

BANASPATI RAJA DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS KONTEMPORER

I Wayan Adi Sucipta

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: adysucipta04@gmail.com

Banaspati Raja merupakan makhluk mitos dalam ajaran Hindu Bali sebagai pelindung hutan. Sosok *Banaspati Raja* disimbolkan melalui wujud *barong ket* serta dipercaya mampu melindungi masyarakat dari mara bahaya (*niskala*). Nilai-nilai tentang sosok *Banaspati Raja* nampaknya tidak dipahami sepenuhnya. Fenomena tersebut terlihat dari semakin rusaknya keadaan alam Bali dari tahun ke tahun. Fenomena tersebut menggugah rasa pencipta untuk menciptakan karya seni lukis kontemporer guna menyadarkan pola pikir atau tingkah laku masyarakat yang keliru. Tujuan utama penciptaan yaitu untuk menciptakan karya seni lukis yang baru secara visual serta memiliki nilai estetika tinggi. Karya seni lukis yang tercipta diharapkan bermanfaat sebagai media edukasi, informasi dan dokumentasi bagi perkembangan seni rupa Bali. Penciptaan karya seni lukis dilandasi oleh teori estetika Sartre berkaitan dengan imajinasi sebagai landasan untuk menghasilkan karya seni lukis yang indah. Dipadukan dengan struktur penciptaan seni rupa dengan pertimbangan prinsip-prinsipnya. Proses penciptaan karya seni lukis melalui tiga tahapan yaitu: eksplorasi, percobaan dan visualisasi. Proses penciptaan karya pada akhirnya menghasilkan karya berjudul *Banaspati Raja*. Karya tersebut secara ideoplastis mengimajinasikan mitos dan filosofis *Banaspati Raja* melalui citra atau simbol *barong ket*, pepohonan, air dan gunung. Nilai kontemporer pada karya yang tercipta tercermin melalui berbagai paduan teknis melukis meliputi sapuan kuas, sapuan pisau lukis, cipratan, sigar warna, dan cawi-an. Karya seni lukis yang tercipta juga memadukan dua media berbeda yaitu kanvas dengan kertas daur ulang. Pemanfaatan media kertas daur ulang selain untuk menghasilkan variasi tekstur lukisan, sedikit tidaknya diharapkan mampu menanggulangi keberadaan sampah kertas di Bali.

Kata Kunci: *Banaspati Raja*, *Seni Lukis Kontemporer*, *Kritik Sosial*.

Banaspati Raja in Contemporary Painting Creation

Banaspati Raja is a mythical creature in the teachings of Balinese Hinduism as a guardian to protect the forest. The figure of *Banaspati Raja* represented in the form of sacred *barong ket* is believed to be able to protect the public from danger. The values of the *Banaspati Raja* seemed to not be fully understood. This phenomenon can be seen from the deterioration of Bali's natural condition from year to year. The phenomenon arousing a sense of creator to create contemporary painting to aware the mindset or behavior of the people who mistakenly. The main purpose of creation is to create painting of new visually as well as have high aesthetic value. The painting is created is expected to be useful as a means of education, information and documentation for the development of the visual art of Bali. The creation of artwork is based on Sartre's aesthetic theory with regard to imagination as the basis for creating beautiful painting. Combined with the creation visual art structures includes elements of visual art by considering its principles. The process of creating painting through three stages, namely: exploration, visual experiments and visualization. The process of creating artworks eventually produced contemporary painting with the title *Banaspati Raja*. The painting is imagine the myth and the philosophy of *banaspati raja* through the image or symbol of the *barong ket*, the trees, water and mountain. Contemporary values are reflected through various technical mixes including brush strokes, pallete knife, splashes, collage, sigar warna, cawi-an and aburan. The artworks created also combines two different media, namely cnvas with recycled paper. The use of recycled paper in addition to producing variations texture, at least able to tackle the paper waste in Bali.

Keyword: *Banaspati Raja*, *Contemporary Painting*, *Social Criticism*.

PENDAHULUAN

Banaspati Raja merupakan makhluk mitologi yang dipercaya oleh masyarakat Hindu di Bali sebagai titisan Dewata yang berfungsi sebagai penjaga hutan dan mendiami pepohonan besar. Wujudnya ditransformasikan ke dalam bentuk *barong ket*. *Barong* setelah diupacarai sedemikian rupa dipercaya oleh masyarakat Hindu Bali telah memiliki kekuatan yang mampu menjaga dan melindungi masyarakat dari hal-hal yang bersifat negatif. *Barong ket* banyak dijadikan sebagai sebuah *sunsungan* suatu wilayah yang sering dipentaskan dengan lakon kebajikan guna menumpas dan menetralsir kekuatan jahat (Dibia, 2018).

