

MITOS GUNUNG PAWITRA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN SENI PATUNG

Hafidz Ramadhan Syahputra

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ram4_liar_speed@yahoo.co.id

Nur Wakhid Hidayatno

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis dengan cerita dan mitos Gunung Pawitra. Berawal dari berbagai eksperimen media patung pada karya sebelumnya, penulis mendapatkan cara berkarya dengan media kombinasi kain dan resin. Fokus penciptaan penulis adalah menciptakan karya seni patung yang bertema dari mitos Gunung Pawitra. Sedangkan tujuan dari penciptaan karya ini adalah dapat memberikan wacana baru kepada masyarakat bahwa situs peninggalan di Gunung Pawitra mempunyai aspek seni dan mitos yang masih diyakini masyarakat. Sebagai cara agar masyarakat dapat lebih peduli dengan melestarikan situs-situs bersejarah maupun budaya peninggalan para leluhur. Penciptaan karya seni patung ini menggunakan tahapan penciptaan yang dimulai dari inspirasi, eksplorasi, ekspedisi ke Gunung Pawitra, Penuangan ide, konsep “visual (sketsa) dan deskripsi tertulis”, kemudian dilanjutkan tahap perwujudan. Karya yang dihasilkan sebanyak tiga karya yaitu berjudul Gerak Cepat, Para Rsi, dan Aura. Semuanya menggunakan media kain, resin dan media pendukung lainnya.

Kata Kunci: Gunung Pawitra, mitos, seni patung

Abstract

The background of this creating work is a writer's anxiety of Pawitra Mountain. From many experiments of statue media in previous work, the creator got methods to create with fabric media and polyester resin combination. The focus of creator is to create a sculpture that has theme from the myth of Pawitra Mountain. Meanwhile, the purposes of this creation are to give people new expression that this Pawitra Mountain relic has art side and myth as people's belief. As a way to make people preserve historic, also ancestors' relic culture. This creation is used some creation steps. There are idea, concept, inspiration, eksplorasi, ekspedisi, pouring ideas, konsep “visual (sketch) and written description”, then there are realization. There are three art works as the result of this steps. They are Gerak Cepat, Para Rsi, and Aura. They are used fabric media, resin, and other support resources.

Keywords: Pawitra Mountain, Myth, Statue

PENDAHULUAN

Seni merupakan alat berbahasa seniman yang diungkapkan melalui penciptaan karya. Seni bisa bersifat artifisial, mengandung estetika dan sebagian diantaranya dapat dimanfaatkan.

Proses penciptaan seni pada umumnya dengan merumuskan konsep karya, berimajinasi, mengotak-atik, mengumpulkan informasi pendukung, dan mengolah bentuk, seperti: bentuk rupa, bentuk ritma, gerak, nada, alur cerita, hingga kalimat dan kata. Seperti yang telah ditekankan dalam filsafat Yunani, kecenderungan merumuskan ini lebih berbentuk *mimesis* atau peniruan. Namun dalam perkembangan dunia manusia, aspek kreatif dan penciptaan ulang secara imajinatif lebih menonjol dari pada sekadar peniruan. Menurut Clive Bell (dalam Sugiharto 2013:36), Seni mengolah bentuk seringkali dengan cara merusak, memanipulasi, melebihi -

lebihkan atau mengekspresikan bentuk-bentuk itu sendiri agar menjadi bentuk yang bermakna atau *significant form*. Itulah yang dimaksud dengan ‘gaya’, ‘style’, atau ‘karakter khas’ dari seniman. Maka dapat ditarik kesimpulan dari paparan di atas, bahwa seniman mengekspresikan pikirannya dalam berkarya dengan membentuk maupun merespon benda dari sebuah konsep dan imaji sehingga menjadi karya yang mempunyai nilai estetika.

Konsep dalam berkesenian dapat diperoleh dari lingkungan sekitar, perkembangan zaman, hingga mitos yang berkembang dalam masyarakat. Istilah mitos menurut Wallek dan Werren (dalam Budiarta, 1995: 243), mitos diartikan sebagai cerita-cerita anonim mengenai asal mula alam semesta, nasib serta tujuan hidup, penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh suatu

masyarakat kepada anak-anak mereka mengenai dunia, tingkah laku manusia, citra alam dan tujuan hidup manusia.

Salah satu daerah yang memiliki mitos yang masih berkembang yaitu di Gunung Pawitra. Gunung Pawitra (sekarang bernama Gunung Penanggungan) (1.653 m dpl) adalah Gunung berapi yang terletak di Jawa Timur, Indonesia. Posisinya berada di dua kabupaten, yaitu kabupaten Mojokerto (sisi barat) dan kabupaten Pasuruan (sisi timur), berjarak kurang lebih 50 km dari selatan Surabaya. Gunung ini memiliki 4 (empat) puncak yang lebih rendah dan empat bukit pada tingkat yang lebih rendah lagi sehingga mirip “mandala” alami. Nama empat bukit tertinggi, mulai dari bukit di timur laut dan berlanjut searah putaran jarum jam, adalah Gajah Mungkur, Kemuncup, Sarahkelopo, dan Bekel (Kieven, 2014:343-344). Gunung Pawitra merupakan gunung kecil yang berada pada satu kluster dengan gunung Arjuno dan gunung Welirang yang jauh lebih besar. Gunung Pawitra sering disebut sebagai miniatur dari Gunung Semeru, karena hamparan puncaknya yang sama-sama terdapat pasir dan batuan yang luas.

