

VISUALISASI RAGAM KARAKTER IKONIK KARYA PATUNG I WAYAN MAWAN DI DESA BURUAN KECAMATAN BLAHBATUH KABUPATEN GIANYAR

Received: 21/09/2021; Revised: 21/11/2021; Accepted: 15/12/2021

I Gede Pasek, I Nyoman Sila, I Wayan Sudiarta
Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia
E-mail

gdpasek28@gmail.com , nyoman.sila@undiksha.ac.id , sudiartanik1@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membahas tentang (1) tema epos yang divisualkan pada karya patung I Wayan Mawan, (2) ikonografi khas yang divisualisasikan oleh I wayan Mawan pada karya patungnya untuk memudahkan mengenali narasi yang dikandung oleh masing-masing patung, (3) pengolahan dan pengaturan ikonografi khas masing-masing narasi epos pada patung karya I Wayan Mawan. Subjek penelitian adalah I Wayan Mawan merupakan pematung yang berasal dari desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dalam penelitian adalah (1) Tema yang divisualkan pada karya patung I Wayan Mawan adalah epos Mahabharata dan Ramayana, kajian ikonografi patung karya I Wayan Mawan mengidentifikasi unsur-unsur aspek visual dari karya I Wayan Mawan, (2) Ikonografi khas yang divisualisasikan oleh I Wayan Mawan pada karya patungnya untuk memudahkan mengenali narasi yang terkandung adalah aspek-aspek visual yang mengangkat epos Mahabharata dan Ramayana pada masing-masing patungnya, (3) Pengolahan dan pengaturan ikonografi pada masing-masing patungnya menggunakan teknik dekoratif dan mengikuti bentuk kayu ketika membuat karakter dari masing-masing patung.

Kata Kunci: Ikonografi, Patung, Ragam karakter

Abstract

The research aims to discuss (1) a story theme that is visualized on the works of statue I Wayan Mawan, (2) the typical iconography that I Wayan Mawan visualize on his sculptures to make it easier to identify the narratives each on creates, (3) the processing and regulating of typical iconography of each narrative on the sculpture by I Wayan Mawan. The research subject is I Wayan Mawan was a sculptor born in Buruan Village, Blahbatuh, Gianyar City. In the study using qualitative descriptive research. The research employs three methods of data collection such as observation, interview, and documentation. The result in research was (1) The themes visualized in I Wayan Mawan's sculptures are the Mahabharata and Ramayana epics, the study of iconography of I Wayan Mawan's sculptures identifies elements of the visual aspects of I Wayan Mawan's works, (2) Typical iconography visualized by I Wayan Mawan Wayan Mawan in his sculptures to make it easier to identify the narrative contained are the visual aspects that raise the epics of Mahabharata and Ramayana in each of his statues, (3) Processing and arrangement of iconography in each of his statues using decorative techniques and following the shape of the wood when creating characters of each statue.

Keywords: Iconography, Sculpture, Variety of characters.

PENDAHULUAN

Narasi sebagai ranah disiplin ilmu bidang sastra yang menarik untuk disandingkan dan masuk dalam ranah kajian seni rupa. Narasi itu sendiri merupakan sebuah epos bersifat abstraksi formalistik dalam karya sastra, masuk ke dalam ranah seni rupa melebur dan terintegrasi yang direfleksikan melalui tanda-tanda atau simbol-simbol hasil imajinasi yang diciptakan oleh seniman ke dalam karya seni, sehingga bisa diapresiasi oleh penikmat seni dan dikritisi oleh kritikus seni. Kritik seni berfungsi yaitu menghubungkan antara seniman yang selalu dituntut kreativitasnya dan pengamat yang sering mengalami hambatan dalam mengapresiasi kebaruan dan keorisinilan suatu karya seni. Sehingga tidak jarang para seniman kembali memaparkan kode-kode atau simbol-simbol yang dimunculkan dalam karyanya hingga menjadi sebuah narasi verbalistik (Evita, 2001:1).

Seni rupa memiliki berbagai cabang seni, dan salah satunya adalah seni patung. Seni patung merupakan salah satu cabang seni rupa yang berwujud tiga dimensi. Proses penciptaan karya seni patung biasanya diciptakan dengan cara memahat, kasting (cetakan) dan modeling. Dalam pembuatan karya seni, seorang seniman perlu memikirkan konsep-konsep yang akan diciptakan pada karyanya. Salah satu konsepnya yaitu dalam menyampaikan keterpesonaan atau imajinasi visual yang didefinisikan sebagai suatu bentuk ungkapan seni yang mengengspresikan tentang pengalaman hidup, pengalaman estetis atau artistik manusia dengan menggunakan beragam unsur seni untuk menghasilkan susunan atau struktur karya seni rupa yang dapat dilihat, diamati, diraba, didengar, dan diapresiasi oleh publik atau penikmat seni serta seorang seniman dituntut memiliki sebuah kreativitas yang mampu menyamakan persepsi penikmat seni yang bertujuan agar penikmat seni mampu menerima dan menganalisis pesan filosofi yang terkandung dalam sebuah karya seni sesuai dengan maksud dari pencipta karya seni tersebut. Sama halnya I Wayan Mawan sebagai pelaku seni di daerah Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar. Beliau sebagai seorang seniman patung sangat menjunjung tinggi kreativitas sehingga mampu memberi pesan filosofi dari bentuk karakter-karakter ikonik dalam patung kepada para penikmat seni. Sehingga, penikmat seni mampu menerima dan menganalisis/menarasikan pesan filosofi yang terkandung pada patung karya I Wayan Mawan melalui beragam karakter-karakter ikonik pada patungnya.

