



Institut Seni Indonesia
Denpasar

PROCEEDING
ISBN 978-602-98855-9-0

SEMINAR NASIONAL

SENI RUPA DAN DESAIN : PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN

Karya Seni Rupa Hadir Sebagai Media Perjuangan Dan Penanda Semangat Kebangsaan, Sejak Budi Utomo, Sumpah Pemuda, Hingga Kemerdekaan. Karya Poster "Boeng Ajo Boeng", Lukisan Masa Persagi, Dan Lain-Lain Merepresentasikan Semangat Nasionalisme Dan Juga Kebhinekaan Indonesia

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2017



**PROCEEDING
SEMINAR NASIONAL
SENI RUPA DAN DESAIN: PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN
Gedung Citta Kelangen Vicom Lantai 2, Selasa, 23 Mei 2017**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2017**

PROCEEDING

SEMINAR NASIONAL

SENI RUPA DAN DESAIN: PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN

Reviewer: Prof. Dr. Drs. I Made Gede Arimbawa, M.Sn

Dr. Drs. I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg

Dr. Drs. I Wayan Mudra, M.Si

Penyunting dan Layout :

I Made Saryana, S.Sn., M.Sn

Amoga Lelo Octaviano, S.Sn., M.Sn

Penerbit:

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah, Denpasar, Bali

Telp. 0361-227316, Fax. 0361-236100

Denpasar 80235

12 + 363 halaman; ukuran 29,7 x 21 cm

Cetakan pertama: Juni 2017

ISBN : 978-602-98855-9-0

Tempat Penyelenggaraan

Gedung Citta Kelangen Vicom Lantai 2, Tanggal 23 Mei 2017

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

TAHUN 2017

PENGANTAR PANITIA

Membaca Seksama Seni Rupa Kebangsaan

Om Swastiastu,

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkatNya seminar nasional dan penerbitan proceeding seminar Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar tahun 2017, dapat terlaksana sesuai rencana. Kelancaran pelaksanaan seminar ini juga berkat dukungan yang luar biasa dari semua pihak: Rektor ISI Denpasar, Dekan dan jajaran Dekanat FSRD ISI Denpasar, para tokoh nasional dan budayawan yang bersedia menjadi pembicara, juga kolega dosen dan mahasiswa ISI Denpasar maupun dari universitas/institut yang telah mengirimkan makalahnya dalam sesi *call paper*.

Seminar kali ini memiliki makna penting terutama terkait tema yang diusung “Seni Rupa dan Desain: Penanda Sejarah Kebangsaan”, yang relevan dengan spirit Budi Utomo, Sumpah Pemuda, dan Proklamasi Bangsa Indonesia. Pelaksanaannya pada Selasa, 23 Mei 2017, juga sengaja dirancang untuk memaknai spirit kebangkitan Nasional (20 Mei). Tema besar tadi, diturunkan lagi menjadi empat sub-tema, yakni: “Tinjauan Sosio-Historis Kebangsaan dalam Jelajah Seni Rupa dan Desain Nusantara”, “Ikonomografi Kebangsaan dalam Karya Seni Rupa dan Desain Kini”, “Nilai Kebangsaan Sebagai Sumber Penciptaan Seni Rupa dan Desain Masa Depan”, dan “Peranan Perguruan Tinggi Seni dalam melahirkan Perupa dan Desainer Berkarakter Kebangsaan”.

Adapun pembicara kunci adalah Prof Faruk SU (Guru Besar Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta), kemudian pembicara utama: Prof Dr I Gede Arya Sugiarta

(Guru Besar bidang Seni dan Budaya, Rektor ISI Denpasar), Dr Seno Gumira Ajidarma M.Hum (budayawan, Rektor Institut Kesenian Jakarta), dan Drs Eddy Soetriyono (ivatingiv independen seni rupa). Seminar ini melalui review tim reviewer Prof I Gde Arimbawa M.Sn, Dr Gusti Ngurah Ardana, dan Dr I Wayan Mudra M.Sn, berhasil menerima makalah (artikel ilmiah) dalam call paper berjumlah 19 orang yang ivating dari IKJ, Petra Surabaya, ISI Yogyakarta, Undiksa Singaraja, Universitas Mahasaraswati Denpasar, dan ISI Denpasar.

Besar harapan kami, semoga seminar nasional ini mampu menggali, membaca, sekaligus merumuskan konsep-konsep yang berhubungan dengan karakter kebangsaan, di antaranya rasa nasionalisme dan kebhinekaan sebagai integritas kreatif perupa dan desainer lulusan Perguruan Tinggi Seni di Indonesia ini. Demikian sambutan ini, atas perhatian semua pihak kami haturkan terimakasih.

Om Santih Santih Santih Om,

Denpasar, 10 Mei 2017

Ketua Panitia



Dr. I Wayan 'Kun' Adnyana

NIP: 197604042003121002

SAMBUTAN REKTOR ISI DENPASAR

Peran Perguruan Tinggi Seni Lahirkan Perupa dan Desainer Berkarakter

Om Swastiastu,

Puji syukur atas segala rahmat Tuhan Yang Maha Esa, karenaNya seminar nasional dan penerbitan proceeding seminar FSRD ISI Denpasar dapat berjalan sesuai rencana. Saya selaku Rektor ISI Denpasar, tentu merasa bangga dan berterimakasih kepada semua pihak yang ikut serta dalam membantu kesuksesan mimbar akademik ini.

Seminar nasional tahun ini, kami sangat apresiasi karena terkait beberapa hal, diantaranya: tema yang diangkat “Seni Rupa dan Desain: Penanda Sejarah Kebangsaan” sangat relevan dalam membaca secara jernih fenomena intoleransi dan ujaran kebencian yang mengemuka belakangan ini. Upaya mengingatkan kembali betapa di masa lalu, dari perjuangan Budi Utomo, Sumpah Pemuda, hingga masa Kemerdekaan, karya-karya seni rupa termasuk pula karya desain, juga vatin dan tari, menjadi entitas yang tidak terpisahkan dari pergerakan kebangkitan nasional, persatuan bangsa, dan juga perjuangan kemerdekaan. Hal menarik lainnya, seminar kali ini berhasil menghadirkan pembicara yang nama-namanya tidak asing lagi di ranah pemikir seni dan kebudayaan nasional, seperti Prof Faruk, Dr Seno Gumira Ajidarma, Drs Eddy Soetriyono, dan lain-lain yang berpartisipasi dalam sesi presentasi *call paper*. Saya sendiri yang turut diundang sebagai salah satu pembicara merasa terhormat vati mendampingi nama-nama populer yang saya sebutkan tadi tersebut.

