

## Topeng Paradoks Dalam Kriya Kontemporer

**I Made Jana<sup>1</sup>, I Made Sumantra<sup>2</sup>, I Nyoman Ngidep Wiyasa<sup>3</sup>**

Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

*madejana@isi-dps.ac.id<sup>1</sup>, madesumantra@isi-dps.ac.id<sup>2</sup>, ngidepwiya@isi-dps.ac.id<sup>3</sup>*

Seni topeng hadir di tengah-tengah masyarakat, bisa dibilang cukup monoton. Karena kurang berkembang dalam mengikuti alur jaman. Seni topeng yang dihasilkan oleh perajinnya, masih seputar tokoh-tokoh ilusi atau pewayangan. Pencipta melakukan observasi terhadap produk topeng yang berkembang saat ini. Dan melakukan penelusuran data melalui literatur/buku-buku, internet, maupun penelusuran ditempat pameran, bengkel pembuatan topeng. Selanjutnya dilakukan analisa menggunakan metode kualitatif, sehingga melahirkan judul, konsep penciptaan dan cara pemecahannya. Aplikasi metode penelitian berbasis praktik. Dalam hal ini praktik menciptakan citra sebagai mode eksplorasi utama, Eksperimen, pembentukan. Bahwa kejelasan makna lahir dari gagasan, konsep, informasi ditransformasikan ke dalam citra visual, merupakan kesatuan organis berupa karya seni rupa topeng paradoks yang ditampilkan terlihat nyata, dapat dipahami lebih bermakna, personal, memiliki fungsi (simbolik dan metafor). Secara paradoks dalam karya mengekspos sifat-sifat yang berbeda dalam kehidupan manusia, dipresentasikan melalui wajah yang berbeda, menjadi satu kesatuan organis, dalam bentuk simbol karya estetik, sebagai wajah Kriya kontemporer.

*Kata kunci: topeng, paradoks, kriya kontemporer.*

Mask art is present in the midst of society, you could say it is quite monotonous. Because it is less developed in following the flow of time. The art of masks produced by the craftsmen is still around illusion or wayang characters. The creator observes the mask products that are currently developing. And conduct data searches through literature/books, the internet, as well as searches at exhibitions, mask-making workshops. Furthermore, an analysis using qualitative methods was carried out, so that it gave birth to the title, concept of creation and how to solve it. Application of practice-based research methods. In this case the practice of creating an image as the main mode of exploration, experimentation, formation. That the clarity of meaning born of ideas, concepts, information is transformed into visual images, is an organic unity in the form of art works of paradox masks that appear real, can be understood more meaningfully, are personal, have functions (symbolic and metaphorical). Paradoxically, the work exposes different traits in human life, presented through different faces, becoming an organic whole, in the form of symbols of aesthetic works, as the face of contemporary Crafts.

*Keywords: mask, paradox, contemporary craft.*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Penciptaan

Topeng merupakan budaya fisik yang memiliki bentuk atau rupa dari manusia atau makhluk binatang tertentu, pada umumnya sebagai potret dari muka atau kepala manusia/mahluk tertentu. Secara konseptual kepala/muka manusia memiliki pengaruh dan kekuatan. Tradisi topeng dimasa lampau, secara bentuk eksternal, ekspresi raut muka topeng merupakan usaha untuk membangun citra dan personifikasi mahluk-mahluk supernatural, arwah nenek moyang yang dipercaya memiliki pengaruh terhadap kelompok masyarakat pendukungnya. Topeng tersebut dijadikan media untuk berkomunikasi dalam perjalanan waktu.

Terkait dengan di atas, seni adalah puncak budaya, karena seni berkaitan dengan religi, Jakob Sumardjo mengatakan bahwa, dalam budaya suku Indonesia, ilmu, teknologi, ekonomi dasarnya adalah religi/sistem kepercayaan asli. Semua religi berhubungan dengan daya-daya transenden yang halus dan tak tampak namun ada. Seni adalah paradoksal, seperti halnya manusia itu sendiri paradoksal (Sumardjo 2010: 30). Seni tradisi etnik Indonesia menampilkan wujud yang aneh-aneh, tidak logis, tidak empiris. Karena “aneh”, “asing”, “lain” itu adalah seninya, kehadiran halusnya, kehadiran yang tak tampak dalam tampak.

