

DEWA-DEWI MESIR KUNO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU

Ara Regizma Cesya Dyasmara

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Raraaraahra34@gmail.com

Drs. Sulbi, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sulbiprap@yahoo.co.id

Abstrak

Mesir kuno memiliki gaya yang aneh daripada karya seni peradaban kuno lainnya. Selain mewujudkan dewa-dewi mereka dengan unsur binatang, orang Mesir kuno juga menggambar dengan bentuk anatomi yang tidak masuk akal. Meski demikian, orang-orang Mesir kuno sangat mengagungkan dewa-dewi mereka, terbukti dari karya-karya seni mewah yang mereka tinggalkan menunjukkan bahwa sang seniman Mesir kuno membuat karya yang pantas untuk dipersembahkan bagi para raja dan dewa. Keanehan-keanehan inilah yang justru membuat seni Mesir kuno sangat unik dan khas yang membuat perupa tertarik untuk mengangkat “Dewa-Dewi Mesir Kuno Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu”.

Metode penciptaan yang perupa lakukan terdiri dari tiga tahapan, yakni eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Karya terdiri dari enam dewa-dewi Mesir kuno, yaitu Osiris – dewa kehidupan dunia dan akhirat, Isis – dewi langit, Seth – dewa kehancuran dan badai, Bast – dewi kesenangan dan cinta, Sekhmet – dewi api dan perang, serta Hathor – dewi persalinan dan kelahiran. Karya-karya tersebut dipasangkan karya tambahan sebagai pendukung karya utama yaitu dengan simbol *nekhbet* yang berbentuk burung kondor (burung bangkai) sebagai simbol dewa-dewi Mesir Hulu dan *uraerus* yang berbentuk ular sebagai simbol dewa-dewi Mesir Hilir.

Kata Kunci: Seni, Kriya, Mesir, Kuno.

Abstract

Ancient Egypt has a more bizzare style than the other artwork made by another ancient civilization. In addition to realizing their gods with animal elements, the Egyptians also drew in anatomical forms that made non-sense. However, the Egyptians greatly worshiped their gods, as evidenced by the luxurious artworks they left behind, showing that the ancient Egyptian artist made works worthy for offerings to the Pharaoh and Gods. with the peculiarities of the Egyptian deities, this strangeness makes ancient egyptian art unique and distinctive. That is why the artist interested to make “Deities of Ancient Egypt as an Idea for The Creation of Woodcraft art”.

*The creation method consists of three stages, namely exploration, design, and embodiment. The artworks consists six deities of ancient Egypt, Osiris – the god of underworld life, Isis – the goddess of the sky, Seth – the god of chaos and storm, Bast – the goddess of joy and love, Sekhmet – the goddess of fire and war, and Hathor – the goddess of pregnancy and childbirth. These works are added with additional works to support the main works. It is *nekhbet*, vulture form as symbol of upper deities and *uraerus* is snakes as symbol of lower deities.*

Keyword: Art, Woodcraft, Egypt, Ancient.

PENDAHULUAN

Relief adalah seni pahat yang objek pahaatannya tetap melekat pada latar belakang (*background*) yang datar dan kuat dari medium yang sama. Relief menciptakan kesan objek muncul atau timbul dari permukaan *background*. Ada tiga tingkat relief yang berbeda bergantung pada tingkat proyeksi bentuk pahatan yaitu, relief tinggi (lebih dari 50% dari kedalaman

pahatan), relief sedang (50% kedalaman pahatan), dan relief rendah (kurang dari 50% kedalaman pahatan). Perbedaan tingkat relief tersebut terlihat dengan membandingkan dua peradaban kuno terbesar yaitu Yunani kuno dan Mesir kuno. Relief pada bangunan Yunani kuno adalah relief tinggi, sedangkan relief pada Mesir kuno adalah relief rendah.

