

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rangda merupakan salah satu *folklore* dari Bali dengan makna simbolis yang kuat dan menjadi sumber inspirasi dalam ekspresi berkesenian. Menurut Danandjaja (1991:5) *folklore* merupakan bagian dari kebudayaan suatu kelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun dalam berbagai bentuk, baik lisan, gerak isyarat, maupun melalui alat bantu pengingat. Sebagai salah satu kekayaan budaya Nusantara, *folklore* tidak hanya berperan dalam mewariskan tradisi, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai sosial, spiritual, dan filosofis yang berkembang dalam masyarakat. Dalam budaya Bali, *Rangda* digambarkan sebagai sosok menyeramkan, namun jika memahami kedalaman makna dan hakikatnya, ia sebenarnya merupakan sosok yang mengagumkan. *Rangda* dimuliakan sebagai pelindung, pemberi kekuatan, dan kebahagiaan. Ia merepresentasikan energi yang besar dengan kekuatan spiritual (Wirawan, 2021:15). Dari berbagai *folklore* Indonesia yang kaya akan nilai budaya, penulis memilih *Rangda* sebagai sumber inspirasi utama dalam penciptaan karya ini karena sosoknya memiliki kedalaman emosi dan makna yang sangat relevan dengan tema transformasi serta gejolak batin yang menjadi fokus eksplorasi dalam penciptaan karya ini.

Ketertarikan terhadap sosok *Rangda* tidak bermula dari ‘pertemuan langsung’ melainkan dari pengalaman batin penulis dengan melakukan proses ‘berfikir dengan rasa’, (Marianto, 2017) proses ini menekankan pada pentingnya intuisi dan perasaan dalam memahami dan menciptakan seni, yang menghargai pengalaman subjektif dan menghubungkan seni dengan kesadaran diri. Pengalaman batin ini penulis dapatkan saat membaca beberapa literatur mengenai *Rangda*. Salah satunya dari buku *Calonarang Kisah Perempuan Korban Patriarki Prosa Lirik* oleh Toety Heraty (2012:19) terdapat lirik:

Boleh saja kata Batari
tetapi hanya daerah pinggiran atau desa
jangan memusnahkan orang sampai ke kota

di situlah, dari kuburan, berkalung usus orang,
beranting paru-paru, mencuci rambut dari darah segar,
menari-nari, dan menobatkan anak-anak buahnya
penyakit melanda penduduk sekitar, mati, sesudah
panas-dingin sebentar, tangis meledak
di seantero negeri (Heraty, 2012, h.19).

Sosok *Rangda* menyimpan daya tarik sehingga mendorong penulis untuk memahami suasana kengerian yang diwakilinya, membongkar latar belakang, kemudian menjadikannya ide penciptaan sebuah karya. Dalam prosesnya penulis menerapkan pendekatan yang biasa digunakan dalam sebuah penciptaan karya diantaranya adalah dengan melakukan pendekatan Interpretasi dan Reinterpretasi.

Interpretasi terhadap sosok *Rangda*, mengacu pada pemahaman budaya, mitos, sejarah, dan narasi yang melatarbelakanginya. Pada tahap ini, *Rangda* digambarkan tidak hanya dari segi bentuk fisiknya yang menyeramkan, melainkan juga dari transformasi, peristiwa yang terjadi serta sebab dan akibat yang melandasinya. Penulis mencoba memahami mengapa transformasi dan peristiwa-peristiwa yang melatarbelakanginya itu terjadi, sehingga dilakukanlah reinterpretasi. Reinterpretasi mengacu pada pemberlakuan berbagai perubahan, modifikasi, perombakan, diversifikasi atau bahkan inovasi bentuk, wujud, konvensi, nilai-nilai budaya lokal itu sendiri (Piliang, 2022). Pada tahap ini media *charcoal* digunakan secara ekspresif untuk menciptakan bentuk *Rangda* yang berbeda, dengan lebih menerjemahkan pengalaman batin penulis dengan mewujudkannya kedalam bentuk karya. *Rangda* dikenal sebagai sosok yang memiliki energi besar sehingga dengan pengalaman batin yang penulis alami, energi tersebut digunakan untuk menghadirkan karya dengan menggambarkan ‘kengerian’ yang memesona. Karya ini akan berbentuk panel progresi visual, dengan setiap panel saling terhubung satu

sama lain untuk menampilkan alur yang utuh. Pendekatan ekspresionis digunakan untuk mengungkapkan emosi mendalam, suasana mengerikan, serta transformasi sosok *Rangda* dalam karya *drawing*. Media *charcoal* dipilih karena kemampuannya menghadirkan kontras tajam, goresan ekspresif, gelap, dan dramatis (Eze, 2020). Proses menggambar dengan *charcoal* memberikan ruang untuk berekspresi secara spontan dan reflektif, selaras dengan pengalaman batin yang muncul selama penciptaan karya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menciptakan karya *drawing* menggunakan media *charcoal* dengan gaya ekspresionis dalam bentuk panel, yang menghadirkan *Rangda* sebagai transformasi wujud, peristiwa yang terjadi serta sebab dan akibat yang melandasinya. Penciptaan karya ini merupakan sebuah proses dalam upaya untuk memahami dan menerjemahkan pengalaman batin penulis, dengan harapan mampu mewujudkannya kedalam bentuk karya visual yang ‘mengerikan’ dan memesona.