Berdasarkan pernyataan di atas, pencipta tertarik mengembangkan seni etnik Bali, dalam bentuk kriya kontemporer, yang mengacu pada konsep dualisme, yang disebut “Rwa bhineda”, dengan menampilkan ekspresi topeng disesuaikan dengan kondisi kekinian. Secara fisik topeng memiliki wajah tebal, matanya buta, yang fungsinya tidak lagi sebagai penutup wajah sesuai dengan peran yang dimainkan, melainkan bersifat ekspresif, mengacu pada konsep paradoks, menyangkut sesuatu itu, keberadaan itu, terdiri dari pasangan-pasangan yang berlawanan/oposisi, ada laki ada perempuan, ada barat ada timur, ada langit ada bumi, ada gunung ada laut dan banyak lagi. Pasangan pertentangan ini, saling melengkapi, saling menjelaskan, dan saling mengadakan, menuju pada pasangan yang harmoni.

Sebagai seni rupa, topeng mempunyai aspek keindahan, fungsi, dapat dipakai dengan nyaman dan aman serta indah dipandang. Untuk dapat dikatakan sebagai seni rupa yang didukung oleh nilai-nilai keindahan, topeng harus menampilkan rupa sebagai unsur visual dan nilai estetikanya. Nilai estetika, makna dan filosofis bentuk topeng Bali adalah bersumber dari agama Hindu yang menyatu di dalamnya. Seni topeng Bali sebagai karya seni kerajinan, memberi sumbangan banyak kepada kebudayaan umat manusia baik sebagai sarana budaya, ekonomi, politik, edukatif dan estetik. Seni topeng tradisional Bali pada dasarnya difungsikan sebagai sarana pemujaan berkaitan dengan upacara adat dan agama Hindu. Seni topeng yang berkembang saat ini, merupakan kelanjutan dari seni topeng tradisional Bali, bukan untuk keperluan estetis semata, dan dijadikan benda komoditi untuk kebutuhan pariwisata.

Karya-karya yang akan diwujudkan adalah karya Kriya Seni dua/ dimensional yang menggunakan berbagai bahan (medium campuran), di antaranya: kayu pule, kulit, logam. Hal tersebut bertujuan agar pencipta dapat secara total mengekspresikan gagasan, mewujudkan suatu karya seni kriya kontemporer yang unik dan artistik, menambah khasanah ide, bentuk maupun teknik penggarapan.

Urgensi (keutamaan) penciptaan Kriya Seni ini dapat menjadi konsumsi visual dalam penyajiannya (eksibishi) untuk menjawab tantangan bahwa Seni topeng yang

hadir di tengah-tengah masyarakat, sudah berkembang secara fleksibel dan dinamis. Untuk menjawab tuntutan masyarakat kini terhadap karya yang unik dan inovatif.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Sumber Tertulis

Soedarso Sp, mengatakan “Topeng” adalah salah satu aksesoris seni tari. ..Seni pembuatan topeng merupakan lahan seni rupa, ada yang tradisional dan ada yang modern. Karena banyaknya tari-tarian yang memanfaatkan topeng, seperti di Jawa, ada topeng Cirebon, topeng malang, Lumajang, topeng Yogyakarta, topeng Surakarta, Madura, dan topeng Bali, misalnya salah satu topeng tradisional Bali topeng “Dalem” wajahnya tampan disebut topeng “Raja” (Soedarso, Sp. 2006: 149).

