

EKSPRESI WAJAH REINTERPRETASI VISUAL DI BALIK KARAKTER DEWATA NAWA SANGGA

I Nengah Wirakesuma

Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI, Denpasar
Jln. Drupadi XV, No. 29, Sumerta Kelod Denpasar, Bali
Email: wirakesuma_galeri@yahoo.com Mobile Phone 08123649894

Abstrak

Ekspresi wajah manusia dengan berbagai karakter dan dinamikanya tampak menunjukkan ekspresi yang bermacam-macam, ada yang sedih, gembira, senang, takut, marah, dan masih banyak misteri lain yang ada pada karakter wajah manusia. Wajah banyak saya temui di tempat-tempat umum, di terminal, di rumah sakit, di pasar, di sekolah, di kantor dan sering pula wajah manusia tampak pada layar kaca elektronik TV, koran, majalah, buku-buku. Ekspresi wajah manusia dalam ikon visual Dewata Nawa Sangga, Hindu Bali, yang dilukiskan dalam bentuk wayang, menjadi stimulasi dalam penciptaan karya seni lukis. Transformasi ekspresi wajah yang muncul dalam karakter visual wayang Dewata Nawa Sangga tersebut berpotensi mampu menjadi stimulasi dalam menciptakan berbagai karya seni lukis baru dengan bahan mixed media. Reinterpretasi visual di balik karakter Dewata Nawa Sangga, yang memiliki atribut, karakter, bentuk, warna, senjata, kendaraan, mempunyai pesan moral terhadap umat manusia agar selalu berpikir, berkata, berbuat baik terhadap sesama manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan, di mana pun mereka berada. Esensinya adalah nilai-nilai luhur agama harus dipahami, direstui, dan dimengerti untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari perilaku dharma. Perilaku dharma manusia akan tercermin pada watak dan sifat antara lain, satwan, rajas, tamas. Sifat dan watak itu, sebagai karakter yang tercermin pada ekspresi wajah manusia, yang kemudian diinterpretasikan sesuai dengan konsep penciptaan, konsep bentuk, penggunaan media dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan kreatifitas.

Kata kunci : ekspresi wajah, Dewata Nawa Sangga, reinterpretasi visual

FACIAL EXPRESSION VISUAL REINTERPRETATION BEHIND THE CHARACTER OF DEWATA NAWA SANGGA

Abstract

Human facial expressions with its characters and dynamics show different expressions; sad, happy, fun, afraid, angry, and many other mysteries on the human facial character. I see many faces in public area, bus station, hospital, market, school, office, and human face is also shown on the television, newspaper, magazines, and books. Human facial expression in visual icon Dewata Nawa Sangga, Balinese Hinduism, which is depicted in the form shadow puppets, becomes the stimulation in the creation of painting arts. The facial expression transformations that appear in the visual character of the shadow puppets have the potential to become stimulation is the creation of new painting arts with mixed media. The visual reinterpretation of the character of Dewata Nawa Sangga which has attribute, character, form, colour, weapon, and vehicle, has moral message for human to always have positive thinking, good talking, and be kind to other humans, animals, and plants, wherever they are. The point is that the noble values of religion should be known, impregnated, understood and be carried out in daily life as a part of Dharma behavior. Human Dharma behavior is reflected in the qualities and traits such as Satwan, Rajas, and Tamas. The qualities and traits, as the characters reflected in human face expression, which is then reinterpreted in the creation concept, form concept, media use, and techniques as needed by the creativity.

Keywords: facial expression, Dewata Nawa Sangga, visual reinterpretation

I. PENDAHULUAN

Berbagai peristiwa dan kejadian di sekitar kita pada dasarnya dapat menjadi sumber inspirasi bagi penciptaan karya seni. Ekspresi wajah manusia dengan berbagai karakter dan dinamikanya tampak menunjukkan ekspresi yang bermacam-macam, ada yang sedih,

gembira, senang, takut, marah dan masih banyak misteri lain yang ada pada karakter ekspresi wajah manusia. Ekspresi wajah manusia banyak ditemui pada tempat-tempat umum, di terminal, di rumah sakit, di pasar, di sekolah, di kantor dan sering pula wajah manusia tampak pada layar kaca elektronik TV, koran, majalah, buku-buku sejarah dan buku bacaan lainnya. Ekspresi wajah manusia dalam simbol Dewata Nawa Sangga yang dilukiskan dalam bentuk wayang menjadi stimulasi dalam proses penciptaan karya seni lukis. Transformasi ekspresi wajah manusia dilakukan untuk mendapatkan karakter yang khas sesuai dengan kebutuhan kreativitas dalam penciptaan karya seni lukis. Penciptaan karya seni lukis pada umumnya diciptakan di atas kain kanvas yang telah dibentang sesuai ukuran yang diinginkan. Bahan dan teknik penciptaan karya seni lukis menggunakan berbagai media dan diolah sesuai dengan ide, gagasan dan konsep penciptaan karya seni, proses dan teknik penciptaan berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Pembacaan gestur dan ekspresi wajah manusia dapat dilakukan dengan cara mengamati ekspresi wajah, konstruksi tulang, profil wajah, dan pertumbuhan tubuh. Ekspresi wajah memberi petunjuk tentang apa yang dirasakannya, perasaan senang, susah, sedih, gembira atau marah dapat dilihat dari profil wajah. Profil wajah seseorang memberikan banyak informasi yang berharga mengenai manusia, termasuk sifat dasar, karakter, kesehatan dan bahkan peruntungannya (Sunarprasetyo, 2010:6). Sedemikian pentingnya peranan ekspresi wajah dalam kehidupan manusia memberikan inspirasi kepada saya untuk menjadikan tema pokok pada proses penciptaan karya seni lukis. Penggambaran karakter ekspresi wajah manusia dalam berbagai bentuk sketsa-sketsa ekspresi wajah sebagai dasar dalam memvisualisasikan bentuk ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga*. Dewata Nawa Sangga adalah sembilan Dewa utama dalam agama Hindu. Mereka memiliki peran yang sangat penting di dunia ini seperti menjadi guru dewa yang telah menurunkan berbagai ilmu pengetahuan kepada manusia serta akan menuntun kita mencapai moksa, Sembilan dewa diyakini sebagai pelindung serta memberikan vibrasi kesucian di setiap hari. Dewata Nawa Sangga terdiri dari 3 kata yaitu: Dewa yang berarti sinar suci Tuhan, Nawa yang berarti Sembilan, dan Sangga yang berarti kumpulan sembilan dewa utama dalam agama Hindu (Pekandelan, 2009:5).