Berikut merupakan gambar Gunung Pawitra yang dilihat dari pesawat menuju bandara Juanda di Surabaya. Didepannya terlihat aliran sungai porong, dan dibelakang tampak kedua puncak gunung Arjuna (kiri) dan gunung Welirang (gambar 1.1)



Gambar 1
Gunung Pawitra

Dok. Hadi Sidomulyo, 10 : 2013

Karena terdapat banyak mitos pada Gunung Pawitra, sangat menarik untuk diangkat dalam penciptaan ini dan diangkat sebagai ide maupun konsep untuk dijadikan penciptaan karya seni patung. Salah satu mitos yang sangat terkenal yaitu menurut kepercayaan Jawa Timur abad 14-15, Gunung Pawitra merupakan salah satu bagian puncak Mahameru yang dipindahkan oleh penguasa alam. Gunung Pawitra merupakan salah satu gunung suci dari sembilan gunung suci di Jawa. Dilihat dari sisi sejarah, gunung ini memiliki nilai yang penting. Perlu ditekankan bahwa mitos pada Gunung Pawitra merupakan inti dari kepercayaan, sebagai legenda yang sudah tersebar melalui lisan maupun dari bukti peninggalan – peninggalan bersejarah yang ada. Hal ini diperkuat dengan ditemukannya berbagai peninggalan purbakala seperti candi, pertapaan, dan pertirtaan dari periode Hindu-Buddha di Jawa Timur. Mitos yang berkembang mengenai awal mula munculnya Gunung Pawitra bersumber wawancara dari Surya Sindu Pati

adalah menurut kepercayaan masyarakat Jawa yang bersumber dari kitab kuno Tantu Pagelaran pada abad ke 15, Gunung Penanggungan sebenarnya merupakan puncak Gunung Semeru yang terpisah dan akhirnya berdiri sendiri. Hal ini dikarenakan keadaan Pulau Jawa tidak stabil, mengapung di lautan luas dan terombang - ambing oleh ombak Samudra Hindia dan Laut Jawa. Sehingga para Dewa memutuskan untuk memindahkan Gunung Meru yang ada di India (Jambhudwipa) dan memindahkannya di Pulau Jawa (Jawadwipa). Dua Dewa yang memindahkan Gunung Semeru adalah Dewa Wisnu dan Dewa Brahma. Dewa Wisnu menjelma menjadi seekor kura-kura raksasa, sedangkan Dewa Brahma berubah menjadi sesosok ular yang panjang dan besar. Wisnu yang menjelma menjadi kura-kura raksasa bertugas menggendong Gunung Meru di punggungnya. Sementara itu untuk menjaga Gunung Meru tetap aman, Dewa Brahma yang sudah menjelma menjadi ular raksasa melilitkan tubuhnya di kura - kura raksasa. Namun saat proses pemindahan itu, gunung tersebut berceceran bagian-bagiannya di perjalanan. Maka terciptalah rangkaian gunung-gunung yang terbentang dari barat hingga timur Jawa.

Ketika puncak Meru dipindahkan ke timur Pulau Jawa, Pulau Jawa tetap saja miring. Akhirnya para Dewa memutuskan untuk memenggal sebagian dari Gunung Meru dan kemudian ditempatkan di bagian barat laut Pulau Jawa tepatnya di selatan Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur dan akhirnya menjelma menjadi Gunung Pawitra. Bagian utama dari Gunung Meru inilah yang sekarang disebut dengan Gunung Semeru dan penggalan yang ditempatkan di bagian barat laut membentuk Gunung Pawitra (yang sekarang lebih akrab disebut dengan nama Gunung Pananggungan).

Berikut adalah beberapa foto dari ratusan situs bersejarah yang berada di Gunung Pawitra:



Gambar 2

Situs candi wayang, dok. Hafidz R.S 14/2/2016





Gambar 3
Situs relief candi kerajaan,
dok. Hafidz R.S 14/2/2016

Berdasarkan studi Hadi Sidomulyo ketua tim ekspedisi Gunung Pawitra dari Universitas Surabaya selama dua tahun (2012-2014) telah ditemukan 116 situs percandian atau objek kepurbakalaan, mulai dari kaki sampai mendekati puncak Gunung. Beberapa struktur yang ditemukan adalah Gapura Jedong (926 Masehi), Petirtaan Jalatundo (abad ke-10), Petirtaan Belahan, Candi Kendalisodo, Candi Merak, Candi Yudha, Candi Pandawa, dan Candi Selokelir. Selain itu, ditemukan pula punden berundak dan tempat pertapaan. Candi-candi di Gunung Pawitra memiliki gaya yang unik, yaitu bangunannya menempel pada dinding Gunung atau lereng dan tidak berdiri sendiri. Candi-candi yang ditemukan di Gunung Pawitra, kebanyakan berupa relief, arca, dan patung. Masing-masing penciptaannya memiliki cerita maupun mitos tersendiri. Namun dalam penelitian ini, penulis memilih seni patung dalam penciptaan karya seni karena tertarik pada karya seni patung.