Yunani kuno dan Mesir kuno merupakan peradaban terbesar yang memiliki seni dan ciri khas yang

sangat berbanding-terbalik. Perbedaan tersebut tidak hanya terletak pada tingkat reliefnya tetapi juga penerapan dalam gaya seni. Yunani kuno membuat objek seni semirip mungkin dengan anatomi yang baik, sedangkan Mesir kuno hampir tidak pernah memikirkan anatomi sehingga wujud objek terkesan tidak masuk akal.

Meski demikian, Mesir kuno memiliki karya seni yang luar biasa. Karya seni mereka telah melampaui ribuan abad Sebelum Masehi, peninggalan-peninggalan Mesir kuno masih nampak sangat baik jika dibandingkan dengan usianya. Bahkan jika dibandingkan dengan warisan peradaban kuno lainnya di dunia yang lebih muda usianya.

Orang Mesir kuno sangat mengagungkan dewa-dewi mereka, terbukti dari karya-karya seni mewah yang mereka tinggalkan, menunjukkan bahwa sang seniman Mesir kuno membuat karya yang pantas untuk dipersembahkan bagi para raja dan dewa. Tidak heran jika karya yang dibuat oleh para seniman Mesir kuno dapat memunculkan kesan mewah dan agung.

Dewa-dewi yang mereka gambarkan memiliki wujud yang unik dan tiap wujudnya mewakili peran masing-masing dewa. Terkadang binatang dijadikan wujud yang mereka anggap cocok untuk menggambarkan dewa mereka, seperti Ra, yang diwujudkan sebagai manusia berkepala burung elang karena Ra merupakan dewa matahari dan langit.

Mesir kuno memiliki gaya yang aneh daripada karya seni yang dibuat kebanyakan peradaban kuno lainnya. Selain mewujudkan dewa-dewi mereka dengan unsur binatang, orang Mesir kuno juga menggambar dengan bentuk anatomi yang tidak masuk akal. Tangan dan kakinya panjang, kurus, menghadap ke depan. Tetapi wajah selalu ditampilkan menghadap samping, entah samping kiri atau kanan dengan mata yang digambarkan nampak depan.

Kebudayaan tersebut kini tidak diindahkan, patung-patung yang terpencil, kesenian yang datar dan tak menyedapkan darah segar. Riwayat Mesir kuno lebih menyerupai dongeng daripada sejarah manusia. Keanehan-keanehan inilah yang justru membuat seni Mesir kuno sangat unik dan khas yang membuat perupa tertarik untuk mengangkat “Dewa-Dewi Mesir Kuno Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu”. Demikian penciptaan tersebut diharapkan dapat memperkenalkan wujud-wujud dari dewa-dewi Mesir kuno pada masyarakat.

KAJIAN PENCIPTAAN

Kajian Sumber Penciptaan

Son of The Pharaoh merupakan suatu bisnis keluarga yang berbasis di Calgary, Alberta dengan Mesir

yang kental. Mereka membawa jajaran produk bertema Mesir kuno, seperti slogan mereka yang berbunyi “*Purveyor of The Unique*”.



Patung pilar Bast (kiri) dan patung kepala Anubis (kanan).
(sonofthepharaoh.com)

Landasan Penciptaan

Seni Kriya Kayu

Kriya kayu adalah suatu bentuk pertukangan kayu dengan menggunakan alat pahat di satu tangan dan tangan lainnya menggenggam palu yang menghasilkan patung atau ornamen dengan material kayu.

Pada jaman peradaban kuno, kayu biasanya digunakan sebagai medium pemujaan, seperti tiang ukir totam, patung-patung kayu Kerajaan Afrika, dan lain-lain. Pembuatan seni kayu telah dipraktekkan secara luas, tetapi bertahan jauh lebih sedikit daripada bahan utama lainnya seperti perunggu dan batu, karena rentan terhadap kerusakan serangga maupun cuaca.

Teknik-Teknik pada Kriya Kayu

Mengukir kayu tidak hanya memiliki alat yang tepat, tetapi juga mempelajari teknik yang benar dan memiliki kayu yang tepat, apapun proyeknya. Setelah teknik yang tepat dipelajari, perlu waktu dan latihan untuk menguasainya. Terdapat beragam teknik yang digunakan untuk mengukir kayu dari berbagai pemotongan untuk memahat.