Makna ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga*, yang memiliki atribut, karakter, bentuk, warna, senjata, kendaraan, serta mengandung nilai-nilai luhur, mempunyai pesan moral terhadap umat manusia agar selalu berpikir, berkata dan berbuat baik terhadap sesama manusia, serta menyayangi hewan dan tumbuh-tumbuhan, di mana pun mereka berada. Esensinya adalah nilai-nilai luhur agama harus dipahami, diresapi, dan dimengerti untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari perilaku dharma. Dalam ajaran agama Hindu perilaku dharma dikenal dengan ajaran susila yaitu ajaran tentang apa yang benar dan apa yang baik dalam perilaku. Ilmu susila menunjukkan jalan bagi manusia agar berkelakuan baik terhadap satu sama lain, demikian pula terhadap ciptaan yang lain yang mengandung prinsip-prinsip sistematis sebagaimana seseorang seharusnya bertindak (Subagiasta, 2006:46). Perilaku dharma manusia akan tercermin pada watak dan sifat antara lain, *satwan*, *rajas*, dan *tamas*. Sifat *satwan* tercermin pada ketenangan, kesantunan bertutur kata yang menimbulkan kebaikan dan kemurniaan pengetahuan dan kebijaksanaan. Sifat *rajas* tercermin pada egois, bertanggung jawab terhadap segala yang gelap, jahat dan tidak murni kebodohan dan kebingungan. Kemudian sifat *tamas* tercermin pada sifat *lamban* yang menjaga keseimbangan yang selaras antara dua kekuatan yang bertentangan keraksasaan dan kerakusan dalam kekuasaan. Ajaran agama Hindu telah menyumbangkan nilai-nilai *values* dan keutamaan-keutamaan *virtues* bagi peradaban manusia. Nilai-nilai dan keutamaan itu misalnya, penghargaan terhadap pluralisme, toleransi pengayoman terhadap minoritas, nilai-nilai yang mendukung demokrasi kebebasan berekspresi sehingga Indonesia mampu

menciptakan kreasi, di bidang seni tari, seni ukir, seni lukis dan seni patung, yang mampu mencapai kualitas tertinggi (Ngakan, 2010:72).

Pengamatan terhadap gestur dan ekspresi wajah manusia pada masa kini sudah melampaui batas kewajaran, mendorong terjadinya kerusuhan yang dilatarbelakangi oleh berbagai penyimpangan sosial, seperti pelanggaran norma-norma agama, aturan-aturan hukum, yang berdampak pada runtuhnya moralitas manusia. Berkaitan dengan fenomena tersebut di atas maka menarik untuk dilakukan pengamatan lebih mendalam terhadap ekspresi wajah manusia pada masa kini dengan mengupas berbagai misteri visual di balik karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga* yang dipercaya dan diyakini sebagai cermin peradaban jaman dan pedoman kehidupan beragama bagi umat Hindu Bali. Dengan demikian dapat dimanfaatkan maknanya untuk menjalin toleransi, rasa kebersamaan dalam berbangsa dan bernegara.

Berbagai fenomena peradaban manusia pada masa kini menimbulkan stimulasi dan pemikiran untuk dapat menginterpretasikan makna visual di balik karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga*. Reinterpretasi visual di balik karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga* sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan bahan mix media, mentransformasikan konsep, ide-ide dan gagasan baru yang muncul berdasarkan pengamatan di lapangan, pendalaman data dokumentasi, observasi terhadap beberapa tokoh kebudayaan, ilmuwan seni, sastrawan dan seniman, sehingga mendapatkan hasil ciptaan sesuai dengan konsep yang dibangun dalam rangka menggali nilai-nilai seni yang memiliki nuansa baru, warna baru, karakteristik dan identitas baru pada karya seni. Dalam penciptaan karya seni lukis yang menggunakan bahan dasar *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* merupakan media baru yang belum pernah dilakukan oleh para pelukis sebelumnya. Bahan dasar *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* adalah tempat untuk membersihkan beras dari kotoran, tempat jajanan pasar, tempat bahan-bahan kebutuhan pokok beras, sayur-sayuran, buah-buahan, tempat sesaji dalam upacara agama hindu di Bali. *Nyiru*, *tampah*, dan *tambir* terbuat dari anyaman bambu yang memiliki bentuk unik dan bervariasi. Karakter anyaman dari bambu yang muncul pada bentuk *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* pada umumnya memiliki serat yang sama tergantung dari besar kecilnya bentuk serat anyaman yang diciptakan. Serat anyaman bambu menjadi alternatif medium baru dalam penciptaan karya seni lukis. Karakter yang dimunculkan pada anyaman bambu yang berbentuk *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* memiliki nilai artistik dan tekstur kasar yang luar biasa setelah dilapisi dengan *lem fox* dan kain kanvas. Munculnya tekstur kasar pada permukaan kain kanvas disebabkan oleh anyaman bambu yang berserat tersusun menyilang dan bergelombang. Kain kanvas yang ditempelkan pada permukaan serat anyaman bambu itu kemudian dilukis dengan menggunakan berbagai macam alat-alat melukis yang konvensional maupun alat melukis yang inkonvensional. Bahan cat yang digunakan adalah bahan cat *mix media* sehingga memungkinkan untuk melakukan berbagai inovasi dalam menciptakan karya seni lukis yang mengolah ekspresi wajah manusia ke dalam karakter ekspresi wajah wayang Dewata Nawa Sangga.

Dengan latar belakang penciptaan tersebut di atas, maka dapat dirumuskan terlebih dahulu permasalahan yang menjadi landasan penciptaan karya seni adalah: Bagaimana karakter masing-masing ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga* dan simbol-simbol yang terungkap lewat bentuk figur maupun atribut-atribut yang menyertainya. Bagaimana reinterpretasi masing-masing karakter *Dewata Nawa Sangga* dalam ekspresi wajah yang khas, di bidang keahlian seni lukis. Bagaimana cara mewujudkan ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga* lewat penyusunan konsep penciptaan, konsep bentuk, penggunaan media dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan kreativitas.

Tujuan menciptakan karya seni pada dasarnya terletak pada tujuan untuk menghasilkan

karya seni. Tujuan ini ada yang bersifat praktis dan ada pula yang bersifat teoretik yang diuraikan berupa teori dan penjelasan sebagai ilmu pengetahuan. Kedua tujuan ini menjadi satu dalam seluruh kegiatan manusia. Tujuan yang bersifat praktis, bagi saya menciptakan karya seni dapat dianggap sebagai sebuah kebutuhan rohani. Kebutuhan untuk berekspresi ini dapat digunakan sebagai katarsis bagi emosi yang mengendap dalam diri. Hal lainnya adalah kewajiban dan kesenangan untuk menghasilkan bentuk-bentuk artistik atau menciptakan karya seni yang menggunakan *mix* media sebagai mediumnya. Pemakaian alat-alat *mix* media memudahkan proses perwujudan karya seni dan dapat menghasilkan berbagai teknik yang unik dan menarik dalam perwujudannya.