Harapannya, dengan seminar nasional ini, kami di ISI Denpasar mendapat masukan dan juga dorongan positif untuk selalu memastikan langkah kami dalam memayungi seluruh proses akademik dan juga non akademik terkait penumbuhan kreativitas mahasiswa dan alumni dapat berjalan baik. Gagasan dan pemikiran tentang spirit kebangsaan sudah selayaknya selalu digemakan sebagai fondasi penting dalam menjaga kreativitas yang tidak saja bermutu, tetapi lebih penting mampu berkontribusi positif terhadap kemajuan Indonesia ini.

Sebagai penutup, ijinkan saya mewakili segenap sivitas akademika ISI Denpasar menghaturkan terimakasih kepada semua pihak, terutama jajaran panitia yang telah bekerja sungguh-sungguh dalam menyukseskan acara seminar nasional ini. Semoga semua diberi kesehatan dan pikiran jernih untuk melanjutkan pembangunan bidang pendidikan di Indonesia yang kita cintai bersama ini.

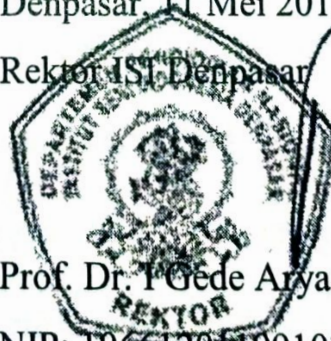
Om Santih Santih Santih Om

Denpasar, 11 Mei 2017

Rektor ISI Denpasar

Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta M.Hum

NIP: 196612011991031003



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
SAMBUTAN KETUA PANITIA.....	ii	
SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR.....	iv	
SAMBUTAN DEKAN FAULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA ENPASAR.....	vi	
DAFTAR ISI.....	vii	
MAKALAH SESI UTAMA.....	ix	
NASIONALISME, KONTESTASI DAN NEGOSIASI IDEOLOGIS DALAM SEJARAH SENI RUPA INDONESIA		
Prof. Dr. Faruk, SU.....	1	
PERAN PERGURUAN TINGGI SENI DALAM MEMBANGUN SENIMAN DAN DESAINER BERKARAKTER KEBANGSAAN		
Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar., M.Hum.....	11	
KOMIK WAYANG INDONESIA DALAM POLITIK IDENTITAS		
Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn., M.Hum.....	34	
NUSARUPA: SILANG BUDAYA		
Drs. Eddy Soetriyono.....	38	
MAKALAH CALL PAPER.....		48
SENI DAN BUDAYA BALI DALAM KEPUNGAN PARIWISATA		
Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Par.....	49	
AKULTURASI SENI DAN BUDAYA DI DESA PEGAYAMAN BULELENG BALI		
Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si	74	
SENI RUPA REPRESENTASIONAL INDONESIA DAN KEMUNGKINAN PEMBACAAN SEJARAH BARU		
Drs. Hardiman, M.Si.....	84	
PARADOK YADNYA DAN JUDI DALAM KARYA RUPA		
Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn. Dr. I Ketut Suteja, S.ST., M.Sn.		
Dra. Ni Kadek Karuni, M.Sn.....	96	
BINEKON: ANIMASI UNTUK MENGHARGAI KEBERAGAMAN INDONESIA (IDEALISME KREATOR DALAM MEMPRESENTASIKAN SEMANGAT KEBANGSAAN MELALUI IKON KARAKTER ANIMASI)		

Ehwan Kurniawan, M.Sn.....	116
PENANAMAN NILAI DAN KARAKTER BANGSA DALAM SENI RUPA DAN DESAIN MELALUI KARTUN STUDI KASUS: MAJALAH KARTUN <i>BOG-BOG</i> EDISI 2010-2012	
Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si.....	133
NASIONALISME DALAM BAHASA RUPA UANG KERTAS INDONESIA MASA REVOLUSI NATIONALISM IN THE VISUAL LANGUAGE OF INDONESIAN BANK NOTE REVOLUTIONARY PERIOD	
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.....	147
SENJATA DEWATA NAWA SANGGA SPIRIT PERJUANGAN MENUJU MASYARAKAT EGALITER	
Drs. I Nengah Wirakesuma, M.Sn.....	165
PEMASARAN PRODUK SENI BERBASIS PRAMUWISATA UNTUK MEMBANGKITKAN KINERJA SENIMAN PADA ERA GLOBALISASI DI GIANYAR BALI	
Pande Ketut Ribek, SE., M.M.....	185
EUFORIA MENCECAP RASA MILITER	
Dr. Andrian Dektisa H.....	200
MANAJEMEN PRODUKSI BILINGUAL DOKUMENTER TOPENG ARSA WIJAYA	
Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A, Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum.....	221
PERKEMBANGAN FESYEN KEBAYA DI ZAMAN POSTMODERN DI KOTA DENPASAR	
Dewa Ayu Sri Suasmini, S.Sn. M.Erg.....	236
KAJIAN IKONOGRAFI <i>COMMISSIONED WORKSTREET ART</i> WAYAN MUSTIKA	
I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn.....	252
<i>TO BUILD THE WORLD A NEW</i> : STUDI IKONOGRAFI DESAIN EKSIBISI PAVILIUN INDONESIA DI WORLD'S FAIR NEW YORK TAHUN 1964- 1965	
I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn., M.Ds.....	265
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR SEBAGAI PENGAJEG SENI	

DAN SENIMAN YANG BERKARAKTER	
I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Pd.....	286
MELACAK VISUALISASI NILAI PERJUANGAN DALAM CERITA TANTRI	
Dr. Dra Sri Supriyatini, M.Sn.....	301
CILI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN <i>BRAND</i> COKELAT BALI	
Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn.....	317
PERANAN WACANA “AJEG BALI” DALAM MENINGKATKAN SENI KERAJINAN SARANA UPACARA DI GIANYAR BALI	
Dra. Ni Kadek Karuni, M.sn., Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.....	338
NOTULEN.....	359
SUSUNAN PANITIA SEMINAR NASIONAL 2017.....	373

PARADOK YADNYA DAN JUDI DALAM KARYA RUPA

Oleh:

Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn¹. Dr. I Ketut Suteja, S.ST., M.Sn².
Dra. Ni Kadek Karuni, M.Sn³. Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan
Desain,

Program Studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan,
Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
Email : suar.tulu63@gmail.com

Abstrak

Belakangan ini animo masyarakat Hindu Bali dalam melaksanakan *yadnya* sangat tinggi, baik yang berhubungan dengan pelaksanaan *yadnya* atas nama pribadi, kelompok *dadya*, maupun *desa pakraman*. Berbagai sarana *yadnya* ditampilkan dengan sangat indah dan menarik sebagai bukti bahwa segala sesuatu yang dipersembahkan adalah yang terbaik dan terindah dengan perasaan tulus ikhlas, murni dan suci. Suatu hal yang sangat memprihatinkan adalah pelaksanaan *yadnya* yang murni, suci, tulus ikhlas, dengan tampilan yang sangat artistik, tidak selalu diikuti dengan aktivitas yang murni dan religius karena *yadnya* tersebut selalu dibarengi dengan judi *tajen* yang dimaknai sebagai *tabuh tah*. *Yadnya* pun tak terhindar dari situasi paradoksal, berada dalam suatu posisi yang sangat sulit, karena ritual yang sangat religius selalu dibarengi dengan judi yang maksiat. Tujuan penciptaan ini adalah untuk memberi pemahaman pada masyarakat *bebotoh*, bahwa apa yang dilaksanakan selama ini adalah perbuatan yang bersalah dan berdosa. Metode penciptaan yang digunakan adalah Eksplorasi, Improvisasi, dan perwujudan. Hasil penciptaan ini diharapkan dapat dijadikan studi komparatif dalam penciptaan karya lebih lanjut.