Chip carving atau *kerbschnitt* dalam bahasa Jerman, adalah teknik ukiran yang pisau atau pahat digunakan untuk menghilangkan kepingan kecil kayu dari permukaan datar satu bagian.

Relief Carving adalah teknik ukiran kayu dimana objek diukir dalam panel kayu datar. Objek-objek tersebut hanya sedikit memproyeksikan dari *background* daripada berdiri bebas tergantung pada tingkat proyeksinya.

Whittling dapat merujuk pada seni bentuk ukiran dari kayu menggunakan pisau atau proses artistik yang menghabiskan waktu dari serpihan yang berulang-ulang dicukur dari sepotong kayu.

Chainsaw Carving menggunakan bongkahan kayu yang besar sebagai material dan gergaji mesin sebagai alatnya.

Seni Mesir Kuno

Seni suatu bangsa adalah wujud dari apa yang mereka yakini, mereka idam-idamkan serta mereka junjung tinggi. Selain itu, seni juga menceritakan sejarah, karena seni mencerminkan perjalanan nasib suatu bangsa serta memperlihatkan pergeseran perhatian mereka.

Tujuan utama seni bagi Mesir ialah keagamaan dan berpegang pada tradisi. Hiasan kuil dan makan dibuat atas pesanan firaun. Seniman pada masa itu bukan sebagai seniman, melainkan sebagai tukang dan bukan sebagai plaku yang bebas; mereka hanya mengerjakan sesuai ketentuan bukan mengadakan pembaharuan. Karena pandangan seni bagi orang Mesir adalah mengikuti tradisi, maka hasilnya terdapat kesamaan corak dalam kesenian Mesir dari masa ke masa (Casson, 1965:123).

Mesir merupakan salah satu negeri yang tertua di kalangan negeri kuno yang kebudayaannya benar-benar mengesankan. Keunikan peradaban Mesir bahkan sudah timbul pada masa para firaun paling awal. Dengan tibanya masa firaun, ciri estetika ini berkembang menjadi seni yang matang dan khas yang baik konsep maupun karakternya. Selama 3.000 tahun selanjutnya, Mesir menghasilkan seni yang anggun dan berjiwa.

Figur dewa-dewi serta penguasa mereka digambarkan dengan berwajah dingin dari batu, kayu, atau tembaga dengan ukuran yang sangat besar dengan ukuran manusia asli bahkan ada yang berukuran amat besar sehingga menyentuh langit-langit ruangan. Lukisan menambahkan warna hidup pada hasil karya ahli patung ini. mereka juga mengisi dinding kuil dengan adegan-adegan yang megah dan kental keagamaannya.

Para Dewa-Dewi Agung

Agama Mesir bermula jauh sebelum ada firaun. Dewa-dewi yang pertama muncul – dan dewa-dewi bermunculan terus sepanjang sejarah Mesir – kerap diwujudkan dengan diberi unsur binatang yang berhubungan dengan peran masing-masing dewa-dewi mereka.

Anubis, Dewa kematian yang dengan penuh kesetiaan menjaga makam, diwujudkan sebagai serigala. Ini mengandung paradoks, sebab orang mengetahui bahwa serigala sering menggali tulang manusia dan kalau kuburan lama ditutup dengan batu, itu bukan semata-mata untuk penanda, tetapi juga untuk mencegah dibongkarnya kuburan tadi oleh serigala (Wilkinson, 1999: 262).

Salah satu contoh penemuan yang amat terkenal ialah patung penjaga pemakaman berwujud Anubis. Seperti yang dilansir oleh Britishmuseum.org pada *papyrus* dari *Book of The Dead*, Anubis juga berperan penting dalam bagian pembukaan acara pemakaman sebagai sang hakim yang menimbang hati sang firaun

selama di dunia fana. Selain itu, tugasnya sebagai penjaga makam.



Ilustrasi Anubis dan lukisan pada makam Sennedjem pada masa Dinasti ke-19.