Berdasarkan ulasan di atas, dapat dipahami bahwa terdapat nilai *palemahan* yang terkandung di dalam wujudnya. *Palemahan* berarti hubungan manusia dengan lingkungan (Sukarta, 2004: 71-72). Kesejahteraan, keharmonisan atau kebahagiaan tersebut dapat dicapai dengan menjaga dan merawat lingkungan sekitar, khususnya dalam konteks menjaga dan merawat kelestarian tumbuhan - umbuhan menghasilkan kebutuhan pokok manusia berupa oksigen, buah-buahan, sayur-sayuran, dan sebagainya yang tidak bisa digantikan ataupun dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya. Realitasnya kini, banyak fenomena negatif tentang lingkungan telah dan sedang terjadi disekitar pencipta terkait dengan semakin tergusurnya kawasan hijau akibat alih fungsi lahan secara berlebihan. Perkembangan sektor pariwisata yang sangat pesat dewasa ini menjadi salah satu faktor penyebab peristiwa tersebut. Kejadian tersebut tanpa disadari telah merusak lingkungan dengan merambah hutan dan menebang pepohonan secara berlebihan dalam proses pembangunannya.

Peristiwa ini diungkapkan Sumiarta (Kadiv Advokasi dan Hukum WALHI Bali), bahwa lih fungsi lahan di Bali rata-rata mencapai 600 hektar dalam setahun. Kejadian ini tidak dapat dilepaskan dari pesatnya perkembangan industri pariwisata dengan dibangunnya berbagai fasilitas pendukung pariwisata

(akomodasi) yang tidak diimbangi dengan komitmen menjaga lingkungan (Sumiarta, 2013). Keraf dalam pustaka Atmadja menjelaskan perubahan etika yang dianut masyarakat Bali dari etika lingkungan ekosentrisme atau holistik berubah menjadi etika antroposentrisme. Manusia tidak saja mengambil jarak dengan lingkungan alam, tetapi juga menganggap dirinya sebagai pusat dari segala-galanya. Ditegaskan pula oleh pernyataan Mulyadhi Kartanegara yang memandang bahwa manusia modern dengan sains dan teknologinya mendominasi dan mengeksploitasi alam secara kasar untuk memenuhi kebutuhannya yang semakin meningkat. Akibatnya, alam sekarang sedang kehilangan kemampuannya untuk mempertahankan keseimbangan ekologisnya. Perubahan etika tersebut mengakibatkan manusia selalu berusaha mendapatkan manfaat sebesar-besarnya dari lingkungan tanpa memperhatikan dampaknya (Atmadja, 2010: 406 - 407).

Dampak tersebut dapat dilihat dengan adanya pola pikir masyarakat yang keliru akan pemaknaan tentang konsep-konsep ajaran mengenai pemaknaan terhadap filosofi *Banaspati Raja*. Seakan muncul pandangan di masyarakat bahwa hanya dengan cara upacara dan pemujaan saja dianggap bisa mengharmoniskan alam beserta isinya tanpa adanya upaya memahami dan menerapkan filosofi yang terkandung di dalamnya. Masyarakat mestinya perlu pengetahuan akan hal tersebut, sehingga antara konsep kepercayaan dengan realitas pelaksanaannya tidak terjadi sebuah ketimpangan. Edukasi tersebut dilakukan melalui penciptaan karya seni agar masyarakat mengetahui dan lebih peduli akan kebenaran nilai yang terkandung dalam konsep *Banaspati Raja*. Dipahami bahwa untuk mendapatkan keharmonisan, keselamatan dan kebahagiaan tidak bisa hanya dilakukan sebatas berdoa, tetapi harus dilandasi dengan usaha nyata untuk mencapai dan mewujudkannya.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi di atas, menjadi daya tarik berupa rangsangan imajinatif pencipta untuk dijadikan sebuah ide dalam mencipta karya seni lukis. Berkarya seni lukis oleh pencipta menjadi salah satu cara dalam menuangkan gejolak rasa atau jiwa terkait dengan fenomena-fenomena tersebut. Karya seni lukis yang tercipta, diharapkan tidak hanya menarik secara visual, namun juga memiliki atau mengandung nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi lingkungan dan masyarakat luas. Penciptaan karya seni lukis menggunakan konsep seni lukis kontemporer. Seni lukis yang tidak lagi terkotak-kotak pada sebuah aliran (isme) dengan mengangkat kearifan lokal Bali dipadukan dengan teknik melukis secara modern. Karakteristik seni kontemporer dalam karya seni lukis pencipta terlihat pada kreasi visual wujud *Banaspati Raja* yang tidak lagi mengikuti pakem-pakem tradisionalnya. Sosok *Banaspati Raja* divisualkan melalui imajinasi bentuk *barong ket* dengan mengambil beberapa karakteristiknya seperti warna, bentuk wajah hingga badannya.