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya seni lukis ini di antaranya adalah sumbangan bagi khasanah seni lukis di Indonesia, dalam hal ini institusi pendidikan seni, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta dan Program Pascasarjana ISI Denpasar. Teknik dan tema yang digunakan diharapkan dapat digunakan bagi peneliti masalah seni untuk mencoba dan mengkajinya sebagai penciptaan karya seni. Kajian yang seksama terhadap penciptaan ini dapat menjadi masukan yang berarti bagi diri pelukis secara pribadi untuk meningkatkan kualitas karyanya, dan bagi masyarakat tentunya memberi manfaat menambah perbendaharaan apresiasi karya seni lukis. Manfaat yang lain yang ingin ditawarkan dalam karya penciptaan ini adalah muatan pesan moral ingin disampaikannya. Walaupun pesan dan nilai ini tidak dinyatakan secara verbal, tetapi setidaknya pelukis boleh berharap getaran emosi yang dinyatakan lewat karya cipta ini dapat memberikan stimulus bagi orang yang mengapresiasinya terhadap persoalan yang menjadi tema pokok penciptaan karya-karya lukisan ini.

II. EKSPRESI WAJAH, DEWATANAWASANGGA, REINTERPRETASI VISUAL

A. Fisiognomi Ekspresi Wajah

Untuk menambah pengayaan terhadap proses penciptaan karya seni lukis yang mengambil tema ekspresi wajah manusia kiranya penelitian tentang berbagai dinamika ekspresi wajah manusia dapat dipelajari lewat berbagai buku-buku yang membedah misteri di balik wajah, "*Bukalah Topengmu*", dalam buku emosi dan ekspresi wajah. Proses pengamatan dan pendalaman tentang makna ekspresi wajah berkembang secara terus menerus sesuai dengan perkembangan jamannya. Buku-buku yang berkaitan dengan gestur dan ekspresi wajah manusia dalam berbagai ekspresinya disebut *Fisiognomi*. *Fisiognomi* adalah sebuah seni dan ilmu pembacaan atau penafsiran ekspresi wajah yang telah berkembang sejak ribuan tahun yang lalu. *Fisiognomi* adalah sebuah seni dan ilmu yang digunakan untuk mengenal karakter seseorang dengan mudah, hanya dengan melihat wajah, karena wajah merupakan anggota tubuh yang biasanya menjadi titik perhatian seseorang, dengan wajah orang bisa mengenal identitas seseorang.

Seni membaca wajah diperkenalkan pertama kali oleh filsuf Gue-Gu Tze yang hidup di sekitar tahun 481- 221 SM. Bukunya, *Xiang Bian Wei Mang*, sampai sekarang masih tetap digunakan dan dipelajari secara serius oleh para peneliti *fisiognomi*, dalam praktiknya seni membaca ekspresi wajah ala cina cukup rumit, karena mengklasifikasikan bentuk ekspresi wajah, secara individual dengan menilai warna, ukuran, karakter, kecacatan, atau tanda-tanda tertentu pada area wajah. Seorang psikolog Amerika bernama Paul Ekman, sekitar tahun 1960-an, mulai mengembangkan seni membaca wajah, dia menemukan bahwa wajah adalah instrument penting, yang sangat efisien untuk komunikasi (Sunarprasetyono, 2008:99).

Riset yang dilakukan pada laboratorium kami memainkan peranan sentral dalam menyelesaikan perselisihan tentang apakah ekspresi wajah itu universal atukah spesifik pada

masing-masing budaya. Dalam sebuah eksperimen, beberapa film yang membuat stress diputar di hadapan beberapa mahasiswa di Amerika dan para mahasiswa di Jepang. Pada satu bagian, masing-masing orang menyaksikan film tersebut sendirian dan pada bagian lain mereka menyaksikannya sambil membicarakan tentang pengalaman tersebut bersama seorang asisten riset dari budaya mereka masing-masing. Pengukuran terhadap gerakan-gerakan otot wajah aktual direkam dalam video, yang menunjukkan bahwa ketika mereka sendirian, orang Jepang dan Amerika menunjukkan ekspresi wajah yang identik secara nyata. Namun demikian, ketika sedang berada di hadapan orang lain, budaya akan memainkan peran terhadap manajemen tampilan wajah, aturan-aturan penampilan diterapkan, hanya ada sedikit kesamaan antara ekspresi wajah orang Jepang dan Amerika. Orang Jepang lebih menutup-nutupi ekspresi wajah mereka yang berhubungan dengan perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan daripada orang Amerika (Ekman dan Wallace, 2009:45).

Berkaitan dengan penjelasan tersebut di atas maka dalam penelitian dan penciptaan karya seni lukis yang mengangkat tema Ekspresi Wajah, Reinterpretasi Visual di Balik Karakter Dewata Nawa Sangga, diperlukan studi tentang berbagai macam sketsa-sketsa ekspresi wajah manusia yang didukung oleh pengamatan terhadap gestur wajah manusia. Penulis menekankan pada objek studi yaitu mengamati, dan memvisualisasikan karakter ekspresi wajah manusia kemudian mewujudkannya ke dalam bentuk karya seni lukis. Identifikasi dan investigasi ilmiah bisa menjawab pertanyaan ini secara meyakinkan. Dengan keberhasilan memperlihatkan tampilan ekspresi wajah setidaknya untuk beberapa macam emosi, maka hal itu meyakinkan saya untuk dapat lebih dalam menggali tentang emosi atau ekspresi wajah manusia dalam peradaban jaman masa kini yang di transformasikan kedalam ekspresi wajah wayang Dewata Nawa Sangga di atas media *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* menjadi sebuah karya seni lukis.

B. Dewata Nawa Sangga

Secara umum di Bali kita mengenal 3 Dewa utama yang sering disebut Dewa Tri Murti atau Dewa Tri Sakti yaitu Dewa Brahma yang disebut Dewa Utpatti karena mampu menumbuhkan, membangun dan membentuk dan melahirkan sesuatu. Dewa Siwa mempunyai tugas untuk menghancurkan, memusnahkan atau mengembalikan kebentuk asalnya segala sesuatu yang sudah tidak diperlukan lagi, Dewa Siwa disebut sebagai Dewa Pralina yaitu Dewa yang ditakuti karena kekuasaannya menghancurkan dan memusnakan. Dewa Wisnu mempunyai fungsi memelihara dan melindungi segala sesuatu yang telah ditimbulkan atau dilahirkan oleh Dewa Brahma, Dewa Wisnu bertugas untuk memelihara kesejahteraan, keselamatan dan kedamaian dunia. Pada hakekatnya adalah 5 Dewa yang menjaga lima penjuru mata angin, dan 8 Dewa yang disebut *Dewata Nawa Sangga* merupakan 8 Dewa yang mengelilingi 8 penjuru mata angin dengan Dewa Siwa sebagai poros tengah yang memberikan sinar suci kepada 8 Dewa untuk menjaga alam semesta beserta isinya (Suhardana, 2008: 71).

