawan Kapi Uruga (kera), dan gambar 4.10 Raksasa melawan Kapi Jembawan (penasihat para kera, dan selaku pengasuh Sugriwa Subali waktu muda). Dalam ilustrasi pandil pada instrumen di atas hanya menggambarkan peperangan antara prajurit kera pasukan Rama melawan pasukan raksasa Rahwana. Pertempuran tokoh-tokoh di atas dapat dikatakan tidak memiliki gema yang besar, atau tidak menjadi titik poin cerita. Namun ada cerita unik dan menarik yang tercermin dari tokoh tersebut.

Ada cerita yang sangat menarik dari empat tokoh kera dalam instrumen di atas. Kemeranian ini terlihat dari banyaknya jenis kera yang ada saat itu, mulai dari kera berkepala ayam, berkepala domba, berkepala naga, dan lain sebagainya. Hal ini bisa terjadi karena bermula dari bertemunya Hanoman dengan ayahnya, Siwa, di surga. Saat Hanoman lahir, ibunya, Dewi Anjani, kebingungan memberikan Hanoman makanan. Dalam kebingungan itu Dewi Anjani memerintahkan Hanoman untuk mencari makanan yang berwarna merah. Apapun buah-buahan yang berwarna merah dikatakan Dewi dapat dimakan oleh Hanoman. Sampai habis banyaknya buah-buahan yang dimakan oleh Hanoman, belum juga cukup memenuhi rasa laparnya. Tepat pada saat semua buah itu habis, Hanoman melihat warna merah terbit di ufuk timur. Hanoman lalu terbang mendekati warna merah itu yang tiada lain tiada bukan adalah matahari. Sampai di sana Hanoman lalu menelan Matahari. Hal ini membuat dewa Surya menegur dan memberi tahu Hanoman bahwa matahari bukanlah makanan. Matahari adalah sumber segala energi untuk kehidupan di bumi. Mendapatkan penjelasan itu Hanoman yang sedari lahir tidak mengetahui siapa ayahnya, lantas menanyakan kepada Dewa Surya. Dewa surya lalu meminta Hanoman untuk pergi ke surga loka untuk mendapatkan jawaban.

Hanoman akhirnya sampai di surga loka dan bertemu dengan Siwa. Tanpa ambil tempo, Hanoman lantas menanyakan kegelisahannya pada Siwa. Siwa pun lalu memberi tahu Hanoman, bahwa dirinya sendiri Dewa Siwa adalah ayah dari Hanoman. Mendengar pengakuan dari Dewa Siwa, Narada dan para dewa lainnya di surga loka meneratawai pengakuan itu. Dewa Siwa marah mendengar reaksi dari para dewa yang terkesan merendahkan. Lantas Dewa Siwa mengutuk Narada beserta semua dewa yang lain, bahwa mereka juga akan memiliki keturunan kera. Dari kutukan inilah kemudian lahir berbagai macam jenis kera atau dalam konteks cerita



Gambar 4.11 Jegog

Ramayana disebut dengan Kapi. Empat tokoh kera dalam instrumen di atas juga merupakan bagian dari buah kutukan Dewa Siwa, sehingga melahirkan Kapi Menda, Kapi Drawi, dan Kapi Uruga yang kemudian menjadi prajurit Sang Rama.

### Instrumen Jegog 2

Gambar 4.11 di atas merupakan instrument terakhir yang akan dibahas dalam penelitian ini. Dari keseluruhan instrumen yang terdapat dalam gong kebyar hanya terdapat sepuluh instrumen yang memuat cerita Ramayana. Rangkaian cerita terakhir adalah tentang peperangan tokoh Kumbakarna. Dalam gambar di atas nampak Patih Kumbakarna sedang berperang melawan pasukan wanara (kera) dari Sang Rama. Tokoh Kumbakarna adalah seorang tokoh yang terkenal dengan kebiasaan tidur sepanjang masa. Ada berbagai versi cerita di balik dengan kebiasaan tidur Kumbakarna ini. Salah satunya adalah ketika Kumbakarna bertapa memohon kekuatan kepada Dewa Brahma. Dengan ketaatan tapa dari Kumbakarna membuat Dewa Brahma merasa harus mengabdikan permohonannya untuk menguasai tiga dunia. Melihat hal ini nampaknya sakti dari Brahma, yaitu Dewi Saraswati merasa tidak setuju. Sebab tidak alasan bagi seorang raksasa untuk punya kekuatan untuk menguasai tiga dunia. Hal ini membuat Dewi Saraswati merasa harus bertindak. Oleh karena itu ketika Kumbakarna hendak mengutarakan keinginannya pada Brahma, Dewi Saraswati langsung bertindak untuk mengolah/mengatur lidah dari kumbakarna saat berbicara. Saat itu Kumbakarna hendak meminta kekuatan manik sekecap (apa yang dikatakannya akan terjadi) namun yang ternyata keluar dari mulutnya adalah manik sekiap (seperti kekuatan tidur sepanjang masa). Itulah yang dilakukan Dewi Saraswati pada lidah Kumbakarna demi kedamaian dunia. Semenjak itulah Raksasa Kumbakarna terkejebak dalam tidur sepanjang masa.

Kaitannya dengan peperangan Rahwana dengan Rama adalah ketika semua patih-patih terkuat Rahwana semua padam di medan perang. Saat keterdesakan Rahwana inilah, patih Kumbakarna dibanggunkan. Saat kumbakarna bangun, sebenarnya

Kumbakarna tidak berniat ikut berperang. Alasannya adalah karena dia tidak setuju dengan tindakan Rahwana yang dianggapnya menyimpang. Namun pada akhirnya Kumbakarna turun ke medan perang dengan alasan membela kerajaan, istana, dan rakyatnya, bukan membela kesalahan Rahwana. Keputusan ini pun Kumbakarna ambil setelah melihat kerajaan yang telah porak poranda. Dalam peperangan ini Kumbakarna juga akhirnya padam.

### **Analisis Nilai-nilai Karakter dalam Penggalan Cerita Ramayana pada *Pandil* Gong Kebyar di Puskor ISI Denpasar**

Dari rangkaian cerita pada setiap instrumen di atas berikut ini akan penulis sajikan nilai-nilai karakter yang termuat dalam masing-masing cerita dalam instrumen.

#### **Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Calung 1**

Berdasarkan analisis terhadap cerita gambar 4.2 di atas ada beberapa nilai-nilai karakter yang dapat dipetik. Berdasarkan hasil analisis beberapa nilai tersebut adalah ikhlas, tanggung jawab, setia, taat perintah dan tugas, kuat iman, tidak serakah, dan tahan godaan. Nilai keikhlasan dapat dilihat dari awal mula cerita ketika sang Rama dengan besar hati dan penuh ikhlas menerima kenyataan untuk menjalani masa pengasingan dan pembuangan di hutan selama tiga belas tahun. Nilai selanjutnya adalah bertanggung jawab dan setia serta taat pada perintah/tugas. Beberapa nilai ini terjalin dengan sangat kuat pada cerita di atas. Dimulai dari tindakan Rama yang menjalankan tanggung jawab sebagai seorang putra seorang raja. Rama memikul beban terhadap janji-janji yang dibuat ayahnya. Dewi Shita menunjukkan kesetiaan dan jati diri seorang istri yang menemani suami dalam keadaan suka maupun duka. Kekuatan pada ketaatan terhadap perintah sebenarnya sangat tercermin dari diri seorang Laksamana dalam cerita di atas. Nilai selanjutnya adalah tahan terhadap godaan dan tidak serakah. Dewi Sitha dalam epos Ramayana ini memang mencerminkan karakter seorang dewi, namun walaupun begitu tidak lantas membuat penulis membebaskan tokoh Sitha dari penilaian (penghakiman) dari sudut pandang nilai baik-buruk. Ada salah satu poin yang harus diakui bahwa Sitha menunjukkan sifat yang serakah dan tidak tahan godaan. Keserakahan ini terlihat dari keinginan Sitha untuk memiliki Kijang Emas yang indah. Padahal Rama sudah berulang kali melarang. Namun Sitha bersikeras untuk mendapati kijang

tersebut. Nilai-nilai karakter yang tercermin, seperti ikhlas, tanggung jawab, setia, taat perintah dan tugas, kuat iman, tidak serakah, dan tahan godaan adalah nilai-nilai yang patut dimiliki setiap insan. Manusia dalam menjalani kehidupan harus memiliki rasa ikhlas terhadap hal-hal yang tidak sesuai dengan harapan. Dengan begitu maka kedamaian hidup dapat dengan mudah tercapai.

#### **Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Jegog 1**

Berdasarkan rangkaian cerita yang telah dideskripsikan pada gambar 4.3 dapat dilihat beberapa nilai-nilai moral dan karakter yang termuat. Nilai moral pertama yang dapat diambil hikmahnya dari cerita di atas adalah seseorang harus mampu menempatkan keibaan dan rasa simpati pada saat yang tepat. Sama seperti perempuan pada umumnya Dewi Sinta memiliki nilai perasaan, keibaan, dan belas kasihan yang begitu mendalam. Kepekaan rasa inilah yang telah membuat ia harus menanggung semua akibatnya, termasuk melanggar kata-kata Laksamana. Pelanggaran terhadap permintaan yang sebenarnya dalam konteks itu menyerupa perintah dari Laksamana untuk tak melewati lingkaran membawa bencana yang besar. Sebuah pelajaran yang besar dapat diambil dari cerita ini jika dikaitkan dengan kondisi zaman sekarang di dunia ini. Banyak terjadi kecurangan, kejahatan, pada era sekarang ini dimulai dari memunculkan rasa iba dan simpati para korbannya. Tipu daya telah menjadi senjata utama untuk mengelabui korban dengan tujuan kejahatan tertentu. Nilai karakter rela berkorban yang begitu besar dari cerita di atas ditunjukkan oleh tokoh burung raksasa, Jatayu. Jatayu telah mengorbankan dirinya sendiri untuk menyelamatkan Dewi Sinta dari penculikan Rahwana. Membela kebenaran dengan pengorbanan yang besar akan banyak ditunjukkan dalam cerita Ramayana. Pengorbanan adalah hal yang terkadang begitu sulit dilakukan. Apalagi pengorbanan yang dilakukan dengan mempertaruhkan nyawa sendiri. Zaman sekarang tuntutan pengorbanan dengan pertaruhan nyawa dapat dikatakan merupakan situasi dan kondisi yang sangat langka. Namun pengorbanan-pengorbanan dalam bentuk lain banyak dibutuhkan. Orang terkadang harus mengorbankan hal-hal kecil, seperti ego, waktu, tenaga, bahkan uang untuk hal-hal baik lainnya. Perlu juga ditekankan rela berkorban juga harus ada ketika menjalankan sebuah tugas, aturan, dan sistem.

#### **Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Calung 2**

Poin pokok cerita pada gambar 4.4 di atas dapat dikatakan sangat singkat. Hanya menggambarkan kemurkaan Sinta terhadap Rahwana, serta penolakan yang dilakukan Sinta sendiri. Namun nilai moral yang muncul atau tergambar di atas sangatlah kental. Nilai kesetiaan adalah nilai utama yang dapat diambil dari tokoh Dewi Sinta. Sinta mencerminkan sikap dan sifat kesetiaan yang begitu besar kepada suaminya Rahwana. Meskipun besar kemungkinannya Sinta akan dibunuh dengan mudah, namun Sinta bergeming. Hal inilah yang patut dijadikan sebagai bahan pelajaran moral. Kesetiaan adalah salah satu bentuk kemuliaan yang akan membawa manusia pada titik kebaikan yang besar. Kesetiaan tidak hanya diukur dalam hubungan suami istri seperti cerita di atas, kesetiaan bisa ditunjukkan dalam bentuk setia terhadap tugas dan tanggung jawab, keluarga, sahabat, setia terhadap negara, setia terhadap janji, aturan, dan penegakan hukum.

#### Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Ugal 1

Paparan cerita pada gambar 4.5 bisa dikatakan merupakan cerita yang memiliki nuansa begitu dramatis. Hal ini dilihat dari terjadinya peperangan saudara kembar yang diakibatkan oleh salah paham semata. Berdasarkan analisis rangkaian cerita pada pandil instrumen ugal ini sarat dengan nilai karakter dan nilai moral. Nilai moral pertama yang dapat dipetik adalah ketika terjadinya perubahan wujud Sugriwa dan Subali yang menjadi kera. Dari cerita di atas diceritakan keserakahan yang dimiliki kedua tokoh ini telah menjadikan tubuh mereka berubah menjadi kera. Begitu juga dengan tokoh Anjani yang tangan dan kepalanya menyerupa kera. Keserakahan dalam zaman apapun selalu berdampak buruk. Tak ada keserakahan yang membawa kebaikan dan kebahagiaan dalam hidup ini. Zaman sekarang memang tak ada keserakahan manusia membuatnya berubah menjadi kera dan lain sebagainya. Namun sifat tamak dan keserakahan ini dapat membuat seseorang selalu disepadankan dengan sikap-sikap rakus raksasa dan binatang. Seperti contoh koruptor dilambangkan dengan tikus. Nilai lain adalah memahami sebuah peristiwa dengan kepala jernih dan menjauhkan diri dari emosi yang berlebih, sehingga bisa memunculkan kesalahpahaman. Kesalahpahaman telah membuat Subali terjebak dalam kebencian terhadap saudara kembarnya, Sugriwa. Hal ini perlu menjadi sebuah pelajaran kepada semua masyarakat dari berbagai kalangan dan lapisan. Seseorang harus mampu mengatur emosi diri, sehingga mampu

menangani suatu permasalahan dengan bijak.

Penegakan kebenaran juga adalah nilai yang tercermin dari cerita di atas. Penegakan sebuah kebenaran dalam konteks zaman sekarang bisa berupa penegakan aturan, hukum, dan sistem yang telah diatur. Pelanggaran-pelanggaran terhadap aturan yang berlaku di masyarakat sudah nampak lumrah terjadi. Hal ini nampak tersaji dari berita-berita di media. Tentu saja ini adalah sebuah cerminan buruk tentang kondisi masyarakat. Malangnya, masalah ini sering sekali menimpa sekolah dan anak-anak remaja. Salah satu penyebabnya adalah aturan yang tidak tegas dan mereka tidak paham konsekuensi terhadap pelanggaran sebuah aturan. Oleh karena itu cerminan nilai dalam cerita ini layak dijadikan sebuah pedoman dan tuntunan hidup dalam melangkah.

#### Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Ugal 2

Berdasarkan rangkaian cerita pada gambar 4.6 di atas ada beberapa nilai karakter dan nilai moral yang dapat dipetik. Dalam rangkaian cerita Hanoman melawan Indrajit di atas, nilai kesetiaan diperlihatkan oleh Hanoman. Kesetiaan Hanoman atas perintah Raja Sugriwa dan Sang Rama membuat Hanoman melakukan sebuah perjalanan dan tindakan sangat berbahaya untuk masuk ke daerah musuh. Hal ini seolah tidak menjadi masalah bagi Hanoman, padahal nyawanya bisa saja melayang di tangan Rahwana. Nilai kesetiaan ke dua dicerminkan dari tokoh Sitha. Dewi Sitha masih tetap dengan pendiriannya untuk tak berpaling dari Rama. Walaupun Rahwana membujuknya dengan harta dan kekuasaan, serta mengancamnya dengan cara yang sangat sadis, Dewi Sitha bergeming. Kesetiaan kedua tokoh ini begitu menawan, sehingga hal ini patut dijadikan sebuah inspirasi bagi masyarakat sekarang. Kesetiaan terhadap sumpah, janji, jabatan, dan hukum adalah hal yang harus ditunjukkan oleh masyarakat berbagai lapisan. Kesetiaan dalam hal ini dipastikan akan membawa umat manusia pada titik kedamaian yang luar biasa. Nilai kesetiaan tidak terbatas pada lingkungan tertentu. Nilai kesetiaan mencakup seluruh aspek kehidupan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Nilai moral selanjutnya adalah rela berkorban. Nilai rela berkorban begitu besar ditunjukkan oleh tokoh Hanoman. Rela berkorban adalah sifat dan nilai karakter yang begitu sulit ditemui di masyarakat era modern ini. Keegoisan dapat dikatakan telah mengisi banyak ruang dalam kehidupan bermasyarakat. Banyak masalah-masalah



yang muncul akibat sikap egois dan tidak memiliki rasa rela berkorban untuk hal-hal kecil semata. Rasa rela berkorban seharusnya dapat dipupuk semenjak dini, agar ke depan generasi penerus bangsa menjadi lebih baik.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen gangsa/pemade 1, gangsa/pemade 2, penyacah 1 dan penyacah 2

Cerita pada Gambar 4.7 sampai dengan 4.10 di atas merupakan rangkaian cerita yang unik. Hal ini dapat dilihat dari adanya berbagai macam bentuk kera yang merupakan akibat dari sebuah kutukan. Kutukan ini merupakan konsekuensi atas sikap buruk yang ditunjukkan oleh para dewa. Menertawai dengan kesan meledek dan meremehkan adalah sebuah tindakan yang sangat tidak terpuji. Hal ini ditunjukkan oleh para dewa saat mendengar pengakuan Dewa Siwa tat kala memiliki putra berwujud kera, yaitu Hanoman. Ini dapat dijadikan sebagai sebuah nilai tuntunan hidup bagi umat manusia. Walaupun dalam konteks zaman sekarang hal seperti cerita di atas adalah sebuah kemustahilan, tetapi tetap saja nilai yang ditawarkan patut untuk digugu. Mencemooh dan menertawai orang saat dalam situasi dan kondisi tertentu dapat dikatakan tindakan yang tidak bisa dilepaskan dari karma buruk.

Nilai lain yang dapat diambil adalah nilai tanggung jawab dan kesetiaan yang ditunjukkan oleh Jemawan, pengasuh Sugriwa dan Subali waktu muda. Jemawan selaku pengasuh harus ikut mempertaruhkan nyawanya untuk terjun ke telaga untuk memastikan anak asuhnya selamat saat terjun ke telaga bereput cupu manik. Nilai tanggung jawab atas tugas dan kesetiaan kepada anak asuhnya patut dijadikan sebuah cerminan. Bertanggung jawab adalah nilai yang harus dimiliki setiap orang. Setiap insan manusia harus mematuhi dan setia terhadap tanggung jawab yang dimiliki. Selain nilai ini Jemawan juga menunjukkan sikap rela berkorban. Jemawan juga mempertaruhkan diri untuk melaksanakan tugas dengan baik. Dalam konteks sekarang manusia patut meniru nilai ini. Tidak sampai mempertaruhkan nyawa, dalam kondisi politik di negara Indonesia yang sedang carut marut, cukup manusia itu memiliki nilai rela berkorban dengan mempertaruhkan jabatan guna menegakkan kebenaran.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Jegog 2

Cerita terkait tokoh Kumbakarna pada gambar 4.11

di atas dapat diambil beberapa nilai yang begitu besar. Nilai yang begitu menawan dapat dilihat dari cerita Kumbakarna yang memutuskan untuk turun ke medan perang demi negara atau kerajaan, bukan membela kesalahan Rahwana. Hal ini merupakan sebuah cerminan sikap cinta terhadap tanah air. Membela tanah air dan kerajaannya yang telah didapati hancur lebur. Dalam konteks ini Kumbakarna merupakan seorang tokoh yang begitu mencintai tanah airnya, rela berkorban demi negaranya. Kembali dikaitkan dengan kehidupan masyarakat sekarang, hendaknya sikap ini dimiliki oleh setiap masyarakat warga negara. Terutama sebenarnya untuk para pemimpin bangsa yang sudah sepatutnya harus membela kepentingan bangsa, mencintai segenap tanah air Indonesia, dan seluruh kepentingan masyarakat luas. Tidak berlaku hanya untuk para pemimpin, hal ini juga berlaku untuk seluruh lapisan masyarakat. Setiap insan di tanah air Indonesia sudah sepatutnya mencintai negaranya untuk kedamaian hidup bersama. Hal ini dapat dilakukan dengan menghilangkan hal-hal kecil seperti yang sering terjadi akhir-akhir ini, seperti menghilangkan ujaran kebencian, menyudahi menyebar berita bohong, menyudahi pembicaraan yang memecah belah bangsa. Seharusnya pemikiran untuk kepentingan-kepentingan pribadi atau golongan harus dihentikan. Hal ini dapat diambil hikmahnya dari cerita kumbakarna.

Berdasarkan analisis cerita dan nilai karakter di atas penulis melihat banyak nilai-nilai besar yang sangat bisa dipetik dan dijadikan sebagai sebuah cerminan dalam hidup. Dari cerita pada instrument satu sampai sepuluh ada beberapa nilai karakter yang terdapat. Nilai-nilai tersebut adalah tanggung jawab, kesetiaan, taat perintah, taat tugas, kuat iman, tidak serakah, ikhlas, tahan godaan, besar hati, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air. Nilai-nilai ini sudah sepatutnya diterapkan oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia untuk kepentingan hidup damai dan sejahtera. Ketika nilai-nilai ini benar-benar dipahami dan diterapkan oleh sebagian besar atau seluruh masyarakat maka berbagai masalah yang terjadi di negara ini perlahan-lahan akan tuntas.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil analisis dan pembahasan pada bab iv dapat penulis simpulkan dua hal, yaitu pertama terkait deskripsi cerita dan kedua terkait nilai-nilai karakter yang terdapat dalam cerita. Per-

tama terkait deskripsi cerita, terdapat sepuluh instrument gong kebyar yang memuat cerita Ramayana. Cerita pertama dimulai dari instrumen calung 1 terkait perintah Sinta terhadap Laksamana, cerita kedua dalam instrumen jegog 1, tentang penyelamatan Sinta oleh Jatayu yang diculik Rahwana, cerita ketiga dalam instrumen calung 2 tentang kemarahan Sinta pada Rahwana, cerita keempat dalam instrumen ugul 1 tentang pertempuran Subali dengan Sugriwa, cerita kelima dalam instrumen ugul 2 tentang peperangan Hanoman melawan Indrajit, cerita selanjutnya adalah peperangan pada prajurit kera yang bernama Kapi Menda melawan Raksasa pada instrumen gangsa 1, Kapi Drawi melawan Raksasa pada instrumen gangsa 2, Kapi Uraga melawan Raksasa pada instrumen penyacah 1, dan Kapi Jemawan melawan Raksasa pada instrumen penyacah 2, dan cerita terakhir sebagai penutup adalah peperangan antara tokoh Kumbakarna melawan pasukan kera dalam instrumen jegog 2. Simpulan kedua terkait nilai-nilai karakter yang termuat dalam semua cerita. Dari cerita pada instrument satu sampai sepuluh ada beberapa nilai karakter yang terdapat. Nilai-nilai tersebut adalah tanggung jawab, kesetiaan, taat perintah, taat tugas, kuat iman, tidak serakah, ikhlas, tahan godaan, besar hati, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Djujun Djaenudin. 2009. *“Program Pendidikan Karakter di Lingkungan BPK PENABUR Jakarta”*. Artikel ilmiah
- Kartadinata, Sunaryo. 2009. *“Pendidikan Belum Membangun Karakter Bangsa”*. Artikel ilmiah.
- Matthew, Milles. 1992. Analisis Data Kualitatif. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Payuyasa, I Nyoman. 2012 . *“Analisis Pembelajaran Kontekstual Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas VII A1 dan VII A2 SMP Negeri 6 Singaraja”*. Singaraja : Tidak Diterbitkan
- Pusat Kurikulum. Pengembangan dan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. 2009:9-10
- Supardi, M.d, 2006. Metodologi Penelitian. Mataram : Yayasan Cerdas Press
- Sugiyono, 2008. Metode Penelitian kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

