

LAUT DAN SAMUDRA DAYA CIPTA SENI CERITA LEGODBHAWA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KRIYA

I Made Suparta¹, I Ketut Muka², I Made Berata³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: madesuparta@isi-dps.ac.id¹, iketutmuka14@yahoo.com², madeberata@isi-dps.ac.id³

Volume

Page

E-ISSN

3

318-328

2808-795X

Abstrak

Keberadaan laut Bali kehidupan masyarakat Hindu Bali tidak saja dipandang sebagai luapan rasa air asin semata, namun telah menjadi entitas rutin ritual keagamaan yang berkelanjutan. Ritual keagamaan Panca yadnya dan organisasi profesi dilakukan menurut perhitungan sasih dan wuku perhitungan kalender Bali. Upacara melasti, ngaben, dan pembersihan diri yang disebut *melukat* adalah suatu cara pemujaan dan pemuliaan serta anugrah yang patut disyukuri oleh masyarakat Bali. Laut oleh seniman dan pencipta seni ditangkap dengan perspektif rupa “mewarnai” bertumbuhkembangnya seni budaya Bali. Literasi agama, itihasa dan mitologi juga menginspirasi lahirnya karya cipta seni yang kreatif dan inovatif. Narasi Legodbhawa adalah salah satu bentuk pencarian sekaligus penyatuan lima unsur alam seperti: *teja, apah, bayu, pertiwi* dan *akasa* yang disebut dengan *Panca Maha Bhuta*. Literasi keagamaan, itihasa dan mitologi yang terkait dengan keagungan air/laut telah dan dapat menginspirasi lahirnya karya cipta seni yang mempunyai nilai estetis. Pemindahan keindahan sebuah narasi yang ada dalam cerita legodbhawa kedalam bentuk karya cipta kriya, merupakan sebuah inovasi kreatif yang nantinya memiliki nilai-nilai kebaruan. Ajaran agama Hindu seperti: *tri kona, tri premana, dan panca mahabhuta* adalah bagian penting dan mempunyai makna erat dengan air laut. Penciptaan kriya ini menggunakan bahan dasar kayu jati (dua dimensi) dan pohon enau (tiga dimensi) dibuat dengan teknik ukir tembus. Komposisi obyek dibuat secara vertikal dan horisontal dengan irama garis lurus, melengkung, dan lingkaran. Komposisi bidang seperti lingkaran, segi empat dan segi tiga adalah bentuk-bentuk visual yang bermakna simbolis.

Kata kunci: Laut, Legodbhawa, Kriya, makna

Abstract

The Balinese sea holds a profound place within Balinese Hinduism, extending beyond its physical existence to become an integral element in recurring religious ceremonies. Balinese adherents meticulously coordinate Panca Yadnya religious rites and professional activities in alignment with the intricate calculations of the Balinese calendar, particularly sasih and wuku. The melasti, ngaben, and self-purification ceremonies, collectively termed melukat, serve as vessels for devotion, veneration, and the bestowal of divine grace, fostering deep gratitude within the Balinese community. In the realm of art and culture, Balinese artists and creators strive to encapsulate the sea's essence, meticulously exploring its impact on Balinese art. They draw inspiration from a rich tapestry of religious knowledge, epic narratives (itihasa), and mythology. The narrative of Legodbhawa assumes particular significance as it seeks to harmonize the five fundamental natural elements: fire (teja), water (apah), air (bayu), earth (pertiwi), and ether (akasa), collectively known as Panca Maha Bhuta. This narrative serves as a perpetual wellspring of creativity, inspiring artistic endeavors of profound aesthetic value. Transposing the enchanting Legodbhawa narrative into artistic craftsmanship represents a creative innovation teeming with novelty. Hindu teachings, encompassing tri kona (three angles), tri premana (three means of knowledge), and panca mahabhuta (five elements), find resonance in the symbolism of seawater. Crafting these artworks employs teak wood for two-dimensional pieces and enau tree for three-dimensional creations, intricately brought to life through translucent carving techniques. These objects are thoughtfully arranged, creating a rhythmic interplay of straight lines, curves, and circles. Within this structured arrangement, geometric forms like circles, rectangles, and triangles emerge as visual expressions laden with profound symbolic significance, enriching the tapestry of Balinese art and culture.