Wilkinson. Dictionary of Ancient Egypt, 2005, hal.29

Ra, dewa matahari berwujud burung elang yang menciptakan dewi-dewi matahari yang disebut “*Eye of Ra*”. Ra melintasi langit dengan menggunakan dua barak yakni *mandjet* atau perahu pagi hari dan *meseftet* atau perahu malam hari. Perahu-perahu tersebut membawanya menjelajahi angkasa dan alam baka (Hart, 2986: 179).



Ilustrasi dewa Ra dan lukisan dinding dari akhir Dinasti ke-18.

Wilkinson. Dictionary of Ancient Egypt, 2005, hal. 200

Bast, salah satu dewi *Eye of Ra* merupakan dewi kesenangan, kecantikan, seni, dan cinta yang berwujud kucing betina. Berperan sebagai ibu sekaligus perawat para firaun, dan pada periode terakhir sang dewi dinyatakan sebagai simbol keibuan. Bast juga dikenal sebagai dewi persalinan karena mencerminkan kesuburan kucing-kucing domestik (Delia, 1999: 545).



Ilustrasi Bast dan Bast bersama anak-anak kucing.

Wilkinson. Dictionary of Ancient Egypt, 2005.

Hathor, dewi tarian, cinta, dan persalinan atau kelahiran anak. Hathor juga salah satu dewi *Eye of Ra*. Hal ini membuat Hathor otomatis menjadi salah satu dewi matahari. Dewi ini berwujud manusia biasa. Hanya saja tetap diberi unsur binatang dengan memberikan sepasang

tanduk sapi, manusia dengan kuping sapi, atau manusia dengan *headdress* yang membentuk tanduk sapi dan *sun disk*. Hal ini dikarenakan sapi betina mencerminkan sifat keibuan dan kesuburan (Troy, 1986: 53).



Ilustrasi Hathor dan pilar kuil Dinasti ke-18.
Wilkinson. Dictionary of Ancient Egypt, 2005, hal. 97.

Seth, dewa penguasa gurun pasir, dewa kehancuran, badai, ketakutan, dan kekerasan. Seth digambarkan dengan wujud manusia berkepala *jackal* tapi memiliki kuping yang lebar seperti keledai. Ada juga yang beranggapan Seth adalah tapir. Beberapa ahli sejarah Mesir beranggapan Seth merupakan wujud seekor jerapah dan yang menjulang ke atas adalah tanduknya. Tidak ada yang tahu pasti wujud sesungguhnya, bagaimanapun, orang Mesir sendiri membuat perbedaan antara jerapah dan hewan Seth dan dianggap Seth adalah binatang khayal yang buas. Selama periode akhir, Seth digambarkan sebagai keledai atau memiliki kepala keledai (Te Velde, 1967: 13-15).



Ilustrasi Seth dan patung granit Ramesses III bersama Horus dan Seth.
Wilkinson. Dictionary of Ancient Egypt, hal. 224.

Sekhmet, dewi api, perang, pejuang, pemburu, dan penebusan, penyebab sekaligus penyembuh wabah. Hembusan nafasnya membentuk gurun pasir. Sekhmet berperan sebagai pelindung firaun di medan perang. Sekhmet juga salah satu dari dewi *Eye of Ra*. Sekhmet memiliki wujud manusia berkepala singa betina yang menggunakan gaun warna merah darah. Pada patung, Sekhmet memiliki motif *rosetta* yang menutupi dadanya. Rambutnya yang sepanjang bahu terurai kedepan dan dikelabang. Terkadang, Sekhmet juga diwujudkan dalam keadaan setengah berbusana atau malah telanjang bulat. Sekhmet memiliki *sun disk* dan *uraerus* (ular sebagai simbol kedaulatan) sebagai *headdress* (Wilkinson, 2008: 218).



Ilustrasi Sekhmet dan patung Sekhmet duduk.
Brooklynmuseum.org/opencollection/sekhmet

Osiris, dewa kehidupan dunia dan akhirat, kelahiran, dan raja para dewa yang menurut orang Mesir ialah pemberi peradaban kepada Mesir. Dikenal juga sebagai dewa tanah dan tumbuhan. Kematianannya melambangkan musim kering, sedangkan kelahirannya kembali melambangkan banjir tahunan sungai Nil serta tumbuhan gandum (Steele, 2002: 12).