Dewa Nawa Sangga tersebut memiliki atribut sesuai dengan arah mata angin mempunyai simbol-simbol, warna, senjata, kendaraan serta kedudukannya, adapun atribut para Dewa tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Dewa Brahma berkedudukan di Selatan, lambang warnanya merah, disimbolkan sebagai api, senjatanya *danda* atau gada, kendaraannya angsa. Dewa Wisnu berkedudukan di Utara, lambang warnanya hitam, disimbolkan sebagai air, senjatanya cakram dan kendaraannya burung garuda. Dewa Siwa berkedudukan di Tengah-tengah, lambang warnanya panca warna, disimbolkan sebagai udara, senjatanya *padma trisula* dan kendaraannya Lembu Nandini, Dewa Iswara berkedudukan di Timur, lambang warnanya putih, senjatanya *badjra*. Dewa Maheswara berkedudukan di Tenggara, lambang warnanya dadu, senjatanya dupa. Dewa Rudra berkedudukan Barat Daya lambang warnanya

jingga, senjatanya *moksala* berbentuk gada dengan dua ujung yang tajam. Dewa Mahadewa berkedudukan di Barat, lambang warnanya kuning, senjatanya *naga pasa* berupa anak panah dililit ular. Dewa Sangkara berkedudukan di Barat laut lambang warnanya hijau, senjatanya *angkus* berupa anak panah. Dewa Sambu berkedudukan di Timur laut, lambang warnanya abu-abu, senjatanya trisula.

Karakter *Dewata Nawa Sangga* sebagai simbol yang diyakini memiliki kekuatan dan sebagai penguasa 8 delapan penjuru mata angin, dan diyakini memiliki kekuatan vibrasi di setiap stanaNya di pura-pura kayangan jagat di Bali. Seperti kita ketahui bersama, berdasarkan hasil “Keputusan Seminar Kesatuan Tafsir Aspek-aspek Agama Hindu”, yang berlangsung bulan Maret 1981, dihubungkan dengan konsepsi Padma Buwana, maka terdapat Sembilan Kayangan Jagat Pura di Bali yang kemudian menjadi kedudukan (*stanaNya*) *Dewata Nawa Sangga* yaitu, Pura Lempuyang di Timur sebagai kedudukan Dewa Iswara, Pura Andakasa di Selatan sebagai kedudukan Dewa Brahma, Pura Batukaru di Barat sebagai kedudukan Dewa Mahadewa, Pura Ulun Danu Batur di Utara sebagai kedudukan Dewa Wisnu, Pura Besakih di Timur Laut sebagai kedudukan Dewa Sambu, Pura Goa Lawah di Tenggara sebagai kedudukan Dewa Mahesora, Pura Uluwatu di Barat daya sebagai kedudukan Dewa Rudra, Pura Puncak Mangu di Barat laut sebagai kedudukan Dewa Sangkara, Pura Pusering Jagat di Tengah sebagai kedudukan Dewa Siwa (Jendra, 2009:8).

Sebagai perbandingan perlu dikemukakan bahwa hubungan antara teori *nawa rasa* dengan atribut Dewata Nawa Sangga dan konsep *Pengider-ider* arah mata angin dengan Dewa sebagai penguasa masing-masing yang dikenal secara luas di Bali pada dasarnya *pengider-ider* merupakan perkembangan *Ongkare* simbol Sang Hyang Widhi dengan ciptaanNya. Meskipun tidak secara keseluruhan sama, tetapi ada indikasi bahwa diantara kedua konsep memiliki hubungan misalnya pada unsur Dewa dan warna. *Pengider-ider* bahkan melangkah lebih jauh, disamping menjelaskan para Dewa dengan warna, juga senjata dan kedudukannya dalam arah mata angin. (Kutha Ratna, 2007).

Tabel 1. Atribut Diagram Nawa Rasa Dasar
Hubungannya dengan warna *Dewata Nawa Sangga*

Rasa Dasar	Rasa	Dewa/Arah	Warna
Rati	Srngara	Visnu/Utara	Biru tua
Hasa	Hasya	Pramantha/Timur	Putih
Soka	Karuna	Yama/Utara	Burung merpati
Krodha	Raudra	Rudra/Barat laut	Merah/Oranye
Utsaha	Vira	Mahendra/Tenggara	Kekuning-kuningan
Bhaya	Bhayanaka	Kala/Utara	Hitam
Jugupsha	Vibhatsa	Mahakala/Barat daya	Biru
Vismaya	Adbhuta	Brahma/Selatan	Kuning/Merah
Nirveda (sama)	Santa	Ciwa/Tengah	Warna gabungan

Sumber: Buku Estetika Sastra dan Budaya, (2007:329).

Tabel 2. Atribut “*Dewata Nawa Sangga*”.
 Hubungan dengan arah mata angin Makrokosmos dan Mikrokosmos

No	Dewa-Sakti	Arah	Senjata	Warna	Aksara	Badan Manusia
1.	Iswara-Umadewi	Purwa/Timur	Bajra	Putih	Sang	Jantung
2.	Maheswara-Laksmi	Ganeya/Tenggara	Dupa	Merah muda	Nang	Paru-paru
3.	Brahma-Saraswati	Daksina/Selatan	Gada	Merah	Bang	Hati
4.	Rudra-Santani	Neriti/Barat Daya	Moksala	Jingga	Mang	Usus
5.	Mahadewa-Sacidewi	Pascima/Barat	Nagapasa	Kuning	Tang	Ungsilan/ Buah Pinggang
6.	Sangkara-Rodri	Wayabiya/Barat Laut	Angkus	Hijau	Sing	Limpa
7.	Wisnu-Dewi Sri	Uttara/Utara	Cakra	Hitam	Ang	Empedu
8.	Sambu-Mahadewi	Ersania/Timur Laut	Trisula	Biru	Wang	Ineban/ kerongkongan
9.	Siwa/Guru-Durga & Parwati	Madya/Tengah	Padma	Ungu keemasan/ Panca warna	Ing & Yang	Pertengahan Hati/susunan r a n g k a i a n hati

Sumber: Kearifan Bali Bicara Melalui Tindakan, (2014:106).