Keywords: The Sea, Legodbhawa, Craft, and meaning

PENDAHULUAN

Sebelum masuknya agama Hindu, masyarakat Bali menjadikan air sebagai anugrah yang memberi kehidupan pada setiap aktifitasnya, mulai lahir sampai berpulang padaNya. Penduduk Bali telah memiliki sistem kepercayaan tersendiri dengan istilah animisme. Semua ritual keagamaan menggunakan air sebagai penyuciannya. Penggunaan air secara penuh tersebut dinamai agama *Tirtha*, karena semua *yadnya* menggunakan *tirtha* atau air suci, yaitu air yang telah diberi Doa atau mantra oleh para *sulinggih* [1]. Pemanfaatan air tidak saja sebagai ritual keagamaan yang disebut Panca yadnya, namun juga sebagai kebutuhan hidup sehari-hari para nelayan, petani, dan peternak. Upacara melasti, ngaben, dan pembersihan diri yang disebut melukat adalah tradisi “pemujaan” dan pemuliaan air yang sampai saat ini tetap dilaksanakan masyarakat Bali sesuai *dresta; desa, kala, patra* (waktu, tempat dan keadaan). Laut sebagai salah satu tempat ritual pembersihan atau penyucian diri atau prelingga saat menjelang hari raya Nyepi, namun sebagai penyucian buana agung dan buana alit. Peristiwa serimonial tersebut oleh para seniman dan pencipta seni ditangkap dan dijadikan inspirasi dengan perspektif rupa untuk divisualisasikan guna “mewarnai” bertumbuhkembangnya seni budaya Bali. Literasi keagamaan, itihasa dan mitologi yang terkait dengan kesucian laut telah dan dapat menginspirasi lahirnya karya cipta seni yang kreatif dan inovatif. Ajaran agama Hindu seperti: *tri kona, tri premana, dan panca mahabhuta* adalah bagian penting dan sangat bermakna dalam tata kehidupan masyarakat Bali yang terpadu dengan alam lingkungannya.

Cerita Legodbhawa yang menggambarkan kebesaran tuhan berwujud lingga tanpa ujung dan pangkal sampai terbunuhnya bhoma adalah inspirasi bagi seniman, sastrawan dan pekerja seni untuk berkarya lebih inovatif. Legong legodbhawa sebagai sebuah karya tari dan Bhomantaka karya sastra adalah karya-karya cipta yang sarat dengan nilai-nilai estetis. Keindahan tersebut tidak saja muncul pada gerak dan alur ceritanya, namun terdapat juga pada bentuk dan karakter properti berupa topeng yang digunakan. Percakapan yang terkesan “angkuh” dewa brahma dan wisnu merasa paling hebat adalah salah satu bentuk pencarian sekaligus penyatuan lima unsur alam seperti: *teja* (api/ panas/cahaya), *apah* (air), *bayu* (angin), *pertiwi* (tanah) dan *akasa* (ruang) yang disebut dengan *Panca Maha Bhuta*. Akhir narasi dari Bhomantaka atau Legodbhawa ini adalah gugurnya putra pertiwi sang bhoma yang terlempar ke laut dan dikembalikan asalnya yaitu lima unsur alam yang disebut *Panca Maha Bhuta*.

Cerita ini sangat menarik untuk divisualisasikan dalam bentuk karya rupa kriya yang bermakna estetis. Cerita Legodbhawa sebagai salah satu karya sastra telah lama dikenal dan dipuja dan dijaga keadhiluhungannya. Beberapa naskah, buku, dan kitab suci Hindu telah menyebutkan cerita Legodbhawa sebagai pengejawantahan secara utuh kebesaran Tuhan terhadap segenap makhluk ciptaan-Nya. Tuhan dalam segala manifestasiNya telah dijadikan tuntunan hidup disesuaikan dengan jiwa jamannya, sehingga banyak muncul berbagai wujud, karakter, filosofis, dan pemaknaan terhadap keberadaanNya. Cerita Legodbhawa sebagai budaya masyarakat Bali telah menjadikan landasan dasar penting dalam menjalani setiap aktifitasnya. Makna “adaNya” langit di atas langit, bukan semata mitologi yang diyakini kebenarannya, telah menyatu-padu dalam jiwa dan sanubari masyarakat pendukungnya. Dibalik kekaguman masyarakat Bali terhadap