I Wayan Mawan sudah menggeluti seni pahat sejak 36 tahun yang lalu. Berawal dari sejak masih menjadi anak-anak belajar di usaha kerajinan patung milik warga yang ada di Desa Buruan, dan pada akhirnya pada tahun 1980-an I Wayan Mawan berhasil mendirikan sebuah usaha kerajinan yang memiliki 5 orang pekerja. Di setiap karyanya selalu bertemakan pewayangan yaitu dengan mengekspos epos Ramayana dan Mahabharata, dengan menggunakan bahan kayu kamboja. Alasan I Wayan Mawan selalu mengangkat tema pewayangan pada setiap karya seninya karena lahir dari faktor lingkungan yang dimana I Wayan Mawan mengikuti jejak Made Lantor dan I Ketut Modern sebagai penerus seniman patung yang mengangkat tema pewayangan di daerahnya, adapun alasan lainnya karena ingin melestarikan budaya leluhur, serta tema pewayangan mampu laris di pasaran hingga tembus ke internasional atau manca negara.

Pada setiap karya patung yang dibuatnya memiliki karakter ikonik serta narasi yang terkandung pada masing-masing patungnya. Patung karya I Wayan Mawan terdapat karakter Arjuna dan Putri Dewa Antaboga pada epos Mahabharata yang menarasikan yaitu ketika Arjuna terjatuh di samudera dan bertemu dengan Dewa Antaboga, kemudian Dewa Antaboga memberikan syarat kepada Arjuna untuk menikahi putrinya agar Arjuna tetap bisa hidup. Akhirnya Arjuna dan Putri dari Dewa Antaboga menikah dan melahirkan seorang anak yang berbadan ular.

Menurut I Wayan Mawan inilah karya terbaik dan terkesan momentual/monumental yang dipajang di Bandara Soekarno Hatta. Dengan demikian sesuai dengan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “ Visualisasi Ragam Karakter Ikonik Karya Patung I Wayan Mawan di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar.”

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif, alasannya karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengolahan dan pengaturan ikonografi, tema yang divisualisasikan, serta ikonografi khas yang divisualisasikan pada patung karya I Wayan Mawan di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar.

Sejumlah pakar metodologi penelitian kualitatif (Bogdan dan Biklen, 1992; Denzim dan Lincoln, 1994; Glesne & Peshkin, 1992 (dalam Alwasilah, 2009:26)) memberikan asumsi yang saling berhubungan bahwa penelitian ini pertama berdasarkan realitas (pengetahuan) dibangun secara sosial, kedua karena realitas (pengetahuan) dibentuk secara kognitif, tidak terpisahkan dari diri peneliti, yang ketiga seluruh entitas saling mempengaruhi, dan yang keempat bahwa peneliti tidak bisa dipisahkan dari yang ditelitinya, maka peneliti tersebut selalu terikat nilai.