Metode penciptaan karya seni lukis meliputi tiga tahapan yaitu eksplorasi, percobaan dan visualisasi. Metode dalam penciptaan seni lukis sangatlah penting agar proses penciptaan yang dilakukan terstruktur dan sistematis. Penciptaan karya seni lukis dilandasi oleh imajinasi, hal ini mengacu pada sosok *Banaspati Raja* yang bersifat imajiner. Penciptaan karya seni lukis menggunakan pula elemen-elemen seni rupa beserta prinsip-prinsip penciptaannya. Wujud karya seni lukis melingkupi dua aspek yaitu ideoplastis dan fisioplastis. Aspek ideoplastis merupakan aspek yang didasari atas ide sang seniman, sedangkan fisioplastis merupakan aspek visual dari karya seni lukis. Aspek fisioplastis hadir melalui elemen-elemen seni rupa yang ditorehkan dengan variasi teknik-teknik melukis meliputi sigar warna, sapuan kuas, cipratan hingga torehan pisau palet. Torehan tersebut berguna untuk mencapai serta mendapatkan kebaruan wujud karya seni lukis. Kebaruan visual lukisan juga diharapkan

tercapai melalui kombinasi media berupa kanvas dan kertas daur ulang. Kombinasi ini dianggap mampu menambah nilai estetis karya melalui variasi-variasi tekstur yang dihasilkannya. Penggunaan kertas daur ulang juga bertujuan sebagai sebuah peran aktif dalam menjawab dan menyikapi fenomena-fenomena lingkungan terkait penanggulangan sampah kertas. Berharap pula melalui penciptaan yang dilakukan akan membawa pengaruh positif serta menginspirasi para perupa lainnya bahwa dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media berkesenian juga mampu menghasilkan karya seni yang bernilai tinggi.

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan ide penciptaan, yaitu: (1) bagaimanakah konsep *Banaspati Raja* sebagai tema dalam penciptaan seni lukis kontemporer?; (2) bagaimanakah metode yang digunakan dalam menciptakan karya seni lukis kontemporer dengan tema *Banaspati Raja*?; (3) bagaimanakah wujud visual serta makna yang melingkupi karya seni lukis kontemporer?. Tujuan yang hendak dicapai dalam penciptaan karya seni lukis ini, yaitu: merumuskan konsep *Banaspati Raja* sebagai tema seni lukis kontemporer. Mengimplementasikan metode dalam penciptaan karya seni lukis kontemporer dengan tema *Banaspati Raja*. Mewujudkan bentuk visual seni lukis berikut makna yang melingkupi karya seni lukis kontemporer yang diciptakan. Penciptaan karya seni lukis ini hendaknya dapat bermanfaat sebagai media edukasi, informasi dan dokumentasi untuk perkembangan serta kemajuan seni rupa di Bali.

TINJAUAN PUSTAKA

Mengacu pada judul artikel yang diangkat, berikut ulasan konsep terkait dengan *Banaspati Raja* dan seni lukis kontemporer.

Banaspati Raja

Banaspati Raja dalam *tattwa Kanda Pat Bhuta* lahir melalui jasad *Dewi Durga* yang kemudian dihidupkan kembali oleh *Sang*

Hyang Brahma menjadi *Catur Sanak*, bernama *Kanda Pat Bhuta*. Mereka masing-masing diberikan tempat, *Banaspati Raja* menempati arah *Kaja/ Uttara*, menghuni kayu-kayu besar serta sebagai penjaga kayu, pohon ataupun hutan. (Yendra, 2008: 10-11). Ulasan mengenai *Banaspati Raja* juga terdapat dalam ajaran *Kanda Pat Sari*. *Banaspati Raja* dalam ajaran ini disebut paling *nyomanan*, berwujud *lamad* (*pungsed/puser/pusar*) bernama *Sang Bhuta Banaspati Raja* menjadi patih di Pura *Dalem*, bergelar *Ratu Nyoman Sakti Pangadangan*. Beliau sakti sebagai pemelihara dunia, perwujudannya menjadi lautan, pantai, sungai, dan bisa berwujud orang tua dengan *kampuh poleng* (Yendra, 2007: 15-18).