Kata Kunci: Paradok, *Yadnya*, dan Judi.

Abstract

Recently, Balinese Hindus are very interested in holding *yadnya* ceremonies, either those related to personal *yadnya* rites, *dadya* groups, or *desa pakarman*. Various *yadnya* facilities are attractively and beautifully displayed, expressing the beauty of those offerings as well as sincere, pure and sacred feeling. What concerns us most is that the supposedly sacred *yadnya* ceremonies that are held with sincere and pure feelings, are not always meant to be religious activities. In fact, more often than not, *tajen* cockfights accompany the *yadnya* ceremonies that are construed as *tabuh rah*. Here lies the paradox: the sacred religious rites, *yadnya*, have become immoral cockfights as gambling. The creation of this sculpture work is intended to give bettors (or *bobotohs*) an understanding that what they have done this far is wrong and sinful. The methods of creation employed here include exploration, improvisation, and realization. The creation is expected to serve the purpose of comparative studies on further creation sculptural works.

Keywords: paradox, *yadnya*, gambling.

PENDAHULUAN

Yadnya merupakan bagian dari ritual dalam agama Hindu yang dipersembahkan sebagai rasa sujud bhakti kepada Yang Maha Kuasa. *Yadnya* mencakup segala aspek kehidupan, sebagai aspek etika, moral, dan spiritual. *Yadnya* adalah pelayanan yang tulus ikhlas kepada sesama umat manusia dan makhluk hidup lainnya untuk kesejahteraan dunia. *Yadnya* dapat pula diartikan memuja, menghormati, berkorban, mengabdikan, berbuat kebajikan, pemberian dan penyerahan yang tulus ikhlas demi kesejahteraan dan kesempurnaan hidup bersama. (Subawa, 2012: 9).

Sudah menjadi kewajiban bagi seluruh umat Hindu untuk mempersembahkan *yadnya* setiap hari, baik dalam skala kecil (*nista*), sedang (*madya*), dan besar (*utama*) sesuai dengan jenis dan fungsi *yadnya*. Sebagai sebuah persembahan yang murni dan suci, *yadnya* harus dilaksanakan berlandaskan pada *srada* yaitu keyakinan penuh apa yang akan dipersembahkan, *lascarya* yaitu ketulus ikhlasan yang mendalam, tanpa pamerih, dan *sastra* yaitu sesuai dengan sastra dan agama, sehingga *yadnya* yang dilaksanakan menjadi bermakna. Konsep *yadnya* ini jarang dipahami secara mendalam oleh masyarakat, sehingga banyak pelaksanaan *yadnya* menyimpang dari tujuan dan maknanya. Banyak masyarakat melaksanakan *yadnya* karena “*Gugon Tuwon*” mengikuti tradisi yang telah berjalan, dan sama sekali tidak memahami makna dan fungsinya. Masyarakat merasa berkewajiban untuk melaksanakan *yadnya*, bukan hanya untuk mempersembahkan sujud bhakti pada Tuhan, tetapi juga untuk membayar hutang pada leluhur dan keturunan.

Dalam tataran individu, tidak jarang orientasi *yadnya* yang dilaksanakan sangat jauh menyimpang dari esensinya sebagai persembahan yang tulus ikhlas untuk mendapatkan anugrah dan pahala, tetapi di balik *yadnya* terselip tujuan lain yaitu untuk menunjukkan stratifikasi kedudukan sosial di masyarakat, oleh sebab itu, demi gengsi

dan wibawa yang berlebihan pada semua orang, banyak masyarakat melaksanakan *yadnya* dengan sangat besar, mewah, glamor dan meriah. Untuk mendukung kemewahan dan kemeriahan *yadnya*, penampilan menjadi bagaian yang paling penting dan utama. Semua sarana *yadnya* ditampilkan dengan mewah dengan mengesampingkan nilai hakiki yang ada di dalamnya. Sarana *yadnya* yang dapat dibuat secara sederhana dengan tetap menjaga nilai maknanya, dikembangkan menjadi sarana *yadnya* dengan tampilan yang sangat besar dan mewah. Pelaksanaan *yadnya* lebih menonjolkan seremonial dari pada nilai religiusnya dengan garapan dekorasi yang sangat prestisius. Sarana *yadnya* juga banyak yang ditampilkan bagai dekorasi biasa walaupun di dalamnya mengandung makna tertentu sebagai bagian dari *yadnya*. *Yadnya* yang seharusnya dapat dilaksanakan secara sederhana dengan biaya yang kecil, pada akhirnya menghabiskan biaya yang cukup besar karena kebutuhan seremonial sangat banyak. Suatu yang tidak bisa dihindari, bahwa dalam *yadnya* aktivitas “*Keteben*” jauh lebih besar dari pada “*Keluan*” (Seremonial jauh lebih besar dari pada ritual).

Dalam perjalanannya budaya ini semakin berkembang dan diikuti oleh masyarakat lainnya dengan sikap menerima apa adanya dan tidak berani untuk merubahnya. Masyarakat memahami, bahwa semua itu merupakan rangkaian *yadnya* yang harus mereka lakukan, pada hal sebageian besar sarana tersebut hanya sebagai hiasan dekorasi belaka. Ada rasa ketakutan dan kesalahan apabila tidak mengikuti tradisi tersebut terutama yang berkaitan dengan sangsi moral yang ada di masyarakat. Masyarakat akan merasa takut dan malu apabila *yadnya* yang telah dilaksanakan dinilai kurang baik dan banyak kekurangannya. Budaya ini berdampak kurang baik pada masyarakat, yang beranggapan bahwa untuk melaksanakan *yadnya* memerlukan biaya yang cukup besar dan waktu yang cukup panjang. Bagi masyarakat yang kekurangan, pada akhirnya untuk

melaksanakan *yadnya* harus berhutang atau menjual tanah warisan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Kesalahan pemaknaan *yadnya*, baik bagi yang melaksanakan maupun masyarakat sebagai pendukungnya perlu diluruskan, sehingga kesalahan tradisi tidak akan berkesinambungan. Bagi masyarakat yang akan membantu pelaksanaan *yadnya*, jangan selalu menuntut segala sesuatunya yang serba kecukupan, laksanakan gotong royong dengan tulus ikhlas tanpa tuntutan yang berlebihan. Jangan menilai status sosial dan lakukan kewajiban sesuai dengan kopotensi yang dimiliki. Demikian juga bagi masyarakat yang akan melaksanakan *yadnya* agar melakukan dengan kemampuan yang dimiliki, dan memandang *yadnya* sebagai korban suci, dan bukan untuk menunjukkan status sosial pada masyarakat. Pemaknaan *yadnya* ini akan berdampak pada setiap pelaksanaan *yadnya* tidak akan memberatkan dan dapat berjalan lancar dan suci.