Tinjauan terhadap objek studi dalam hal ini adalah Topeng, dapat menjadi *entrance* (jalan masuk) pada dunia inspirasi dan imajinasi. Topeng sebagai tiruan wajah yang dibentuk atas bahan dasar yang tipis atau ditipiskan dengan memperhitungkan kelayakan untuk dikenakan di muka wajah manusia sehingga wajah yang mengenakannya sebagian atau seluruhnya tertutup (Sedyawati. 1993:1). Topeng juga merupakan hasil budaya manusia yang menjunjung nilai-nilai originalitas yang mungkin usianya sudah setua kebudayaan manusia itu sendiri. Catatan tertua menyebutkan topeng di Bali telah dikenal sejak zaman prasejarah, yaitu sejak zaman “*perundagian*” (± 600-800 M). Prasasti “Bebetin” (896 M), yang dikeluarkan Raja “Ugrasena” menyebutkan “*pertapukan*”, berarti: topeng. Selain itu, prasasti *Pandak Bandung* dikeluarkan Raja Anak Wungsu (1071 M) disebut “*atapukan*”, artinya penari topeng (Pameran Topeng Tradisional Bali & Jawa Barat. 1993/1994). Sejak pemerintahan Dalem Waturenggong (1460-1550) kesenian berkembang dengan suburnya dan dikaitkan dengan upacara adat dan agama. Pada masyarakat Bali, topeng merupakan bagian perwujudan para dewa dan leluhur, melalui media ini mereka dapat mengadakan komunikasi dan memberikan penghormatan kepada para dewa dan leluhur itu sendiri (Surisman, 1981: 47).

Sebagai seni rupa topeng mempunyai aspek kerajinan, yaitu dapat dipakai dengan nyaman dan aman serta indah dipandang. Untuk dapat dikatakan sebagai seni rupa yang didukung oleh nilai-nilai keindahan, topeng harus tampak tampilan-tampilan rupanya sebagai unsur visual di samping nilai estetikanya. Olah pikiran yang menghasilkan gagasan ataupun konsep merupakan kreativitas yang disebut oleh Whitehead sebagai ‘katagori dasariah’. Kreativitas adalah sesuatu yang universal dan merupakan prinsip kebaruan (*novelty*). Sesuatu yang baru adalah yang aktual. Dunia aktual adalah suatu proses, yakni proses menjadi satuan-satuan aktual. Satuan-satuan aktual itu sendiri adalah ciptaan-ciptaan (*creatures*) dan juga disebut sebagai kejadian-kejadian aktual (Saut Pasaribu, 2009: 34-36). Unsur yang kedua inilah yang sesungguhnya menunjukkan sebuah integritas dalam menciptakan karya seni, pengalaman yang berhubungan dengan apresiasi karya terdahulu terkait dengan apresiasi karya orang lain.

Pengetahuan dari hasil wawancara, merupakan informasi tambahan yang dapat menguatkan dasar pemikiran tentang Topeng. Pengalaman melihat pameran seni rupa, *fashion show*, dan film dapat menggugah dan menyegarkan daya kreasi, serta mengetahui karya cipta orang lain sebagai karya terdahulu yang paling mutakhir. Selanjutnya, penelusuran terhadap pustaka sebagai referensi. Dalam hal ini adalah buku teks yang terkait dengan Topeng, kriya, estetika, dan keteknikan.

## METODE PENCIPTAAN

Secara metodologis proses kreatif membukakan jalan atau wawasan, dan pemahaman dalam mewujudkan karya baru. Praktik seni, mencakup baik itu objek seni maupun proses kreatif yang berwujud merupakan pengetahuan yang tidak terucap, diungkapkan dan diartikulasikan melalui eksperimentasi dan interpretasi. Oleh karena itu praktik seni bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman dengan melakukan investigasi secara mendalam dan original melalui objek seni dan proses kreatif.

Memperhatikan hal di atas, penciptaan karya topeng paradoks dalam kriya kontemporer, akan dijabarkan dalam pendekatan proses, seperti yang di jelaskan Gustami, bahwa penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif maupun metodis untuk dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Gustami, 2004: 31-34). Metode ini disebut Tiga Tahap-Enam Langkah yang diuraikan sebagai berikut:

### Tahap Eksplorasi

1. Langkah pertama, dilakukan pengamatan lapangan, penggalian sumber referensi, dan informasi untuk menemukan tema yang terkait dengan Topeng.
2. Langkah kedua, penggalian landasan teori; digunakan untuk membangun gagasan kreatif dan acuan visual.