Karya ini mengarah pada pengungkapan dan penggambaran beberapa kisah mitos yang masih dipercaya oleh masyarakat setempat, dengan dibuatnya beberapa karya patung. Ada tiga karya patung yang di ciptakan dan mempunyai konsep maupun cerita yang berbeda, tiap karya terdapat berbagai objek dan figur yang berbeda. Karya pertama yang mengungkapkan tentang banyaknya peninggalan bersejarah berupa arca, prasasti, patung yang di dicuri oleh para penjajah pada masa dahulu, mereka mencuri berbagai macam patung, naskah lontar maupun arca-arca sebagai persembahan penguasanya sebagai cinderamata dari daerah yang sudah dijajah. Karya kedua yang bertujuan mengungkapkan pada masyarakat bahwa terdapat kaum Rsi atau pertapa yang bertapa di candi-candi Gunung Pawitra. Dan karya ketiga yang memvisualkan roh halus atau dewa yang dipercaya bersemayam di puncak Gunung Pawitra.

Dari latar belakang tersebut, fenomena-fenomena terkait dengan mitos, menarik untuk diperdalam pada penciptaan karya ini dengan judul Mitos Gunung Pawitra Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Patung.

Fokus Penciptaan

Menekankan adanya mitos di Gunung Pawitra, cerita tentang roh, situs-situs bersejarah yang diangkat dan diwujudkan sebagai bentuk penyadaran masyarakat melalui karya seni patung.

Fokus Penulisan

- a. Konsep proses penciptaan yang meliputi ide, tema, desain, konsep, media, dan teknik yang digunakan.
- b. Deskripsi perwujudan visual dan makna karya tentang mitos Gunung Pawitra sebagai sumber inspirasi.

Tujuan Penciptaan

- a. Sebagai bentuk penyadaran masyarakat mengenai budaya dari mitos yang ada.
- b. Dapat memberikan wacana baru kepada masyarakat bahwa situs peninggalan di Gunung Pawitra mempunyai aspek seni dan mitos yang masih diyakini masyarakat.
- c. Sebagai cara agar masyarakat dapat lebih peduli dengan melestarikan situs-situs bersejarah maupun budaya peninggalan para leluhur, serta sebagai kritisan dari penulis bahwa karya seni patung dapat dipresentasikan melalui makna mitos yang dipercaya.

Tujuan Penulisan

Menjelaskan serta mendeskripsikan ide, konsep, visual dan proses penciptaan karya seni patung bertema mitos Gunung Pawitra.

Manfaat Teoritis

Menawarkan kreasi bentuk yang segar, mempunyai cita rasa baru, dan pemahaman yang lebih baik untuk pengembangan pengetahuan penciptaan karya seni patung maupun makna yang diangkat.

Manfaat Praktis

- a. Penulis :
 - 1) Dapat Menghasilkan karya seni patung yang menggambarkan mitos Gunung Pawitra.
 - 2) Dapat mengetahui teknik dan media yang tepat.
 - 3) Dapat mengetahui bagaimana merespon suatu tema dalam berkarya.
- b. Apresiasi :
 - 1) Dapat menikmati karya seni patung yang mengangkat mitos di Gunung Pawitra.
 - 2) Dapat menambah wawasan apresiatif maupun kognitif.

Landasan dan Metode Penciptaan

Landasan Penciptaan

Konsep dan ide yang telah di uraikan penulis diatas merupakan landasan dalam penciptaan karya seni patung ini. Selain dilihat dari perkembangan karya seni para seniman patung, instalasi maupun *sculpture art* kini mulai berkembang di Indonesia dan mulai menunjukkan eksistensinya. Sebelumnya, masyarakat umum maupun penikmat seni hanya mengetahui bahwa patung adalah karya yang menyerupai suatu objek seperti manusia, hewan, patung monument, dan tugu. Padahal objek simetris maupun asimetris yang disusun-susun atau di bentuk abstrak, juga merupakan karya seni patung.

Saat ini khususnya di wilayah Indonesia, para seniman semakin kreatif dalam merespon dan memanfaatkan berbagai media yang tak terbatas jenisnya untuk dijadikan sebuah karya seni yang unik, menarik, kreatif, hingga menimbulkan daya ganggu bagi publik.

Hal ini terlihat dari salah satu kegiatan pameran yang diselenggarakan di kota Yogyakarta. Pameran ini menampilkan 32 karya *sculpture* terbuka dengan tema “Jogja Street Sculpture Project 2015”. Pameran ini diikuti oleh beberapa seniman dari berbagai daerah yang tergabung dalam Asosiasi Pematung Indonesia (API).