Pemilihan metodologi kualitatif karena metode ini bersifat lentur, yaitu adaptif pada kondisi yang terjadi di lapangan. Sifat ini sangat penting mengingat objek yang diteliti adalah bentuk perkembangan visualisasi ragam karakter ikonik pada patung karya I Wayan Mawan, dimana kondisi dapat berubah sewaktu-waktu atau tidak selalu sesuai dengan rencana awal. Dengan bentuk penelitian kualitatif ini kerangka penelitian dapat dikembangkan, sesuai kondisi penelitian jika memerlukan tambahan atau pengurangan untuk mendapatkan data yang diinginkan. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dan disajikan dalam bentuk laporan deskriptif yang berupa kajian pengolahan dan pengaturan ikonografi, tema yang divisualisasikan, serta ikonografi khas yang divisualisasikan pada patung karya I Wayan Mawan dan hal-hal yang berkaitan dengannya. Penelitian sudah dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian yang berjudul “Visualisasi Ragam Karakter Ikonik Karya Patung I Wayan Mawan Di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar” akan dijelaskan secara detail pada bagian ini. Sumber data dari penelitian ini adalah I Wayan Mawan selaku pemilik karya patung di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar. Data yang disajikan didapatkan dengan melakukan wawancara yang mendalam kepada I Wayan Mawan selaku pengrajin patung selain itu data juga diperoleh dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam mengenai visualisasi ragam karakter ikonik pada patung karya I Wayan Mawan di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah I Wayan Mawan selaku pemilik patung tersebut. I Wayan Mawan salah satu diantara seniman yang masih aktif berkarya di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar. I Wayan Mawan menggeluti seni pahat sejak 36 tahun, yang berawal dari belajar di setiap t. Gambar 1 Subjek Penelitian di Banjar Buruan sejak masih anak-anak, Pria kelahiran tahun 1964 ini akhirnya berhasil mendirikan sebuah usaha kerajinan, setiap karyanya selalu bertemakan pewayangan yaitu epos Ramayana dan Mahabharata, dengan menggunakan kayu kamboja. Adapun alasan I Wayan Mawan selalu mengambil tema pewayangan pada setiap karya seninya karena lahir dari faktor lingkungan dimana I Wayan Mawan mengikuti jejak Made Lentor dan I Ketut Modern sebagai pengganti seniman patung yang mengangkat tema pewayangan di daerahnya. Selain itu adapun alasan lainnya karena ingin melestarikan budaya leluhur, serta tema pewayangan mampu laris di pasaran hingga tembus ke internasional. Karyanya tak hanya menjadi pajangan di rumah-rumah berkelas, tetapi juga di tempat umum seperti di Bandara Soekarno-Hatta, Jakarta hingga Kantor Kedutaan Beijing. Adapun beberapa karya patung I Wayan Mawan yang bertemakan pewayangan sebagai berikut.

Tema Yang di Visualisasikan Pada Karya Patung I Wayan Mawan

Tema yang selalu divisualisasikan pada karya patung I Wayan Mawan adalah pewayangan dimana mengangkat epos Ramayana dan Mahabharata dengan ciri khas dekoratif, yang biasanya dalam patung mengambil tokoh-tokoh pewayangan ditambah dengan dekoratifnya hingga menimbulkan keindahan dalam tokoh patung yang dihiasi dengan beberapa ciri khas dekoratif seperti pahatan karang, samudra, pohon dan yang lainnya. Dapat dilihat beberapa patung karya I Wayan Mawan menurut tema pewayangan dari masing-masing karyanya.



Gambar 2 Karya Patung I Wayan Mawan

Gamb:



Gambar 3. Tema Mahabharata



Gambar 4. Tema Ramayana

Ikongrafi Khas yang Divisualisasikan untuk Memudahkan Mengenali Narasi/Epos yang terkandung pada masing-masing Patung karya I Wayan Mawan

Pada bagian ini mengkaji ikonografi pada masing-masing patung karya I wayan Mawan menggunakan teori Panofsky yang terdapat pra ikonografi, ikonografi dan interpretasi sebagai berikut.

Pra Ikonografi

Bahasan utama pada pra ikonografi yaitu mengidentifikasi aspek visual dalam patung karya I Wayan Mawan. Terdapat dua makna yang menjadi pokok bahasan dalam pra ikonografi yang membangun makna dasar bentuk visual yakni makna factual dan ekspresional.

Epos Ramayana dan Mahabharata secara tradisional dan merupakan keyakinan umat Hindu di mana pun, bahwa yang pertama kali menulis Kitab Ramayana adalah Maha Rsi Walmiki yang sewaktu masih anak-anak bernama Ratnakara. Epos perjalanan hidup Sri Rama dengan Dewi Sita terkenal sebagai Ramayana (Titib, 2008: 61). Pada awal bagaimana epos Ramayana tercipta, dimulai keteguhan hati Maharsi Walmiki menjalankan tapa yoga semadi pada masa ini disebut "traita yuga". Pada masa itu, hutan sangat lebat disepanjang pinggir sungai Gangga dan akhirnya kembali ke Ayodyapura bersama dengan Dewi Sita dan saudaranya Laksamana. Mendengar epos tersebut Maharsi Walmiki sangat bahagia. Untuk menghormati Maharsi Narada, Maharsi Walmiki menghaturkan suguhan yang lezat. Sepeninggal Maharsi Narada, pikiran Maharsi terkesima oleh sloka-sloka yang keluar dari bibirnya, tiba-tiba Hyang Brahma, dewa pencipta alam semesta muncul dihadapannya. Hyang Brahma bersabda kepada Maharsi Walmiki "Oh Maharsi suci, sloka yang keluar dari bibirmu itu, akulah yang memberi inspirasi kepadamu, sekarang tulislah kisah Sri Rama dalam bentuk Sloka. Engkau akan mengetahui segala kejadian dengan pandangan matamu sendiri. Segala kejadian yang engkau tulis nanti adalah benar. Dan selama air sungai mengalir dan selama gunung berdiri tegak di atas dunia, selama itu pula orang-orang akan membaca kisah Sri Rama yang dikenal "Ramayana". Demikianlah Hyang Brahma memberikan rakmatNya kemudian lenyap dari pandangan mata. Maharsi Valmiki kemudian menulis Ramayana dalam bentuk sloka (Suardana, 2013: 25-29).