## Perkembangan Trend *Kamen* Wanita Di Bali

Dewa Ayu Putu Leliana Sari

Program Studi Desain Fashion, Institut Seni Indonesia Denpasar

*dewaayuputulelianasari@gmail.com*

Tulisan ini bertujuan untuk menelusuri tentang bagaimana perkembangan salah satu bagian dari busana adat tradisional yaitu *kamen* di Bali baik yang digunakan pada saat upacara adat ke Pura, sehari-hari maupun upacara manusa yadnya. Subjek yang paling menonjol dalam perkembangan pakaian adat Bali yaitu wanita Bali. Ruang lingkup tulisan ini yaitu *kamen* wanita yang dikenakan pada saat ke pura maupun pesta adat (dalam agama hindu disebut dengan manusa yadnya). Pada awalnya, pakem busana adat Bali ke Pura, yaitu :Pertama diawali dengan memakai *kamen* tetapi lipatan *kamen* melingkar dari kanan ke kiri sesuai dengan konsep sakti. Putri sebagai sakti bertugas menjaga agar si laki-laki tidak melenceng dari ajaran Dharma. Tinggi *kamen* putri kira-kira setelapak tangan karena pekerjaan putri sebagai sakti sehingga langkahnya lebih pendek. Setelah menggunakan *kamen* untuk putri memakai bulang yang berfungsi untuk menjaga rahim, untuk mengendalikan emosi. Sekitar 5 tahun lalu terjadi pergeseran bentuk *kamen* dari yang seharusnya dikenakan pada saat ke Pura. Perubahan bentuk *kamen* tersebut dikarenakan pengaruh kaum *fashionista* dan sosialita yang merombak cara berkain dengan system ikat dan *draping*. Pakem *kamen* wanita yang seharusnya dikenakan pada saat persembahyangan ke pura serta trend yang sedang *in* pada bentuk, motif serta warna *kamen*. Perkembangan motif berupa kain printing dengan motif kain tradisional Bali, batik-batik serta kain yang dibordir dengan motif songket. Serta dalam perkembangan warna *kamen* yang dikenakan lebih berani, tidak hanya menggunakan warna-warna khas Bali.

**Kata kunci** : *trend, kamen, wanita bali*

### ***Development Of Women's Kamen Trends In Bali Abstract***

This paper aims to explore how the development of one part of traditional traditional clothing namely *kamen* in Bali is good that is used during traditional ceremonies to the temple, daily and manusa yad ceremony. The most prominent subject in the development of Balinese traditional clothing is Balinese women. The scope of this paper is that women are worn when they go to temples or traditional parties (in Hindu religion they are called manusa yadnya). In the beginning, the custom of Balinese clothing to the temple, namely: First begins with wearing *kamen*, but the folds of *kamen* circle from right to left according to the magic concept. The princess as a magician is in charge of keeping the man from deviating from the teachings of the Dharma. The height of the princess is about the palm of the hand because the work of the princess is powerful so the steps are shorter. After using *kamen* for the daughter to use a bone that serves to protect the uterus, to control emotions. About 5 years ago there was a shift in the form of *kamen* from what was supposed to be worn at the temple. Changes in the form of *kamen* are due to the influence of the fashionistas and socialites who overhauled the way to deal with the tie and draping systems. The ingredients for women's *kamen* that should be worn when praying to temples and trends that are currently in shape, motif and color are *kamen*. The development of motifs in the form of printing cloth with traditional Balinese cloth motifs, batik and cloth embroidered with songket motif. As well as the development of *kamen* colors that are recognized more boldly, not only use Balinese colors.

**Keywords**: *trend, kamen, balinese women*

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu pusat pariwisata di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan keunikan dan kekhasan budaya lokal (*local genius*) Bali. Budaya-budaya lokal di dalam era globalisasi dewasa ini berada dalam sebuah kondisi tarik-menarik/tegang-gan dalam kaitannya dengan berbagai tantangan dan pengaruh globalisasi, yang menghadapkannya pada pilihan-pilihan dilematis. Di satu pihak, globalisasi dilihat oleh budaya-budaya lokal sebagai sebuah peluang bagi pengembangan potensi diri dan keunggulannya di dalam sebuah medan persaingan global yang kompleks, sedangkan di pihak lain globalisasi dilihat pula sebagai sebuah ancaman terhadap eksistensi dan keberlanjutan budaya lokal itu sendiri.

Kebudayaan Bali sendiri termasuk bersifat fleksibel dan adaptif yang artinya senantiasa mampu menerima, mengolah unsur-unsur asing untuk memperkaya kebudayaannya sendiri. Karena kebudayaan tersebut selalu berubah mengikuti zaman dan perubahan itu tidak dapat dihentikan. Namun perubahan kebudayaan tersebut tidak dapat pula dipaksakan. Berubah ataupun tidaknya dan kuat atau tidaknya suatu kebudayaan tergantung dengan kuat tidaknya suatu masyarakat menganut nilai-nilai kebudayaan tersebut.

Apabila suatu nilai tidak bermakna lagi bagi masyarakat yang menjunjung suatu kebudayaan tertentu, maka kebudayaan itu pun akan berubah karena nilainya sudah bergeser dan masuk ke nilai baru yang dipandang lebih memberi makna kehidupan dibandingkan dengan nilai-nilai lama yang dipandang sudah kehilangan maknanya, sehingga yang tinggal hanyalah kulitnya saja. Hal tersebut merupakan upaya-upaya dalam menciptakan keunggulan lokal/*local genius* dalam sebuah strategi, agar budaya lokal dapat mengaktualisasikan dirinya dalam konteks global dan di pihak lain menghindarkan dari pengaruh homogenisasi budaya.

Seiring berjalannya waktu, *trend mode* sudah berkembang pesat. Bagi kaum wanita untuk dihargai terkait harkat, martabat serta eksistensinya di ruang publik, termasuk *trend* dan cara berbusana secara tradisi dan globalisasi. Arus globalisasi membuat perubahan nilai budaya pada gaya busana di Bali, yang berimbas pada cara berpakaian adat umat hindu di Bali. Pakaian adat merupakan produk budaya manusia yang mengangkat budaya lokal. Pada awalnya



**Gambar 1 dan 2.** Kamen wanita Bali sesuai pakem yang dikenakan pada saat ke pura

(Sumber :buka lapak.com dan hiverminer.com, 2018)

pakaian adat di Bali menggunakan pakem tertentu dan setiap bagian-bagian busananya mengandung simbolis dan filosofinya masing-masing. Perkembangannya kini tidak hanya sebatas norma susila saja, namun mengutamakan segi estetika atau keindahan dari bentuk pakaian. Subjek yang paling menonjol dalam perkembangan pakaian adat Bali yaitu wanita Bali.

Menurut wanita Bali, soal busana bukan hanya sebatas masalah sehari-hari, namun pula termasuk masalah perjuangan untuk dihargai, terkait dengan harkat dan martabat, serta eksistensinya di ruang publik, termasuk *trend* dan cara berbusana secara tradisi dan globalisasi. Dinamika *trend busana* Bali makin berkembang. Untuk melestarikan busana adat Bali merupakan salah satu alasan dimana inovasi bentuk, warna dan motif busana adat itu sendiri. Namun, yang perlu ditekankan busana adat harus sesuai dengan tempat dan acara, dan tetap mengutamakan kesopanan/ norma etika.

Bagian dari pakaian adat wanita Bali yaitu kebaya, selendang serta *kamen* (kain). Jenis kebaya kini memang paling menonjol di antara pakaian adat wanita. Namun sekitar tahun 2013, *kamen* (kain) juga tidak kalah perkembangannya. Kini *kamen* tidak lagi sebatas kain bungkus/kain yang dililitkan pada tubuh bagian bawah. Selain jenis-jenis kain yang beragam, tidak lagi hanya menggunakan kain tradisional saja, namun bentuk dari *kamen* itu sendiri pun beragam. Para pencipta mode pun untuk mengapresiasi segala kemampuannya, termasuk kreativitas dalam menciptakan *trend busana*.

## PEMBAHASAN

### **Pakem Kamen Wanita sebagai Pelengkap Busana Adat di Bali**



**Gambar. 3** kamen jadi ready to wear bentuk biasa berbahan lycra dengan motif songket printing (dapat digunakan untuk ke pura) (Sumber : Nitra Jaya Onlineshop, 2017)



**Gambar. 4** kamen jadi ready to wear model wiron berbahan lycra dengan motif batik printing (dapat digunakan untuk ke pura) (Sumber : Sabrina Batik Onlineshop, 2018)



**Gambar 5.** kamen jadi ready to wear dengan model belahan didapan berbahan dasar katun dengan motif songket printing (tidak dapat digunakan untuk ke pura, hanya ke pesta) (Sumber : Nitra Jaya Onlineshop, 2017)



**Gambar 6.** kamen jadi ready to wear bentuk biasa berbahan denim strait dengan motif endek printing (Sumber : Etnik Baliya Onlineshop, 2018)

Pakem busana adat Bali ke Pura, yaitu :Pertama diawali dengan memakai *kamen* tetapi lipatan *kamen* melingkar dari kanan ke kiri sesuai dengan konsep sakti. Putri sebagai sakti bertugas menjaga agar si laki-laki tidak melenceng dari ajaran Dharma. Tinggi *kamen* putri kira-kira setelapak tangan karena pekerjaan putri sebagai sakti sehingga langkahnya lebih pendek. Setelah menggunakan *kamen* untuk putri memakai bulang yang berfungsi untuk menjaga rahim, untuk mengendalikan emosi.

Pada putri menggunakan selendang/senteng diikat menggunakan simpul hidup dikiri yang berarti sebagai sakti dan mebraya. Putri memakai selendang diluar, tidak tertutupi oleh baju, agar selalu siap membenahi putra kalau melenceng dari ajaran Dharma, dilanjutkan dengan menggunakan baju(kebaya). Serta pepusungan ada tiga yaitu :1. Pusung gonjer yaitu di buat dengan cara rambut dilipat sebageian dan sebagian lagi digerai,pusung gonjer di gunakan untuk putri yang masih lajang/ belum menikah sebagai lambang putri tersebut masih bebas memilih dan dipilih pasangannya. Pusung gonjer juga sebagai symbol keindahan sebagai mahkota serta sebagai stana Tri Murti.2. Pusung Tagel adalah untuk putrid yang sudah menikah.3. Pusung podgala/pusung kekupu yaitu cempaka putih, cempak kuning, sandat sebagai lambang Tri Murti.