Ilustrasi Osiris (kiri) dan lukisan dinding makam firaun Dinasti ke-18.
Wilkinson. Dictionary of Ancient Egypt, 2005, hal. 179.

Isis, dewi sihir, penyembuh, pernikahan, dan pelindung. Dewi ini digambarkan dengan wujud seorang wanita bersayap yang menggunakan *headdress* berbentuk tahta yang dijadikan simbol untuk menulis namanya pada huruf *hieroglif*. Ia juga digambarkan membawa gulungan *papyrus*. Setelah kematian Osiris ditangan saudaranya sendiri, dewa Seth, tahta Mesir menjadi milik Isis seutuhnya. Isis mengutus Horus untuk mengalahkan Seth dan menjadikan tahta Mesir sebagai imbalannya (Willis, 1993: 43).



Ilustrasi Isis dan relief dari dewi Isis.
Wikipedia.org/Isis

Konsep Perwujudan Karya

Karya-karya yang diciptakan oleh perupa menyerupai relief dengan wujud para dewa-dewi yang menghadap ke arah samping satu per satu dengan gubahan dari perupa sesuai dengan gaya perupa. Karya-karya tersebut mengarah pada *fine art* atau seni murni, yaitu seni yang mengutamakan nilai keindahan tanpa adanya nilai fungsi atau kegunaan tertentu dengan menggunakan kayu mahoni sebagai material utama.

Riwayat Penciptaan

Proses kreatif seorang perupa dipengaruhi oleh pengalaman berkarya sebelumnya diikuti dengan peningkatan berpikir dan berkreasi. Karya terdahulu memiliki tema yang sama berjumlah dua, yaitu Anubis dan Ra.



Karya terdahulu, dewa Anubis dan Ra
(Dok. Ara Regizma, 2018)

METODE PENCIPTAAN

Terdapat tiga tahapan dalam metode penciptaan; tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahapan perwujudan (SP Gustami dalam Yuniarto, 2011: 7). Tahap eksplorasi meliputi kegiatan mengkaji referensi bentuk, warna, gaya pada gagasan awal. Tahap perancangan meliputi pemilihan alat dan bahan, membuat desain, dan studi kelayakan. Tahap perwujudan meliputi menerapkan desain pada medium, perwujudan ide penciptaan dan *finishing*.

Eksplorasi

Tahap ini merupakan kegiatan mengeksplorasi ide atau inspirasi yang muncul (gagasan awal). Gagasan awal ini kemudian dieksplorasi kembali untuk memperkuat perwujudan konsep berkarya. Pada tahap ini perupa tidak hanya mengeksplorasi tetapi juga mengadaptasi dengan mengumpulkan data-data seni Mesir kuno, karena perupa mengambil karakter dari seni Mesir kuno dan tidak merubahnya.

Perancangan

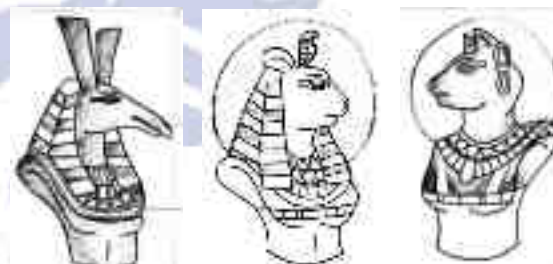
Tahap selanjutnya adalah proses awal mewujudkan ide dalam bentuk karya seni kriya kayu.

Tahap ini dimulai dengan persiapan media alat dan bahan hingga pembuatan desain. Tahap persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya, antara lain kayu sebagai medium, pahat dan palu sebagai alat, dan pewarna kayu sebagai bahan. Perupa menggunakan pahat untuk membentuk objek dengan bantuan palu yang kuat agar mendapatkan bentuk dan kedalaman yang lebih efisien pada medium kayu. Setiap media memiliki karakteristik yang berbeda. Perupa memilih kayu mahoni sebagai medium dan *gemstone* imitasi untuk bahan yang dikombinasikan dengan kayu agar lebih menarik.