Dari melihat karya-karya diacara tersebut, membuat penulis semakin tertarik dengan seni tiga dimensi dan menjadikannya sebagai referensi penulis dalam berkarya seni. Penulis berkreasi dan bereksperimen dengan segala macam media untuk menemukan teknik baru dalam berkarya seni patung. Salah satunya dengan menggunakan media dasar kain yang dikakukan atau dikeraskan dengan bantuan bahan kimia *polyester* resin. Penulis memamerkan beberapa karya ketika mengikuti pameran di Taman Budaya Yogyakarta. Karya-karya tersebut mendapatkan dukungan, masukan dan apresiasi dari beberapa seniman Yogya seperti Djoko Pekik yang merupakan seorang seniman maestro, juga kurator Kuss Indarto (gambar 4), teman, dan penikmat seni lainnya.



Gambar 4

Djoko Pekik dan Kurator Kuss Indarto mengapresiasi karya Hafidz R.S di TBY
Dok. Hafidz R.S, 2015

Metode Penciptaan

Metode Saat ini, tuntutan dalam dunia seni adalah untuk menciptakan hal baru maupun pengembangan dalam berkreasi dan mengolah karya seni rupa. Metode yang digunakan perupa dalam penciptaan karya ini adalah dengan metode eksplorasi, konsep, deformasi, adaptasi, dan stilisasi. Perupa merespon suatu objek yaitu Gunung Pawitra yang mempunyai banyak keunikan, mitos, maupun sejarah kebudayaan. Hal itu menarik dan menginspirasi perupa untuk diangkat dalam penciptaan ini.

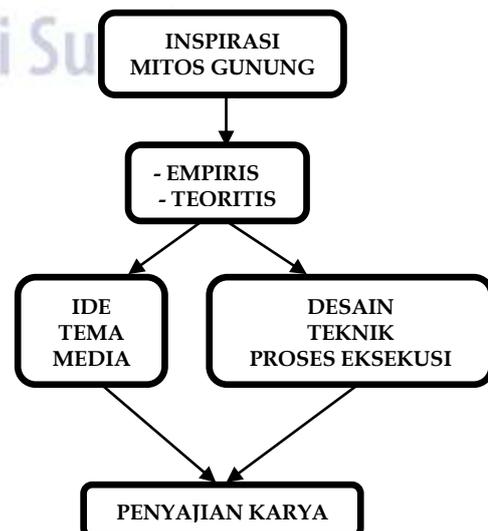
Bermula dengan rumah perupa dekat dengan Gunung Pawitra yang sekarang dikenal dengan nama Gunung Penanggungan. Perupa sejak kecil sering bermain dan berpetualang dari bukit-bukit, lereng, situs-situs bersejarah yang berada di sekitar gunung. Dari hal itu

mengetahui beberapa mitos maupun cerita – cerita sejarah di Gunung Pawitra.

Keterarikan dengan banyaknya sumber informasi yang diketahui, perupa terinspirasi beberapa cerita mitos untuk di visualkan dalam karya patung. Kemudian perupa melakukan ekspedisi dengan cara melakukan empat kali pendakian ke bukit dan lereng-lereng Gunung Pawitra, pendakian pertama pada tanggal 16 Agustus 2015, pendakian kedua pada tanggal 24 Januari 2016, pendakian ketiga pada tanggal 14 Februari 2016 dan pendakian keempat pada tanggal 24 September 2016. Dari beberapa kali pendakian perupa melalui jalur-jalur pendakian yang melewati situs-situs peninggalan bersejarah, jalur yang dilewati yaitu melalui jalur dari sumber tetek “candi belahan” dan dari jalur jolotundo. Setelah melakukan pendakian-pendakian, perupa juga menyusuri situs-situs bersejarah yang berada di sekitar Gunung Pawitra, yaitu pengamatan ke percandian, sumber mata air dan goa yang diduga tempat pertapaan. Perupa melakukan beberapa kali ekspedisi tersebut bertujuan untuk lebih mendapatkan informasi, dapat mengamati dan merasakan langsung secara detail bagaimana suasana perjalanan, tempat, situasi di lokasi. Dari hal itu merangsang perupa membayangkan bagaimana kondisi dan cara bertahan hidup di sana, bagaimana candi-candi dapat terbangun di daerah yang curam, terjal, jalan setapak menggunakan bongkahan bebatuan besar dan sangat berat.

Setelah itu, melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat, dan pengamat Gunung Pawitra, membaca buku-buku yang relevan, diskusi dengan seniman-seniman. Dalam hal ini perupa membuat beberapa konsep, desain karya, bentuk visual dan media berdasarkan pengalaman perupa pada karya-karya yang sudah dibuat sebelumnya. Beberapa kegiatan yang digunakan menerapkan pendekatan etnografi, dengan memanfaatkan ilmu antropologi didekatkan ilmu sosiologi.

Visual yang dibuat berkaitan dengan figur manusia menggunakan media kain dan *polyester* resin, bertujuan untuk mengkakukan kain. Dari efek yang dihasilkan pada karya seni patung, dapat menarik perhatian dan minat apresiasi.



Penciptaan skripsi karya ini penulis menyampaikan konsep atau idenya melalui dua dasar ide penciptaan, yakni dasar empiris dan dasar teoritis.