### Perkembangan *kamen* di Bali

*Kamen* di Bali awalnya merupakan wastra/kain tradisional yang dimiliki oleh Bali, seperti kain gringsing, kain endek, kain cepuk, kain songket, dan lain sebagainya. Untuk *kamen* berbentuk kain panjang berbentuk segiempat panjang, lebar antara 100 dan 110 cm, sementara panjangnya kurang lebih 2 seperempat meter sampai 2,5 meter. Kini *kamen* Bali ti-

dak hanya dikenakan untuk acara persembahyangan saja. Namun juga bisa dikenakan untuk kunjungan adat, ke pesta, bahkan bentuk *kamen* langsung pakai ready to wear seperti rok panjang. Modifikasi terdapat pada bentuk *kamen*, serta warna dan motif.

Perubahan bentuk dari yang awalnya berupa *kamen* lembaran yang dililit atau dibungkus pada badan bagian tengah ke bawah menjadi *kamen* jadi yang menyerupai rok dan panjangnya hanya beberapa centimeter di bawah lutut. Selain itu bentuk *kamen* Bali kini mendapatkan pengaruh dari daerah Jawa dan pengaruh Negara India, caranya menggunakan teknik draping dalam mengenannya. Bahan yang digunakan pun tidak lagi sebatas kain tenun tradisional baik kain endek, songket maupun batik saja, namun berupa kain modern seperti lycra (dengan tekstur yang elastis, melar), rayon, denim strait dan lain sebagainya

Perkembangan motif berupa kain printing dengan motif kain tradisional Bali, batik-batik serta kain yang dibordir dengan motif songket. Serta dalam perkembangan warna *kamen* yang dikenakan lebih berani, tidak hanya menggunakan warna-warna khas Bali. Menurut wawancara dengan salah satu *fashion designer* terkenal di Bali yaitu Tjok Abi, *kamen* yang dikenakan pada kesempatan ke pura sedikit mengalami pergeseran yang puncaknya terjadi sekitar 5 tahun lalu, karena *kamen* Bali wanita panjangnya sempat naik sampai sebetis kaki, atau bahkan di bawah lutut sedikit, seperti kain yang dikenakan wanita Madura. *Kamen* wanita Bali yang dikenakan



**Gambar 9.** beraneka ragam warna dan motif yang kini dikenakan oleh kaum *fashionista* di Bali

(Sumber : Kain Baliya, Emily Kebaya Onlineshop, Pinterest.com, 2018)

ke pesta sangat mengalami pergeseran, tutur Tjok Abi. Hal tersebut dikarenakan pengaruh kaum *fashionista* dan sosialita yang merombak cara berkain dengan system ikat dan *draping*.

## SIMPULAN

Perkembangan *kamen* (kain) wanita dimodifikasi baik yang dikenakan pada saat acara persembahyangan di pura maupun kesempatan upacara manusia yadnya atau menghadiri pesta adat. Namun pemakaian bentuk/model nya harus disesuaikan atau dibedakan untuk ke pura serta pesta adat. Warna untuk dikenakan ke pura disesuaikan pada kesempatan dan situasi, serta tergantung selera. Motif *kamen* beraneka ragam dengan berkembangnya kreatifitas para pengrajin kain serta pencipta mode.

## DAFTAR RUJUKAN

Artadi, I Ketut. (2009). *Kebudayaan Spiritual Nilai Makna dan Martabat Kebudayaan*. Denpasar: Pustaka Bali Post

Barnard, Malcolm. (2011). *Fashion sebagai Komunikasi* (Penerjemah: Idy Subandy Ibrahim dan Drs. Yosol Iriantara, MS.). Jelasutra: Yogyakarta

Geriya, I Wayan. (2008). *Transformasi Kebudayaan Bali Memasuki Abad XXI*. Surabaya: Paramita Surabaya

Triyanto. 2011. *Eksistensi Kebaya dari Masa ke Masa*. Sleman: PT. Intan Sejati Klaten

## Panca Pesona Desa Wisata Ayunan

**Renata Dianitasari<sup>1</sup>, Ni Putu Eka Yuniantari<sup>2</sup>, Beatriks Alvionita Tulus<sup>3</sup>,  
I Gede Yogi Sukawiyadnyana<sup>4</sup>, Kadek Dwi Saputra<sup>5</sup>, Nyoman Lia Susanthi<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>3</sup>Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar,

<sup>4</sup>Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>5</sup>Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>6</sup>Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>1</sup>renatadian18@gmail.com

Berdasarkan rencana program kerja yang dicanangkan perbekel desa Ayunan, bahwa salah satu tujuan yang ingin dicapai adalah menjadi desa wisata pada tahun 2020, maka diharapkan adanya kerjasama antara mahasiswa KKN ISI Denpasar dengan pemerintah serta masyarakat desa setempat untuk mewujudkan program tersebut. Dengan adanya wacana desa Ayunan menjadi desa wisata pada tahun 2020, serta dilandasi tema KKN ISI Denpasar 2018 yang ingin membangkitkan desa melalui keunggulan seni dan budaya, maka mahasiswa peserta KKN ISI Denpasar di desa Ayunan menuangkan sejumlah ide guna mendukung terlaksananya keinginan pemerintah dan masyarakat desa setempat, melalui kolaborasi keahlian masing-masing mahasiswa dari program studi yang berbeda-beda. Program ini dikelompokkan menjadi lima program kerja utama, namun memiliki satu konsep yang sama. Yaitu penciptaan tari maskot desa Ayunan, yang juga meliputi penciptaan musik pengiring tari maskot dan perancangan kostum tari maskot tersebut; penciptaan lagu desa Ayunan; perancangan *merchandise* desa Ayunan; perancangan monumen desa wisata Ayunan; serta penciptaan video dokumentasi yang menampilkan potensi desa Ayunan. Lima program ini berjudul "Panca Pesona Desa Wisata Ayunan", lima program kerja dengan harapan hasil yang mempesona, sebagai upaya mendukung desa Ayunan mencapai salah satu visinya. Program kerja ini juga sekaligus sebagai program unggulan yang merupakan salah satu luaran wajib KKN ISI Denpasar tahun 2018. Penciptaan program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan ini tidak lepas dari riset, permintaan dan persetujuan aparat desa setempat, serta bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing. Metode yang digunakan dalam analisis data adalah deskriptif kualitatif. Sedangkan metode pengumpulan data berdasarkan wawancara, observasi, studi kepustakaan, dan analisis foto dan video. Adanya relevansi antara program desa Ayunan dan program kerja Panca Pesona Desa Wisata Ayunan, memunculkan hubungan timbal balik yang saling membutuhkan dan menguntungkan antara pihak desa dan mahasiswa KKN. Sehingga program dapat terlaksana sebagaimana yang diharapkan.

**Kata kunci :** KKN ISI Denpasar, Desa Ayunan, Panca Pesona

Base on work plan program by the head of community Ayunan village which is proclaimed to achieve as a tourist village on 2020, hence cooperation between ISI Community Outreach Program (COP) with local government and social community is needed. Refer to mentioned program and base on ISI COP theme who wants to approve the region through superiority of art and culture, hence ISI COP participants raise creative ideas to support the purpose of community Ayunan village with collaboration between local government, social community and ISI COP. This program is divided into five main groups with the same concept. Namely Ayunan village dance mascot creation, theme song creation, merchandise designing, design of tourist village monument, video documentary creation that showing the potential of Ayunan village. These five programs are titled "Panca Pesona Desa Wisata Ayunan" five work programs in hopes of stunning result as an effort to support and improve Ayunan village to achieve one of their vision. This program is also as the leading program that was one of the mandatory contribution by ISI COP Denpasar 2018. Panca Pesona Desa Wisata Ayunan

could not be separated from research, request and approval from local government, and leading lecture.

**Keywords :** *ISI COP, Ayunan Village, Panca Pesona*

---

*Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang tentang Pendidikan Tinggi, Bab 1, Pasal 1, Ayat 9, "Tridharma Perguruan Tinggi yang selanjutnya disebut Tridharma adalah kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat". Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu penerapan Tridharma di bidang pengabdian kepada masyarakat, yang dilakukan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan setiap jenis dan program pendidikan tinggi. Adanya kegiatan ini bertujuan untuk mengamalkan dan ikut serta mencerdaskan bangsa melalui ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni yang telah dipelajari di oleh sivitas akademika di bangku perkuliahan. Dengan harapan adanya KKN ini dapat memajukan kesejahteraan masyarakat, mewujudkan keunggulan, meningkatkan daya saing, memajukan pertumbuhan ekonomi, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Begitu juga dalam upaya mendukung proses pemberdayaan kader pembangunan di Bali supaya lebih menyeluruh dan cepat, ISI Denpasar turut berpartisipasi melalui kegiatan KKN tahun 2018 yang dilaksanakan di kabupaten Badung, Bali. Maka melalui kegiatan ini pula diupayakan untuk mempunyai pengaruh timbal balik yang positif, baik bagi mahasiswa dan desa yang dipilih sebagai lokasi KKN. Mengusung tema "KKN ISI Denpasar 2018 Membangkitkan Desa Melalui Keunggulan Seni dan Budaya", maka mahasiswa peserta KKN mengabdikan selama satu bulan penuh untuk masyarakat, sesuai dengan lokasi penempatan masing-masing kelompok, untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan seni yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, begitu pula dengan mahasiswa KKN di wilayah desa Ayunan.

Desa Ayunan merupakan desa dinas (perbekel) yang saat ini dipimpin oleh seorang kepala desa, I Made Sugatra. Desa Ayunan terletak di kecamatan Abiansemal, kabupaten Badung, Bali. Desa ini memiliki luas sekitar 216 Ha. Daerah utara berbatasan dengan

desa Caubelayu, sebelah timur berbatasan dengan desa Blahkiuh, sebelah selatan berbatasan dengan desa Cengkok (Baha), dan sebelah barat berbatasan dengan desa Sobangan. Desa Ayunan memiliki empat banjar yang terdiri dari Banjar Badung Tengah, Banjar Badung, Banjar Geria, dan Banjar Ambengan. Desa Ayunan juga memiliki dua desa adat, yaitu desa adat Ayunan dan desa adat Ambengan. Jumlah penduduk di desa Ayunan terus meningkat dari tahun ke tahun. Catatan terbaru menunjukkan penduduk di desa Ayunan berjumlah 2.490 jiwa, yang terdiri dari 1.247 jiwa laki-laki, dan 1.243 jiwa perempuan, dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 770 jiwa. Desa Ayunan memiliki 2 Sekolah Dasar, yaitu SD Negeri 1 dan SD Negeri 2 Desa Ayunan. Terdapat 1 puskesmas desa, STT dan karang taruna.

Di desa Ayunan juga memiliki beberapa potensi seni dan potensi alam. Di bidang seni pertunjukan, terdapat 2 sanggar seni tari dan tabuh, serta Sekaa Janger Lansia. Di bidang seni rupa, terdapat Kerajinan Ukir Bias Menila dan Dukuh Art Studio yang terkenal dengan ciri khas lukisan ikan. Selain itu di desa Ayunan juga terdapat sebuah Museum Seni yang dimiliki oleh salah satu masyarakat Banjar Badung, yaitu Museum Tjok Agung Tresna. Museum yang dipenuhi benda kesenian yang antik dengan interior yang unik tersebut memiliki keunikan tersendiri, yaitu adanya Gelung Kori setinggi 28 meter. Sedangkan potensi alamnya adalah adanya lebah madu yang apabila dikembangkan dengan tepat dapat menjadi peluang usaha bagi masyarakat dan objek wisata di desa Ayunan.