Selain epos Ramayana terdapat epos Mahabharata. Menurut Pendit, 2013 (dalam Wikipedia), Kitab Mahabharata diketahui bahwa pengarang dari kitab itu ialah Maha Rsi Byasa. Pada kelahirannya bahwa orangtua Byasa adalah Resi Parasara dan Satyawati dan sewaktu

masih anak-anak bernama Krisnha Dwaipayana. Umat Hindu memandang Krisnha Dwaipayana sebagai tokoh yang membagi weda menjadi empat bagian (Catur Weda) dan oleh karena itu beliau mendapatkan sebuah nama yaitu Weda Wyasa yang artinya “pembagi weda”. Selain dikenal dengan tokoh Weda Wyasa, Maharsi Byasa juga dikenal sebagai penulis (pencatat) sejarah dalam Mahabharata, namun beliau juga merupakan tokoh penting dalam riwayat penting di susunannya itu. Ibunya (Satyawati) menikah dengan Sentanu, Raja Hastinapura. Dari perkawinannya lahirlah Citranggada dan Wicitrawirya. Citranggada gugur dalam sebuah pertempuran, sedangkan Wicitrawirya wafat karena sakit. Karena kedua pangeran itu wafat tanpa memiliki keturunan, Satyawati memanggil Byasa agar melangsungkan suatu yadnya (upacara suci) untuk memperoleh keturunan. Kedua janda Wicitrawirya yaitu Ambika dan Ambalika diminta menghadap Byasa sendirian untuk diupacarai.

a. Faktual

Seni patung yang mengisahkan epos Ramaya dan Mahabharata ini memiliki tokoh sentral atau karakter ikonik pada masing-masing patung, seperti pada epos Ramaya mempunyai tokoh sentral atau karakter ikonik seperti Sri Rama, Dewi Sita, Rahwana, Hanoman, Burung Jatayu. Tokoh-tokoh ini memegang peranan dalam epos Ramayana. Selain lima tokoh tersebut, ada tokoh lain seperti raja Baruna, Watugangga, pasukan kera, dan karakter lainnya. Selain itu dalam epos Mahabharata mempunyai tokoh sentral atau karakter ikonik pada masing-masing patung, seperti pada epos Mahabharata mempunyai tokoh sentral atau karakter ikonik seperti Arjuna, Abimanyu, Gatotkaca, Duryodhana dan karakter lainnya. Tokoh-tokoh ini memegang peranan dalam epos Mahabharata. Secara factual visual bentuk dari seni patung yang mengisahkan epos Ramayana dan Mahabharata terdapat bentuk manusia, binatang, pohon-pohonan, batu-batuan, laut, awan. Tokoh manusia dibuat menyerupai manusia klasik dengan bentuk dekoratif. Bentuk binatang, pohon-pohonan, batu-batuan, laut, awan dibuat dekoratif namun tampak khasnya yang bisa dengan mudah dikenali, dalam pembentukan posisi karakter disesuaikan dengan keseimbangan pandangan seniman. Disamping itu terdapat pendukung lainnya dalam memvisualisasikan karakter ikonik dalam patung tersebut adanya busana, perhiasan, artibut, dan bentuk pendukung lainnya yang menciptakan karakter tersebut untuk mudah dikenali.

b. Ekspresional

Dilihat dari ekspresi yang divisualisasikan, Seni patung yang mengekspos kisah epos Ramayana dan Mahabharata secara umum dibuat dengan pahatan-pahatan yang rapi dan baik, penempatan posisi karakter serta bentuk karakter menyesuaikan dengan keadaan kayu sebagai media/bahan pada patung tersebut sehingga karakter yang dibangun sangat mudah dikenali. Ekspresi bentuk seni patung karya I Wayan Mawan mengangkat tokoh epos Ramayana dan Mahabharata sesuai dengan referensi visual pada wayang kulit dan lukisan wayang serta ditambah dengan ciri khas dekoratif yang dimiliki oleh Wayan Mawan. Dengan posisi muka dari karakter ada yang menghadap kedepan, menghadap lawan dari karakter itu sendiri, adanya karakter yang memperlihatkan *close up*, semua dari kepala sampai kaki dengan memanfaatkan ekspresi gesture (gerak tubuh) dan mimik (ekspresi wajah), jadi kisah bisa dibaca berdasarkan gesture dan mimik wajah. Bentuk binatang, tumbuh-tumbuhan, batu-batuan, laut awan dibuat dekoratif. Komposisi dan ruang dari patung tersebut seimbang dengan adanya karakter dari tokoh

epos Ramayana serta Mahabharata ditambah dengan dekoratif yang mendukung dari penggambaran epos dalam patung karya patung I Wayan Mawan.