C. Reinterpretasi Visual

Menginterpretasikan kembali karya-karya yang telah ada di masa lalu untuk dikuatkan atau disangkal kembali agar mendapatkan makna baru yang terkandung di balik karakter *Dewata Nawa Sangga*. Makna baru yang dimaksud dalam karya seni lukis yang saya ciptakan adalah bentuk visual dan ekspresi wajah tokoh *Dewata Nawa Sangga*. Visualisasi dan karakteristik tentang ekspresi wajah di balik karakter Dewata Nawa Sangga dimasa lalu, di munculkan kembali dengan membuat sketsa alternative baru sesuai dengan konteks jaman manusia masa kini, yang mewakili tokoh *Dewata Nawa Sangga* sesuai arah jarum jam mengitari Dewa Siwa yang berada di pusatnya. Penggambaran karakter tokoh-tokoh *Dewata Nawa Sangga* diharapkan dapat ditafsirkan lebih bersifat universal. Kecenderungan untuk menafsirkan simbol ke arah yang lebih bersifat universal dan bermakna sesuai kontek jaman dapat pula difahami dari proses penyadaran akan arti penting simbol *Saraswati* dan *Rambut Sedhana*, *Saraswati* pada awalnya sebagai simbol yang hanya berlaku dalam hubungan guru dan murid (*pasiyan aguron-guron*) yang diaktifkan pada lingkungan terbatas, terutama di lingkungan tempat tinggal Pedanda yang memiliki *sisya*. Simbol yang bersifat fungsional terbatas dalam hubungan *aguron-guron* kemudian dimekarkan dan dimaknai sebagai hari turunnya ilmu Pengetahuan. Hari raya *Saraswati* kemudian dipuja oleh orang yang cinta kepada pengetahuan praktis, sastra, pengetahuan agama sampai yang bersifat *gnosis*. Akhirnya, *Saraswati* merupakan kebutuhan kaum intelektual, cendekiawan, praktisi dan pekerja kasar sekalipun semakin mewarnai keberadaan kelas di Bali (Triguna, 2003:31).

Saraswati sebagai Dewi Ilmu Pengetahuan dan sebagai *sakti* dari Dewa Brahma diyakini oleh umat Hindu Dharma di Bali sebagai pencipta alam semesta beserta isinya. Visualisasi tokoh Dewa Brahma sering dijumpai sebagai sosok Brahmana yang berkepala 4 (empat) catur muka, adalah sosok Pendeta yang berjenggot panjang, kumis tebal dengan ekspresi wajah manis yang penuh kedamaian. Visualisasi tokoh *Dewata Nawa Sangga* sarat dengan makna-makna yang terkait ajaran-ajaran agama, kandungan nilai ajaran moralitas kemanusiaan, dan ajaran-ajaran dharma (kebenaran). Namun karakter, bentuk visual, yang ditampilkan pada simbol *Dewata Nawa Sangga* tampak belum memiliki karakter yang jelas, sehingga saya tertarik untuk membongkar kembali, kemudian menyusun, dan menata menjadi sebuah karya seni lukis baru sebagai ungkapan ekspresi dalam berkarya seni.

Dalam kaitan dengan fenomena kehidupan berkesenian pada masa kini, maka dalam proses penciptaan karya seni, kreatifitas merupakan landasan dasar untuk membongkar struktur lama yang telah ada. Proses mempelajari, mengamati, dan meneliti ikonografi merupakan suatu proses pembelajaran dalam membedahnya sebagai karya seni. Dalam membedah simbol *Dewata Nawa Sangga*, saya berusaha untuk mengamati secara cermat dan mendalam, menstilirisasi, mendistorsi, mengelaborasi bentuk-bentuk yang telah ada dengan berbagai macam teknik, penyederhanaan bentuk, meminimaliskan bentuk-bentuk ornament dengan perekayasa pola-pola global, serta menggunakan nilai-nilai estetik agar mendapatkan bentuk dan perwujudan ekspresi wajah yang harmoni selaras dan serasi sehingga memiliki nilai-nilai komunikatif, indah dan menarik. Proses penciptaan dilakukan dengan merekayasa bentuk, memanipulasi media kain kanvas dengan kertas daur ulang yang ditempelkan di atas *nyiru* yang kemudian menjadi dasar untuk melukis. Selanjutnya sketsa alternative ekspresi wajah *Dewata Nawa Sangga* ditransformasikan ke atas *nyiru*, tampah dan tambir yang telah dilapisi kain kanvas. Perwujudannya diharapkan sesuai dengan karakter ekspresi wajah manusia yang muncul berdasarkan pengamatan secara cermat, mendalam dan teliti, agar mendapatkan sketsa ekspresi wajah yang cepat dan tepat guna dalam rangka penciptaan karya seni.

III. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Metode Penciptan

1. Eksplorasi

Berbagai metode penciptaan seni telah dilakukan banyak seniman di dunia, karena benda-benda seni adalah produk budaya yang mencerminkan peradaban suatu Bangsa. Produk seni budaya tersebut tumbuh berkembang sesuai peradaban jaman dan perkembangan peradaban moralitas manusia dalam menyikapi tuntutan dan kebutuhan akan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Cara berpikir manusia semakin kreatif dan inovatif, selalu saja dapat menggali metode baru dalam penciptaan seni, di antaranya adalah melalui proses kreativitas.

Kreativitas dapat diekspresikan dalam berbagai pekerjaan dan aspek kehidupan. Artinya, kreativitas bisa menciptakan suatu hukum baru, atau cara baru dalam mengisi hidup. Atau menciptakan hal-hal baru, atau alternatif baru dalam memecahkan masalah-masalah klasik. Misalnya, mencoba sesuatu yang tidak lazim, dengan tujuan menciptakan sesuatu yang baru. Itu pasti bagus, karena akan belajar dari kesalahan itu, supaya langkah selanjutnya akan lebih baik. Bayangkan seorang pelukis yang memiliki buku sketsa yang tebal. Pasti dia telah melakukan banyak kesalahan sebelum mencapai gambar yang terbaik. Untuk menghindari

berbagai macam kesalahan dalam proses penciptaan seni, terutama yang berkaitan dengan ekspresi wajah, reinterpretasi visual, karakter, perangai Dewata Nawa Sangga, maka saya mencoba menggali berbagai macam metode yang mendukung proses penciptaan. Metode yang dilakukan dalam penciptaan karya seni sesuai pedoman penulisan proposal Program Pascasarjana ISI Yogyakarta adalah sebagai berikut:

Eksplorasi yaitu tahapan pengumpulan informasi dan gagasan. Dalam tahapan ini pelukis mengadakan pengamatan terhadap berbagai persoalan di sekelilingnya dari berbagai sumber pula, yang dianggap paling menarik dan menggugah perasaannya. Kecenderungan atau minat terhadap persoalan yang diamati ini sangat perlu untuk memberikan motif yang dapat menguatkan motivasi dalam menciptakan karya seni. Dalam eksplorasi yang menyangkut riset data lapangan, diperlukan suatu pendekatan untuk mendapat informasi yang akurat tentang keberadaan objek. Pendekatan yang saya gunakan adalah metode pendekatan Fenomenologi. Fenomenologi adalah pendekatan yang dirumuskan oleh Edmund Husserl pada awal abad ke-20 (Hardiman, 2003 : 21). Mengungkap berbagai peristiwa sosial masyarakat dengan berbagai fenomena yang muncul tampaknya harus pula dilakukan dengan metode pendekatan yaitu metode observasi. Observasi merupakan gambaran sistematis mengenai suatu peristiwa, tingkah laku, benda atau karya seni yang dihasilkan atau peralatan yang digunakan dalam penciptaan seni. Kemudian dalam proses eksplorasi penciptaan karya seni lukis ini dilakukan pengamatan terhadap karya-karya di masa lalu hingga sekarang bagaimana perkembangannya hingga saat ini.