Berdasarkan wacana yang dicanangkan perbekel desa Ayunan, bahwa salah satu tujuan yang ingin dicapai adalah menjadi desa wisata pada tahun 2020, maka diharapkan adanya kerjasama antara mahasiswa KKN ISI Denpasar dengan pemerintah serta masyarakat desa setempat untuk mewujudkan program tersebut. Dengan adanya wacana desa Ayunan menjadi desa wisata pada tahun 2020, serta dilandasi tema KKN ISI Denpasar 2018 yang ingin memban-



gkitkan desa melalui keunggulan seni dan budaya, maka mahasiswa peserta KKN ISI Denpasar di desa Ayunan menuangkan sejumlah ide guna mendukung terlaksananya keinginan pemerintah dan masyarakat desa setempat, melalui kolaborasi keahlian masing-masing mahasiswa dari program studi yang berbeda-beda. Program ini dikelompokkan menjadi lima program kerja utama, namun memiliki satu konsep yang sama. Yaitu penciptaan tari maskot desa Ayunan, yang juga meliputi penciptaan musik pengiring tari maskot dan perancangan kostum tari maskot tersebut; penciptaan lagu desa Ayunan; perancangan *merchandise* desa Ayunan; perancangan monumen desa wisata Ayunan; serta penciptaan video dokumentasi yang menampilkan potensi desa Ayunan. Lima program ini berjudul “Panca Pesona Desa Wisata Ayunan”, lima program kerja dengan harapan hasil yang mempesona, sebagai upaya mendukung desa Ayunan mencapai salah satu visinya. Program kerja ini juga sekaligus sebagai program unggulan yang merupakan salah satu luaran wajib KKN ISI Denpasar tahun 2018. Penciptaan program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan ini tidak lepas dari riset, permintaan dan persetujuan aparat desa setempat, serta bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing.

## METODE PENCIPTAAN

### Metode Pengumpulan Data

Data yang di kumpulkan pada perancangan program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan menggunakan beberapa metode yaitu:

### Metode Observasi

Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlakukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi yang terfokus, yaitu mulai menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi. Jika hal itu sudah diketemukan, maka peneliti dapat menemukan tema-tema yang akan diteliti (Sarwono & Lubis, 2007:100).

Pada metode observasi ini penulis melakukan pengamatan pada *artwork* yang berada di Museum Tjok Agung Tresna, *artwork* yang berda di Seni Ukir Bias Menila, kesenian pada Sanggar Tari Gita Angkasa, *artwork* pada Dukuh Art, dan melakukan pengamatan pada usaha Wisata Lebah Madu. Pada pen-

gamatan ini akan menjadi acuan pada perancangan program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan.

### Metode Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian pendekatan kualitatif dibagi menjadi tiga kategori (Patton, 1990:280-290 dikutip oleh Marshal, 1995:80) yaitu, Wawancara dengan melakukan pembicaraan informal (*informal conversational interview*), Wawancara umum yang terarah (*general interview guide approach*), Wawancara terbuka yang standar (*standardized open-ended interview*),

Wawancara langsung dilakukan kepada I Ketut Murah yang merupakan pendiri dan pencetus Museum Tjok Agung Tresna, I Made Budiarta yang merupakan pemilik Seni Ukir Bias Menila, I Kadek Edi Suparman yang merupakan pemilik Sanggar Tari Gita Angkasa, Bapak Dukuh yang merupakan pemilik Seni Lukis Dukuh Art, dan I Wyanan Dokter yang merupakan pemilik Wisata Lebah Madu. Hasil wawancara akan digunakan sebagai acuan pada perancangan program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan

### Studi Kepustakaan

Menurut Sugiyono, studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah (Sugiyono, 2012:291). Cara pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku, media cetak dan sumber acuan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil, untuk mencari pendekatan guna mencari pemecahan masalah yang berhubungan dengan perancangan program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan.

### Metode Analisis Film, Video, dan Foto

Film, video, dan foto merupakan sumber data sekunder yang berguna bagi peneliti karena data-data tersebut dapat berupa gambar dan suara yang akan melengkapi data yang bersifat tekstual. Dalam penelitian kualitatif data yang berupa suara dan gambar berguna untuk pembuktian pembuktian dalam ilmu hukum, kepolisian dan intelejen (Sarwono & Lubis, 2007:104).

Analisis pada film, video dan foto yang terdapat pada dokumentasi desa Ayunan dilakukan sebagai acuan pada perancangan program Panca Pesona Desa

Wisata Ayunan.

#### Alat Pengumpulan Data

Secara umum alat pengambilan data dapat dibagi dua, yaitu:

Kamera

Sebagai alat rekam suara dan alat dalam pengambilan foto dan video atau dokumentasi.

Notebook

Sebagai alat input dan mengolah data hasil survey.

#### Metode Analisis Data

Analisis kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantik antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variable-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

Prosedur analisis data kualitatif dibagi dalam lima langkah, yaitu (Sarwono & Lubis, 2007:110): Mengorganisasi data yang dilakukan dengan membaca berulang kali sehingga peneliti dapat menemukan data yang sesuai dan membuang data yang tidak sesuai. Membuat kategori, menentukan tema dan pola, yaitu menentukan kategori yang merupakan proses yang cukup rumit karena peneliti harus mampu mengelompokkan data yang ada ke dalam suatu kategori dengan tema masing masing sehingga pola keteraturan data menjadi terlihat jelas. Menguji hipotesis (jika penelitian menggunakan hipotesis, jika tidak, uji pertanyaan penelitian) yang muncul dengan menggunakan data yang ada. Mencari eksplanasi alternative data dimana peneliti memberikan keterangan yang masuk akal atas data yang ada. Menulis laporan yang merupakan bagian dari analisis kualitatif yang tidak terpisahkan.

Jadi dengan metode ini dapat diketahui apa yang diperlukan dalam upaya merancang program Panca Pesona Desa Wisata Ayunan sehingga pada program ini sesuai dengan tujuan.

## **PROSES PERWUJUDAN DAN WUJUD KARYA**

### **PENCIPTAAN TARI MASKOT “AYUNING PUSPA” Penciptaan Tari Maskot “Ayuning Puspa”**

Sebuah tari penyambutan yang menggambarkan sosok wanita desa ayunan yang cantik, ceria dan lemah gemulai yang tinggal di sebuah desa yang indah dan asri. Dimana gerak-gerak tariannya sangat lembut

yang terinspirasi dari gerak-gerak tari puteri halus secara umumnya.

**Makna Judul Tari Ayuning Puspa**

**Ayu**

Menggambarkan tentang keindahan dan kecantikan seorang wanita yang lemah lembut.

**Ning**

Keasrian desa ayunan yang hening dan sejuk dengan suasana pedesaan yang masih sunyi dan masih banyak tumbuhan dan hewan yang hidup di desa ayunan yang membuat suasana desa menjadi sejuk dan nyaman.

**Puspa**

Diambil dari istilah bunga yang memiliki filosofi yang harum dan indah menawan memberi kesejukan pada semua makhluk hidup disekitarnya.

Gerakan pokok yang digunakan dalam tarian Ayuning Puspa adalah gerakan tangan mengayun (tetyungan).

Adapun Struktur gerakan yang terdapat pada tari Ayuning Puspa yaitu :

Pada bagian pepeson terdapat gerakan :

Jalan 4x kedepan, Ngambil sampur dan gerak kaki trisig kedepan, Buang sampur, gerak kaki kanan piles, agem kanan, Putar kearah kanan, Kaki kanan maju kedepan sambil mengangkat dulang kearah atas dan perlahan gerakan tangan mulai turun, kemudian dilanjutkan dengan gerakan piles kaki kanan dan kemudian agem kanan, Agem kanan sambil ngotag dagu, lihat pojok, gerak tangan ulap-ulap sambil napdab gelungan, kaki kanan maju kedepan kemudian tanjek kaki kiri seledet kanan, kemudian dilanjutkan gerak transisi agem kiri dengan miles kaki kiri dan dilanjutkan dengan agem kiri.

Pada bagian pengawak terdapat gerakan :

Piles kaki kanan, agem kanan, ngotag dagu empat kali, lihat pojok, ulap-ulap, agem kanan, piles kiri, seledet kiri, ngotag dagu empat kali lihat pojok, ulap-ulap, agem kiri, piles kaki kanan, sogok kanan, maju kaki kanan dan maju kaki kiri secara bergantian dengan posisi tangan di depan dada, jalan ditempat sambil ngegol, hadap-hadapan sambil jalan mencari posisi lurus sejajar sambil bergerak mengambil selendang, lepas selendang, dilanjutkan dengan gerakan ngelo dua kali dimulai dengan ngelo kanan dan ngelo kiri, kemudian dilanjutkan gerakan kepala ngelo kekanan dan kekiri, ngambil sampur jalan jinjit pisah ke arah samping kanan dan kiri, hadap kanan dan hadap kiri dengan posisi tangan lurus, kaki piles agem kanan, Tarik kaki kiri putar kekanan, Tarik kaki kanan putar kekiri, ngangget kiri agem kiri, nabdap gelang dua kali, nabdap gelung dua kali, kemudian penari keluar

kearah pojok kanan dan kiri lalu membentuk lingkaran dan melakukan gerakan seperti ngayab (dalam istilah bali), berputar, kemudian dilanjutkan dengan posisi sejajar lurus melangkah kaki dua kali kanan dan kiri piles kanan dan ngambil lamak.

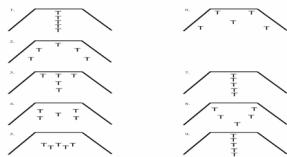
Pada bagian pengecet terdapat gerakan :

Ngambil sampur buka posisi kearah kanan dan kiri, kemudian berputar, melangkah kekanan dan kekiri, piles kaki kanan agem kanan, kemudian piles kaki kiri agem kiri, ngelo dua kali, posisi sejajar lurus, kemudian berputar dan buka posisi sambil memegang sampur, jalan ditempat satu kali delapan dengan gerakan cegut, dan dilanjutkan dengan piles kaki kanan, nabdap gelung dua kali dan nabdap gelang kana dua kali, kemudian dilanjutkan dengan gerakan ngengsog kekanan dan kiri gerak cegut dan dilanjutkan kembali dengan gerakan jalan delapan kali sambil nyegut dan dilanjutkan dengan gerakan ngengsog enam kali kearah kanan dan kiri, piles kanan dan agem kanan (gerakan ini diulang dua kali dengan gerakan yang sama).

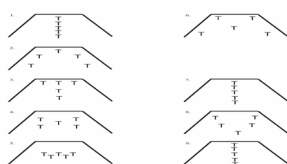
Pada bagian pekaad terdapat gerakan :

Piles agem kanan, jalan sejajar lurus kemudian membentuk seperti huruf S sambil berjalan pulang.