karya-karya tersebut, ternyata karya-karya yang penuh filosofis dan estetis itu secara kuantitatif belum banyak bisa kita temukan. Sepengetahuan pencipta baik dalam ornamen Bali maupun karya kriya dua maupun tiga dimensi khususnya penggambaran adegan (beberapa tokoh) cerita Legodbhawa belum pernah dijumpai. Namun dalam penelusuran yang dilakukan di kabupaten Gianyar, ada bentuk figur binatang babi berupa kekarangan yang lasim dalam sebuah bangunan.

Cerita Legodbhawa yang berkembang dimasyarakat adalah suatu kenyataan dinamis namun sangat minim dan terbatas adalah suatu problematis. Adapun masalah-masalah yang ditimbulkan oleh Cerita Legodbhawa tersebut belum populer di kalangan masyarakat umum. Bentuk dan cerita yang ditafsirkan masih sektoral dan belum berkembang khususnya dikalangan kriyawan akademik. Dalam penciptaan karya kriya yang berinspirasi cerita Legodbhawa pencipta mengangkat beberapa permasalahan terhadap divisualisasi Cerita Legodbhawa kedalam bentuk kriya kayu agar lebih mudah dipahami.

Karya kriya kayu divisualisasikan menjadi beberapa adegan yang sesuai alur cerita Legodbhawa agar lebih mudah dan sistematis. Selaku kriyawan akademis, kami sangat tertarik dan bertanggung jawab secara moral untuk mengetahui dan mengembangkan bentuk dan karakter yang mempunyai nilai bebaruan. Bentuk topeng khususnya tokoh garuda dan babi yang digunakan dalam pertunjukan seni tari legong legodbhawa yang terdapat di Pusat dokumentasi seni Institut Seni Indonesia Denpasar adalah artefak yang penting sebagai inspirasi berkarya kriya. Selama ini karya kriya yang bertemakan legodbhawa sangat langka dan jarang ditemukan. Pada kesempatan yang baik ini kami mengangkat cerita legodbhawa kedalam bentuk kriya dua dan tiga dimensi dengan media kayu dan batang enau. Cerita legodbhawa agar dapat dipahami karena penuh dan sarat dengan kandungan nilai filosofis dan norma-norma kehidupan.

METODE

Metode penelitian atau penciptaan adalah anggapan dasar tentang sesuatu hal yang dijadikan landasan dasar berpikir dan bertindak secara substansif dan metodologis terhadap populasi dan sampel [2]. Penciptaan ini kami menggunakan populasi terjangkau yaitu pembatasan target populasi tempat dan waktu. Yaitu pusat dokumentasi seni Institut Seni Indonesia Denpasar, pura puseh Batubulan dan pura dalem jemeng Payangan. Metode penciptaan secara umum dapat dirunut menjadi tiga tahapan yaitu 1. penemuan ide atau gagasan, 2. Perancangan atau perancangan dan 3. tahap pelaksanaan [3]. Selain ketiga tahapan yang diuraikan ini, pencipta mencoba metode “kecerdasan otak kanan manusia” yang biasa dipakai oleh orang-orang yang bergelut dibidang seni maupun kriya. pencipta menyadari, sebagai mesyarakat akademik kita harus mengedepankan kecerdasan otak kiri yaitu kaidah-kaidah keilmuan/penalaran.

Penciptaan seni merupakan suatu karya yang mampu memberikan gambaran peristiwa lewat ide-ide bentuk dan penampilan. Ketiga unsur tersebut tercetus untuk mengungkapkan ide maupun gagasan kedalam bentuk karya yang terkait dengan kelakuan manusia. Bercermin dari pemikiran di atas dan berbekal pengalaman lapangan maupun teoritis, bahwa analisis penciptaan seni memiliki

tiga aspek penting agar hasil karya yang diciptakan berkualitas dan mengandung nilai kebaruan.