2. Improvisasi/Perencanaan.

Improvisasi yaitu tahapan penyaringan berbagai informasi dan gagasan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Informasi dan gagasan-gagasan ini kemudian dikaji dan dianalisis. Hasil kajian tersebut kemudian dirumuskan dalam sebuah judul dan tema pokok untuk diwujudkan dalam sebuah konsep. Identifikasi dilakukan untuk melakukan pendataan ulang terhadap karakteristik simbol Dewata Nawa Sangga, atribut, karakter dan perangnya serta sifat harfiah yang digambarkanNya. Kemudian pendataan terhadap sketsa-sketsa ekspresi wajah manusia yang mewakili karakteristik tokoh dalam sembilan (9) Dewata Nawa Sangga. Setelah mendapatkan karakteristik tokoh-tokoh yang sesuai dengan makna penokohan Dewata Nawa Sangga, barulah dipindahkan ke kain kanvas, kertas daur ulang yang telah ditempelkan pada tampah, atau *tambir* (bahasa Jawa) dan *tempeh* (bahasa Bali). Untuk menghindari kejenuhan dalam berkarya seni atau melukis, saya juga menyiapkan berbagai bahan alternatif yang siap dilukisi dengan berbagai ekspresi tokoh-tokoh manusia masa kini.

Eksperimen terhadap warna terus dilakukan di atas kertas, agar mendapatkan warna-warna yang khas dan memiliki nilai-nilai religiusitas sesuai dengan simbol Dewata Nawa Sangga, karena karakter yang ditokohkan tersebut telah memiliki warna tersendiri sesuai dengan Lingkaran Warna Dewata Nawa Sangga dan tidak menutup kemungkinan eksperimen tentang warna juga dikaitkan dengan eksperimen membuat, mengekspresikan wajah tokoh-tokoh manusia dengan berbagai karakternya pada masa kini dan identik dengan perilaku, dan perangnya dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Pembentukan (*Forming*)

Penyelesaian ke dalam bentuk, adalah tahap visualisasi akhir, ketika hasil pematangan dan uji coba teknik diaplikasikan diatas *nyiru* (*tampah* atau *tempeh*) dengan dilapisi kain kanvas dan kertas daur ulang, maka barulah tahap merealisasikan rancangan yang sebelumnya dibuat dalam bentuk sketsa. Sampai dengan tahap penyelesaian kedalam bentuk sesuai model yang pernah dibuat oleh konsorsium seni, maka proses penciptaan dapat dikatakan berakhir.

Walaupun demikian, dalam proses penciptaan karya seni lukis di atas *nyiru Tampah* (bahasa Jawa), *Tempeh* (bahasa Bali) ini dapat ditambahkan tahapan lanjutan yaitu tahapan “pembobotan karya”. Rangkaian tahapan ini dimulai dengan kegiatan otokritik terhadap karya-karya yang telah dihasilkan. Beberapa persoalan yang dikritisi di antaranya adalah kesesuaian tema, konsep dengan karya yang dihasilkan dan analisis teknik terhadap bentuk-bentuk artistik yang dihasilkannya. Pada tahapan ini pelukis mencoba mendeskripsikan perubahan-perubahan yang terjadi sejak perancangan hingga perwujudan akhirnya. Apabila dimungkinkan pada tahapan ini dicoba untuk menghimpun tanggapan terbatas dari pihak lain terhadap karya yang dihasilkan. Setelah semua kegiatan ini, kemudian dilakukan seleksi terhadap karya-karya yang telah dihasilkan. Seleksi ini dibutuhkan untuk menentukan karya-karya terbaik yang akan dipresentasikan dan dipamerkan secara terbuka kepada publik. Yaitu tahapan penetapan konsep berkarya setelah menafsirkan tema pokok yang diperoleh pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan juga penetapan konsep teknik yang akan digunakan dalam perwujudan atau visualisasi karya.

Pembentukan adalah proses penterjemahan sket/sketsa ke dalam wujud karya seni. Visualisasi diwujudkan dalam bentuk dua dimensi. Kesatuan dicapai melalui komposisi unsur seni rupa, aplikasi material *mix media* yang berbeda untuk mendapatkan karakter yang diinginkan. Memberikan bobot seni. Kerumitan, kesederhanaan, dan intensitas, ditentukan dari membuat detail rancangan. *Finishing* adalah finalisasi atau proses akhir penyelesaian karya seni lukis. Bentuk karya seni merupakan variasi dari bentuk-bentuk piguratip, menstilirisasi bentuk, garis-garis, warna, ruang di atas kain kanvas, kertas daur ulang, yang melekat pada motif *gedeg* bambu. Motif ornamen yang melambangkan simbol-simbol pada ikon Dewata Nawa Sangga, distilirisasi dengan ketajaman pengamatan objek, dengan melakukan penyederhanaan motif sehingga tidak menghilangkan kesan aslinya.

4. Presentasi

Presentasi adalah tahapan perwujudan sub-sub tema ke dalam bentuk sketsa atau rencana bentuk. Realisasi konsep berupa sketsa di atas kertas yang berisi alternatif-alternatif pengorganisasian objek lukisan. Pada tahap ini pertimbangan-pertimbangan komposisi sangat menentukan. Pematangan atau penguasaan teknik yang akan digunakan dalam berkarya diujicobakan pula dalam tahapan ini dengan mengacu pada sketsa-sketsa yang telah dibuat sebelumnya.

5. Evaluasi

Evaluasi terhadap hasil-hasil eksperimen perlu dilakukan. Hal ini sangat menentukan dalam menjawab tantangan pencapaian integritas dan kesatuan dalam karya. Hasil evaluasi menentukan berhasil atau tidaknya sebuah eksperimen sehingga bisa ditindaklanjuti atau diaplikasi dalam karya seni.