Seni Lukis Kontemporer

Susanto dalam *Diksi Rupa* menjelaskan seni kontemporer, khususnya seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” berarti masa yang sezaman dengan penulis, pengamat pada saat ini. Istilah ini tidak merujuk pada satu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Latar belakang munculnya seni kontemporer sangat beragam, karenanya belum ada kesepakatan yang baku untuk memberi tanda pada seni rupa kontemporer. Apabila seni rupa modern sebagai pengagungan seni rupa Barat, mengidentikkan prinsip estetika seni rupa dengan menggunakan bendera universalisme, seni rupa kontemporer (secara khusus dalam hal ini pascamodernisme) mengakui adanya pluraisme (seni tradisi/seni lokal/kedaerahan/*indigenous*) (Susanto, 2011: 355).

Imajinasi

Imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan, mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaut dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi gambaran yang utuh dan lengkap (Susanto, 2011: 190).

Berdasarkan beberapa ulasan di atas, imajinasi dianggap mampu menjembati fenomena dan ekspresi rasa pencipta dalam menciptakan karya seni lukis. Imajinasi juga memberikan kebebasan kreasi, sehingga melalui imajinasi karya-karya seni lukis yang diciptakan memiliki kebaruan, keunikan serta berbeda dengan karya seni lukis lainnya. Alasan lainnya menggunakan teori imajinasi sebagai landasan penciptaan mengingat sosok *Banaspati Raja* merupakan makhluk imajiner yang tidak dapat dilihat secara kasat mata.

Estetika

Estetika dalam karya seni menurut Djelantik (1999: 19-69) terdiri atas tiga aspek, yaitu: wujud, bobot, dan penampilan. Wujud dalam karya seni mengacu pada kenyataan yang tampak secara konkrit (dipersepsi indera) dan abstrak yang hanya bisa dibayangkan. Wujud dalam karya seni lukis terbentuk melalui torehan struktur beserta pertimbangan prinsip penciptaan seni rupa. Bobot pada karya seni merupakan isi atau makna yang disajikan oleh sang pencipta kepada pengamat melalui suasana, gagasan, dan ibarat. Bobot dalam karya seni lukis menurut Djelantik dominan hadir melalui suasana dan gagasan sang seniman. Suasana dan gagasan dalam karya seni dapat dicitrakan melalui torehan garis, warna dan bentuk. Penampilan karya seni menyangkut tiga aspek, yaitu: bakat, ketrampilan, dan media. Penampilan karya seni lukis yang diciptakan mengkombinasikan berbagai macam teknik dan media seni lukis. Media yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis yaitu kanvas dan kertas daur ulang. Teknik-teknik yang digunakan meliputi: sapuan kuas, sapuan pisau lukis, sigar warna, *cawian*, dan kolase. Kombinasi media dan teknik melukis tersebut diterapkan bertujuan untuk menciptakan karya-karya seni lukis yang baru dan estetis.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan seni lukis, secara garis besar terdiri atas tiga tahapan, meliputi: eksplorasi, percobaan dan visualisasi. Proses

penciptaan karya seni lukis diawali dengan tahap eksplorasi, yaitu langkah awal dalam proses penciptaan karya seni lukis. Eksplorasi adalah tahap awal berupa pencarian dan penggalian data dengan pengamatan terkait dengan konsep yang diangkat dalam mencipta karya seni lukis. Tujuan pengamatan adalah untuk mencari data serta menemukan bagian-bagian yang dianggap paling menarik dari objek *Banaspati Raja* untuk divisualkan. Eksplorasi atau pengamatan yang dilakukan menyangkut eksplorasi ide, teknik dan media. Proses eksplorasi tersebut dilakukan dengan tiga cara meliputi wawancara, observasi, dan dokumen. Kegiatan wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber meliputi seniman dan pemuka agama untuk mendapatkan informasi yang relevan terkait penciptaan seni lukis kontemporer serta *Banaspati Raja*. Proses pengamatan melalui dokumentasi adalah proses mengamati ide, teknik serta media lukis melalui media dokumentasi, seperti: foto-foto, buku, majalah, dan dari tulisan di internet yang berhubungan dengan konsep pencipta. Pengamatan melalui media dokumentasi identik dengan mencari atau memahami ide, teknik dan media yang digunakan melalui dokumentasi orang lain. Pengamatan lapangan (observasi) adalah pengamatan langsung pada sebuah karya seni rupa terkait dengan ide serta media karya seni lukis di beberapa ruang seni, seperti: kampus, galeri, dan museum.