Ikonomografi

I Wayan Mawan selaku seniman patung di Desa Buruan menjelaskan bahwa karakter-karakter pada patung yang mengikuti narasi yang divisualisasikan dan didukung dengan ekspresi (raut wajah) serta mimik yang ditampilkan pada masing-masing karakter ikonik untuk memudahkan penikmat seni memahami narasi yang divisualisasikan oleh karya patung tersebut sesuai dengan tema yang diangkat seperti adanya karakter Rama, Jatayu, Rahwana, serta Hanoman yang menggambarkan bahwa karya patung mengangkat tema epos Ramayana dan adanya karakter Abimanyu, Duryudana, serta Gatot Kaca yang menggambarkan bahwa karya tersebut mengangkat tema epos Mahabharata karena ada referensi visualnya pada wayang kulit dan lukisan wayang, biasanya karakter-karakter seperti Krisna dan Arjuna juga dapat digunakan sebagai karakter Rama maupun Laksamana. Namun, penikmat seni tidak bisa menafsirkan secara mandiri karakter-karakter tertentu pada sebuah karya seni dengan demikian terdapat karakter penyerta atau karakter pendukung agar penikmat seni lebih memahami dan mampu mencerna narasi yang divisualisasikan pada patung tersebut.



Gambar. 5 Mahabharata

Masing-masing karakter mempunyai watak dan ekspresi yang berlainan misalnya epos dalam Mahabrata: (1) Gatot Kaca mempunyai perwatakan yang berani, teguh, tangguh, cerdik/pandai, waspada, gesit, tangkas, tabah dan mempunyai rasa tanggungjawab yang besar. Serta seperti epos dalam Ramayana: (1) Sri Rama mempunyai perwatakan yang bijaksana semua kebajikan dan karakter yang sangat mulia yang sangat mungkin sulit dipenuhi oleh orang kebanyakan umumnya. Semua sifat-sifat ideal dapat ditemukan pada seorang yang hatinya sangat lapang dan konsisten. Tingkah lakunya mencerminkan kebajikan dan budhi pakerti yang luhur, (2) Rahwana, mempunyai karakter jahat, dimana-mana membuat keonaran, banyak mendapatkan kutukan dari para Maharsi, dan

juga beberapa raja karena tingkah lakunya yang durjana, (3) Hanoman, adalah sosok abdi Rama yang setia, berambisi, jujur, dan selalu menjalankan kebenaran, wajahnya menyerupai kera, irung raksasa yang dalam hidupnya selalu menjalankan kebenaran, berjasa pada Sri Rama ketika berperang dengan Rahwana, untuk merebut Dewi Sita, namun naas baginya dia dikalahkan oleh Rahwana dan sayapnya ditebas hingga dia jatuh dan tidak bisa terbang, saat dia merana kesakitan datang Sri Rama memberi anugrah bisa masuk surga.

Interpretasi

Tahap terakhir pada teori ikonografi dalam penelitian ini ialah tahap interpretasi ikonologi. Tahap ini sebagai tahapan yang paling esensial, yang berangkat dari analisis terkoreksi pada tahap analisis ikonografi. Sifat tahapan ini adalah sebagai hasil intuisi sintesis dari kedua tahapan yang mampu mengungkap makna ragam karakter ikonik yang divisualisasikan dari patung karya I Wayan Mawan.

Dalam patung Gambar 5 terdapat karakter ikonik seperti Prabhu Matsyapati, Prabhu Brajamusti, Gatotkaca, Dewi Arimbi. Pada patung ini narasi yang divisualisasikan adalah di Kerajaan



Pringgadani, Dewi Arimbi di dampingi tiga adiknya, yaitu Brajalamatan, Brajawikalpa, dan Kalabendana menyambut kehadiran para tamu dari berbagai negeri, antara lain Pandawa Lima Kerajaan Amarta, Prabhu Kresna dari Kerajaan Dwarawati, Prabhu Baladewa dari Kerajaan Mandura, serta Prabhu Matsyapati dari Kerajaan Wiranata.

Tidak lama kemudian, datanglah Gatotkaca yang segera menyembah hormat kepada mereka semua. Ia mengaku baru saja berziarah ke makam Prabhu Tremboko sebelum menerima kehormatan dilantik sebagai Raja Pringgadani. Para hadirin senang mendengarnya dan merekapun memulai upacara pelantikan tersebut. Prabhu Matsyapati selaku raja tertua serta didampingi oleh Prabhu Brajamusti, dan Dewi Arimbi memimpin upacara. Gatotkaca resmi dinobatkan

sebagai Raja Pringgadani, bergelar Prabu Purubaya. Namun, ia meminta tetap dipanggil dengan nama Gatotkaca saja karena merangkap jabatan pula sebagai Senapati Kerajaan Amarta. Nama panggilan Prabu Purubaya hanyalah dipakai untuk urusan resmi Kerajaan Pringgadani saja (Dilansir Blogspot Heri Purwa, 2018).