6. Penyajian

Dalam penyajian karya seni yang mengambil Tema Ekspresi Wajah, Reinterpretasi Visual, di Balik Karakter *Dewata Nawa Sangga*, secara keseluruhan karya seni lukis 2 dimensional dipajang pada ruang pameran atau gallery Seni Rupa, karya seni lukis 2 dimensional dan karya seni rupa 3 dimensional yang diciptakan di atas kain kanvas dan di atas *Nyiru, tempeh* (bahasa Bali), dikomposisikan sesuai luas dari ruang pameran yang ada, dan karya seni hasil seleksi team penguji dipamerkan dan dipresentasikan kepada khalayak luas sebagai bentuk pertanggungjawaban studi program Doktor penciptaan seni program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Apabila dalam perjalanan studi program Doktor penciptaan seni ada sponsorship yang membantu demi kelancaran proses penciptaan karya seni lukis, maka pameran akan dilaksanakan di gallery yang menerima program pameran penciptaan karya

seni lukis. Untuk menghindari kesan kejenuhan dalam mengamati karya seni dalam ruang pameran, maka suasana ruang pameran disertai dengan penataan lukisan secara profesional, sesuai bentuk dan warna lukisan, serta diiringi dengan alunan musik spiritual religius yang sesuai dengan tema-tema lukisan yang diciptakan.

B. Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya seni lukis yang mengambil tema Ekspresi Wajah, Reinterpretasi Visual di Balik Karakter Dewata Nawa Sangga, terlebih dahulu saya mempersiapkan beberapa kertas sketsa untuk mengulangi membuat sketsa-sketsa alternatif tentang ekspresi wajah dalam jumlah yang banyak agar mendapatkan hasil sketsa yang memenuhi kriteria ekspresi yang khas yang mampu menggugah perasaan orang lain. Dalam pertualangan membuat sketsa-sketsa alternatif sering kali berhadapan dengan kerumunan orang yang begitu banyak, sehingga sulit mendapatkan momentum yang tepat dalam membuat sketsa ekspresi wajah manusia. Kadang-kadang dalam suasana ribut, ramai dan banyak orang lalu lalang di pasar ada momentum yang menarik antara pedagang dan pembeli, terjadi tawar-menawar untuk mendapatkan barang yang paling murah, senyum pedagang begitu manis dan ramah, sementara pembeli tidak mempedulikan senyuman manis si pedagang. Dari raut muka pembeli tadi tampak tergesa-gesa seolah-olah ada yang diburu. Sketsa-sketsa yang dihasilkan diidentifikasi untuk mendapatkan sketsa ekspresi wajah manusia yang khas dan tepat sesuai dengan kebutuhan kreativitas seni.

Proses kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar minat, seperti dikatakan tidak ada hal yang besar yang dapat tercipta, bila tidak ada antusiasme. Untuk hal-hal tertentu bahkan, dilakukan hanya berdasarkan iman, untuk menciptakan hal-hal yang besar, kita tidak hanya harus berusaha, tetapi harus juga bermimpi. Tidak hanya harus berjuang tetapi juga harus beriman. Tidak banyak di antara kita yang mampu meramalkan apa yang akan dilakukan bahkan mau dilakukan 5 atau 10 tahun yang akan datang. Meskipun demikian kegiatan-kegiatan pada saat ini, terutama kegiatan ilmiah, membaca dan studi, penelitian akan menjadi latar belakang untuk memecahkan masalah masa depan yang belum diketahui. (Campbell, disadur oleh Mangunhardjana, 1986:19).

Atas dasar minat dan kemauan yang tinggi proses mempersiapkan peralatan dan bahan-bahan melukis biasanya disertai dengan ketulusan demi terciptanya sebuah karya seni. Penulis yang sekaligus juga pencipta karya seni mempersiapkan peralatan berupa kuas besar, kuas kecil, pisau palet, rol karet, dan media dasar melukis seperti *nyiru*, *tampah* dan *tambir* dengan berbagai macam bentuk dan ukuran. Penulis memesan kepada seseorang pembuat *tambir* yang berasal dari Desa Sidodadi Sewon Bantul Yogyakarta. Karakter bentuk-bentuk *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* menarik untuk dijadikan dasar melukis karena serat-serat anyaman *gedeg* bambu memiliki karakter yang unik untuk dieksplorasi menjadi sebuah karya seni lukis yang mengambil tema ekspresi wajah manusia dan visualisasi karakter Dewata Nawa Sangga. Karya Seni yang dihasilkan dalam proses penciptaan adalah karya seni karikatural, seni lukis abstrak ekspresi wajah Panca Muka, 3 buah karya seni lukis kontemporer ekspresi wajah Dewa Siwa, Dewa Wisnu, Dewa Brahma dan atributnya. Karya seni karikatural yang dihasilkan berkaitan dengan fenomena ekspresi wajah para pejabat politik pada masa kini. Ekspresi wajah pejabat yang berwajah ganda menunjukkan ekspresi yang santun, ramah dan sopan ketika melayani rakyatnya. Namun disisi lain ada ekspresi wajah manusia yang sangar, galak, begis dan kejam yang seolah-olah menunjukkan ekspresi kemarahan kepada staf karyawan bawahannya. Ekspresi wajah sering kali sebagai cermin dan karakter seseorang di dalam pergaulan hidup bermasyarakat. Salah satu nilai kebaruan dalam karya seni lukis kontemporer yang memiliki karakter khas adalah lukisan yang berjudul: Ekspresi Wajah Dewa Siwa, Dewa Wisnu, Dewa Brahma dan atributnya.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya seni lukis di atas *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* mengacu pada konsorsium seni untuk menghasilkan karya seni lukis yang bernuansa kebaruan, dan berkualitas dilakukan dengan penjelajahan dalam pematangan konsep penciptaan, konsep bentuk, penggunaan media dan teknik disesuaikan dengan kebutuhan kreatifitas. Pemanfaatan teknik pemulangan warna dengan menggunakan berbagai macam ukuran kuas dan pisau *palet* dapat menghasilkan berbagai macam variasi goresan ekspresif dan spontanitas yang kemudian goresan warna tersebut dikerok (*grattage*) dengan menggunakan pisau *palet* secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesan tekstur yang nyata dan semu. Dalam proses penciptaan diperlukan kreatifitas dan minat yang tinggi serta melakukan berbagai eksperimen-eksperimen warna untuk mendapatkan teknik yang tepat. Warna-warna yang dipakai adalah warna cat minyak *winton oil colours* yang dikombinasikan dengan konsep warna Dewata Nawa Sangga. Realisasi konsep penciptaan menjadi penting untuk mendapatkan wujud ekspresi wajah manusia yang tepat sesuai penokohan karakter Dewata Nawa Sangga.