Tahap percobaan merupakan tahap eksperimen visual dengan menciptakan sketsa adegan di atas kertas. Proses pembuatan sketsa walaupun hanya dalam ranah percobaan, pencipta juga mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa untuk menghasilkan sketsa terbaik. Sketsa yang dihasilkan tidaklah mutlak akan divisualkan sepenuhnya, karena dalam proses berkarya akan muncul ide-ide ataupun inspirasi baru yang dapat menambah dan memperindah nilai estetis karya lukis tersebut.



Gambar 01. Rancangan Visual
Media: Pensil di atas Kertas A4
(Dokumentasi: Adi Sucipta, 2019)

Tahap akhir dalam proses penciptaan karya seni lukis ini adalah tahap visualisasi. Tahap ini merupakan tahap perwujudan karya melalui imajinasi dan ekspresi elemen-elemen seni rupa beserta prinsip-prinsipnya. Proses visualisasi diawali dengan persiapan media (*preparing*) yang dibutuhkan dalam mencipta karya. Proses selanjutnya setelah semua media yang dibutuhkan tersedia, dilanjutkan dengan pemindahan sketsa (*sketching*) pada media lukis sesuai dengan sketsa-sketsa pada tahap percobaan. Proses selanjutnya, yaitu mewarnai sketsa (*colouring*) yang telah ditorehkan pada langkah sebelumnya. Teknik aplikasi warna didominasi oleh teknik sapuan kuas karena kebiasaan dan kenyamanan pencipta menggunakan teknik tersebut dalam penciptaan karya lukis. Tahap pewarnaan ini diakhiri dengan merinci (*detailing*) seluruh objek lukisan baik melalui kontur, penyinaran dan sebagainya. Khusus pada media kertas daur ulang, dilakukan proses pemotongan (*cutting*). Pemotongan dilakukan pada media yang tidak kena atau sesuai dengan objek lukisan yang dibutuhkan. Tahap selanjutnya, setelah karya dianggap cukup bagus dari segi visual, dilakukan proses evaluasi (*finishing*)

untuk memadukan unsur konseptual dan visual hingga tercipta karya yang harmoni dan indah. Proses terakhir, apabila keseluruhan sudah dianggap baik maka karya tersebut ditorehkan nama dan tahun pembuatan serta ditambahkan pula bingkai lukisan. Penggunaan bingkai pada lukisan guna menambahkan nilai-nilai estetis lukisan serta melindungi kualitas visual lukisan dari paparan debu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud karya seni, khususnya dalam bidang seni lukis terdiri atas dua aspek yang saling terkait sebagai sebuah pendekatan yaitu aspek ideoplastis dan fisioplastis. Aspek ideoplastis, yaitu aspek yang lahir atas dasar ide sang pencipta dalam melahirkan bentuk (Sudarmaji dkk, 1985: 9). Gagasan ide ini, didapat dari hasil eksplorasi dan imajinasi pencipta akan *Banaspati Raja*. Sosok *Banaspati Raja* dikreasikan sedemikian rupa melalui simbol, citra ataupun metafor dari bentuk *barong ket* yang dipadukan dengan bentuk singa, pepohonan, air dan beberapa ragam hias seni rupa Bali. Aspek fisioplastis adalah penghampiran bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan segi ide terciptanya seni itu sendiri (Sudarmaji dkk, 1985: 9). Aspek ini menyangkut tentang teknik penciptaan dan juga berkaitan dengan elemen-elemen seni rupa, meliputi: garis, warna, bentuk, ruang dan tekstur serta prinsip-prinsipnya penciptaannya, seperti: komposisi, proporsi, kesatuan, keseimbangan, irama, pusat perhatian dan kontras. Semua hal tersebut diimplementasikan ke dalam setiap lukisan pencipta untuk menciptakan karya seni lukis yang estetis.