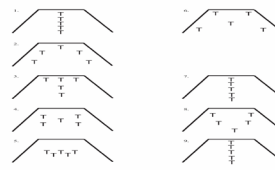
“Pola Lantai Tari Ayuning Puspa”



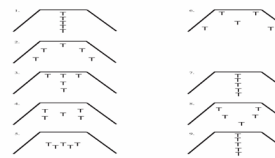
Pada pola lantai ini gerakan penari maju kedepan sebanyak 4 kali dengan hitungan 1x8



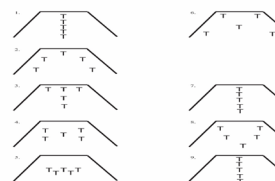
Pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan yaitu gerakan piles kanan, agem kanan dan seledet kanan. Dilanjutkan dengan gerakan tarik kiri puter kanan piles kanan dan dilanjutkan dengan gerakan ngotal dagu seledet pojok kiri dan ulap-ulap kiri. Gerakan ini juga dilakukan pada saat agem kiri. Ini dilakukan dengan hitungan 4x8



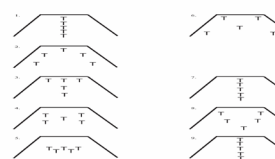
pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan oleh penari yaitu gerakan tayung kiri jalan k kiri dan ke kanan. Dengan hitungan 1x8



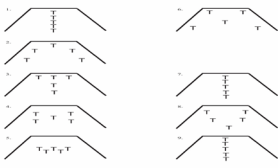
pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan yaitu gerakan ulap-ulap kanan dan ulap-ulap kiri dengan hitungan 2x8.



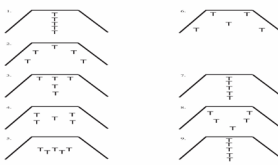
pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan yaitu gerakan kaki kanan maju ke depan diikuti dengan tangan kanan lurus ke kanan dan kaki kiri maju kedepan diikuti dengan tangan kiri lurus kedepan. Piles kanan dan posisi tangan berada di tengah-tengah badan dengan kepala ngotal kiri dan kanan dalam hitungan 1x8



pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan yaitu gerakan berjalan dengan hitungan 1x8 puter kanan ambil sampur dengan hitungan 2x8



pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan oleh penari yaitu gerakan ambil sampur maju kaki kanan maju kaki kiri lepas sampur jalan ditempat dengan hitungan 1x8 dilanjutkan dengan gerakan piles kanan piles kiri agem kiri. Jalan ditempat dengan hitungan 1x4 dan dilanjutkan dengan agem kanan seledet pojok maju kaki kanan maju kaki kiri diikuti dengan tangan kanan dorong ke pojok kiri tarik ke kanan dan kaki kiri berada di belakang kaki kanan. Puter kiri seledet kanan puter kanan piles agem kanan nyregseg kanan nyregseg kiri jalan ke kanan jalan ke kiri. Tutup kaki posisi tangan di depan dada ngengsog ke kanan dank e kiri diulangi 3x dan dilanjutkan agem kanan. Gerakan ini diulangi sebanyak 2x dengan hitungan 8x8



pada pola lantai ini gerakan yang dilakukan penari yaitu jalan ditempat dan dilanjutkan dengan gerakan berjalan beriringan menuju keluar panggung dengan hitungan 2x8

**Penciptaan Musik Pengiring Tari Maskot**

Konsep dari gending tari ini menyesuaikan dengan bentuk tari yang dibuat yaitu tari putri halus. Instrumen yang digunakan adalah Gong Kebyar, hal ini dikarekan barungan gong kebyar merupakan

barungan yang sangat umum di desa Ayunan dan masing-masing banjar mempunyai barungan gong kebyar sehingga ketika tari ini sudah terbentuk dapat disebarluaskan ke seluruh banjar-banjar yang ada. Secara struktural gending tari ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu *pepeson*, *pengawak*, dan *pengecet*.

**Pepeson**

Pada bagian pepeson kami ingin memunculkan kesan yang anggun namun ceria dan energik sebagai perlambang semangat jiwa muda yang menggebu namun tetap dikemas dengan nuansa yang ayu dengan melodi yang sederhana dan manis berdasarkan daya tafsir penata. Pada bagian ini juga kami mendominasi permainan melodi pada nada “dung” dan “dang” yang dirumuskan dari kata ayu dimana terdapat huruf vokal a dan u. Kemudian terdapat pula ornamentasi dari instrumen kantilan yang menimbulkan bunyi “ning” sebagai bagian dari kata ning pada judul ayuning puspa.

**Pengawak**

Pada bagian pengawak dimunculkan sifat wanita yang lemah gemulai sebagai wujud desa yang asri. Nuansa pada pengawak dibuat lebih lembut dari pepeson. Bagian pengawak ini dimulai dari nada dong. Jika dilihat dari segi filosofis, nada dong memiliki posisi di tengah yaitu pada posisi Shang Hyang Siwa yang merupakan dewa pelebur sekaligus dewa dari segala seni (Siwa Natha Raja). Jadi penempatan nada di dong ini kami harapkan mampu menimbulkan kesan yang ayu agung dan religius.

**Pengecet**

Pada bagian pengecet nuansa yang tadinya lembut di naikan menjadi energik sebagai gambaran keceriaan remaja putri di desa ayunan. Melodi yang dibuat memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk dinikmati. Pada bagian ini, melodi digarap lebih energik dengan penambahan aksan-aksan yang mendukung pembentukan suasana pada gending tari ini.

**Proses**

Mewujudkan sebuah karya seni sesungguhnya terdapat dua proses mendasar yakni kreativitas dan produktivitas. Kreativitas menghasilkan kreasi baru yang mengarah kepada penemuan sesuatu yang seninya belum pernah terwujud sebelumnya, menyangkut masalah- masalah prinsip secara konsepsional, tidak hanya mengarah pada wujud yang baru, tetapi juga pembaharuan dalam konsep-konsep estetikan-ya. (Djelantik, 1990:61)

Berdasarkan hal tersebut, penata melakukan beberapa tahapan dalam mewujudkan gending tari Ayun-

ing Puspa ini, yang sumbernya mengacu pada sebuah buku tentang penciptaan seni tari oleh Alma Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* (1964), yang menyatakan bahwa penataan suatu karya seni ditempuh melalui tiga tahapan yakni, *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Buku ini diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi ke dalam bukunya yang berjudul *Mencipta Lewat Tari* (2003) yakni tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan. Tahap eksplorasi

Gending tari ini tercipta berdasarkan tafsir kami yang tentunya memiliki subyektifitas yang tinggi untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran kami melakukan eksplorasi yakni dengan mengumpulkan data yang kiranya berguna dalam proses penciptaan gending tari ini, mulai dari mencari data mengenai desa Ayunan, potensi desa, sejarah dan mendengarkan berbagai jenis gending tari maskot dan putri halus yang oernah diciptakan seperti Sekar Jepun, Siwa Natha Raja, Bali Dwipa Jaya dan yang lainnya. Semua data ini dikumpulkan dan kami olah sebagai acuan tafsiran kami agar mampu mengarahkan subyektifitas kami ke arah yang sesuai.

#### Tahap Improvisasi

Pada tahap ini, data-data yang telah didapatkan kemudian kami olah untuk menentukan arah karya yang akan kami buat. Pada tahap ini kami mulai menentukan konsep, karya baik meliputi struktur bentuk, maupun nuansa-nuansa yang akan dimunculkan per bagian. Pada proses improvisasi mulai diwujudkan rancangan gending yang nantinya akan dituangkan dalam proses pembentukan.

#### Tahap Pembentukan

Pada tahap ini, rancangan gending yang telah dibuat mulai dituangkan kedalam media untkap. Untuk mempercepat proses pembentukan tari, maka setiap selesai perbagian, hasil dari latihan langsung diserahkan kepada koreografer, demikian seterusnya. Setelah tari sudah terbentuk dengan utuh, kemudian dilakukan proses recording pada tanggal 24 Agustus 2018 yang nantinya akan di lakukan proses *launching* dalam acara perpisahan pada tanggal 30 Agustus 2018.

Perancangan Kostum Tari Maskot Ayuning Puspa Merupakan rancangan kostum tari yang dibuat mengacu pada penelitian dan menyesuaikan gerakan tari maskot desa Ayunan. Rancangan desain dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut.

#### Research and Sourcing

*Research & sourcing* diambil dari segi sejarah, geografis, potensi, pemetaan seni, dan mitos, yang ada di desa Ayunan. Tahap ini merupakan tahap ut-

ma yang harus terlebih dahulu diselesaikan untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

#### Mind Map

Setelah melakukan riset dan mengumpulkan data yang diperlukan, selanjutnya adalah membuat *mind map*. *Mind map* ini bertujuan untuk memfokuskan pola pikir dan untuk menemukan *keywords* (kata kunci) utama yang akan diimplementasikan pada desain.

#### Keywords

Keywords atau katakunci adalah acuan yang akan diimplementasikan pada moodboard.

#### Mood Board

Setelah membuat *mind map* dan menemukan *keywords*, maka tahap selanjutnya adalah membuat *mood board*. *Mood board* berisi gambar-gambar inspirasi, palet warna, dan siluet yang sesuai dengan *keywords*.

#### Alternative Design

Tahap berikutnya adalah membuat *alternative design*, yaitu desain pilihan yang dibuat berdasarkan *mood board* yang tidak lepas dari *keywords*. Selain itu, diperlukan pengamatan gerakan tari, sehingga pembuatan desain dapat disesuaikan dan tidak mengganggu. *Alternative design* dibuat sebanyak 3 *looks*, yang masing-masing meliputi rancangan pakaian dan aksesoris.

#### Final Design

*Final design* merupakan satu tampilan desain terpilih yang akan diwujudkan.

#### Working Process

Untuk proses perwujudan karya dipercayakan penuh kepada Sanggar Tari Parijata dengan surat perjanjian kerjasama.

#### Final Look

*Final look* merupakan hasil akhir suatu rancangan *fashion* yang telah diwujudkan menjadi busana. *Final look* terdiri dari gelungan, gelang kana, badong, ampok-ampok, lamak, angkin, rok bawahan, subeng, dan perlengkapan lainnya, yang dikembangkan demi keindahan tanpa meninggalkan makna aslinya.



## PENCIPTAAN LAGU “AYUNAN DESAKU”

Pada komposisi atau lagu yang berjudul AYUNAN ini mengambil nama dari desa itu sendiri, dan lagu ini menceritakan tentang apa yang ada di dalam lingkungan desa dan potensi alamnya. Konsep komposisi ini masih berkaitan dengan musik barat dan sedikit elemen musik bali.

Komposisi ini menggunakan vokal, alat musik gitar klasik, (string, mini drum yang sudah tersedia di dalam aplikasi yang digunakan). Dalam komposisi ini elemen music bali yang di gunakan ada laras pelog/ lima nada sedangkan pada elemen barat ada music minimalis yaitu ostinato atau nada yang di ulang terus menerus dan teknik tirando. Komposisi ini menggunakan birama 4/4 dan di bagi menjadi 3 bagian yaitu A B C prime.

Berikut adalah lirik lagu Ayunan Desaku.

## AYUNAN DESAKU

Cipt : Beatriks Tulus & Marianus Simon

### Part 1

Aaaaaaaaa  
Merdu kicaun burung  
Sawah ladang membentang rapi nan elok  
Pohon berdiri tegak  
Memagari desaku uuuuuu

### Part 2

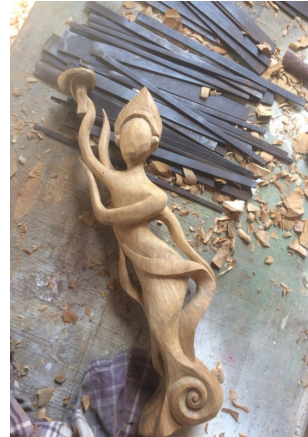
Sungai nan jernih  
Membasuhi bumi  
Ku syukuri nikmat alam ini .. llllllllll

### Reff:

\*Indah Baliku. Indah desaku  
Desa ayunan yg kucinta  
Indah Baliku. Indah desaku  
Tanah tumpah darah pahlawanku  
\*\*Desa ayunan yang indah cantik dan syu  
Ayunan desaku ..