Karakter masing-masing *Dewata Nawa Sangga* dan simbol-simbol yang terungkap lewat bentuk figur maupun atribut-atribut yang menyertainya, memiliki identitas tersendiri sesuai dengan kedudukan *Dewata Nawa Sangga*. Karakter ekspresi masing-masing wajah *Dewata Nawa Sangga* yang dijadikan acuan dalam proses penciptaan seni lukis masih bersifat klasik, tradisional, dan dekoratif sesuai dengan lingkungan daerah serta situasi kondisi dimana lukisan *Dewata Nawa Sangga* itu diciptakan. Sebagai seorang penulis dan pelukis keberadaan karya-karya seni lukis klasik, tradisional dan modern yang mengangkat tema-tema tentang Wayang *Dewata Nawa Sangga* sangatlah banyak jumlahnya. Tetapi penggambaran karakter wayang *Dewata Nawa Sangga* secara utuh masih didominasi oleh lukisan-lukisan klasik dan tradisional. Melihat kenyataan seperti itu, maka penulis menggali secara mendalam agar mendapatkan karya-karya *Dewata Nawa Sangga* yang bernuansa karikatural, abstrak ekspresif dan kontemporer.

Mengidentifikasi kembali karakter dan ciri-ciri yang melekat pada masing-masing figur Dewata Nawa Sanga. Sehingga mendapatkan karakter wayang yang spesifikasi sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan. Kemudian penulis merekayasa hasil identifikasi agar menjadi karya seni lukis wayang *Dewata Nawa Sangga* yang khas sesuai dengan interpretasi wajah manusia pada masa kini. Penciptaan karya seni lukis dengan tema ekspresi wajah. Reinterpretasi di balik karakter *Dewata Nawa Sangga* telah berhasil diwujudkan sebanyak 18 buah karya seni, yang terdiri dari 7 (tujuh) buah karya seni karikatural tentang ekspresi wajah manusia pada masa kini yang dikategorikan sebagai pejabat publik atau penguasa yang menggunakan kewenangannya dalam membela rakyatnya, 1 (satu) buah karya seni lukis 3 dimensional yang mengambil judul "Manunggaling Idep", terdiri dari 36 buah *tampah* dengan ukuran bervariasi. 1 (satu) buah karya seni lukis yang berjudul : Ekspresi Wajah Panca Mukha, di atas kain kanvas yang dapat dikategorikan sebagai karya seni lukis abstrak, dan 9 (sembilan) buah karya seni lukis di atas *nyiru*, *tampah*, dan *tambir* yang dirangkai dengan bahan-bahan besi yang dilas dan menggunakan berbagai macam kain, kain kanvas, kain blacu, kain tetoron, yang dikombinasikan dengan menggunakan benda-benda lain yang berhubungan dengan konsep penciptaan karya seni. 3 (tiga) buah karya seni lukis kontemporer yang disusun sedemikian rupa berkaitan dengan atribut *Dewata Nawa Sangga*.

B. Saran

Penciptaan karya seni lukis yang mengangkat tema Ekspresi Wajah, Reinterpretasi

Visual Dibalik Karakter *Dewata Nawa Sangga*, sebaiknya dilakukan dengan penuh keyakinan serta belajar dari pengalaman bergaul dengan para *sulinggih*, pemangku, budayawan dan rohaniawan yang berkopetensi dengan bidang ilmu yang dimiliki. Memperhatikan dan mengamati secara serius dan mendalam, membaca literatur-literatur, buku-buku agama yang berkaitan dengan ketokohan para Dewata. Dalam mempelajari buku-buku tentang ketokohan para Dewata hendaknya dicermati secara mendalam karakter para tokoh-tokoh wayang yang telah digolongkan para Dewata, karena masing-masing karakter penokohan wayang mempunyai kesamaan dengan tokoh-tokoh wayang yang lainnya.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis yang berangkat dari pengamatan saya tentang karakter ekspresi wajah wayang *Dewata Nawa Sangga* yang belum mempunyai karakter yang khas sesuai dengan penokohnya. Maka saya selaku pencipta karya seni lukis memandang sangat perlu melakukan revitalisasi, pembongkaran, dan mengembangkan kembali menjadi makna baru tanpa menghilangkan identitas aslinya. Karakter penokohan wayang sejatinya haruslah sesuai dengan watak dan perilakunya, kedudukannya, warnanya, senjatanya, dan kendaraannya. Sehingga penokohan karakter wayang para Dewata menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh orang lain. Unsur-unsur warna yang digunakan disesuaikan dengan konsep warna *Dewata Nawa Sangga*. Konsep warna *Dewata Nawa Sangga* adalah warna-warna yang telah ada sesuai dengan arah mata angin dan kedudukan para tokoh Dewata. Jika ingin melakukan perubahan-perubahan tentang komposisi warna maka harus dilakukan dengan cermat dan teliti agar tidak mengurangi arti dan makna yang terkandung di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alit Pekandelan, M., (2009). *Kanda Empat Dewa, Manusia Setengah Dewa Sakti Manderaguna*, Penerbit Paramita Surabaya.
- Campbell, D., disadur oleh Mangunwijaya, AM., (1986). *Mengembangkan Kreativitas*, Penerbit Kanisius Yogyakarta (Anggota IKAPI).
- Ekman, P., (2010). *Membaca Emosi, Mengenal Berbagai Ekspresi Wajah dan Perasaan untuk Meningkatkan Komunikasi dan Kehidupan Emosional*, Yogyakarta-Surabaya.
- Ekman, P., dan Wallace V. F., (2009). *Buka dulu Topengmu, Panduan Membaca Emosi dari Ekspresi Wajah*, Putaka Baca, Yogyakarta.
- Gunasta, I Md., (2014). *Kearifan Bali Bicara Melalui Tindakan, Ringkasan dan Ulasan Dharma Talk*, Penerbit Yayasan Kryasta Guna.
- Hardiman, (2003). *Ruang dan Dimensi Keragaman Seni Rupa Bali, Pengantar Kuratorial Pameran Growing Ekspresion Painting*, Penerbit (SUARDI) Suara Dunia Seni Denpasar Bali.
- Jendra. I.W., (2009). *Kanda Empat Dewa, Manusia Setengah Dewa Sakti Mandraguna*, Penerbit Paramita Surabaya.
- Kutha R., I.N., (2010). *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Penerbit Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Kutha R., I.N., (2007). *Estetika Sastra dan Budaya*, Penerbit Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Ngakan M., M., (2010), *Tuhan Agama dan Negara*, Penerbit Media Hindu Yogyakarta.
- Sunarprasetyo, D., (2010). *Membaca Wajah Orang, Menafsirkan Karakter Orang-orang disekitar Kita, Melalui Metode Pembacaan Profil Wajah*, Penerbit Diva Press, Banguntapan Yogyakarta.
- Suharsana, K.M., (2008). *Tri Murti, Tiga Perwujudan Utama Tuhan*, Penerbit Paramita Surabaya.
- Subagiasta, I.K., (2006). *Shiva Shiddhanta di India dan Bali*, Penerbit Paramita Surabaya.
- Triguna, I.B. G., (2011). *Mengapa Bali Unik*, Pustaka Jurnal Keluarga Jakarta.