Dasar Empiris

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:299), dasar empiris adalah segala bentuk informasi yang mendasari sebuah gagasan dan diperoleh melalui proses penemuan, percobaan, pengalaman, dan pengamatan yang telah dilakukan. Penciptaan karya sebelumnya, penulis mendapat ide-ide kreatif dari beberapa informasi, perjalanan hidup, maupun topik-topik sosial, dan sejarah yang di ketahui. Seiring berjalannya waktu dan dari beberapa referensi yang diperoleh, penulis mendapatkan gagasan dengan mengaplikasikan bahan kimia *polyester* resin dan media berbahan dasar kain yang dibentuk menjadi visual-visual yang unik dan menarik.

Penulis menyukai kegiatan pendakian di Gunung Pawitra yang tidak jauh dari tempat tinggalnya. Penalaran konsep, dengan mencermati nilai lebih dan keunikan dari kisah dan mitos yang terdapat pada Gunung Pawitra mendorong penulis tertarik untuk mengangkat mitos yang masih dipercaya di Gunung Pawitra, kemudian mengangkatnya menjadi karya seni rupa patung. Ketika proses penciptaan karya, penulis menggunakan beberapa meter lembar kain yang dibentuk dengan mesin jahit dan manekin, kemudian kain tersebut dikeraskan atau dikakukan dengan bantuan *polyester* resin. Selain dengan kain, penulis juga menggunakan media berbahan dasar triplek dan koran untuk di jadikan karya relief yang meniru salah satu relief di situs percdandian Gunung Pawitra.

Dasar Teoritis

Menurut Veron atau Tolstoy dalam bukunya *L'Esthetique* (1878) fungsi seni adalah mengekspresikan keseluruhan emosi manusia, yang menyenangkan ataupun menyedihkan. Beberapa jenis seni semata-mata bersifat dekoratif yang bertujuan untuk menciptakan keindahan, namun ada pula jenis yang secara ekspresif menunjukkan emosi tanpa mempertimbangkan keindahannya. Seniman tentu perlu melakukan pendekatan terhadap *expressiveness* atau *significance* (Soedarso: 2006: 54-55).

Tahap-Tahap Proses Kreatif

Tahap Proses kreatif menurut Kris dalam Irma Damajanti,(2006:70) suatu kerja kreatif melibatkan suatu fase. Tahapan proses kreatif penulis dalam proses berkarya diantaranya penentuan ide, penentuan media, penentuan teknik, eksperimentasi, dan pembentukan.

a. Ide penciptaan

Berdasarkan proses penciptaan karya, penulis memperoleh sumber ide dari riset yang dilakukan di Gunung Pawitra, melakukan pendakian langsung beberapa kali, mengunjungi dan mengamati kondisi situs peninggalan “candi-candi” yang masih ada, wawancara dengan pecinta, pengamat, dan penduduk sekitar lereng Gunung Pawitra, melakukan survey dan mencari beberapa literatur dan informasi di kampus Universitas Surabaya / UTC Ubaya *Training Centre*.

b. Penentuan tema

Tema yang di pakai dalam penciptaan ini adalah mitos dari Gunung Pawitra. Alasan memilih mitos karena Gunung Pawitra mempunyai ciri khas dan memiliki struktur gunungnya yang unik. Hal inilah menarik perhatian penduduk sekitar di masa silam dan mengkaitkannya sebagai gunung suci Mahameru yakni tempat tinggal para dewa. Selain itu, Gunung Pawitra juga menyajikan konsentrasi peninggalan purbakala yang bernilai sejarah dalam jumlah yang besar sewilayah Indonesia.

c. Penentuan media

Media merupakan hal yang sangat penting dalam menuangkan hasil karya seni. Media adalah alat atau sarana dalam proses komunikasi antara dua buah pihak. Media juga dapat dikatakan sebagai perantara penulis dalam penciptaan sebuah karya. Beberapa media yang digunakan penulis untuk penciptaan karya ini adalah busana (kain), *polyester* resin, katalis, pensil, kuas, tali, gunting, tang, selotip, stapler, meteran, lem kayu, koran, triplek, kayu, lem serba guna, cat minyak, cat akrilik, kuas, spon ati dan topeng PVC.

d. Pembuatan desain

Proses pembuatan desain karya ini, pertama-tama penulis membuat gambar-gambar sesuai dengan tema maupun konsep yang telah di telaah.

e. Penentuan teknik

Dalam penentuan teknik penulis mengkombinasikan berbagai macam teknik, mulai dari teknik cetak, *air brush* dan *dry brush* untuk pewarnaan dan pengolesan *polyester* resin.

f. Proses Eksekusi

Proses eksekusi dalam penciptaan karya ini, penulis menggunakan desain yang sudah dibuat sebelumnya dan media yang telah disiapkan untuk diwujudkan karya patung, kemudian merekonstruksi dan dielaborasi.

Penciptaan Seni Sebelumnya

Penciptaan karya patung yang sudah dibuat oleh penulis sebelumnya merupakan bahan acuan dalam penciptaan skripsi karya ini dan sebagai perjalanan proses berkarya patung dari penulis. Mulai dari mata kuliah patung dasar, patung 1, hingga mata kuliah Patung 2.