Adapun tiga aspek tersebut adalah: 1. sumber penciptaan, 2. teori/pendekatan, dan 3. metode. Sumber ciptaan yang dimaksud adalah kreativitas dalam pemilihan suatu obyek untuk dijadikan tema ciptaan seperti; Cerita Legodbhawa, Bhomantaka, dan Nerakawijaya. Perpaduan ketiga *kakawin* ini dapat dijadikan jembatan untuk menghubungkan tujuan yang hendak dicapai dalam penciptaan seni khususnya kriya [4]. Lebih lanjut dikatakan oleh Suteja I Ketut dalam orasi ilmiah Wisuda Sarjana ke 20 Institut Seni Indonesia Denpasar tanggal 28 Pebruari 2018, metode adalah cara yang teratur untuk mencapai suatu maksud dalam keilmuan, berproses, dan tindakan yang bersistem. Pola pikir yang terstruktur dan rinci guna menghasilkan wujud karya yang sesuai dengan perencanaan [4].

Sinergi teori dan praktek di era konseptual sekarang ini, pementasan kriya seni maupun produk perlu penalaran yang diarahkan oleh otak kiri dengan menguasai enam kecerdasan penting yang diarahkan oleh otak kanan, untuk mendapatkan suatu kebaruan yaitu 1. tidak saja kita berpikir tentang fungsi juga desain, 2. tidak saja argumen tetapi juga cerita, 3. tidak saja fokus tetapi juga simponi, 4. tidak saja logika tetapi juga empati, 5. tidak saja serius namun juga permainan, dan 6. tidak saja akumulasi tetapi juga makna [5]. Dengan enam kecerdasan otak kanan ini dapat memudahkan bagi pencipta untuk menuntun dan memvisualisasikan cerita awatara yang menjadi judul dalam penciptaan ini.

1. Eksplorasi

Sebelum sampai pada tujuan akhir suatu penciptaan untuk membuktikan kebenaran atau ketepatan yang diperoleh selama proses penciptaan, sebaiknya diawali dengan percobaan dengan bereksplorasi. Semua pembuktian hendaknya didasarkan pada metode serta kaidah-kaidah seni yang berlaku, dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti pemilihan bahan, metode mendesain, serta analisis alat yang digunakan selama berproses. Sebagai bagian dari masyarakat Bali, pencipta yang terbiasa bergulat dengan dunia seni, untuk membuat suatu karya harus melalui beberapa tahapan seperti:

1. *Nyalonang*, yaitu membentuk pola dasar sesuai obyek yang diinginkan.
2. *Nakehang*, yaitu membuat gerak sesuai perwatakan suatu obyek maupun figur.
3. *Nyenengang*, yaitu membuat karakter. Yang termasuk karakter/pengkarakteran ini meliputi wajah, sikap, dan semua hiasan yang dikenakan oleh obyek (tokoh).
4. *Mayasin* yaitu mengisi/memberi hiasan yang sesuai dengan tokoh yang dijadikan obyek.
5. *Ngalusang* yaitu suatu proses/tahapan untuk menghaluskan obyek secara keseluruhan supaya “bekas” sisa hasil pahatan/ukiran tidak kelihatan. Bahkan untuk karya tertentu agar kelihatan mengkilat ada yang menggosok-gosok dengan kulit bambu yang di Bali disebut *Nyangling*.
6. *Ngodakin*, yaitu proses akhir dalam suatu pekerjaan yang biasa kita sebut mewarnai. Proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa cara dan bahan serta teknik yang biasanya menjadi rahasia senimannya. Secara umum pinishing ini untuk melapisi obyek dengan bahan seperti

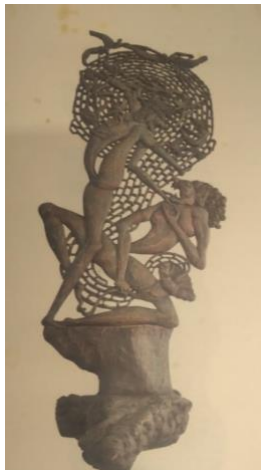
cat, semir atau pewarna lainnya. Adapun tujuan finishing supaya obyek kelihatan lebih halus, berkerakter dan sebagai pengawet karya [6].