### Tahap Perancangan

Langkah ketiga, membuat sketsa; untuk menuangkan gagasan, Sketsa dalam pengertiannya, yakni memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan, baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai). Biasanya sketsa dibuat secara ringan dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pen. Sketsa bisa dilakukan sekali, atau berulang kali dalam bentuk sketsa alternatif. Sebelum ditemukan dan ditetapkan menjadi sketsa terpilih dan diproses menjadi sebuah prototipe bentuk karya. Berikut sket-sket topeng kontemporer dibawah ini.



Sketsa/rancangan dan desain terpilih karya topeng kontemporer

Langkah keempat, membuat prototipe; menjadikan rancangan dua dimensi ke dalam miniatur tiga dimensi. Hal ini akan menjadi bahan kajian, menganalisis, dan mengidentifikasi, yang berkaitan langsung dengan aspek-aspek ergonomi, antropometri, bentuk, fungsi dan elemen-elemen estetika lainnya.

### **Tahap Perwujudan yang terdiri dari:**

Langkah kelima, pengerjaan karya; memproses karya sesuai dengan desain sampai *finishing*. Proses pembentukan ini merupakan proses pengubahan sketsa ke dalam wujud karya dalam bentuk tiga dimensi. Secara kebetulan karya yang diwujudkan adalah karya kriya seni dua dimensional yang menggunakan berbagai bahan (media campuran), di antaranya: kayu, kulit, dan logam. Secara teknik, memanfaatkan sifat/karakter bahan tersebut, dengan memberikan sentuhan bahan lain secara artistik-estetik menjadi karya topeng yang unik, menarik dan indah. Pemanfaatan bahan seperti ini, tentu mampu merubah *image* bahwa bahan di atas dapat memberi daya tarik untuk diangkat menjadi sebuah benda yang bermanfaat, yaitu benda seni yang memiliki nilai tambah. Bagi pencipta, ini menjadi spirit, untuk menciptakan karya baru yang memiliki sifat paradoksal. Dengan ide yang ditampilkan yaitu, bentuk-bentuk yang ekspresif dan dinamis sebagai karya seni topeng kontemporer.

Langkah keenam, evaluasi; mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap karya yang telah diwujudkan, kemudian dilanjutkan dengan presentasi. Presentasi adalah babak akhir dari penciptaan yang telah dilakukan. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan presentasi adalah pertanggungjawaban penciptaan karya seni visual dalam bentuk pemeran karya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Topeng Paradoks Dalam Kriya Kontemporer**

Proses pembentukan ini merupakan proses pengubahan sketsa ke dalam wujud karya dua/tiga dimensi, memproses karya sesuai dengan desain sampai *finishing*. Dalam dunia praktik seni rupa, pencipta masih terinspirasi dari tradisi dan budaya Bali, sebab sumber-sumber tradisional yang kaya dan masih hidup dalam masyarakat, serta masih relevan dimanfaatkan sebagai sumber penciptaan seni kriya kontemporer. Pencipta merasa tradisi ini, masih bisa mencitrakan sebagai karya seni kontemporer dengan memperlihatkan aspek lokal genius, sebagaimana para seniman Bali yang lainnya memanfaatkan tradisi dan budaya sebagai identitas dalam karya seni yang diciptakan. Bahwa tradisi dan budaya Bali yang dijiwai agama Hindu, mengandung nilai-nilai spiritual keagamaan, etika, estetika dan seni.

Sebagai sebuah disiplin, seni (seni rupa) memiliki satuan keilmuan yang bersifat terbuka, relatif, holistik, kompleks, dan dengan satuan-satuan ukuran yang tidak eksak. Bahwa kompleksitas seni melibatkan manusia di dalam prosesnya dengan segala kapasitasnya: emosi, perasaan, jiwa, pikiran, imajinasi, kehendak, sikap, persepsi, nilai dan makna. Sebagai aktivitas penciptaan dan pemahaman, apa yang diciptakan dan dipahami di dalam seni adalah sebuah dunia yang sangat luas, kompleks seperti tanpa batas. Ia melibatkan yang fisik dan non fisik, kongkret dan abstrak, tubuh dan pikiran, material dan nonmaterial, *tangible* dan *intangible*, data lain yang kompleks dan multidimensi. Pada tataran psikis, ia melibatkan totalitas kesadaran, ketidaksadaran, perasaan, emosi, imajinasi, fantasi, halusinasi, ilusi, bahkan yang tak terkatakan.