Suatu hal yang sangat memprihatinkan adalah setiap pelaksanaan *yadnya* selalu diikuti dengan rentetan judi, baik itu dikaitkan dengan *yadnya* itu sendiri maupun judi sebagai hiburan. Ada beberapa rentetan *yadnya* yang memerlukan tetesan darah untuk tetabuhan. Tetesan darah ini dapat dilakukan dengan menyembelih binatang untuk mendapatkan darahnya dan ditaburkan ke tanah (*pertiwi*) sebagai persembahan pada para *bhuta kala* agar tidak mengganggu kesucian *yadnya*. Tetesan darah ini sering dilaksanakan dengan sabung ayam dalam bentuk *tajen* yang dimaknai sebagai *tabuh rah*, pada hal keduanya memiliki fungsi dan makna yang tidak sama.

Sebagian besar masyarakat tidak memahami bahwa *tajen* dan *tabuhrah* sangat jauh berbeda. Masyarakat menganggap bahwa *tajen* merupakan rangkaian *yadnya* yang harus dilaksanakan agar *yadnya* tersebut lengkap dan selesai. Pemahaman yang salah ini mengakibatkan pelaksanaan *yadnya* tidak terhindar dari perjudian, dan telah berlangsung lama, sehingga dianggap budaya tradisi yang perlu dilestarikan. Pada

yadnya tertentu sering *tajen* diadakan dengan lebih besar untuk mendapatkan dana, sehingga urunan dana *yadnya* masyarakat bisa diperkecil. Kesalahan yang sangat fatal, *yadnya* sebagai sujud bhakti yang murni dan suci, dananya harus digali dengan melaksanakan judi.

Judi *tajen* dalam *yadnya* tidak berdiri sendiri, tetapi diikuti oleh judi-judi lainnya yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan *yadnya* seperti *capdeki*, *ceki*, main dadu, dan *blokku*. Judi ini total untuk mencari kesenangan, yang dilakukan sebelum atau sesudah sembahyang, pesertanya tidak saja orang dewasa, tetapi juga banyak anak-anak yang ikut berjudi. Dengan suasana yang masih religius dan berpakaian sembahyang, banyak masyarakat yang langsung berjudi dan berada pada areal Pura. Pura dimanfaatkan sebagai ajang untuk bermain judi, sebagai tempat untuk mencari hiburan karena dianggap aman dan nyaman. Kebiasaan ini juga sering menjalar pada pelaksanaan *yadnya* di rumah pribadi, yaitu setelah selesai menyiapkan upacara, orang yang suka berjudi langsung bermain, tanpa memperhatikan kesibukan orang lain.

Sebuah fenomena, setiap pelaksanaan *yadnya* selalu diikuti dengan rentetan judi dan dianggap sebagai budaya yang wajar. Pelaksanaan *yadnya* dianggap kurang sukses apabila tidak dibarengi dengan judi karena suasananya sangat sepi. Suasana kemeriahan sering dijadikan tolok ukur kesuksesan *yadnya* dan bukan pada inti sari pelaksanaannya. Suatu yang sangat ironis, di balik kesucian *yadnya* selalu terselip perjudian, baik yang dilaksanakan dengan sengaja untuk mencari dana, atau mencari hiburan. Sebuah kekeliruan yang sangat mendasar dan berkepanjangan telah merasuk masuk pada pemahaman masyarakat yang sangat sulit diluruskan menuju yang benar. Gejala ini menunjukkan seakan judi itu bermasyarakat sebagai sebuah budaya yang wajar yang tidak melanggar ajaran agama dan bebas hukum.

Ide Penciptaan

Ngayah dalam aktivitas upacara agama dan adat sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan pencipta sejak kecil sampai sekarang. Waktu kecil dan memasuki usia muda selalu ikut aktif membantu dalam mempersiapkan berbagai sarana *yadnya*, baik untuk sarana ritual maupun sarana pendukungnya. Perasaan sangat senang karena dapat mempersembahkan yang terbaik pada Yang Kuasa, tetapi belum memikirkan apa fungsi dan maknanya sarana upacara yang dikerjakan tersebut. Demikian juga segala aktivitas yang ada dipahami sebagai suatu yang harus diadakan dan dilaksanakan sebagai rangkaian *yadnya*.

Banyak pengalaman berharga terlibat secara total pada aktivitas adat dan agama yang secara rutin dilakukan sesuai dengan waktunya. Tanggung jawab besar memupuk kedewasaan yang semakin teguh dalam menghadapi segala permasalahan yang dihadapi terutama pemahaman dan kemauan masyarakat yang berbeda dalam melakukan *yadnya*. Latar belakang kehidupan masyarakat yang berbeda-beda, baik secara ekonomi dan tingkah laku merupakan salah satu persoalan rumit yang sering muncul dalam setiap melakukan *yadnya*.

Setelah dicermati dan dipahami secara mendalam banyak hal-hal yang kurang sesuai dengan hakekat mendasar dalam pelaksanaan *yadnya* tersebut. Terdapat berbagai kekeliruan dalam pelaksanaan upacara agama, namun telah dilakukan secara berkesinambungan sehingga menjadi tradisi yang sangat kuat. Masyarakat selalu memberi jawaban "*Anak mula keto uling nguni*" (memang begitu adanya dari dulu). Banyak aktivitas *yadnya* yang disalah gunakan pada hal-hal yang kurang baik seperti pelaksanaan *tabuh rah* yang murni menjadi *tajen* yang bermuatan judi. Masyarakat kurang memahami agamanya secara holistik, yang berimbang antara *tattwa*, *susila*, dan

upacara, dan dalam prakteknya lebih utama pada pelaksanaan upacara yang mewah dengan menyerap waktu dan dana yang banyak.