Gambar 02. Banaspati Raja
(Dokumentasi: Adi Sucipta, 2019)

Karya seni lukis berjudul *Banaspati Raja* secara ideoplastis ingin memberikan gambaran mengenai nilai-nilai (filosofis) fisik yang terkandung di dalam *Banaspati Raja*. *Banapati Raja* secara konvensional dipandang oleh masyarakat Hindu di Bali sebagai makhluk tidak kasat mata manifestasi dewata. Makhluk ini disimbolkan dengan wujud *barong ket* yang sakral dipercaya mampu melindungi serta memberi *kerahayuan* bagi masyarakat. Sosok ini menurut Mangku I Wayan Susila dicitrakan menyeramkan untuk mengingatkan serta “menakuti” masyarakat agar tidak sembarangan dalam mengeksplorasi alam.

Nilai-nilai tersebut secara fisioplastis diwujudkan melalui visual *Banaspati Raja* dengan citra marah melalui bentuk muka dengan mata melotot serta menampakan taringnya. Berdiri di atas aliran air melalui torehan-torehan garis melengkung bergelombang yang dipertegas dengan sentuhan varian warna biru (Sanyoto, 2009: 48). Gambaran ini mencitrakan sosok

Banaspati Raja yang dipercaya sebagai penjaga hutan dan semesta memiliki sifat-sifat air, karena tanpa air pepohonan atau hutan tidak bisa hidup (Santi, 2013: 73). Garis semu membentuk pola segitiga pada latar belakang lukisan untuk mencitrakan gunung. Lukisan didominasi oleh varian warna-warna dingin untuk memunculkan citra kesejukan dari *Banaspati Raja* sebagai pengayom dan penjaga alam. Pusat perhatian lukisan tertuju pada objek *Banaspati Raja* dengan dominasi oleh warna jingga kemerahan. Irama lukisan hadir melalui paduan teknis serta variasi torehan-torehan garis, warna, bentuk, dan tekstur.

Terciptanya lukisan ini diharapkan mampu mengedukasi dan menambah wawasan masyarakat dalam memahami sosok *Banaspati Raja*. Tidak lagi memandang *Banaspati Raja* hanya sebagai makhluk tidak kasat mata (*niskala*), tetapi nyata ada dalam wujud zat cair (air) sebagai salah satu sumber penjaga kehidupan bagi pepohonan atau manusia. Citra sosok *Banaspati Raja* dibentuk sebagai penjaga hutan bertujuan agar manusia tidak sembarangan dalam memanfaatkan alam, khususnya hutan.

SIMPULAN

Banaspati Raja secara mitos dipercaya oleh masyarakat Hindu Bali sebagai makhluk manifestasi dewa yang bertugas sebagai penjaga hutan, menempati arah *Kaja* dan memiliki kewenangan untuk memangsa orang yang menebang pohon sembarangan. Sosok *Banaspati Raja* secara filosofis sebenarnya mengandung nilai-nilai tentang lingkungan. Keberadaan sosok ini dengan citra menyeramkan sebagai penjaga hutan/pepohonan sebenarnya untuk “menakuti” atau mengingatkan manusia agar tidak sembarangan dalam mengeksploitasi hutan/pepohonan. *Banaspati Raja* dalam penciptaan seni lukis kontemporer dicitrakan melalui wujud *barang ket* yang dikreasikan sedemikian rupa namun masih tetap menunjukkan dan mempertahankan beberapa karakter yang melekat dalam wujudnya seperti

memiliki mata melotot, pola hidung menyerupai hidung manusia, warna kulit jingga kemerahan serta memiliki bulu di sekujur tubuhnya. Guna mempertegas citra *Banaspati Raja* ditambahkan objek-objek pendukung berupa pepohonan dan air dalam setiap karya-karya yang diciptakan.