Gambar 1. Topeng Burung Garuda
[Sumber : Koleksi Pusdok ISI Denpasar, 1979]



Gambar 2. Topeng Babi
[Sumber : Koleksi Pusdok ISI Denpasar, 1979]



Gambar 3. Bhomantaka
[Sumber : Galeri Nasional, 1998]



Gambar 4. Karang Babi di Pura Desa Batubulan
[Sumber : I Made Suparta, 2023]

Sumber pokok perolehan data yang lengkap dan akurat dalam penciptaan ini diupayakan lewat studi pustaka dan studi lapangan. Data yang bersumber dari penciptaan terkait dengan cerita Legodbhawa. Kelengkapan data untuk penciptaan dilakukan dengan metode pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan secara langsung dengan para seniman, budayawan, kriyawan dan tokoh-tokoh yang memahami cerita legodbhawa. Terkait dalam penciptaan yang berinspirasi Legodbhawa akan dilakukan dan ditetapkan batasan-batasan secara spesifik, yakni dari tahap pradesain sampai finishing memperhatikan setiap karakter tokoh, alur cerita, teknik, bahan, dan ketepatan penggunaan peralatan pada setiap karya. Langkah ini juga dilakukan untuk mendapatkan alur cerita Legodbhawa pada setiap bagiannya, sedangkan klasifikasi data dipilah-pilah disesuaikan dengan kebutuhan visualisasi karakter pada setiap tokoh.

2. Perencanaan

Kegiatan mencipta yang dilakukan secara bertahap, berawal dari keinginan untuk mengetahui fenomena yang dikembangkan menjadi suatu gagasan lewat penjabaran pra konsep dan desain yang tepat. Percobaan yang nanti dilakukan tidak terbatas pada alat, bahan dan teknik, namun sampai pada pentahapan proses. Yang dimaksud dengan tahapan proses disini adalah mulai pembuatan desain/sket sampai finishing dan pemajangan.

Penciptaan ini akan membuat 5 (lima) buah rancangan karya yang bertemakan Legodbhawa sebagai tema besarnya. Masing-masing sub tema atau judul dibuat secara sistematis sesuai alur cerita. Adapun karya yang akan dibuat: 1. Berjudul Lingga Permata (batang Enau), 2. Lahirnya Bhoma (kayu jati), 3. Peperangan Bhoma Dengan Dewa Wisnu(kayu jati), 4. Tersambarnya Kembang Wijayakusuma (kayu jati), dan. 5. Kuasa Tuhan (pohon Enau).

Adapun hasil yang diharapkan dari eksperimen dari penciptaan ini ialah untuk melahirkan ciptaan yang berkelanjutan untuk menemukan suatu identitas karya (jati diri). Untuk menunjang hal ini berbagai percobaan/bereksperimen sangat diperlukan baik itu yang berkaitan dengan ide, pengambilan/pemilihan obyek sampai proses akhir yang berupa finishing. Yang tidak kalah penting dalam penciptaan suatu karya yang inovatif dan dapat dipahami sekaligus diterima oleh masyarakat secara luas secara berkesinambungan.

3. Perwujudan

Wujud karya yang ditampilkan dalam penciptaan ini sedikit berbeda dengan karya-karya kriya yang selama ini membelenggunya, berorientasi pada fungsi dan dimensi. Penampilan karya ini nantinya dapat dilihat dari sisi penampilan bentuk yang mengutamakan ekspresi pencipta. Sekilas pada karya terlihat seperti seni patung yang berkonotasi tiga dimensi. Teknik pahatan dan pewarnaan menjadi paling dominan dan unik pada karya yang diciptakan, karena bahan dasar dari karya ini menggunakan papan kayu jati namun hasil akhir kelihatan seperti perunggu atau jenis logam lainnya. Teknik pahatan dan bahan pewarnaan akan dilakukan berkali-kali untuk mencapai hasil yang maksimal.

Dalam mengungkap berbagai gaya, struktur sosial, periodisasi, dan mobilitas yang bertautan dengan agama, seperti motif hias *karang bhoma*, pendekatan multi-disiplin sangat diperlukan. Dengan demikian setiap topik atau sudut pandang objek dapat dilihat sesuai dengan yang diinginkan. Kuntowijoyo menyarankan dalam meneliti hubungan agama dengan seni ada lima pengkajian yang dilakukan. Pengkajian sistematisasi, mencari asal-usul dan evolusi (pendekatan genetik), konteks sosial kesenian, mobilitas/difusi dan pengkajian tekstual [7].