## PERANCANGAN *MERCHANDISE* DESA AYUNAN

Merchandise ini terinspirasi dari icon tarian desa ayunan yang digarap oleh mahasiswa ISI Denpasar yang melakukan KKN di desa ayunan pada tahun 2018. Dengan ukuran tinggi 25cm x 10cm, berbahan kayu jati. Tarian maskot dengan judul Ayuning Puspa, merupakan tarian yang menggambarkan desa ayunan itu sendiri. Kami ingin menyajikan pengabdian dalam satu paket dengan konsep yang sama, Ayuning Puspa telah mewakili alam, sejarah dan karakter dari desa ayunan itu sendiri. Bahan yang di gunakan dalam plakat ini berupa kayu dengan mengambil gaya abstrak figurative penari Ayuning Pus-



pa, tangan berjumlah empat, dengan util pada bagian bawah serta menyunsung lambing desa Ayunan. Teknik pembuatan plakat dengan cara cropping menggunakan pahat, dengan finising menggunakan mewilek dan warna natural kayu.

Di dalam plakat ini juga terdapat makna tersendiri, yang pertama gotong royong yang dilambangkan dengan empat tangan, yang sedang menyunsung lambang desa Ayunan sebagai makna agar masyarakat desa bersatu dalam membangun desa, di samping itu lambang ini juga sebagai perjuangan desa Ayunan tersendiri sebagai desa perjuangan.

Yang ke dua kelembutan gerakan yang di ditampilkan dalam plakat ini, kelembutan dalam plakat ini bisa terlihat dari sedikitnya menggunakan unsur sudut dalam plakat serta karakter wanita dari penari, kelembutan ini melambangkan kecantikan, kecantikan dalam Bahasa bali di sebut ayu, dan ayu juga terdapat dalam nama desa Ayunan itu sendiri.

Util pada bagian bawah merupakan cita-cita atau benih keinginan desa sebagai dasar dalam meraih tujuan desa yakni menjadi desa pariwisata pada tahun 2020 nanti, atau tujuan lainnya nanti.

## PERANCANGAN MONUMEN DESA AYUNAN

### Esensi Ayuning Puspa

Ayuning Puspa merupakan sebuah konsepsi pola pikir dalam menentukan makna secara dasar yang mengakar (hakekat) yang diartikan melalui 2 kata yaitu “Ayu” berarti indah, angun, lembut, harmonis, dinamis, dan “Puspa” berarti bunga, harum, bhakti, dan ketekunan.

Dengan menentukan alur dan metode konsepsi Ayuning Puspa yang berarti Keindahan Bunga, hubungannya terhadap Desa Ayunan sebagai salah satu desa



perjuangan menjadi lebih tepat diartikan dan dipahami sebagai Bunga Keindahan yang mencerminkan sebuah hasil dari keselarasan perjuangan warga desa, potensi lingkungan dan bhakti kepada Tuhan (Tri Hita Karana) sebagai bentuk rasa syukur yang “ning” damai pada Desa Ayunan itu sendiri.

Proses Karya

Observasi potensi lingkungan Desa Ayunan

Observasi struktur simbol/logo dan konsep Desa Ayunan

Riset Gambar Inspirasi

Penataan *Mood Board*

Penentuan Konsep

Perancangan Gagasan Konsep

Asistensi Desain

Perancangan Gagasan Desain

Konsepsual Desain Monumen Desa Ayunan

#### PENCIPTAAN VIDEO PROMOSI DESA AYUNAN

Video promosi yang menonjolkan tentang apa saja potensi yang ada di desa ayunan guna mendukung dan menunjang visi dan misi desa dimana pada tahun 2020 akan mewujudkan desa ayunan sebagai desa wisata.

Menggunakan kurang lebih 2 kamera dengan lensa yg digunakan fix (50mm) dan lensa 35mm untuk pengambilan *close up*, lensa 18-135mm untuk pengambilan *medium shot*, dan lensa *wide* untuk pengambilan secara keseluruhan, dengan bantuan alat tambahan seperti *tripod*, pergerakan kamera menggunakan teknik *tilting* yaitu gerakan kamera secara vertikal (posisi kamera tetap di tempat) dari atas ke bawah atau sebaliknya, *panning* adalah gerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat) dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Dan ditambahkan dengan *shoot* dari *close up* hingga *establish shot* dimana *shot* tersebut menampilkan pemandangan secara keseluruhan.

## SIMPULAN

Rancangan atau desain pelaksanaan program kerja Panca Pesona Desa Wisata Ayunan adalah berdasarkan riset mengenai sejarah, potensi alam, manusia, potensi seni, mitos, geografis, dan arti nama desa Ayunan itu sendiri. Desain dibuat sedemikian rupa agar sejalan dengan program desa, sehingga memiliki manfaat bagi desa Ayunan maupun mahasiswa KKN.

Sedangkan teknik atau langkah mewujudkan proker Panca Pesona Desa Wisata Ayunan adalah dengan menerapkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan, sesuai dengan program kerja yang dijalankan masing-masing mahasiswa. Selain itu, adanya dukungan penuh dari pihak desa, sangat membantu terwujudnya proker Panca Pesona Desa Wisata Ayunan.

Kuliah Kerja Nyata merupakan bentuk pengabdian yang singkat, menyalurkan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa kepada masyarakat. Mengingat waktu yang sangat singkat itulah, ada baiknya apabila mahasiswa peserta KKN memberikan sesuatu yang bermanfaat dan sifatnya dapat dikenang selamanya oleh desa. Diikuti dengan etika bermasyarakat yang baik, sebaiknya melakukan hal yang benar-benar dibutuhkan oleh desa, namun tetap pada porsi keahlian masing-masing. Sehingga terjalin kerjasama yang baik antara desa dengan mahasiswa peserta KKN.

## UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih untuk berbagai pihak yang mendukung sejak awal proses perancangan hingga pelaksanaan program kerja Panca Pesona Desa Wisata Ayunan :

Bapak I Made Sugatra, selaku perbekel desa Ayunan

Bapak I Made Suparta, selaku sekretaris desa Ayunan

Bapak Kelian Dinas dan Kelian Adat desa Ayunan

Warga desa Ayunan

Penari desa Ayunan dan Seka Gong Q bek Barong

Bapak Rektor ISI Denpasar beserta jajaran LP2MPP

Bapak Dekan Fakultas Seni Rupa dan Bapak Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Seluruh Program Studi di ISI Denpasar

Ibu Nyoman Lia Susanthi, selaku dosen pembimbing KKN di desa Ayunan

Dosen tim pengawas lapangan di desa Ayunan

Orangtua mahasiswa peserta KKN di desa Ayunan  
Teman-teman anggota kelompok KKN di desa  
Ayunan  
Pihak-pihak lain yang mendukung terlaksananya  
program

## **DAFTAR PUSTAKA**

Tim Informasi dan Komunikasi. 2018. "Sejarah Desa Ayunan". [www.ayunan-desa.id](http://www.ayunan-desa.id) (diakses 3 Agustus 2018)

Tim Informasi dan Komunikasi. 2018. "Visi dan Misi Desa Ayunan". [www.ayunan-desa.id](http://www.ayunan-desa.id) (diakses 3 Agustus 2018)

Drudi, Elisabetta & Tiziana Paci. 2001. *Figure Drawing for Fashion Design*. Amsterdam : The Pepin Press Amsterdam.

Tjokorda Istri Ratna Cora Sudarsana. *Frangipani the Secrets Steps of Art Fashion*.

Salmurgiyanto. 2002. *Kritik Tari Bekal dan Kemampuan Tari*. MSPI.

Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-ilen Seni Pertunjukan Bali*. Bali : Bali Mangsi.

Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Bali : Buku Arti.



**INDEKS PENGARANG**  
**VOLUME 6, NOMOR 2, NOVEMBER 2018**

Dewa Ayu Putu Leliana Sari	99	
I Gde Made Indra Sadguna, I Ketut Sariada	67	
I Gede Yogi Sukawiyadnyana, Kadek Dwi Saputra, Nyoman Lia Susanthi		103
I Ketut Buda, I Nyoman Payuyasa, I Made Deny Chrisna Putra	59	
I Nyoman Payuyasa, Wayan Diana Putra	87	
I Wayan Nuriarta, I Bagus Wijna Bratanatyam	72	
Renata Dianitasari, Ni Putu Eka Yuniantari, Beatriks Alvionita Tulur		103

## PETUNJUK PENULISAN ARTIKEL

Jurnal "SEGARA WIDYA" adalah publikasi ilmiah khusus hasil penelitian dan pengabdian masyarakat dibidang seni pertunjukan, seni rupa dan desain. Naskah yang diterbitkan adalah hasil penelitian yang belum pernah dipublikasikan pada jurnal yang lain. Naskah yang dikirim harus ditulis mengikuti format berikut:

1. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan *MS Word* pada kertas A4, besar huruf 11 kecuali judul 12, keterangan gambar dan tabel 10, jarak spasi 1.
2. Margin batas atas 2,5 cm, bawah 2,5 cm, tepi kiri 3 cm dan kanan 2,5 cm
3. Naskah yang dikirim maksimal 12 halaman.
4. Kerangka tulisan ditulis berurutan sebagai berikut:
  10. Pendahuluan (uraiannya berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, teori, hipotesis.
  11. Metode Penelitian (berisi uraian waktu dan tempat, bahan/cara pengumpulan data, dan metode analisa data).
  12. Hasil dan Pembahasan
  13. Simpulan
  14. Daftar Rujukan
  15. Pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, simpulan dan daftar pustaka diketik dengan huruf **capital** tebal (*bold*).
  16. Jika menggunakan bahasa daerah atau bahasa Inggris, ditulis dengan huruf miring.
  17. Redaksi: editor/penyunting mempunyai kewenangan mengedit dan mengatur pelaksanaan penerbitan sesuai format jurnal "SEGARA WIDYA"
  18. Naskah yang dikirim tidak sesuai petunjuk penulisan jurnal ini tidak akan dipertimbangkan untuk diterbitkan.
  19. Naskah dapat dikirim langsung ke LP2MPP ISI Denpasar Jalan Nusa Indah Denpasar atau dapat dikirim melalui *website* jurnal.isi-dps.ac.id atau email: penerbitan@isi-dps.ac.id
5. Judul (ukuran huruf 12)
6. Nama peneliti (tanpa gelar)
7. Nama Program Studi, fakultas dan institusi.
8. Email peneliti (ketua). Jika penulis lebih dari satu orang, nama penulis kedua dan selanjutnya ditulis di belakang nama penulis pertama
9. Abstrak dalam bahasa Indonesia maksimal 200 kata disertai kata kunci maksimal 3-5 kata ditulis miring, abstrak juga ditulis dalam bahasa Inggris

## Judul Naskah

### (Singkat, Jelas, Informatif Tidak Melebihi 20 Kata)

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama<sup>1</sup>, Penulis Kedua<sup>2</sup>, dan Penulis Ketiga<sup>3</sup>

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat, Kota Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : penulis@adress.com

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

#### Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

**Kata kunci** : *Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)*

### Judul Dalam Bahasa Inggris

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

**Keywords** : *Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)*

### PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Pada bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang, tujuan penelitian, teori dan kontribusi hasil penelitian yang dilakukan.