Pahat dan *gemstone*
(Dok. Ara Regizma, 2019)

Tahap pembuatan desain merupakan pencarian bentuk yang sesuai sebelum dieksekusi pada kayu. Tahap ini didukung dengan eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya agar mendapat bentuk dan gaya yang sesuai. Setelah membuat rancangan atau desain, perupa melewati studi kelayakan atau pengkajian ulang rancangan yang telah dibuat untuk diseleksi kembali rancangan mana saja yang tepat untuk diwujudkan.



Desain terpilih 1 Seth (kiri), Sekhmet (tengah), dan Bast (kanan).

Dok. Ara Regizma, 2019



Desain terpilih 2 Hathor (kiri), Isis (tengah), dan Osiris (kanan).

Dok. Ara Regizma, 2019

Perwujudan

Tahap perwujudan meliputi tahap pembentukan dasar atau global dan tahap finishing. Pada proses pembentukan global, tindakan pertama adalah mengaplikasikan desain pada medium kemudian dilanjutkan dengan membentuk global sesuai dengan desain, setelah itu menyempurnakan bentuk dengan membuat detail. Perupa juga membuat karya tambahan sebagai pendukung karya utama agar lebih menarik.



Mengaplikasikan desain pada kayu (kiri) dan pembentukan global (kanan).

Dok. Ara Regizma, 2019



Rancangan (kiri) dan hasil (kanan) dari karya tambahan

Dok. Ara Regizma, 2019

Tahap akhir karya antara lain menggosok permukaan karya agar halus, memberi warna pada karya, melapisi dengan melamin agar karya terlindungi dari serangga dan suhu, kemudian diakhiri dengan memasang bingkai dan *gemstone*.



Proses penggosokkan, pewarnaan, pelapisan melamin, dan pemasangan *gemstone*.

Dok. Ara Regizma, 2019

ANALISIS KARYA

Analisis Umum

Karya yang diciptakan perupa adalah karya relief tingkat rendah dengan medium kayu mahoni yang dikombinasikan dengan manik-manik *gemstone* imitasi berwarna hijau, merah, biru, dan kuning dengan beragam ukuran. Dengan mengadaptasi seni Mesir kuno, penentuan warna tidak bisa sembarangan karena setiap warna memiliki makna tersendiri.

Karya-karya yang diciptakan perupa mengusung tema Mesir kuno dengan dewa-dewi mitologi Mesir kuno sebagai objek utamanya yang terdiri dari Osiris, Isis, Seth, Bast, Sekhmet, dan Hathor. Bentuk dewa-dewi tersebut dibuat sesuai dengan bentuk yang telah dijabarkan sebelumnya pada kajian penciptaan. Semua judul karya diambil dari julukan para dewa-dewi tersebut.

Deskripsi Karya



Karya Pertama

Dok. Ara Regizma, 2019.

Judul : Raja Kehidupan dan Kematian

Medium : Kayu Mahoni

Ukuran : 68 x 50 cm

Tahun : 2019

Osiris, raja para dewa, dewa kehidupan dan kematian. Kematianannya melambangkan musim kering dan kelahirannya melambangkan banjir tahunan sungai Nil serta tumbuhnya gandum. Para orang Mesir kuno beranggapan bahwa firaun mereka akan tetap menjadi raja di alam baka. Osiris berwujud manusia dengan *atef* dan *heka nekhakha*. Simbol *nekhbet* di atasnya merupakan simbol untuk dewa-dewi Mesir Hulu. *Gemstone* biru mengartikan kehidupan dan kesuburan. Hijau mengartikan penghijauan, pertumbuhan, alam baka, dan kebangkitan.