Dalam pandangannya Gilbert Ryle, bahwa dimensi keilmuan seni dibedakan menjadi: seni sebagai *'know how'*(pengetahuan tentang bagaimana) 'seni sebagai *know that'*, (pengetahuan tentang apa), ini adalah tipe pengetahuan yang bersifat eksplisit tentang sesuatu, dengan prosedur, aturan-aturan main, konvensi, paradigma, dan metode-metode yang koheren. Keilmuan ini berkaitan dengan

kepakaran, kompetensi, intelektual, yang disebut sebagai pengetahuan teoritis (Gilbert Ryle dalam Amir Pilliang, 2018: 228). Seni sebagai *'know how'*, adalah pengetahuan tak ter jelaskan yang tumbuh dari pengalaman, dan berkembang dari praktik. Ia berkaitan dengan kemampuan, sensibilitas dan keterampilan dalam bertindak atau mencipta.

Lebih lanjut disebutkan bahwa, di dalam seni *knowing that*, dan *knowing how*, bekerja secara saling mendukung. Di penciptaan seni (*art creation*) tentu membutuhkan keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan yang tak ter katakana yang lebih berperan, di lain pihak tidak dapat dikatakan bahwa keterampilan (*skill*) telah menandai di dalam menciptakan sebuah karya seni (rupa, tari, sastra, pertunjukkan). Yang paling berperan besar dalam penciptaan seni adalah 'pengetahuan tak ter jelaskan, yang didukung oleh daya imajinasi, fantasi dan kepekaan estetik yang diperkuat oleh segala bentuk ingatan pengalaman, wawasan dan kesadaran. *Knowing that* merupakan bagian dari akumulasi pengetahuan yang menjadi modal dalam kreativitas penciptaan seni, yang sering disebut sebagai inspirasi, merupakan pengetahuan *ante-factum*, yaitu mendahului penciptaan seni. Semua pengetahuan ini membangun apa yang disebut kemampuan kreativitas. Yang dimaksud kreativitas, yaitu kemampuan khusus yang dimiliki seseorang, untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dan segar yang belum pernah ada sebelumnya.

Perwujudan ide tentang topeng paradoks dalam kriya kontemporer, perlu memperhatikan faktor teknologi. Bahwa hal ini tidak bisa lepas dari sentuhan teknologi tersebut dalam proses penciptaan karya. Kekuatan benda atau objek seni bersumber dari proses/teknik/*skill* dalam perwujudannya. Teknologi mampu menghadirkan pesona yang bersandar pada kemampuan penggunaan alat, seperti alat mesin. Kemampuan menggunakan alat modern memiliki pesona yang khas, kekuatan yang ada pada proses teknik, untuk membentuk/memproyeksikan bagian-bagian objek, sehingga mampu melihat objek yang diinginkan secara mempesona. Seni sebagai bagian terpisah dari teknik, hanya memperdalam pesona yang ada pada semua jenis aktivitas teknis pada suatu jenis kerumitan karya seni yang ditampilkan. Hal ini tidak dapat dipisahkan, bahwa untuk mendukung terciptanya sebuah karya seni rupa (kriya), faktor teknologi merupakan faktor utama untuk menciptakan pesona karya kriya. Bahwa dalam teknologi juga mengandung pesona keteknikan dalam proses untuk mewujudkan sebuah karya kriya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kemampuan teknik/*skill*, mutlak dibutuhkan untuk mewujudkan karya seni (kriya) yang sempurna, menarik dan indah