Terlahirnya karya ini, bersumber dari hasil apresiasi teman dan masyarakat pada karya penulis sebelumnya. Penulis tertarik dalam pembuatan karya dengan media kain karena menurut penulis menarik untuk direspon dan divisualkan menjadi karya patung dengan mengkombinasikannya dengan bahan kimia *polyester* resin untuk memberi kesan monumental. Selain itu, penulis juga merespon gestur ketika pakain dikenakan kemudian ditangkap sebagai ide berkarya.

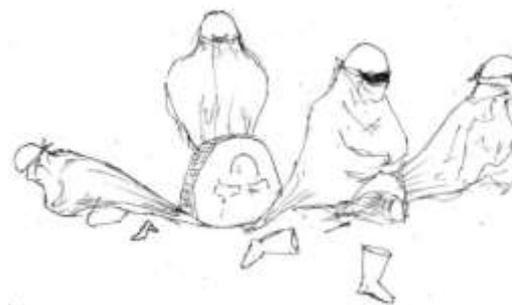
Berikut ini adalah karya-karya patung sebelumnya yang mendasari penciptaan skripsi karya patung penulis:



Gambar 6
karya Hafidz R.S berjudul “Sosial Boom”
Dok. Hafidz R.S, 2015



Gambar 7
karya Hafidz R.S, berjudul
“Bukan wong Cingkrang”
Dok. Hafidz R.S, 2015



Gambar 8 desain karya 1 Hafidz R.S, 2016



Gambar 9 desain karya 2 Hafidz R.S, 2016

Tahap Pendesainan

Setiap proses penciptaan karya seni terutama patung juga didasari dengan membuat desain. Desain sangat terkait dengan komponen visual seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur. Desain merupakan kegiatan untuk membuat rancangan dari ide maupun gagasan yang diperoleh dan memperhatikan komposisi, ritme maupun konsep sehingga dapat menghasilkan karya seni yang baik.

Dalam penciptaan karya tahap pendesainan yang penulis lalui yaitu meliputi studi kelayakan dan desain inti.

a. Studi Kelayakan

Pada tahap ini penulis dituntut untuk membuat karya seni yang menarik dan unik sesuai dengan kemampuan penulis.

b. Desain Inti

Desain inti merupakan desain yang dianggap terbaik dan sesuai dengan bahan yang diperoleh untuk diwujudkan menjadi karya yang nyata. Desain terpilih yang telah disetujui oleh dosen pembimbing dapat dilihat pada gambar 8, 9 dan 10.



Dalam penciptaan karya seni patung penulis menggunakan bahan utama dari kain dan polyester resin. Tahapan yang dilakukan penulis yaitu membuat desain terlebih dahulu. Kemudian mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan. Hal ini dilakukan karena dari pembuatan desain, dapat diketahui bahan apa saja yang cocok digunakan untuk menunjang bentuk maupun visual.

Pemilihan Bahan

Ide karya yang didapat dari mitos-mitos pada Gunung Pawitra ini membuat desain berupa berbagai macam figur yang masing-masing mempunyai cerita dan konsep tersendiri. Bahan yang di pilih yaitu, berupa kain

yang bercorak sarung, polos, maupun motif lainnya, memilih bahan kain ini karena merupakan bahan yang mudah di dapat, terutama dekat pada sekitar rumah penulis.

Alat dan bahan lainnya yaitu, manekin, koran, papan triplek, gunting, kain, kertas kardus, mesin jahit, kuas, wadah plastik, kompresor, Sabun Sunlight, stapler, pensil, meteran kain, cat minyak, tiner, lem serba guna, cat akrilik, selotip transparan.

Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya merupakan kumpulan tahapan yang dilakukan dalam membuat suatu karya. Tahap-tahap tersebut dimulai dari menemukan ide, menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya sampai *finishing*. Proses perwujudan karya ini menggunakan bahan utama kain dan resin, yang sebelumnya dibentuk dengan bantuan manekin dan konstruksi bagian lainnya menggunakan kertas kardus, maupun alat dan bahan penunjang lainnya.

Dari bahan tersebut ini nantinya dicampur dengan bahan kimia *polyester* resin dan katalis yang dapat membuat kain yang tadinya bersifat lunak atau mudah di lipat menjadi keras dan kaku karena *polyester* resin dan katalis tersebut, pada saat proses pengerjaan yang dapat terjadi hingga memakan waktu 10-20 menit, saat proses pengolesan kain masih dapat di atur dan di bentuk sesuai dengan keinginan penulis.

Pada perwujudan karya ini Pada perwujudan karya serupa menggunakan teknik dan proses yang sama pada karya pertama, kedua, dan ketiga, karena pada ketiga karya tersebut serupa ingin membuat karya yang mempunyai kesamaan karakter, namun mempunyai desain dan konsep yang berbeda. Agar tidak mengulang penulisan, penulis hanya menjelaskan proses pada karya secara keseluruhan. Dalam proses perwujudan karya terdapat 3 tahapan utama yaitu tahap pembentukan global, pendetailan, dan *finishing*.