Karya Kedua

Dok. Ara Regizma, 2019

Judul : Ratu Magis
Medium : Kayu Mahoni
Ukuran : 68 x 50 cm
Tahun : 2019

Isis, istri sekaligus saudari Osiris memiliki kekuatan sihir penyembuhan yang hebat. Kebajikannya adalah melindungi anak-anak. Inilah yang menjadikan dia dewi Mesir paling mahsyur dan sebagai contoh teladan bagi para wanita Mesir kuno. Isis berwujud manusia dengan mahkota berbentuk tahta seperti namanya dengan huruf *hieroglif*. Benda yang berada di sebelahnya adalah gulungan *papyrus* yang selalu terlihat dibawa olehnya. *Nekhbet* yang berada di atasnya merupakan simbol dewa-dewi Mesir Hulu. *Gemstone* yang dipasangkan adalah biru mewakili makna langit. Sedangkan kuning memiliki makna keabadian, sakral, dan sihir. Pada *papyrus* milik Isis dipasang warna hijau dan merah.



Karya Ketiga

Dok. Ara Regizma, 2019

Judul : Antagonis Penguasa Daratan Merah
Medium : Kayu Mahoni
Ukuran : 68 x 46 cm
Tahun : 2019

Seth, dewa kehancuran, kegelapan, gurun, dan badai. Satu-satunya dewa antagonis di Mesir kuno. Penguasa Mesir Hulu. Daratan yang dimaksud adalah gurun pasir yang mana dia mengimbangi peran Horus sebagai penguasa daratan hitam (tanah). Seth diwujudkan sebagai binatang khayal dengan telinga besar menyerupai keledai. Tidak ada yang tahu pasti wujud Seth sebenarnya diambil dari wujud apa.

Nekhbet pada Seth menunjukkan bahwa Seth merupakan dewa Mesir Hulu. *Gemstone* yang dipasang berwarna merah mengartikan Seth adalah dewa kejahatan, kehancuran, dan badai, serta permusuhan. Warna hijau mengartikan alam baka tempat dimana Seth bersama anaknya, Anubis.



Karya Keempat

Dok. Ara Regizma, 2019.

Judul : Cinta dari Bubastis
Medium : Kayu Mahoni
Ukuran : 68 x 46 cm
Tahun : 2019

Bast, dewi kesenangan, seni, cinta, dan kecantikan. Diwujudkan dengan rupa kucing karena mencerminkan kesuburan kucing-kucing domestik. Tali simpul pada kuping menyerupai *sekhem*. Lingkaran emas pada *background* adalah matahari untuk menunjukkan dewi Bast merupakan salah satu dari *Eye of Ra*. *Uraerus* menunjukkan bahwa Bast merupakan dewi Mesir Hilir. *Gemstone* kuning mewakili matahari. Warna biru memiliki arti kelahiran dan persalinan. Sedangkan hijau bermakna kesenangan, kehidupan, dan pertumbuhan.



Karya Kelima

Dok. Ara Regizma, 2019

Judul : Nona Pembantaian
Medium : Kayu Mahoni
Ukuran : 68 x 46 cm
Tahun : 2019

Sekhmet, dewi perang, api, pemburu, penyebah dan penyembuh wabah. Dewi terkuat sebagai pelindung firaun dan pasukannya di medan perang. Ketika Sekhmet gugur, dia tetap melindungi mereka kemudian mengantarkan mereka yang gugur menuju alam baka.

Sekhmet berwujud singa betina dengan *uraerus* pada mahkotanya sebagai simbol kedaulatan. Matahari di belakang menunjukkan dewi *Eye of Ra*. *Uraerus* dengan sayap menunjukkan dewi Mesir Hilir. *Gemstone* merah mengartikan kemenangan, kedaulatan, kekuatan, dan api. Kuning bermakna keabadian dan matahari. Sedangkan hijau bermakna penyembuhan.