Secara kebetulan karya yang akan diwujudkan adalah karya kriya seni dua/tiga dimensional yang menggunakan berbagai bahan (media campuran), di antaranya: kayu, kulit, bulu, dan logam. Secara teknik, memanfaatkan sifat/karakter bahan tersebut, dengan memberikan sentuhan bahan lain secara artistik-estetik menjadi karya topeng yang unik, menarik dan indah. Pemanfaatan bahan seperti ini, tentu mampu merubah *image* bahwa bahan di atas dapat memberi daya tarik untuk diangkat menjadi sebuah benda yang bermanfaat, yaitu benda seni yang memiliki nilai tambah. Dalam hal ini, bentuk-bentuk yang diciptakan membuka memori pencipta terhadap peristiwa yang terjadi dilingkungan masyarakat khususnya, dalam aktivitas, seperti kegiatan agama, ngaben, upacara di pura senantiasa melibatkan kesenian (pertunjukan tari topeng). Bagi pencipta, ini menjadi bagian dari kehidupan di masyarakat, juga menjadi spirit, untuk menciptakan karya baru yang memiliki sifat paradoksal. Dengan ide yang ditampilkan yaitu, bentuk-bentuk yang ekspresif, unik dan dinamis sebagai karya seni topeng kontemporer.

## V.PENYAJIAN DAN ULASAN KARYA



I MADE JANA  
 “Kupu-Kupu Sutra “  
 Ukuran: 63 x 42 x 8 cm  
 Bahan Kayu Pule  
 2022

Karya ini menampilkan bentuk wajah yang berbeda diekspresikan dengan alunan garis dan bentuk peringai wajah lemah gemulai, Bentuk wajah yang berwarna kuning langsung ini, sangat indah dengan penampilan natural. Sebuah proses kehidupan yang dijalani sangat panjang melalui metamorphosis, adalah ulat dan kupu-kupu bagaikan dwi tunggal kehidupan. secara eksplisit menggambarkan kesatuan hidup dan kehidupan yang indah dan harmonis. Ide penciptaan ini, diangkat dari alam lingkungan, yaitu kupu-kupu sutra.

Mendengar kata ulat mungkin segera membuat banyak orang merasa geli, bahkan dianggap binatang yang menjijikkan. Karena asosiasi mereka tertuju pada ulat belatung yang berkerubung di atas bangkai. Namun ini berbeda, yang diceritakan adalah ulat sutra. Ulat sutra menjadi sesuatu yang berharga untuk dibahas, karena dengan kehalusan benang serta keindahan kain yang tercipta darinya.

Tidak seperti kebanyakan hewan bersayap lainnya, begitu lahir dari telur akan langsung bersayap, kupu-kupu tidaklah demikian. Dari induk kupu-kupu yang begitu indah, awalnya kupu-kupu muda terlahir dari telur. Daur hidup kupu-kupu yang diawali dari telur, kemudian menetas menjadi ulat. Ulat makan selama berhari-hari, lama kelamaan ia berhenti makan, ulat lama bertapa berubah menjadi kepompong. Masa kepompong berlangsung selama 14 sampai 16 hari. Jika sudah sempurna, kupu-kupu keluar dari kepompong. Kupu-kupu menjadi dewasa dan berkembang biak dengan bertelur.

Dari telur itu proses metamorfosis mulai lagi, lama nereka bertapa dalam rumah yang menjadikan sebagai kepompong. Dan berhenti makan dari hijaunya daun yang sebelumnya begitu lahap mereka nikmati. Tat kala Sang Waktu memberi mereka kesempatan, maka dari ulat berbulu yang menggelikan, dan menjijikkan, mereka seperti terlahir kembali dari surga sebagai kupu-kupu dengan sayap yang begitu indah. Dua sayap tipis dengan ukuran, bentuk, serta pola-pola warna seperti bentuk lukisan yang indah dan menarik terlihat simetris, bagaikan peri surgawi. Dan tugas mereka pun berubah. W. Mustika mengatakan dari “hama” atau ulat pelahap dedaunan kini menjadi “penghulu” yang menikahkan putik dan benang sari yang menghiasi mahkota berbagai bunga-bunga taman alam yang indah (Mustika. 2011: 243). Dari sesuatu yang awalnya menjijikkan, mereka mengekpresikan diri barunya sebagai keindahan alam yang begitu memesona. Metamorfosis kehidupan yang mereka alami dari satu pribadi yang kelihatannya bernilai rendah hingga mencapai kesejatan diri, sebagai kupu-kupu yang begitu indah dan berharga, seperti sedang bertutur tentang hal kehidupan yang bisa terjadi pada manusia.