DESKRIPSI KARYA



Deskripsi Karya Pertama

Judul : Gerak Cepat
 Bahan : *mixed media*
 Ukuran : 300 cm x 350 cm x 165 cm
 Tahun : 2016

Pada karya ini terdapat lima objek yaitu empat figur dan satu benda, tiga figur berbentuk pencuri sedang berlari yang menggunakan kain sebagai penutup wajah. Karakter tersebut menggunakan penutup wajah berupa topeng cadar dari sarung, motif kain sarung dipilih karena seperti yang biasa digunakan tokoh pencuri dalam penampilan seni drama untuk menutupi identitas dirinya agar tidak diketahui. Figur dibentuk dengan gestur seseorang sedang berlari dengan membawa barang curian yang disembunyikan didalam pakaiannya, dan di ujung pakaiannya tersangkut pada yang mencitrakan arca peninggalan bersejarah. Ada tiga figur yang berbentuk sama dengan arah yang berbeda sebagai simbol bahwa banyak orang yang mencuri peninggalan bersejarah pada Gunung Penanggungan (Pawitra) dan di bawa pada tempat yang berbeda-beda. Satu figur menggunakan pakaian lurik dan membawa tali yang mengikat pada arca atau prasasti peninggalan bersejarah sebagai simbol bahwa masih ada seorang budayawan atau orang yang masih peduli dengan peninggalan bersejarah dengan menjaga yang masih ada dan tertinggal pada lereng-lereng Gunung Penanggungan (Pawitra). Bentuk-bentuk visual tersebut ditampilkan dalam satu kesatuan karya utuh dengan mempertimbangkan bentuk, konsep, komposisi dan keseluruhan perwujudan karya. Penataan *display* seperti gambar diatas bermaksud menggambarkan adegan tarik-menarik untuk saling berebut benda peninggalan bersejarah.

Karya ini dibuat sebagai perangsang daya ingat keberadaan mitos cagar budaya peninggalan bersejarah yang masih ada, dan dugaan masyarakat bahwa banyak arca, patung, prasasti, dan naskah lontar peninggalan bersejarah pada sekitar bukit dan lereng Gunung Pawitra yang belum diketahui kebenaran hilangnya. Apakah dicuri oleh penjajah atau disembunyikan oleh makhluk ghaib. Pesan lain yang ingin disampaikan adalah perlunya bertindak lebih cepat untuk menjaga dan merawat peninggalan bersejarah yang masih ada agar tidak dicuri kembali oleh orang-orang yang tidak peduli akan nilai sejarah. Itu semua merupakan bukti sejarah dan peninggalan zaman Majapahit dan sebelumnya yang dapat diketahui dan dipelajari oleh anak cucu kita nanti. Dengan adanya karya patung berjudul Gerak Cepat diharap dapat mengusung kelokalan Gunung Pawitra ke ranah nasional.

Deskripsi Karya Kedua



Gambar 12

Karya kedua, (Dok. Hafidz R.S, 2016)

Judul : Para Rsi
 Bahan : Kain dan resin
 Ukuran : 270 cm x 250 cm x 203 cm
 Tahun : 2016

Karya kedua memiliki bentuk dan menggunakan media yang sama namun mempunyai *gesture* imajiner yang berbeda. Karya ini terdapat sebelas figur, yang salah satunya merupakan figur yang mempunyai penampilan khusus dan ukuran lebih besar sebagai penekanan dan *interest* pada karya, yang mengenakan motif batik dimaksudkan sebagai identitas hasil budaya dan warna ungu yang menunjukkan sisi spiritual. Berbeda dengan lainnya yang berjumlah sepuluh berbentuk seperti orang menggunakan sarung dan duduk bersila. Dalam penyajian karya digantung menggunakan senar nilon kecil karena karya berbobot ringan dan tidak terlalu berat.

Sepuluh figur melayang yang mempunyai kain panjang menjuntai ke bawah sebagai yang membahasakan sosok sedang bertapa. Satu figur lebih besar berbentuk seorang pertapa duduk bersila menggunakan kain sarung bermotif, selendang dengan warna yang berbeda, posisi di tengah menggambarkan sebagai orang pertama melakukan pertapaan di goa dan candi-candi Gunung Pawitra. Angka Sepuluh terdiri dari angka satu yang berarti awal, dan angka nol yang berarti akhir. Tidak ada angka lain sebelum angka satu dan tidak ada angka lain pula sesudah angka nol, karena sesudah itu akan kembali lagi, tidak ada angka yang baru lagi. Angka satu berbicara tentang Tuhan atau sang Maha Pencipta, dan angka nol berbicara pengosongan diri. Manusia selaku hamba Sang Maha Pencipta yang telah mengawali segala pekerjaan Tuhan, tetapi yang mengakhiri adalah pribadi yang siap mengosongkan dirinya. Angka sepuluh adalah lambing dari segala kegerakan Tuhan Sang Maha Pencipta.