Uraian di atas merupakan berbagai pengalaman yang telah membentuk pencipta semakin dewasa dan bertanggung jawab dalam melakukan segala aktivitas. Tanpa disadari pengalaman estetis pencipta telah berproses sejak lama dan telah mengendap sebagai kekayaan materi gagasan untuk dapat direalisasikan dalam penciptaan karya seni. Sejak kecil pencipta telah melihat, melakukan, merasakan, dan mencatat dalam pikiran segala aktivitas religius sehingga memiliki kekayaan gagasan estetis yang berkesinambungan. Munculnya pengalaman estetis tentunya didorong oleh perasaan estetis pencipta pada kekayaan budaya tradisi yang unik dalam setiap melakukan upacara.

Dengan berlandaskan gagasan dari berbagai pengalaman dalam melakukan aktivitas adat dan agama, terutama penyimpangan dalam pelaksanaan upacara dan judi, melahirkan sebuah konsep penciptaan yaitu karya seni rupa yang mengandung kritik sosial dan nilai-nilai moral, etika, perilaku, kebajikan. *Swadharma* sebagai umat manusia yang hidup dalam lingkungan sosial masyarakat yang menjunjung tinggi nilai kebersamaan diharapkan dapat melahirkan karya yang berlandaskan pada ajaran *Sanatana Dharma* yaitu: *Satyam*, *Çiwam*, *Sundharam* untuk mencapai keseimbangan dan keharmonisan. *Satyam* adalah menegakkan kebenaran, *Çiwam* menegakkan kesucian, dan *Sundharam* menegakkan keharmonisan dan keindahan (Wiana, 2004: 14). Penciptaan karya seni tidak saja pertanggungjawaban visual semata, tetapi memiliki kedalaman makna yaitu penegakkan kebenaran dan kesucian. Dari uraian di atas, dapat dirumuskan beberapa gagasan penciptaan yaitu: Mengapa *Yadnya* suci sering dibarengi dengan pelaksanaan judi?, Bagaimana mentransformasikan *yadnya* dan judi dalam

penciptaan karya seni rupa yang khas, unik dan partikular? dan Nilai dan pesan sosial apa saja yang dapat dimunculkan dari penciptaan karya seni tersebut?

Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini adalah:

- a. Mengkaji paradok *yadnya* dan judi yang ada di masyarakat sebagai sebuah kekeliruan yang berkesinambungan.
- b. Menciptakan karya seni yang kreatif dan inovatif berlandaskan pada fenomena sosial budaya yang ada di masyarakat.
- c. Lewat karya seni dapat memberikan pemahaman pada masyarakat bahwa *yadnya* tidak boleh diikuti dengan judi.
- d. Ingin menunjukkan pada masyarakat seni bahwa penciptaan karya seni rupa tidak lagi memiliki sekat yang tajam dan semua penciptaan karya seni sarat dengan ekspresi yang dilandasi dengan roh dan jiwa senimannya serta ditampilkan dengan penuh gaya, teknik dan dimensi.

2. Manfaat

- a. Diharapkan hasil penciptaan ini akan sangat bermanfaat bagi pencipta sendiri terutama dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penciptaan karya lebih lanjut.
- b. Dapat memberikan penyadaran pada masyarakat *bebotoh*, bahwa berjudi merupakan pekerjaan sis-sia dan merugikan diri sendiri.
- c. Karya ini diharapkan juga bermanfaat bagi masyarakat akademik sebagai studi komparatif dalam penciptaan karya lebih lanjut sehingga akan lahir karya-karya seni rupa yang lebih bervariasi.

Estimasi Karya

Karya yang akan diciptakan adalah karya seni rupa yaitu lukis, patung, kriya. Karya seni rupa yang selama ini masih dikotak-kotakan berdasarkan material, teknik, gaya, fungsi yang berakibat pada sempitnya ruang kreativitas, tetapi sekarang telah lebur dan luluh seakan antara yang satu dengan yang lainnya telah menjadi satu yaitu seni rupa. Karya ini diharapkan dapat menjawab esensi penciptaan, bahwa semua seni rupa sarat dengan ekspresi, ide, gagasan, dan ketrampilan sehingga karya yang dilahirkan memiliki jiwa, roh, dan nilai yang sangat dalam dengan bentuk yang khas, unik dan partikular. Keunikan karya akan dimunculkan dari konsep karya, pengolahan bentuk, kolaborasi berbagai material yang ada, pemanfaatan teknik kerja yang bebas dan ekspresi, dan penampilan karya. Bahan akan mempunyai peranan penting dalam melahirkan bentuk, karena kemunculan ide beberapa karya terinspirasi dari bahan yang akan digunakan. Ide bentuk akan terlahir setelah berkomunikasi dengan material yang ada.

Karya yang akan ditampilkan berwujud dua dan tiga dimensional dengan ukuran yang bervariasi sesuai dengan ide pencipta serta material yang digunakan. Media yang akan digunakan lebih banyak dari kayu dikombinasikan dengan material lain seperti kanvas, logam, tempurung, rotan dan sebagainya. Penciptaan karya ini berorientasi pada karya seni murni yaitu karya yang lebih menekankan pada nilai seni itu sendiri yang sarat dengan teks dan konteks.

Metode Penciptaan

Secara umum ada beberapa tahapan penting yang biasanya dilalui dalam proses penciptaan karya seni. SP Gustami (2007:329) menjelaskan penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang

direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Secara metodologis langkah itu disebut sebagai tiga tahap enam langkah yaitu: (1) eksplorasi, (2) improvisasi, (3) perwujudan. Metode ini sangat tepat diacu dalam penciptaan yang akan dilakukan, karena sesungguhnya dapat mewartakan kedua model penciptaan baik secara intuitif maupun metode ilmiah. Adapun tahapan tersebut adalah:

Eksplorasi adalah tahap penjelajahan sumber ide dalam penciptaan karya seni. Eksplorasi akan memberikan kekayaan ide bagi para seniman sebelum penciptaan dilakukan. Eksplorasi harus dilakukan secara terus-menerus dan mendalam sehingga akan memiliki sumber ide yang beraneka ragam. Salah satu sumber ide akan memberikan stimulasi yang kuat untuk lebih mendalami sampai pada menemukan pada esensi dasar dan menarik untuk diangkat sebagai sebuah konsep penciptaan karya seni. Tugas seniman adalah menemukan *epiphany* yaitu mengangkat sesuatu yang kecil menjadi besar dan yang tidak berguna menjadi bernilai tinggi. Pada dasarnya eksplorasi adalah melakukan penelitian secara holistik, tidak terbatas pada penjelajahan sumber ide dan konsep karya saja, tetapi juga yang berkaitan dengan material, teknik, dan penampilan karya. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yang meliputi:

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena memberikan perhatian pada kedalaman informasi, menggali makna di balik gejala, dan penelitiannya mementingkan studi kasus, serta hasilnya lebih bersifat narasi melalui kata-kata (Ratna, 2010: 98). Lokasi penelitian ini adalah beberapa Kabupaten di propinsi Bali yaitu Buleleng, Gianyar, Bangli, dan Badung. Dipilihnya beberapa kabupaten, karena di daerah ini paradok *yadnya* dan judi paling banyak bermunculan dan memiliki karakteristik tersendiri.