Memperhatikan hal di atas, makna yang dapat dipetik dari perubahan tersebut, bagi seorang seniman, dalam menciptakan sesuatu/karya seni topeng yang indah dan sempurna, sudah tentu membutuhkan sebuah proses yang panjang, dan sangat dibutuhkan perangkat pendukung yang memadai, baik ilmu pengetahuan, teknologi dan *skill* atau keterampilan, janganlah mengharapkan sesuatu yang baik, apabila tidak mengikuti prosedur yang benar, walaupun telah memiliki perangkat yang telah disebut tadi.

Di sisi lain, seberapa hinanya keadaan kita saat ini, atau sebelumnya, kelahiran sebagai seorang seniman/manusia, memiliki potensi untuk bisa mengalami metamorfosis menjadi satu pribadi sejati yang lebih mengagumkan dan berharga bagi kehidupan baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Dengan satu keiklasan, dan pengendalian diri, mengekang keinginan dan hasrat yang dulu pernah memberikan kenikmatan, kita bisa seperti ulat yang bertapa dalam kepompong. Bertumbuh matang dalam keheningan dengan melupakan kegelapan/kebodohan masa lalu, agar bisa lahir kembali ke dunia yang lebih terang. Ketika kesadaran murni membuat kita dapat menerima segala dualitas dunia menjadi sesuatu yang sama-sama indah, maka keindahan dualitas yang seimbang akan berkembang menjadi sifat-sifat cinta kasih. Dengan mengembangkan sifat cinta kasih, dan hati yang tulus dan ikhlas, tidak dibelenggu (bebas dari ikatan) bisa menjadi panutan bagi masyarakat. Bercerminlah dari serangga, yang namanya ulat dan kupu-kupu. Kita sebagai manusia memiliki kemampuan intelektual, diberi kecerdasan, harus mampu berlaku bijaksana. Bahwa hidup di dunia tidak lepas dari dua hal yang sangat bertentangan, tetapi membentuk satu kesatuan, keselarasan, dan harmoni. Secara psikologis, sebuah benda atau serangga/ulat bisa saja membawakan sifat yang menjijikan, seperti ulat tadi bahkan menakutkan, dan ada yang membawakan sifat menyenangkan seperti melihat kupu-kupu yang warnanya sangat indah dan menarik, Oleh karena itu kita diajarkan dalam bersikap dan introspeksi diri. Bahwa setiap orang memiliki sifat sifat yang berbeda, baik-buruk, indah-tidak indah dst. Perlu adanya pengendalian diri cinta kasih, sehingga menjadikan hidup ini selaras seimbang dan harmonis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amir Pilliang, Yasraf, Jijen Jailani, 2018, Teori Budaya Kontemporer Penjelajahan Tanda dan Makna, Aurora, Yogyakarta.

Edy Sedyawati, 1993. Pertumbuhan seni Pertunjukan, Sinar Harapan, Jakarta.



- Gustami, SP., 2004. Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”, Program Penciptaan Seni PPs. ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Jakob Sumardjo, 2010. Estetika Paradoks Edisi Revisi, Sunan Ambu Press Bandung.
- Soedarso Sp. 2006, Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi Dan Kegunaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Marah, Surisman, 1981. Rupa Dasar: Laporan Study Tour Bali, STSR. ASRI, Yogyakarta.
- Mustika W. 2011, Saat Semesta Bicara, PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia Jakarta.
- Whitehead, Alfred North, 2009, Filsafat Proses: Proses dan Realitas dalam Kajian Kosmologi, Terj. Saut Pasaribu, Judul Asli: Process and Reality An Essay in Cosmology, Kreasi Wacana, Yogyakarta.