Karya ini menyampaikan bahwa banyak situs percdanian di Gunung Pawitra digunakan sebagai tempat untuk kegiatan keagamaan dan bertapa oleh kaum Rsi (pertapa). Mereka mengasingkan diri dari duniawi dan

keramaian, mengasingkan diri dan ingin menekatkan diri kepada sang penguasa maha pencipta. Pakaian serba putih melambangkan kesucian dari kaum Rsi yang mengisahkan bahwa Gunung Pawitra merupakan gunung yang disucikan dan merupakan penguasa dari semua gunung. Perwujudan karya ini diharapkan publik dapat mengetahui bahwa di Gunung Pawitra dari zaman hindu-budha dimitoskan sebagai gunung yang dianggap suci dan banyak digunakan sebagai tempat bertapa untuk menyucikan diri dan lebih mendekatkan diri kepada sang maha pencipta.

Deskripsi Karya Ketiga



Judul : Aura
 Bahan : Kain dan *polyester resin*
 Ukuran : 116 cm x 93 cm x 182 cm
 Tahun : 2016

Karya ketiga hanya ada satu figur, yaitu seperti jubah atau pakaian yang memvisualkan roh, dewa, makhluk magis yang di mitoskan bersemayam di puncak Gunung Pawitra, yang dipercayai oleh masyarakat pada zaman kerajaan. Berbagai macam aura magis yang menyelimuti seluruh wilayah, lereng, bukit, hingga puncak mempunyai daya tarik yang menimbulkan banyak asumsi dan tujuan orang mendatangi gunung tersebut. Warna biru yang mendominasi patung ini menggambarkan ketenangan, kedamaian, termasuk warna spritualitas, dengan gradasi biru kehijauan warna yang menandakan ke Esa-an, biru gelap, hitam, warna indigo atau warna biru dengan sedikit efek kemerahan ungu, yang menggambarkan bahwa hawa maupun aura di Gunung Pawitra memberikan kedamaian dan ketenangan bagi

mereka yang mendatangnya dengan niat baik, dan dapat berubah jika kita mempunyai niat jelek. Dalam penyajian karya *didisplay* diatas lantai tanpa digantung seperti karya yang lain.

Perwujudan karya ini diharapkan publik mengetahui saat di area Gunung Pawitra harus bisa membawa diri, tidak boleh berbuat hal yang aneh, niat buruk, melanggar asusila, sombong, membawa jimat, menjaga tata krama, agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan terjadi pada diri kita. Percaya atau tidak, sudah banyak bukti yang sudah terjadi pada mereka yang sudah melanggar hal tersebut.

Kesimpulan

Dalam Penciptaan karya seni, tidak hanya bermaksud menggambarkan perwujudan yang kasat mata, melainkan ingin menyampaikan dan menceritakan sesuatu melalui karya yang diciptakan. Periode sekarang yang dikenal dengan istilah kontemporer, dalam berkarya seni sudah tidak ada patokan atau kriteria-kriteria yang dikhususkan, namun sudah bebas dalam berkreasikan dan berekspresi menggunakan media, konsep, pada karyanya. Banyak karya seni yang terinspirasi dari topik, cerita, kasus, informasi, maupun dari pengalaman diri sendiri. Seperti halnya yang penulis alami terinspirasi dari mitos yang terdapat pada Gunung Pawitra.

Bagi penulis mitos yang terdapat pada Gunung Pawitra merupakan suatu topik atau suatu hal yang dapat dijadikan gagasan yang menarik untuk divisualkan. Dari beberapa mitos yang ada, penulis tertarik untuk menjadikannya sumber ide dalam skripsi penciptaan karya seni patung dengan judul “**Mitos Gunung Pawitra Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Patung**”.

Saran

1. Kepada mahasiswa khususnya dalam seni murni khususnya seni patung, sebaiknya lebih banyak membaca dan melihat literatur, pameran, video pameran luar maupun dalam negeri, untuk menambah wawasan dan referensi untuk berkarya. Karena dalam saat ini media, bentuk, dan teknik dapat dengan berbagai macam cara, dan terkadang dengan benda yang tidak diduga. Eksperimen dan *sharing* dengan teman maupun seniman perlu dilakukan agar menambah wawasan lebih.
2. Kepada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya agar memberikan kebebasan dan membimbing para mahasiswa untuk berkarya sesuai dengan imajinasi dan ekspresi yang akan dituangkan dalam karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kieven, Lydia, 2014. *Menelusuri Figur Bertopi Dalam Relief Candi Zaman Majapahit Pandangan Baru Terhadap Fungsi Religius Candi-Candi Periode Jawa Timur*. Bogor: Grafika Mardi Yuana.
- Sidomulyo, Hadi. 2013. *Mengenal Situs Purbakala di Gunung Penanggungan*. Surabaya: UBAYA Press
- Sp. Soedarso. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Sen*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Sugiharto, Bambang. 2013. “*Untuk Apa Seni*”. Bandung: Matahari

Wellek, Renne Dan Austin Warren.1995 *Teori Kesusastraan (Diterjemahkan Oleh Melani Budianta)*. Jakarta: Gramedia.