Penelitian seni lazimnya memiliki dua sumber data yaitu: pertama karya seni secara fisik yang berkaitan dengan bentuk, corak, media, teknik, struktur, dan asas-asas estetika (faktor intraestetik). Kedua faktor yang mendukung hadirnya karya seni seperti konsep, aspek psikologis, sosial, budaya, lingkungan alam fisik, dan perubahan-perubahannya (faktor ekstraestetik) (Rohidi, 2011: 75).

Karena dalam hal ini berkaitan dengan tema, maka data sumber yang digali adalah faktor ekstraestetik yaitu yang mempengaruhi berkembangnya *yadnya* yang dibarengi dengan judi dan faktor intraestetik yang berkaitan dengan wujud karya.

Kelengkapan instrument penelitian akan menentukan validitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan berbagai instrument yaitu kamera untuk membuat dokumentasi, tape recorder untuk studi wawancara, serta peralatan lainnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk memperoleh data penelitian secara maksimal ditempuh melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Studi pustaka (*library research*) digunakan untuk mengumpulkan data penelitian melalui sumber tertulis, antara lain buku, jurnal, majalah, artikel, dan sebagainya yang terkait dengan objek penelitian. Observasi dilakukan secara langsung pada para rohaniawan, pemuka adat, masyarakat umum dan *bebotoh*. Dalam observasi ini juga akan dilakukan pengambilan gambar-gambar untuk menunjang analisa yang lebih valid. Wawancara dilakukan pada informan yang dipandang memiliki kompetensi dan memahami permasalahan ritual dan judi *tajen*, juga pada tokoh masyarakat, budayawan, seniman, akademisi, dan pejabat pemerintah.

Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini meliputi berbagai tahapan. Pertama identifikasi data, mengumpulkan data verbal dan data visual, baik yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, maupun wawancara. Kedua klasifikasi data yaitu memilih atau mengelompokan data yang telah teridentifikasi sesuai dengan jenis dan sifat data. Ketiga seleksi data yaitu menyisihkan data-data yang tidak relevan dan kurang berkontribusi terhadap kebutuhan dalam pembahasan pokok. Tahap keempat melakukan analisis sesuai dengan teori yang telah ditetapkan, dengan menggunakan analisis kualitatif analitik. Data kualitatif akan disajikan dengan uraian.

Improvisasi

Improvisasi adalah visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau gambar teknik yang berguna bagi perwujudan dua langkah yang harus dilakukan dalam tahap ini yaitu: (1) tahap perancangan untuk menuangkan ide dan gagasan dari deskripsi verbal ke dalam bentuk rancangan dua dimensi berupa gambar-gambar sket dengan mempertimbangkan material, teknik, proses, konstruksi, ergonomi, filosofi, dan fungsi. (2) Visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif yang telah dipersiapkan menjadi suatu bentuk model prototipe (Gustami, 2007: 330-331).

Improvisasi adalah mengadakan berbagai eksperimen untuk menuangkan ide dan gagasan yang telah mengendap dari hasil eksplorasi yang telah dilakukan (eksternal). Hasil eksplorasi tersebut diolah sedemikian rupa dan dipadukan dengan ide dan gagasan yang keluar dari perasaan pencipta sendiri (internal), sehingga mendapatkan ide yang matang sesuai dengan tema dan bentuk karya yang akan diciptakan. (Bahari, 2008: 23).

Perwujudan

Proses perwujudan adalah mengaktualkan disain ke dalam sebuah media sehingga karya tersebut benar-benar terwujud. Teknik pengerjaan yang berkaitan dengan keahlian ketrampilan berperan penting dalam proses perwujudan. Masing-masing seniman mempunyai proses perwujudan yang berbeda sesuai dengan keahliannya serta ekspresi dalam dirinya. Dalam pembentukan ini akan diuraikan secara sistematis dalam proses pengerjaan serta peralatan yang digunakan. Dalam proses perwujudan akan berusaha memberikan kekuatan yang sama antara teknik dan ekspresi. Kemampuan dan keahlian teknik dituangkan secara maksimal untuk memunculkan keunikan karya tersebut, namun demikian bukan berarti mengesampingkan ekspresi. Pada prinsipnya adalah bahwa teknik dan ekspresi merupakan satu kesatuan yang secara bersamaan hadir dalam proses penciptaan.

Finishing adalah proses terakhir dalam proses penciptaan karya seni. Keberhasilan sebuah karya seni juga sangat ditentukan oleh *finishing* yang sempurna, karena *finishing* akan menandakan sebuah karya seni tersebut telah selesai dan siap untuk ditampilkan. Untuk memunculkan artistik material yang digunakan, maka *finishing* dalam karya ini menggunakan permainan warna transparan sehingga serat kayu tetap muncul.

Presentasi

Presentasi karya akan dilakukan dua tahapan yaitu: presentasi visual adalah pameran karya yang akan dilaksanakan di *Gallery Mongkey Foriest Ubud*, dan presentasi analitik yaitu pertanggungjawaban tertulis tentang karya yang dilakukan dengan mengadakan dialog seni dan mengundang kurator dan masyarakat seni.

Evaluasi

Evaluasi akhir dalam penciptaan karya seni sangat penting dilakukan untuk menilai segala kekurangan pada karya maupun konsep penciptaannya. Evaluasi akan dapat melihat berbagai kesalahan maupun kekurangan pada sebuah karya baik yang berkaitan dengan bentuk, teknik, *finishing* dan penampilan. Evaluasi akan membuka ruang karya untuk diperbaiki lagi sehingga karya menjadi lebih sempurna.

PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini yaitu selain secara visual memiliki nilai estetika tinggi, juga karya mengandung makna yang mendalam terutama berkaitan dengan kesalahan dalam melakukan aktivitas *yadnya* yang selalu dibarengi dengan judi. Untuk menjawab persoalan tersebut, secara garis besar, sub tema yang akan diwujudkan dalam penciptaan ini adalah: “*Yadnya Leteh*” dan *Karmapala Judi*”. Diangkatnya dua sub tema ini karena selama ini masyarakat belum memahami, bahwa aktivitas *yadnya* yang telah dilakukan belum memiliki nilai yang murni dan suci, masih dicidrai oleh beberapa aktivitas atau pikiran yang kurang baik. Demikian juga masyarakat belum menyadari bahwa judi akan berdampak kurang baik pada kehidupan sekarang maupun di akhirat nanti.