1.2. Batasan Penciptaan

Untuk memperjelas ruang lingkup penciptaan karya ini, perlu ditentukan batasan-batasan yang mengarahkan proses dan hasil karya. Adapun batasan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Penciptaan karya dibatasi pada visualisasi sosok *Rangda* berdasarkan pengalaman batin dengan pendekatan gaya ekspresionis.
2. Media yang digunakan adalah *charcoal* di atas kertas gambar dengan penekanan pada efek gestural dan suasana ekspresif.
3. Karya diwujudkan dalam bentuk empat panel *drawing* yang saling terhubung untuk membangun visual yang progresif.

1.3. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam pembuatan karya ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep visual dengan pendekatan ekspresionistik untuk menerjemahkan pengalaman batin penulis terhadap sosok *Rangda*?
2. Bagaimana proses perwujudan simbolisasi *Rangda* dilakukan melalui teknik *drawing* dengan menggunakan media *charcoal* untuk menghadirkan suasana ‘kengerian’ yang memesona?
3. Bagaimana menyajikan sosok *Rangda* dan peristiwa yang menyertainya dalam bentuk visual progresif melalui empat panel *drawing* yang saling terhubung?

1.4. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menerjemahkan pengalaman batin penulis terhadap sosok *Rangda* melalui konsep visual dengan pendekatan ekspresionistik.
2. Mewujudkan simbolisasi *Rangda* melalui teknik *drawing* dengan menggunakan media *charcoal* untuk membangun suasana ‘kengerian’ yang memesona.
3. Menyajikan sosok *Rangda* dan peristiwa yang menyertainya dalam bentuk visual progresif melalui empat panel *drawing* yang saling terhubung.

1.5. Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara teoritis, praktis, maupun dalam konteks sosial budaya. Adapun manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperluas kajian seni rupa dengan mengeksplorasi simbol *Rangda* sebagai interpretasi transformasi melalui ekspresionisme dan media *charcoal*. Karya ini menghadirkan perspektif baru, menyoroti *Rangda* bukan hanya sebagai sosok antagonis, tetapi sebagai simbol pertahanan diri dalam seni rupa kontemporer.

- b. Memberikan kontribusi terhadap kajian penggunaan panel sebagai media penyampaian visual.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis karya ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Penciptaan karya ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mendalami teknik *charcoal* sebagai media dalam mengekspresikan pengalaman batin penulis kedalam sebuah karya.

- b. Bagi Masyarakat dan Budaya

Melalui karya ini, masyarakat dapat memperoleh pemahaman baru mengenai sosok *Rangda*. Dengan pendekatan visual yang lebih modern, karya ini membuka ruang dialog tentang bagaimana mitologi dapat terus berkembang dan relevan dengan dinamika sosial saat ini, serta bagaimana reinterpretasi terhadap cerita rakyat dapat memberikan perspektif baru dalam memahami kebudayaan.

- c. Bagi Dunia Seni Rupa

Karya ini menawarkan eksplorasi teknik *drawing* ekspresionis dalam menggambarkan kengerian dan transformasi, dengan mengutamakan gestur, deformasi, serta permainan cahaya dan bayangan untuk memperkuat emosi dalam visual. Pendekatan ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan seni rupa kontemporer, khususnya dalam pengolahan media *charcoal* dan panel sebagai media naratif. Selain itu, karya ini juga menunjukkan bagaimana *folklore* dapat menjadi inspirasi dalam seni rupa modern, dengan menjembatani tradisi dan ekspresi visual masa kini. Dengan mengambil inspirasi dari *The Hiroshima Panels* karya Iri dan Toshi Maruki, karya ini memperlihatkan bagaimana serangkaian panel dapat digunakan untuk menyampaikan narasi yang kuat dan menggugah emosi.

d. Bagi Dunia Pendidikan

Dalam bidang pendidikan, karya ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa seni rupa. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi ekspresi artistik, tetapi juga dapat menjadi sumber bagi akademisi dan praktisi seni dalam memahami peran seni sebagai media reinterpretasi *folklore* dalam ranah seni rupa kontemporer.

3. Manfaat Sosial dan Budaya

Karya ini berkontribusi pada pelestarian *folklore* Nusantara dengan menghadirkan interpretasi baru terhadap sosok *Rangda* dalam seni rupa kontemporer.

4. Manfaat Edukasi

Karya ini dapat digunakan sebagai bahan referensi di bidang pendidikan seni rupa, khususnya dalam penggunaan media *charcoal*, transformasi, dan format presentasi visual seperti panel.

Dengan penciptaan karya ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap khazanah seni rupa kontemporer.

1.6. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan serta sistematika penulisan.

2. BAB II KONSEP PENCIPTAAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai kajian sumber penciptaan yang berisi definisi-definisi dan pengertian, landasan penciptaan yang berisi teori-teori dan karya-karya sejenis yang pernah ada sebelumnya, serta korelasi tema, ide, judul, konsep penciptaan, dan batasan karya (bentuk, gaya, ukuran, dan jumlah).

3. BAB III METODE PENCIPTAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang karya yang diangkat pada tugas akhir, menjelaskan proses kreasi, perancangan karya, sketsa, desain alternatif, desain terpilih, proses pembuatan karya.

4. BAB IV PEMBAHASAN KARYA

Bab ini terdiri dua sub bab, pada bab pertama sebagai pengantar karya berupa jumlah karya, penggolongan karya dan sebagainya. Bab dua berisi deskripsi dari tiap-tiap karya yang dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