4. Finishing

Tahapan terakhir dalam proses pembuatan suatu karya biasa disebut dengan *finishing*. Tidaklah berlebihan kalau dikatakan berhasil atau tidak, buruk atau bermutunya karya yang diciptakan terletak pada proses akhir/*finishing*. Adapun bahan finishing yang digunakan dalam karya ini adalah beberapa jenis warna perep, acrylik, tiner, lem fox dan talek. Sedangkan teknik dan prosesnya dilakukan

secara berulang-ulang atau bertahap dengan menyemprotkan cairan tiner ke dalam bidang yang telah dilapisi warna.

Teknik pengamplasan dilakukan secara bertahap setelah pemasangan warna dengan menekan/menggosokkan amplas ke permukaan yang dianggap perlu. Adapun amplas yang dipakai harus bertekstur halus agar warna tidak tersebut hilang. Pemasangan warna diawali dengan warna-warna primer dengan teknik transparan, agar serat dekoratif kayu jati yang halus tidak tertutup. Untuk mendapatkan kesan seperti perunggu atau metal lainnya dibubuhi/ditaburi dengan talek lalu digosok dengan kuas/sikat.

5. Penataan

Sebagai pertanggungjawaban terhadap karya - karya yang diciptakan akan dipublikasikan dengan mengadakan pameran yang bertempat di Museum Pendet Ubud Gianyar Bali. Tempat ini dipilih karena telah memenuhi standar pajang karya bertaraf internasional, baik kualitas gedung maupun pencahayaannya.

Selain itu tempat ini mempunyai ruang pameran yang presentatif baik untuk karya yang digantung pada dinding/sketsel maupun berdiri berlandaskan pustek, sesuai dengan tampilan karya yang diciptakan. Pameran dibuka bersama oleh Rektor ISI Denpasar dan Ketua Dekranas Gianyar dengan mengundang para seniman, budayawan, dosen, kolektor, instansi terkait, dan wartawan. Penyebaran Informasi dilakukan dengan mengedarkan kata logus dan melalui media cetak maupun elektronik. Untuk mendapatkan masukan, kritik dan saran terhadap karya yang diciptakan diadakan pula diskusi yang terkait konsep maupun perwujudannya.

6. Alat dan Bahan

Peralatan yang digunakan merupakan perpaduan antara tradisional dan modern seperti: berbagai jenis dan ukuran pahat, pisau raut, *temotok*, bor, jacshow tangan, mesim propil dan gerinda. Setiap jenis alat mempunyai fungsi masing-masing sesuai dengan kebutuhan. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan karya yang bertemakan Legodbhawa ini adalah kayu jati dan *uyung*, yaitu batang pohon enau yang sudah tua.

Suatu cara dan alat sangat diperlukan untuk memudahkan mendekati diri antara yang dipuja dengan pemujanya. Peranan simbol-simbol sebagai alat peraga yang digunakan sangatlah diperlukan untuk memudahkan mendekati diri denganNya, oleh umat Hindu dibuatlah *pretima* dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan yang diyakininya. Simbol hanya muncul ketika manusia (Umat Hindu) sedang belajar, dan proses belajar itu sedang berlangsung [8].

Bahan lainnya seperti: lem, warna, amplas, dan tinner. Jenis lem kami gunakan dua jenis yaitu alteco dan fox. Oker adalah bahan pewarna pokok karya-karya yang diciptakan. Pemilihan bahan pewarna ini agar karya terkesan antik dan seperti logam.



Gambar 5. Jenis Pahat dan Temotok
[Sumber : I Made Suparta, 2023]



Gambar 6. Jenis-Jenis Warna
[Sumber : I Made Suparta, 2023]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan dan penelusuran pustaka maupun lapangan yang peneliti lakukan terhadap bentuk dan karya seni rupa yang bertemakan Legodbhawa, sampai saat ini belum banyak yang divisualisasikan. Peneliti sempat mendapat informasi tentang adanya patung babi dan garuda yang terdapat di desa Ulan kecamatan Payangan ketika diundang sebagai narasumber terkait dengan pembuatan branding kecamatan Payangan tahun 2019. Informasi tersebut akan kami tindaklanjuti untuk tambahan data dan referensi yang terkait dengan tema Legodbhawa.