Metode penciptaan karya seni lukis meliputi tiga tahapan yaitu eksplorasi, percobaan dan visualisasi. Tahap eksplorasi merupakan tahap awal penciptaan dengan mencari, menggali, mengamati serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan terkait penciptaan seni lukis kontemporer dengan tema *Banaspati Raja* melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Tahap selanjutnya melakukan percobaan-percobaan visual dengan membuat beberapa sketsa dan mendapatkan tujuh gambaran terpilih untuk diciptakan. Proses penciptaan kemudian dilanjutkan ke tahap akhir yaitu visualisasi karya seni lukis. Tahap visualisasi merupakan realisasi sketsa lukisan ke dalam media lukis menjadi karya seni lukis yang utuh. Proses visualisasi karya seni lukis diawali dengan tahap persiapan (*preparing*) media-media lukis. Tahap selanjutnya membuat sketsa (*sketching*) dan kemudian diwarnai (*coloring*) dengan cat akrilik sesuai visual yang diinginkan. Dilanjutkan dengan merinci (*detailing*) setiap objek lukisan dengan warna-warna serta sentuhan garis-garis kontur. Khusus pada media kertas daur ulang dilanjutkan dengan tahap pemotongan (*cutting*) bagian-bagian media yang tidak dibutuhkan. Visualisasi karya seni lukis diakhiri dengan memberikan nama dan tahun pembuatan karya serta penambahan bingkai (*finishing*).

Bentuk karya lukis yang tercipta mencakup dua aspek yaitu ideoplastis dan fisioplastis. Aspek ideoplastis lukisan mengimajinasikan sosok *Banaspati Raja* secara mitos dan filosofis yang dikreasikan melalui olah rasa dan karsa pencipta ke dalam seni lukis kontemporer. Nilai kontemporer terlihat melalui *layer* nyata pada setiap karya seni lukis yang tercipta melalui teknik kolase. *Layer*

pada karya seni lukis umumnya bersifat semu yang dihasilkan melalui torehan garis kontur atau variasi warna dan bentuk. Nilai-nilai kontemporer pada karya seni lukis juga terlihat pada kebebasan ekspresi ide serta kombinasi beberapa media. Seni lukis yang memadukan unsur-unsur seni lukis modern dengan unsur-unsur seni lukis tradisional Bali. Secara fisioplastis ide tersebut divisualkan melalui struktur penciptaan seni rupa meliputi garis, warna, *shape*, ruang, tekstur, irama, proporsi, komposisi, keseimbangan, kesatuan, kontras dan pusat perhatian. Struktur penciptaan seni rupa tersebut ditorehkan melalui paduan teknis melukis diantaranya teknik sapuan kuas, sapuan pisau lukis, sigar warna dan *nyawi*. Ditorehkan ke atas dua media berbeda yaitu kertas daur ulang dan kanvas. Lukisan yang tercipta bertujuan sebagai kritikan terhadap fenomena kurang baik dalam memaknai konsep *Banaspati Raja*. Penciptaan karya seni lukis tersebut diharapkan mampu mengedukasi guna mengingatkan serta menyadarkan masyarakat terhadap penerapan atau realisasi konsep-konsep luhur *Banaspati Raja* dalam wujud *barong ket* terkait nilai *palemahan* dalam menjaga kesejahteraan, kelestarian dan keharmonisan alam.

REFERENSI

- Atmadja, Nengah Bawa. 2010. *Ajeg Bali; Gerakan, Identitas Kultural, dan Modernisasi*. Yogyakarta: LKis.
- Batur Global Geopark Official. 2019. Geodiversity. <https://www.baturglobalgeopark.com/indeks.php/profil/25/Geodiversity.html>. diakses tanggal 3 April 2019.
- Dibia, I Wayan. 2018. *Tari Barong Ket Dari Kebangkitan Menuju Kejayaan*. Denpasar: Cakra Media Utama.
- Djelantik, A. A. M.. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Mangku I Wayan Susila wawancara pada 29 April 2019 di Br. Nyuh Kuning, Ubud, Gianyar.
- Santi, Ni Komang Ari. 2013. *Menguak Misteri Pementasan Barong dan Rangda dari Sudut Pandang Sains*. Surabaya: Paramita.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sudarmadji, dkk. 1985. *Apresiasi Seni*. Jakarta: Pasar Seni.
- Sukarta, I Ketut, dkk. 2004. *Widya Dharma Agama Hindu*. Bandung: Ganeca Exact.
- Sumiarta, Adi. 2013. Refleksi Lingkungan Hidup Akhir Tahun. <https://walhibali.org/refleksi-lingkungan-hidup-akhir-tahun/>. diakses tanggal 27 Maret 2019.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah-Istilah dan Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space, Bali.
- Yendra, I Wayan. 2007. *Kanda Pat Sari: Sakti Tanpa Guru*. Surabaya: Paramita.
- Yendra, I Wayan. 2008. *Kanda Pat Butha: Sakti Seperti Siluman*. Surabaya: Paramita.