Yadnya Leteh

Yadnya leteh maksudnya adalah persembahan yang kurang murni dan suci, masih dikotori oleh proses yang kurang baik, pikiran yang tidak tulus ikhlas, dan tujuan yang menyimpang. Tanpa disadari banyak *yadnya* yang dilaksanakan oleh masyarakat masih ada cacatnya yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja. Secara visual *yadnya* tersebut kelihatan sangat lancar dan sukses, tetapi dalam prosesnya tidak jarang masih

terjadi kesalahan dan kekurangan. Sangatlah wajar kekurangan itu pasti ada, tetapi bagaimana kekuarangan tersebut dapat diminimalis sekecil mungkin. Sukses dan tidaknya sebuah *yadnya*, bukan ditentukan karena besar biaya yang dihabiskan dan jumlah tamu yang datang, tetapi karena bhakti, keyakinan dan keiklasan kita, untuk melakukan persembahan (Djendra, 2013: 78).

Yadnya sesungguhnya bermakna sebagai penyerahan diri yang tulus kepada Tuhan. *Yadnya* berfungsi sebagai persembahan guna kesejahteraan semua makhluk hidup (Daksa, 2008: 63). *Yadnya* harus dilandasi oleh Pikiran (*manacika*) yang baik, perbuatan (*kayika*) yang tertib, dan kata-kata (*wacika*) yang bersih, sehingga *yadnya* menjadi lancar dan *labda karya*. Dalam proses dan pelaksanaannya, banyak *yadnya* yang sudah menyimpang dari konsep *Tri Kaya Parisuda* (*Manacika, Kayika, dan Wacika*) yang baik dan benar. Dari pemikiran awal, *yadnya* yang dilaksanakan tidak semata sebagai persembahan yang murni, tetapi juga terselip sebuah usaha untuk menunjukkan stratifikasi status sosial yang tinggi sebagai orang yang kaya dan berwibawa. Dalam teknik pelaksanaannya kerap juga tidak didasari oleh hasil perbuatan yang benar, tetapi dari perbuatan yang kurang baik seperti penggalian dana dengan mengadakan judi atau kegiatan lainnya. Dalam mempersiapkan *yadnya* juga sering keluar kata-kata yang kurang baik yang dilandasi oleh pikiran yang kurang stabil. *Yadnya* sesungguhnya dilandasi dengan *tapa, yasa, kerti*, pengendalian diri, ketabahan batin dan kerja tanpa ikatan (Djendra, 2013: 78).

Dalam era globalisasi yang dilandasi dengan kompetitif yang sangat tajam, *yadnya* tidak terhindar dari persaingan gengsi di masyarakat, sehingga banyak *yadnya* yang ditampilkan secara berlebihan. Sesungguhnya *yadnya* dengan upacara besar belum tentu memiliki nilai tinggi dibandingkan dengan *yadnya* yang kecil namun inti. *Yadnya* yang bernilai tinggi adalah *yadnya* yang dilakukan dengan tulus ikhlas (*sakengtwas*) dan hati

yang bersih, walaupun kecil dan sederhana, namun didasari oleh hati yang bersih, maka *yadnya* tersebut akan menjadi sakral (Subawa, 2012: 125). *Yadnya* yang dilaksanakan dengan menekankan pada penampilan, sekedar untuk pamer, serta penuh harapan hasil dari *yadnya* disebut dengan *Rajasika Yadnya*. *Yadnya* sebaiknya dilaksanakan secara *Satwika Yadnya* yaitu *yadnya* yang dilaksanakan dengan kewajiban yang dilandasi dengan ketulus ikhlasan, berpedoman pada sastra agama, dengan pemahaman dan penghayatan dengan baik terhadap apa yang dilaksanakan (Wijayananda, 2004: 19).

Rajasika yadnya saat ini seakan menjadi tradisi di masyarakat, dan dipahami sebagai tradisi “*Mula Keto*” (memang demikian adanya). Mereka belum memahami secara mendasar tentang hakekat *yadnya* yang sebenarnya. Masyarakat merasa berkewajiban untuk mengikuti tradisi yang ada, pada hal sesungguhnya sudah tidak sesuai dengan sastra agama dan tidak relevan dengan kondisi masyarakat, sehingga pengorbanannya akan menjadi sia-sia (Subawa, 2012: 119). Segala *yadnya* hendaknya harus dibarengi dengan pemahaman akan makna dan tujuannya, agar *yadnya* dapat menjadi media dalam pembelajaran diri untuk meningkatkan kualitas hidup menuju kesempurnaan lahir bathin (Wijayananda, 2004: 4).

Tidak dapat dihindari, kesibukan masyarakat yang meningkat, sarana *yadnya* yang dipersembahkan bukan merupakan hasil kerja baktinya sendiri, tetapi sudah mendapat dari jasa orang lain. Persembahan sebagai hasil karya yang sejati sudah sangat jarang ditemukan. Suatu hal yang sangat memprihatinkan adalah *banten* suci yang menjadi dasar persembahan sudah bisa didapatkan dengan jasa orang lain. Agama sudah menjadi agama pasar yaitu segala sujud persembahan sudah tersedia, dapat dibeli dan masyarakat tinggal menghaturkan.

Setelah dicermati secara mendalam, telah terjadi banyak kekeliruan dan penyimpangan dalam pelaksanaan *yadnya* yang tidak disadari oleh masyarakat. Hal ini disebabkan oleh

kurangnya pemahaman dan penghayatan tentang *yadnya* yang sesungguhnya. Masyarakat hanya terkungkung oleh tradisi yang ada, tanpa berani untuk merubahnya, sehingga kesalahan terjadi berkesinambungan dari generasi ke generasi.

Kharmapala Judi

Judi adalah perbuatan yang tidak baik, menyalahi ajaran agama dan melanggar hukum. Semua masyarakat memahami hal ini, tetapi dalam kenyataannya mereka tetap melanggar dan tidak memperdulikan akibatnya. Judi tidak saja berdampak pada kehidupan sekarang, tetapi juga pada masa depan, bahkan sampai ke akhirat. judi (*hezard*) dalam arti sempit adalah segala permainan jika kalah menangnya orang dalam permainan itu tidak tergantung pada kecakapan, tetapi melulu hanya tergantung pada nasib baik dan nasib sial saja. Dalam arti luas judi merupakan permainan yang pada umumnya kemungkinan untuk menang tergantung kepada nasib, juga bisa karena kepandaian bermain (Mertha, 2010: 51). Salah satu ciri penting dari perjudian adalah sifat produksinya yang instan dalam memenuai hasil. Apapun objek yang dipakai, semua petaruh yang terlibat dalam permainan itu menuntut hasil yang cepat dari sebuah proses. Hasil ini diperoleh dari spekulasi, dan keutuhan akan diabaikan (Putrawan, 2004: 116).