Secara visual, karya kriya bertemakan Legodbhawa merupakan salah satu bagian dari seni tradisional Bali yang sampai saat ini masih lestari. Dalam tradisi kehidupan masyarakat Bali, cerita atau *tatwa* sebagai cermin dalam menjalani kehidupan ini. Dalam artian kita harus memahami kekuatan *adhikodrati* alam beserta isinya. Kriya Lahir sebagai karya pemenuhan hidup sehari-hari lambat laun mengalami perkembangan sesuai dengan jamannya. Kata *crafts* itu untuk mengisolasi (memisahkan) beberapa praktisi yang tidak terlibat sebagai pencipta seni kerajinan [9]. Cara pandang terhadap kriya oleh masyarakat untuk membentuk komunitas (stratifikasi) sosial sangat memungkinkan untuk mengantarkan terjadinya dualisme budaya masyarakat yaitu kelas atas dan bawah [10].

Levi Strauss melihat mite atau dongeng tidak ubahnya seperti fenomena bahasa, dan bahasa merupakan simbol yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan. Karena mite merupakan sebuah cerita, maka hingga kini orang selalu mencari dan menggali pesan-pesan yang dianggap ada di balik mite tersebut. Salah satu hal penting untuk membedakan mite dengan bahasa adalah isi dan susunan ceritanya, yang mempunyai ciri khas berupa sifat-sifat atau ciri-ciri mitisnya [11].

Mitologi Legodbhawa yang menarik ini hampir sama dengan Bhomantaka, dan Bhomakawya, yang inti ceritanya memuat tentang awal kelahiran Bhoma sampai kematiannya. Kisah keperkasaan dan keagungan Bhoma sebagai putra dewi Basundari "bumi putra" telah diabadikan lewat karya rupa dengan dibarbagai media dan tempat. Dalam Kekawin Naraka Wijaya disebutkan, Bhoma (Naraka) adalah seorang raja raksasa yang sakti, perkasa, dan berwibawa berkat anugerah yang diberikan oleh Dewa Brahma berupa kemenangan.

Ngùni kàla nikang jagat padha wiúiróna haru-hara têkéng kadéwatan, déning dànawa ràja mùrkka kadi mrêtyu sakala ri kalióa ning jagat, kyàting ràt narakà di ràja tinêhêr pinaka hulu nikang balà surà, ri bwat ning sihirang Prajàpati mawéh wara wijaya niréng jagattraya [12].

Semua karya-karya tersebut sangat bermakna dalam kehidupan. Menurut Daniel H Pink, untuk mendapatkan suatu karya yang bermakna tidak hanya mengakumulasi data-data yang biasa dikerjakan oleh otak sebelah kiri, namun karya yang dihsilkan hendaknya dapat bermakna, dan ini adalah kecerdasan dari otak sebelah kanan [5].

Keangkuhan, kesombongan, dan rasa egois yang ada pada setiap ciptaan tuhan tak terkecuali para dewapun tunduk takluk dihadapanNya. Narasi ini sesuai dengan awal kisah Bhomantaka. Ketika Dewa Brahma dan Dewa Wisnu bercakap cakap, beliau dikejutkan oleh sebuah lingga permata yang menyebabkan kedua Dewa tersebut berniat untuk mengetahuinya. Benda ajaib tersebut semakin dipandang semakin tinggi dan besar yang menyebabkan Dewa Wisnu maupun Dewa Brahma penasaran, dan menghujani lingga permata tersebut dengan senjatanya masing-masing. Usaha kedua Dewa itu sia-sia belaka, karena lingga permata itu semakin membubung tinggi, sedangkan pangkalnya tidak tampak.