Dalam patung Gambar 6 terdapat karakter ikonik seperti Sri Rama, Jatayu, Rahwana, dan Gambar. 6 Ramayana rasi yang divisualisasikan adalah dikisahkan ada seorang raja wana yang sedang kasmaran, namun bukan kepada Dewi Sita melainkan ingin memperistri Dewi Widowati yang selama ini diimpikannya. Dalam sebuah perjalanannya Rama dan Dewi Sita dan ditemani adiknya Laksamana sedang melewati hutan belantara yang dinamakan Hutan Dandaka. Si raksasa Prabhu Rahwana mengintai mereka bertiga, khususnya Dewi Sita. Rahwana berniat untuk menculik Dewi Sita untuk dibawa ke istananya dan dijadikan istri. Dengan siasatnya Rahwana mengubah seorang hambanya yang bernama Marica menjadi seekor kijang kencana.

Dengan tujuan memancing Rama pergi memburu kijang jadi-jadian itu, karena Dewi Sita menginginkannya,. Dan memang benar setelah melihat keelokan kijang tersebut, Dewi Sita meminta Rama untuk menangkapnya. Karena permintaan sang istri tercinta maka Rama berusaha mengejar kijang seorang diri sedang Dewi Sita dan Laksamana menunggu.

Setelah cukup lama ditinggal berburu. Dewi Sita mulai mencemaskan Rama, maka Dewi Sitapun meminta Laksamana untuk mencarinya. Sebelum perlindungan guna menjaga keselamatan Dewi Sita yaitu dengan membuat lingkaran magis. Dengan lingkaran ini Dewi Sita tidak boleh mengeluarkan sedikitpun anggota badannya agar tetap terjamin keselamatannya., jadi Dewi Sita hanya boleh bergerak-gerak sebatas lingkaran tersebut. Setelah kepergian Laksamana, Rahwana mulai beraksi untuk menculik, namun usahanya gagal karena ada lingkaran magis tersebut. Rahwana mulai cari siasat lagi, caranya ia menyamar dengan mengubah diri menjadi seorang Brahmana tua dan bertujuan mengambil hati Dewi Sita untuk memberi tangannya untuk memberi sedekah. Ternyata siasatnya berhasil membuat Dewi Sita mengulurkan tangannya memberi sedekah, secara tidak sadar Dewi Sita telah melanggar ketentuan lingkaran magis yaitu tidak diijinkan mengeluarkan anggota tubuh sedikitpun. Saat itu juga Rahwana tanpa ingin kehilangan kesempatan ia menangkap tangan dan menarik Dewi Sita keluar dari lingkaran. Selanjutnya oleh Rahwana, Dewi Sita di bawa pulang ke istananya di Alengka. Saat dalam

perjalanan pulang itu terjadi pertempuran dengan seekor burung Garuda yang bernama Jetayu yang hendak menolong Dewi Sita. Jetayu dapat mengenali Dewi Sita sebagai puteri dari Janaka yang merupakan teman baiknya, namun dalam pertempuran itu Jetayu dapat dikalahkan Rahwana. Rama yang mengetahui istrinya diculik segera mencari Rahwana ke Kerajaan Alengka atas petunjuk Jatayu sebelum meninggal. Dalam perjalanan, ia bertemu dengan Sugriwa, Sang raja Kiskendha. Atas kakaknya, Subali. Untuk membalas jasa, Sugriwa bersekutu dengan Sang Rama untuk menggempur Alengka. Dengan dibantu Hanoman paman dari Sugriwa dan ribuan pasukan wanara(kera), mereka menyebrangi lautan untuk menggempur Alengka.

Setibanya di istana Alengkdiraja terjadilah peperangan, dimana awalnya pihak Alengka dipimpin oleh Indrajit. Dalam pertempuran ini Indrajit dapat dikalahkan dengan gugurnya Indrajit. Alengka terdesak oleh bala tentara Rama, maka Rahwana minta bantuan Kumbakarna raksasa yang bijaksana. Rahwana yang memiliki ajian rawarontek tidak dapat dibunuh kecuali tubuhnya tidak menyentuh tanah. Rahwana akhirnya terkena panah pusaka Rama dan Rahwana melarikan diri tetapi kemudian dia dihimpit gunung Sumawana yang dibawa Hanuman.

Setelah semua pertempuran yang dahsyat itu, dengan kekalahan dipihak Alengka maka Rama dengan bebas dapat memasuki istana dan mencari sang istri tercinta. Dengan diantar oleh Hanoman menuju ke taman Angasoka menemui Dewi Sita, akan tetapi Rama menolak karena menganggap Dewi Sita telah ternoda selama Dewi Sita berada di kerajaan Alengka. Maka Rama meminta bukti kesuciannya, yaitu dengan melakukan bakar diri. Karena kebenaran kesucian Dewi Sita dan pertolongan Dewa Api, Dewi Sita selamat dari api. Dengan demikian terbukti bahwa Dewi Sita masih suci dan akhirnya Rama menerima kembali Dewi Sita dengan perasaan haru dan bahagia. Dan akhir dari kisah ini mereka kembali ke istananya. Sementara Laksamana diminta memimpin kerajaan Alengka (Dilansir KMHDI Pertanian Bogor Blogspot, 2010).