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas ukuran A4 (210mm x 297mm) dengan margin atas 3,5cm, bawah 2,5cm, kiri dan kanan masing – masing 2 cm.

Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Jika naskah jauh melebihi jumlah tersebut dianjurkan untuk menjadikannya dua naskah terpisah. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Jika ditulis dalam bahasa Inggris sebaiknya telah memenuhi standar tata bahasa Inggris baku.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

Heading dalam bahasa Inggris disusun sebagai berikut: Introduction, Method, Result and or Discussion, Conclusion, Acknowledgement (jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan (Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri, Spasi Tunggal)

Sebaiknya penggunaan subsubheading dihindari.

Jika diperlukan, gunakan numbered out-line yang terdiri dari angka Arab. (Jarak antara paragraph satu spasi tunggal)

Kutipan dalam naskah menggunakan sistem kutipan langsung. Penggunaan catatan kaki (footnote) sedapat mungkin dihindari. Kutipan yang tidak lebih dari 4 (empat) baris diintegrasikan dalam teks, diapit tanda kutip, sedangkan kutipan yang lebih dari 4 (empat) baris diletakkan terpisah dari teks dengan jarak 1,5 spasi tunggal, ukuran font 10pt, serta diapit oleh tanda kutip.

Setiap kutipan harus disertai dengan nama keluarga/nama belakang penulis. Jika penulis lebih dari satu orang, yang dicantumkan hanya nama keluarga penulis pertama diikuti dengan dkk. Nama keluarga atau nama belakang penulis dapat ditulis sebelum atau setelah kutipan. Ada beberapa cara penulisan kutipa. Kutipan langsung dari halaman tertentu ditulis sebagai berikut (Grimes, 2001:157). Jika yang diacu adalah pokok pikiran dari beberapa halaman, cara penulisannya adalah sebagai berikut (Grimes, 2001:98-157), atau jika yang diacu adalah pokok pikiran dan keseluruhan naskah, cara penulisannya sebagai berikut (Grimes,2001)

### **METODE PENELITIAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

### **ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

### **SIMPULAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

### **DAFTAR RUJUKAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*). Daftar acuan harus menggunakan naskah yang diterbitkan dalam jurnal MUDRA edisi sebelumnya. Daftar acuan diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama keluarga/nama belakang penulis. Secara umum urutan penulisan acuan adalah nama penulis, tanda titik, judul acuan, tempat terbit, tanda titik dua, nama penerbit. Nama penulis yang dicantumkan paling banyak tiga orang. Jika lebih dari empat orang, tuliskan nama penulis utama dilanjutkan dengan dkk. Nama keluarga Tionghoa dan Korea tidak perlu dibalik karena nama keluarga telah terletak di awal. Tahun terbit langsung diterakan setelah nama penulis agar memudahkan penelusuran kemutakhiran bahan acuan. Judul buku ditulis dengan huruf *italic*. Judul naskah jurnal atau majalah ditulis dengan huruf *regular*, diikuti dengan nama jurnal atau majalah dengan huruf *italic*. Jika penulis yang diacu menulis dua atau lebih karya dalam setahun, penulisan tahun terbit dibubuhi huruf a, b, dan seterusnya agar tidak membingungkan pembaca tentang karya yang diacu, misalnya: Miner, J.B. (2004a), Miner, J.B. (2004b). Contoh penulisan daftar acuan adalah sebagai berikut:

#### **Acuan dari buku dengan satu, dua, dan tiga pengarang**

Anderson, Benedict R.O.G. (1965), *Mythology and the Tolerance of the Javanese*, Southeast Asia Program, Departement of Studies, Cornell University, Ithaca, New York.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. (1995), *Balinese Dance in Transition, Kaja and Kelod*, Oxford University Press, Kuala Lumpur.

Kartodirjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (1997), *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid I*, Balai Pustaka, Jakarta.

#### **Acuan bab dalam buku**

Markus, H.R., Kitayama, S., & Heiman, R.J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E.T. Higgins & A.W. Kruglanski (Eds.); *Social psychology: Handbook of basic principles*. The Guilford Press, New York.

\_\_\_\_\_. (1966b), "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.), Mouton, The Hague

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

#### Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Acuan naskah dalam jurnal, koran, dan naskah seminar

Hotomo, Suripan Sandi. (April 1994), "Transformasi Seni Kendrung ke Wayang Krucil", dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Kwi Kian Gie. (4 Agustus 2004), "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa" *Kompas*.

Buchori Z., Imam. (2-3 Mei 1990), "Aspek Desain dalam Produk Kriya", dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo

#### Acuan dari dokumen online (website/internet)

Goltz, Pat. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki had a Good Idea*, But... <http://www.Seghea.com/homeschool/Suzuki.html>

Wood, Enid. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association. <http://www.Internationalsuzuki.html>

Acuan dari jurnal

Jenet, B.L. (2006). A meta-analysis on online social behavior. *Journal of Internet Psychology*, 4. Diunduh 16 November 2006 dari <http://www.Journalofinternetpsychology.com/archives/volume4/3924.htm1>

Naskah dari Database

Henriques, J.B., & Davidson, R.J. (1991) Left frontal hypoactivation in depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 100, 535-545. Diunduh 16 November 2006 dari PsychINFO database

#### Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi

Santoso, G.A. (1993). *Faktor-faktor sosial psikologis yang berpengaruh terhadap tindakan orang tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi Doktor Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

Acuan dari laporan penelitian

Villegas, M., & Tinsley, J. (2003). *Does education play a role in body image dissatisfaction?*. Laporan Penelitian, Buena Vista University.

Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). *Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia, 2005*. Depok: Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

#### Daftar Nara Sumber/Informan

Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia, profesi, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara alfabetik menurut nama tokoh yang diwawancarai.

Erawan, I Nyoman (56th.), Pelukis, wawancara tanggal 21 Juni 2008 di rumahnya, Banjar Babakan, Sukawati, Gianyar, Bali.

Rudana, I Nyoman (60 th.), pemilik Museum Rudana, wawancara tanggal 30 Juni 2008 di Museum Rudana, Ubud, Bali.

#### Lampiran

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Spasi Tunggal)

Lampiran/Appendices hanya digunakan jika benar-benar sangat diperlukan untuk mendukung naskah, misalnya kuesioner, kutipan undang-undang, transliterasi naskah, transkripsi rekaman yang dianalisis, peta, gambar, tabel/bagian hasil perhitungan analisis, atau rumus-rumus perhitungan.

Lampiran diletakkan setelah Daftar Acuan/Reference.

Apabila memerlukan lebih dari satu lampiran, hendaknya diberi nomor urut dengan angka Arab.

### UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal  
(Jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan

### Singkatan/Istilah/Notasi/Symbol

Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan, lalu dibubuhkan singkatannya dalam tanda kurung.

Istilah/kata asing atau daerah ditulis dengan huruf italic. Notasi sebaiknya ringkas dan jelas serta konsisten dengan cara penulisan yang baku. Simbol/lambang ditulis dengan jelas dan dapat dibedakan, seperti penggunaan angka 1 dan huruf l (juga angka o dan huruf O)

### Tabel

(Font Times New Roman, 10pt, Spasi Tunggal). Judul Tabel (Font Times New Roman, 9pt, Bold, Spasi Tunggal) dan ditempatkan di atas tabel dengan format seperti terlihat pada contoh. Penomoran tabel menggunakan angka Arab. Tabel diletakkan segera setelah perujukannya dalam teks. Kerangka tabel menggunakan garis setebal 1pt. Jika judul pada setiap kolom tabel cukup panjang dan rumit, maka kolom diberi nomor dan keterangannya diberikan dibagian bawah tabel.

**Tabel 1.** Wacana Estetika (sumber: Agus Sochari, 2002: 9)

Wacana Estetika Pramodern	Wacana Estetika Modern	Wacana Estetika Postmodern
Idealisme	Rasionalisme	Poststrukturalisme
Mitologi	Realisme	Global-Lokal
Mimesis	Humanisme Universal	Intertekstual
Imitasi	Simbolisme	Postpositivisme
Katarsis	Strukturalisme	Hiperrealita
Transeden	Semiotik	Postkolonial
Estetika Pencerahan	Fenomenologi	Oposisi biner
Teologisme	Ekoestetik	Dekonstruksi
Relativisme	Kompleksitas	Pluralisme
Subjektivisme	Etnosentris	Lintas Budaya
Positivisme	Budaya Komoditas	Chaos

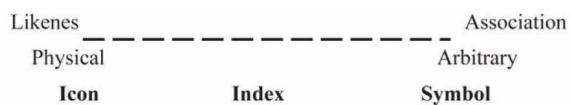
### Gambar

Gambar diletakkan simetris dalam kolom halaman, berjarak satu spasi tunggal dari paragraf. Gambar

diletakkan segera setelah penunjukannya dalam teks. Gambar diberi nomor urut dengan angka Arab. Keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dan berjarak satu spasi tunggal dari gambar.

Penulisan keterangan gambar menggunakan font Times New Roman ukuran 9 pt, bold dan diletakkan seperti pada contoh. Jarak keterangan gambar dengan paragraph adalah dua spasi tunggal.

Gambar yang telah dipublikasikan oleh penulis lain harus mendapat ijin tertulis penulis dan penerbitnya. Sertakan gambar dalam format {nama file}.eps, {nama file}. jpeg atau {nama file}.tiff. resolusi 300 DPI terpisah dari artikel. Jika gambar dalam format foto, sertakan satu foto asli. Font yang digunakan dalam pembuatan gambar atau grafik, sebaiknya, yang umum dimiliki setiap pengolah kata dan sistem operasi seperti Simbol, Times New Romans dan Arial dengan ukuran tidak kurang dari 9 pt. File gambar dari aplikasi seperti Corel Draw, Adobe Illustrator dan Adobe Freehand dapat memberikan hasil yang lebih baik dan dapat diperkecil tanpa mengubah resolusinya.



**Gambar 1.** Hubungan antara Icon, Index dan Symbol (sumber: Sign, Symbol and Architecture).



**Gambar 2.** Motif ornamen hias topeng Malang



**Gambar 3.** Karang hesti tanpa daun telinga (sumber: survey, 2009)



**Gambar 4.** Karang hesti dengan belalai diangkat (sumber: survey, 2009)



**Gambar 5.** Berbagai contoh perempuan sebagai objek tanda dalam iklan dalam berbagai produk. (sumber: Femina, Edisi Januari 2005-Januari 2006)

Naskah Hasil Penciptaan

**Judul Naskah**  
**(Singkat, Jelas, Informatif**  
**Tidak Melebihi 20 Kata)**

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah,  
Spasi Tunggal)

Penulis Pertama<sup>1</sup>, Penulis Kedua<sup>2</sup>, dan

Penulis Ketiga<sup>3</sup>

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah,  
Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat,  
Kota Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah,  
Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos,  
Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah,  
Spasi Tunggal)

*E-mail : penulis@adress.com*

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah,  
Spasi Tunggal)

**Abstrak**

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

**Kata kunci :** Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)

***Judul Dalam Bahasa Inggris***

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah,  
Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript

written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

**Keywords :** Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)

**PENDAHULUAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin atas 3,5 cm, bawah 2,5 cm, kiri dan kanan masing- masing 2 cm. Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

**METODE PENCIPTAAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

**PROSES PERWUJUDAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

**WUJUD KARYA**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

**SIMPULAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

### **DAFTAR RUJUKAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*).

### **UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN**

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi).  
(jika ada) diletakkan setelah Kesimpulan dan sebelum Daftar Acuan