Karya Keenam

Dok. Ara Regizma, 2019

Judul : Ibu Para Rakyat Mesir
Medium : Kayu Mahoni
Ukuran : 68 x 46 cm
Tahun : 2019

Hathor, dewi persalinan dan tarian. Konon jika ada anak baru lahir, datanglah tujuh Hathor ke sisi ranjang untuk menentukan masa depan anak tersebut. Hathor berwujud manusia dengan *sun disk* dan tanduk sapi yang mencerminkan sifat keibuan dan kesuburan. Matahari dibelakang sebagai simbol *Eye of Ra* dan *nekhbet* menunjukkan dewi Mesir Hulu. *Gemstone* warna biru memiliki makna persalinan dan kelahiran. Hijau sebagai representasi pohon *sycamore*.

PENUTUP

Kesimpulan

Seni tidak hanya sebagai penyalur ekspresi, perasaan, dan gagasan. Seni juga dapat menjadi media penyampaian informasi, cerita, kisah, dan agama. Mesir kuno memuat tentang kisah dan wujud para dewa-dewi yang mereka agungkan. Dan kehidupan-kehidupan para rakyat sebelum lahir hingga mereka wafat.

Karya-karya yang diciptakan berupa relief rendah mengikuti gaya Mesir kuno yang memang menerapkan relief rendah. Karya yang diwujudkan terbuat dari medium kayu mahoni yang dikombinasikan dengan *gemstone* warna merah, kuning, hijau, dan biru. Proses perwujudan karya memiliki dua tahap, yaitu tahap pertama terdiri dari pembentukan karya yang meliputi pembentukan dasar dan pendetailan, serta tahap kedua terdiri dari *finishing* yang meliputi penggosokkan, pewarnaan, dan *coating*. Setelah itu pemberian hiasan pendukung seperti bingkai yang sesuai dengan tema dan bentuk karya, serta *gemstone* imitasi yang disesuaikan dengan karakter karya tersebut.

Saran

Setiap simbol yang terdapat pada suatu seni memiliki arti khusus, terutama pada seni peradaban kuno karena seni kuno lebih menonjolkan pesan-pesan yang ingin disampaikan, seperti pesan moral atau keagamaan. Demikian diharapkan bagi para seniman untuk mengkaji, mengeksplorasi, atau mempelajari terlebih dahulu sebelum mengadaptasi pada karyanya agar tidak menimbulkan perdebatan dan ketidaksesuaian pada unsur-unsur dan objek karya lain yang dikombinasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budge, E. A. 1904. *The Gods of Egyptian*. USA : Dover Publications.
- Casson, Lionel. *Abad Besar Manusia*. 1983 : Tira Pustaka Jakarta
- Gustami, S.P. 2011. *Trilogi Keseimbangan*, dalam Prasetiyo Yunianto, “*Diktator dalam Narasi Simbolik Karya Tiga Dimensional*”, Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Hart, George. 1986. *The Routledge Dictionary of Egyptian Gods and Goddess*. Oxfordshire: Routledge.
- Meltzer, Edmund S. 2003. *Essential Guide to Egyptian Mythology*. Oxford: Oxford University.
- Pinch, Geraldine. 2002. *Egyptian Mythology : A Guide to The Gods, Goddess, and Tradition of Ancient Egypt*. New York : Oxford University Press.
- Redford, Donald B. 2002. *The Ancient Gods Speak : A Guide to Egyptian Religion*. Oxford: Oxford University Press.
- Richter, Barbara A. 2016. *The Theology of Hathor of Dendera*. Lockwood Press.
- Serpell, James A. 2013. *Domestication and History of The Cat*. Pennsylvania : Cambridge University Press.
- Steele, Philip. 2002. *Ancient Egypt*. New York: The Rosen Publishing Group.
- Troy, Lana. 1986. *Patterns of Queenship in Ancient Egyptian Myth and History*. Uppsala : Acta Universitatis Upsaliensis.
- Wilkinson, Richard H. 2003. *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. New York: Thames and Hudson.
- Wilkinson, Toby. 2008. *Dictionary of Ancient Egypt*. New York : Thames & Hudson Inc.
- Wilkinson, Toby. 2003. *Genesis of the Pharaoh : Dramatic New Discoveries Rewrite the Origin of Ancient Egypt*. New York : Thames & Hudson
- Willis, Roy G. 1993. *World Mythology*. London: Macmillan Education