Pengolahan dan Pengaturan Ikonografi Khas Masing-masing Narasi Epos Pada Patung Karya I Wayan Mawan

Pengolahan adalah kegiatan mengubah karakteristik dan komposisi serta menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengaturan adalah proses, cara, perbuatan mengatur. Pengolahan dan pengaturan ikonografi khas masing-masing narasi epos pada patung karya I Wayan Mawan akan dijelaskan sebagai berikut.

Pada patung yang bertemakan epos Mahabharata. Di dalam karya patung ini selain adanya karakter sentral seperti Prabhu Matsyapati, Prabhu Brajamusti, Gatotkaca, Dewi Arimbi terdapat beberapa karakter pendukung yang mendukung suasana dalam narasi yang divisualisasikan pada patung ini adapun sebagai berikut.

a. Pengaturan ikonografi pada patung bertemakan epos Mahabharata

Pengaturan pada masing-masing karakter pada patung keempat ialah pembentukan karakter aneka tampak (gaya alami yang mengikuti bentuk kayu) dengan pendukung lainnya seperti perhiasan dan atribut, serta ukuran pengambilan objek karakter dari kepala sampai kaki sebagai salah satu kekuatan patung dalam menonjolkan gesture (bahasa tubuh) serta mimik (raut wajah) dalam karakter pada masing-masing patung karya I Wayan Mawan.

b. Pengolahan ikonografi pada patung bertemakan epos Mahabharata

Pada patung ini menggunakan teknik dekoratif sebagai pendukung nuansa atau suasana dari karya tersebut, agar apa yang ingin disampaikan oleh I Wayan Mawan bisa dipahami dengan

jelas narasi yang divisualisasikan pada masing-masing karyanya. pada karya patung I Wayan Mawan adalah pewayangan dimana mengangkat epos Ramayana dan Mahabharata dengan ciri khas dekoratif, yang biasanya dalam patung mengambil tokoh-tokoh pewayangan ditambah dengan dekoratifnya hingga menimbulkan keindahan dalam tokoh patung yang dihiasi dengan beberapa ciri khas dekoratif seperti pahatan payung dan perhiasan.



Pada patung yang bertemakan epos Ramayana. Di dalam karya patung ini selain adanya karakter sentral seperti Sri Rama, Jatayu, Rahwana, dan Hanoman terdapat beberapa karakter pendukung yang mendukung suasana dalam narasi yang divisualisasikan pada patung ini adapun sebagai berikut.

a. Pengaturan ikonografi pada patung yang bertemakan epos Ramayana

Pengaturan pada masing-masing karakter pada patung kelima ialah pembentukan karakter aneka tampak (gaya alami yang mengikuti bentuk kayu) dengan pendukung lainnya seperti perhiasan dan atribut, serta ukuran pengambilan objek karakter dari kepala sampai kaki sebagai salah satu kekuatan patung dalam menonjolkan gesture (bahasa tubuh) serta mimik (raut wajah) dalam karakter pada masing-masing patung karya I Wayan Mawan.

b. Pengolahan ikonografi pada patung yang bertemakan epos Ramayana

Pada patung ini menggunakan teknik dekoratif sebagai pendukung nuansa atau suasana dari karya tersebut, agar apa yang ingin disampaikan oleh I Wayan Mawan bisa dipahami dengan jelas narasi yang divisualisasikan pada masing-masing karyanya. pada karya patung I Wayan Mawan adalah pewayangan dimana mengangkat epos Ramayana dan Mahabrata dengan ciri khas dekoratif, yang biasanya dalam patung mengambil tokoh-tokoh pewayangan ditambah dengan dekoratifnya hingga menimbulkan keindahan dalam tokoh patung yang dihiasi dengan beberapa ciri khas dekoratif seperti pahatan awan, perhiasan, dan pohon.

Gambar. 8

Pahatan Dekoratif Patung Kelima



PENUTUP

Analisis Ikonografi yang dilakukan pada karakter ikonik patung karya I Wayan Mawan di Desa Buruan Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar tersebut menghasilkan analisis yang melalui tiga tahapan yakni pra-ikonografi, ikonografi, interpretasi. Selain itu analisis pengolahan dan pengaturan karakter ikonik yang divisualisasikan.