Banyak orang ingin berhasil secara instan, menghayal dan berspekulasi untuk mendapatkan sesuatu dengan cara cepat, mudah, dan banyak, tetapi dengan mempertaruhkan harta bendanya yang sudah pasti menjadi miliknya sendiri. Mereka selalu mengadu keberuntungan dengan memperhitungkan hal-hal tertentu dengan pertimbangan rasional untuk mendapatkan sesuatu yang lebih besar, lebih banyak dengan resiko yang tinggi akan kebalikannya. Orang yang gemar berjudi disebut *bebotoh*. *Bebotoh* tunduk pada asas trikotomik, yakni, menang, kalah, dan *sapih* (seri),

Menang berarti mendapatkan masukan uang, apabila kalah uang diambil orang. *Bebotoh* menang mereka terus berjudi, begitu pula kalah, bukannya mereka berhenti berjudi, tetapi sebaliknya terus berjudi, Baik menang maupun kalah, *bebotoh* tidak kapok, sehingga berjudi menyatu dengan kehidupan *bebotoh* (Atmadja, 2015: 18).

Secara umum *bebotoh* dalam mencari kesenangan tidak saja bermain judi, tetapi juga bermain perempuan dan mengkonsumsi minuman keras. Dengan kebiasaan dan pola hidup yang demikian, biasanya para *bebotoh* memiliki moralitas yang sangat rendah tanpa memperhatikan etika dan logika dalam kehidupannya. Logika seorang *bebotoh* sangat labil, mereka sangat sulit untuk diajak berpikir keras, sulit, rumit, dan jernih. Mereka selalu berpikir ringan dan menghadapi masalah besar dengan santai. Etika seorang *bebotoh* juga sangat rendah, mereka tidak peduli dengan tata karma dan sopan santun yang ada di masyarakat dan selalu bertingkah polah dan berkata kurang terpuji.

Pelaksanaan *yadnya* sering dijadikan tameng oleh *bebotoh* untuk berjudi, terutama judi *tajen* yang selalu dikaitkan dengan *tabuh rah*. Tidak semua *yadnya* harus dirangkai dengan *tabuh rah*, tetapi *bebotoh* selalu membuntutinya agar judinya aman dan nyaman. Ayam sebagai media *tajen* sering diperlakukan seenaknya oleh *bebotoh*, terutama ayam yang tidak memberi keberuntungan. Banyak ayam yang disiksa apabila kalah dalam bertarung, kakinya dipotong, pahunya ditikam, dan bulunya dicabut. *Bebotoh* tidak pernah memperdulikan karma yang akan didapat sebagai hasil perbuatannya. Mereka selalu mengejar kesenangan pada saat ini, tanpa memikirkan akibatnya.

Uraian di atas merupakan kekayaan sumber ide yang siap untuk ditransformasikan dalam karya rupa yang akan dikembangkan dengan gagasan inovatif pada berbagai media rupa, baik dalam bentuk dua maupun tiga dimensi. Elemen-elemen estetis yang telah tersedia akan diolah dengan interpretasi pencipta, sehingga menjadi karya yang unik dan menarik. Perwujudan karya tidak semata memiliki nilai estetika, tetapi juga

sarat akan makna yang terkandung di dalamnya terutama beberapa penyimpangan yang telah menjadi tradisi dan berkesinambungan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan *yadnya* selalu dikaitkan dengan perasaan yang senang, suasana gembira dan meriah, dan dianggap kurang lancar dan sukses, apabila suasananya sepi. Suasana gembira dan meriah dalam *yadnya* dimunculkan dengan bunyi-bunyian ritual yang disebut dengan *Panca Ghita*. Terdapat lima bunyian dalam *yadnya* yaitu: suara mantra, suara genta, suara gambelan, suara kidung, dan suara kentongan. Perasaan senang dan gembira dari *pancaghita* sering disalahgunakan dengan bermain judi, sebelum atau sesudah *yadnya* selesai. Sesuatu yang sangat paradoksal aktivitas *yadnya* yang suci selalu dibarengi dengan judi yang maksiat. Kesalah pemahaman ini berlanjut secara berkesinambungan, sehingga menjadi tradisi di masyarakat. Berbagai elemen estetis terdapat dalam pelaksanaan *yadnya*, tidak saja sarana upakarnya, tetapi juga segala aktivitasnya. Elemen estetis tersebut merupakan kekayaan sumber ide untuk ditransformasikan dalam penciptaan karya seni rupa yang unik dan menarik yang dapat dituangkan pada berbagai media yang beragam dalam bentuk dua dan tiga dimensional. Kreativitas dan inovasi pencipta akan tertuang secara total untuk melahirkan karya seni yang memiliki karakteristik sebagai identitas garapan. Penciptaan karya tidak semata memunculkan nilai estetika visual belaka, tetapi juga tersirat berbagai nilai kebajikan dan pendidikan, terutama yang berkaitan dengan kesalahan dalam pelaksanaan *yadnya* yang selalu dibarengi dengan judi. Visual karya akan mencerminkan beberapa penyimpangan *yadnya*, sehingga masyarakat akan memahami bahwa pelaksanaan *yadnya* yang selama ini dilakukan masih banyak yang perlu disempurnakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmadja, Nengah Bawa, *Ajeg Bali: Gerakan, Identitas Kultural, dan Globalisasi*, LKIS, Yogyakarta, 2010.
- _____, *Tajen di Bali; Perspektif Homo Complexus*, Pustaka Larasan IBBiKUndiksha, Singaraja, 2015.
- Bahari, Nooryan, *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2008.
- Daksa, Acarya Paramananda Muni, *Kesalahpahaman Dibalik Yadnya Mecaru di Bali*, CV. Bali Media Adhikarsa, Denpasar, 2008.
- Djendra, Ida Bagus Rai, *Hindu Agama Universal*, Paramita, Surabaya, 2013. Gustami, SP, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta, 2007.
- Mertha, I Ketut, *Politik Kriminal: Dalam Penanggulangan Tajen di Bali*, Udayana University Press, Denpasar, 2010.
- Putrawan, I Nyoman, *Ceki Puja Menipu Diri Dengan Dalih Agama*, Pustaka BaliPost, Denpasar, 2004.
- Ratna, Nyoman Kuta, *Estetika Sastra Dan Budaya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007.
- _____, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Humaniora Pada Umumnya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010
- Rohidi, Tjetjep Rohendi, *Metode Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, Semarang, 2011.
- Subawa, I Gede, *Reformasi Retual, Mentradisikan Agama Bukan Mengagamakan Tradisi*, Pustaka Bali Post, 2012.
- Wiana, I Ketut, *Mengapa Bali Disebut Bali?*, Paramita, Surabaya, 2004.
- Wijayananda, Ida Pandita Mpu Jaya, *Makna Filosofis Upacara dan Upakara*, Paramita, Surabaya, 2004.