Gambar 7. Tiga Dunia
[Sumber : I Made Suparta, 2023]



Gambar 8. Dua Dunia
[Sumber : I Made Suparta, 2023]

Atas kesepakatan kedua Dewa tersebut Dewa Brahma berubah wujud menjadi burung dan terbang melayang mencari ujung lingga permata, dan Dewa Wisnu ke *sapta petala* (dasar bumi) mencari pangkalnya dengan berubah wujud menjadi babi. Usaha untuk menemukan ujung maupun pangkal lingga permata oleh kedua Dewa itu tanpa membuahkan suatu hasil. Kejengkelan Dewa Wisnu karena usahanya tidak berhasil diluapkan dengan memporak-porandakan dasar bumi yang membuat terkejut Bhatari Basundari, yang saat itu Wisnu sedang berwujud babi [13].

Bentuk dan wujud visualisasi karya yang kami ciptakan berupa dua dan tiga dimensi. Ada dua buah karya berbentuk silinder yang menekankan pada asfek makna simbolis dan nilai filosofisnya. Siwa, Sadha Siwa, dan Parama Siwa digambarkan dengan bentuk lingkaran, segi empat belah ketupat, dan segi tiga yang bermakna tiga dunia yaitu dunia atas, tengah dan bawah.

Karya lainnya mengisahkan tentang dewa brahma berubah wujud berupa burung yang terbang ke atas mencari ujung lingga, dan dewa Wisnu berubah wujud menjadi bagi mencari pangkal linggi ke dasar bumi. Kami melakukan deformasi wujud lingga menjadi bentuk keris yang berlekak-lekuk (*luk*) serta keindahan pamor keris diukir dengan teknik tembus seperti tataan wayang kulit.

SIMPULAN

Terbatasnya data lapangan dan pustaka yang kami dapatkan, sudah tentu jawaban atas semua pertanyaan yang terkait dengan judul di serta tempat yang dijadikan obyek kajian masih perlu disempurnakan. Cerita Legodbhawa belum banyak divisualisasikan dengan memunculkan lebih dari dua atau tiga tokoh dalam satu tema/adengan. Kayu jati dan pohon enau menjadi media dasar dalam penciptaan ini karena memiliki nilai serat dekoratif yang tinggi serta sipat ulet dan lentur sehingga mudah dalam proses pengerjaan. Serat hitam berjajar secara vertical memberi kesan titik-titik garis-garis estetik yang natural. Cerita Legodbhawa ada kecenderungan belum banyak diterapkan pada media kayu sebagai karya kriya. Lewat karya kriya kayu dua dan tiga dimensi, makna yang terkandung pada cerita legodbhawa lebih mudah dipahami. Visualisasi karakter beserta atribut yang ada oleh setiap tokoh dapat lebih mudah diingat dibandingkan dengan sekedar narasi.

REFERENSI

- [1] K. Wiana and R. Santeri, *Kasta dalam Hindu: Kesalahpahaman berabad-abad*. Denpasar: Yayasan Dharma Narada, 1993.
- [2] J. Noor, *Metodologi Penelitian skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media, 2011.
- [3] Panitia Penyusunan Panduan Tugas Akhir, *Panduan Tugas Akhir Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2020.
- [4] I. K. Suteja, "Analisis Metode yang Mempengaruhi Kualitas Penciptaan Seni." Orasi Ilmiah Dalam Rangka Wisuda XX Institut Seni Indonesia Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2018.
- [5] D. H. Pink, *Misteri otak kanan manusia*. Yogyakarta: Penerbit Think, 2007.
- [6] M. P. P, *Sekitar Perkembangan Seni Rupa di Bali*. Denpasar: Proyek Sasana Bali, 1977.
- [7] Kuntowijoyo, *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 1999.
- [8] C. A. van Peursen, *Strategi kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 1988.
- [9] D. Hartoko, *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius, 1984.
- [10] S. P. Gustami, "Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangannya," *Pidato Ilm. Dies Natalis Ketujuh Inst. Seni Indones. Yogyakarta, Yogyakarta*, 1991.
- [11] R. M. Soedarsono, *Seni Pertunjukan dan pariwisata*. Bandung: Masyarakat Se, 1999.
- [12] I. W. Getas, *Kekawin Naraka Wijaya*. Abang, Karangasem, 1984.

- [13] Panitia Kakawin Bhomantaka, *Bomantaka I*. Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Bali, 1991.