Pada tahap pra-ikonografi dijelaskan asal dari epos Ramayana dan Mahabharata oleh Begawan Suci seperti yang pertama kali menulis Kitab Ramayana adalah Maharsi Walmiki yang sewaktu masih anak-anak bernama Ratnakara. Epos perjalanan hidup Sri Rama dengan Dewi Sita terkenal sebagai Ramayana. Ramayana karya Maharsi Walmiki ini adalah karya pertama dalam bentuk syair dalam bahasa Sansekerta, oleh karena itu Ramayana ini disebut juga adikawya atau karya kavya (syair) yang pertama. Maharsi Walmiki populer pula sebagai seorang adikawi yang berarti sebagai penyair pertama. Tahap kedua yakni ikonografi, didapatkan analisis karakter ikonik yang terdapat di patung karya I Wayan Mawan seperti pada epos Ramaya terdapat karakter ikonik yaitu Sri Rama, Rahwana, Hanoman, dan Jatayu. Dalam epos Mahabharata terdapat karakter ikonik seperti Gatotkaca, dan Dewi Arimbi. Tahap ketiga yaitu interpretasi mengekspos narasi yang divisualisasikan pada masing-masing patung karya I Wayan Mawan yaitu ada 6 patung yang diteliti ; (1) Pada patung keempat yang bertemakan epos Mahabharata, di dalam karya patung ini terdapat karakter ikonik seperti Prabhu Matsyapati, Prabhu Brajamusti, Gatotkaca, Dewi Arimbi, narasi yang divisualisasikan yaitu mengekspos penobatan Gatotkaca menjadi Raja di Pringgadani, bergelar Prabu Purubaya. Namun, ia meminta tetap dipanggil dengan nama Gatotkaca saja karena merangkap jabatan pula sebagai Senapati Kerajaan Amarta. Nama panggilan Prabu Purubaya hanyalah dipakai untuk urusan resmi Kerajaan Pringgadani saja, (2) Patung Kelima yang bertemakan epos Ramayana, di dalam karya patung ini terdapat karakter ikonik seperti Sri Rama, Jatayu, Rahwana, dan Hanoman. Narasi yang divisualisasikan adalah mengekspos bagaimana Rahwana menculik Dewi Sita ketika Sri Rama dan adiknya memburu kijang jadi-jadian, Rahwana mengira Dewi Sita adalah renkarnasi dari pujaan hatinya terdahulu, diketahui oleh Jatayu bahwa Rahwana menculik Dewi Sita akhirnya Jatayu melawan Rahwana dan segera melapor kepada Sri Rama bahwa istrinya telah diculik,

dengan begitu Sri Rama serta adiknya meminta bantuan Hanoman untuk merebut kembali Dewi Sita yang telah diculik oleh rahwana.

Pengolahan dan pengaturan pada masing-masing patung karya I Wayan Mawan ialah pembentukan karakter aneka tampak (gaya alami yang mengikuti bentuk kayu) dengan pendukung lainnya seperti perhiasan dan atribut, serta ukuran pengambilan objek karakter dari kepala sampai kaki sebagai salah satu kekuatan patung dalam menonjolkan gesture (bahasa tubuh) serta mimik (raut wajah) dalam karakter pada masing-masing patung karya I Wayan Mawan. Serta pengolahan pada masing-masing patung karya I Wayan Mawan adalah menggunakan teknik dekoratif sebagai pendukung nuansa atau suasana dari karya tersebut, agar apa yang ingin disampaikan oleh I Wayan Mawan bisa dipahami dengan jelas narasi yang divisualisasikan pada masing-masing karyanya. pada karya patung I Wayan Mawan adalah pewayangan dimana mengangkat epos Ramayana dan Mahabharata dengan ciri khas dekoratif, yang biasanya dalam patung mengambil tokoh-tokoh pewayangan ditambah dengan dekoratifnya hingga menimbulkan keindahan dalam tokoh patung yang dihiasi dengan beberapa ciri khas dekoratif seperti pahatan awan, ombak, pohon, perhiasan, atribut, hewan atau binatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisilah, A. Chaedar. 2009. *Pokoknya Kualitatif Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Evita, Fitri. 2017. *Narasi Simbolik Karya Seni Rupa Tiga Seniman Medan*. Tesis: Universitas Sumatra Utara. Tersedia pada <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/67070> (diakses tanggal 23 Maret 2021).
- Heri Purwa. 2018. *Gatutkaca Jumeneng Ratu*. Tersedia pada <http://albumkisahwayang.blogspot.com/2018/08/gatutkaca-jumeneng-ratu.html> (diakses tanggal 16 April 2021).
- KMHDI Pertanian Bogor. 2019. *Kisah Ramayana*. Tersedia pada <https://kmhd.lk.ipb.ac.id/2010/11/12/> (diakses tanggal 13 April 2021).
- Pendit. 2013. *Byasa*. Tersedia pada <https://id.wikipedia.org/wiki/Byasa> (diakses tanggal 14 April 2021).
- Suardana, I. W. 2013. *Aspek-Aspek Ikonografi Penggambaran Karakter Tokoh Ramayana Seni Prasi di Desa Sidemen Karangasem Bali*. Artikel: Penelitian Disertasi Doktor 2013 LPPM Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/22785> (diakses tanggal 24 Maret 2021) .
- Titib, I Made. (2001), *Teologi & Simbol-Simbol dalam Agama Hindu*. Badan Litbang Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat. PARAMITA. Surabaya.