

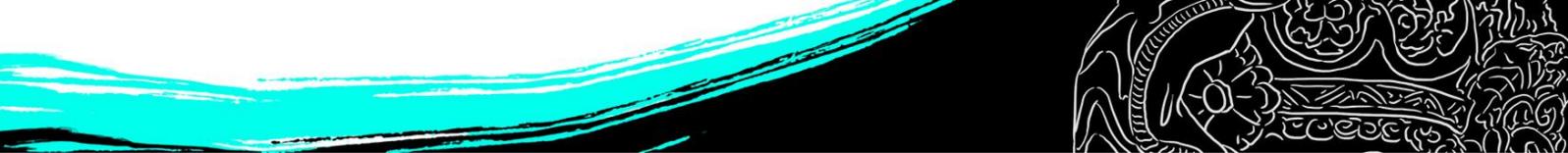
SEMINAR NASIONAL

**Visual Art & Design**  
**PAST, PRESENT, FUTURE**



**PROCEEDINGS**





## **PROCEEDINGS**

Seminar Nasional Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara (SNFSRD UNTAR) 2015  
***VISUAL ART & DESIGN PAST, PRESENT, and FUTURE***

### **Design dan Layout:**

Andreas

Siti Nurannisaa P.B

### **Diselenggarakan Oleh :**

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Tarumanagara

Kampus I Gedung K. Lantai IV

Jl. LetJen S.Parman No.1

Jakarta 11440

Telp. 021 - 5663125

Fax. 021 – 5663125

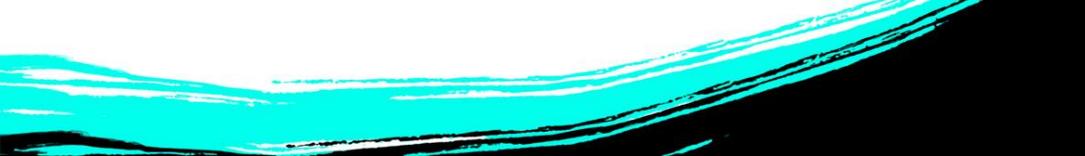
[www.fsr.d.tarumanagara.ac.id](http://www.fsr.d.tarumanagara.ac.id)

### **Dipublikasikan:**

Jakarta

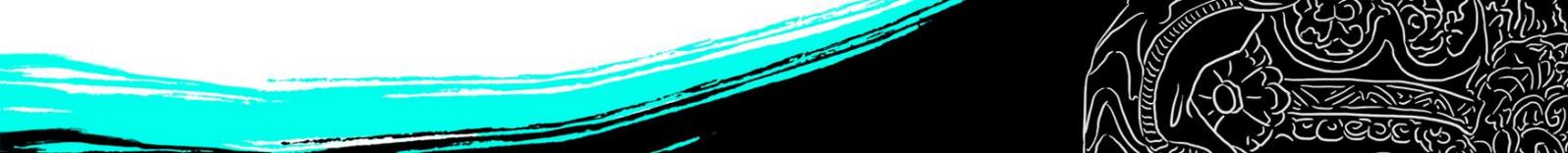
2015





# PANITIA

|                      |  |
|----------------------|--|
| Pelindung            | : Dr. Drs. Muchyar, M.Hum (Dekan FSRD)   |
| Pengarah             | : Arief Adityawan S, M.Sn (Pudek I FSRD)   |
| Penanggung Jawab     | : Noeratri Andanwerti, M.Sn. (Pudek II)  |
| Ketua Pelaksana      | : Kurnia Setiawan, S. Sn., M.Hum.  |
| Sekretaris           | : Regina, M.Ds   |
| Pendamping Pembicara | : Heru Budi Kusuma, M.Ds.<br>: Toto Mujio M, S.Sn., M.Hum<br>: Drs. Emilius Heri Hermono, S.T., M.T.<br>: Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M<br>: Eddy Chandra, S.Ds.M.Kom |
| Proceeding Seminar   | : Siti Nurannisaa, S.Sn., M.Pd.<br>: Mariati, S.Ds, M.Si<br>: Mariana, S.Ds.   |
| Acara                | : Augustina Ika Widyani, S.T., M.Ds.   |
| Registrasi           | : Cinthya S.Ds., M.Ars.  |
| Publikasi & Humas    | : Andreas, S.Sn. M.Ds.<br>: Sonny Adi Purnomo, S.Ds.   |
| Dokumentasi          | : Julius Andi Nugroho, S.Sn.,M.Ds.<br>: Hambali  |
| Perlengkapan         | : Kusmayadi, S.T.  |
| Keamanan             | : Henry Holomoan Saragih   |
| Konsumsi             | : Dartuti  |



# PENGANTAR

Perkembangan dunia kreatif di Indonesia mendapatkan perhatian yang baik dari pemerintah, terbukti dibetuknya Badan Ekonomi Kreatif Indonesia dan terjalinnya kerja sama antara dunia industri kreatif dan ekonomi dalam mewadahi inovasi kreatif baik dari dunia Arsitektur, Desain Interior, Desain Iluminasi, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Desain Pengemasan, Desain Fashion, maupun kerjasama dengan disiplin ilmu lainnya. Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) mempunyai peran sebagai sebuah lembaga Pendidikan Tinggi merupakan salah satu bagian yang ikut bertanggung jawab dalam mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Universitas Tarumanagara yang mendidik generasi muda yang unggul, kreatif, inovatif, dan berbudi luhur, terus mengembangkan bidang profesi dan ilmu pengetahuan dalam bidang seni dan desain termasuk dalam meningkatkan *Life skill*, SDM dan daya saing pada para mahasiswanya.

Dalam rangka rangkaian kegiatan Dies Natalis Fakultas Seni Rupa dan Desain ke 21 tahun ini, Fakultas Seni Rupa dan Desain dengan dua program studinya, yaitu Program Studi Desain Interior dan Program Studi Desain Komunikasi Visual hendak mengajak segenap Civitas Akademika Seni Rupa dan Desain Indonesia untuk bersama – sama membahas tentang peran seni rupa dan desain dalam rangka meningkatkan daya saing bangsa di era pasar terbuka.

Jakarta, November 2015



Sambutan

**Dr. Drs. Muchyar, M.Hum**

Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Universitas Tarumanagara

Para Peserta Seminar yang sangat kami hormati,

Kami ucapkan terima kasih atas kehadirannya di Seminar nasional tahunan dari FSRD Untar yang pada tahun 2015 ini mengambil tema: *Art and Design: Past, Present, Future*. Tema seminar ini pada dasarnya masih merupakan rangkaian pendalaman dari Seminar tahun lalu yang membicarakan tentang peran desain dalam lingkungan ekonomi, sosial, budaya masyarakat dunia yang semakin terbuka dan cair.

Latar belakang pemilihan tema seminar kali ini adalah upaya untuk makin mendorong perkembangan kajian yang terkait ilmu Seni dan Desain. Harapan sederhana kami adalah agar Seni dan Desain makin berperan di masa depan, tanpa melupakan akar sejarah dan kearifan lokal Nusantara tercinta. Dengan kesadaran demikian maka apa yang kita lakukan dalam konteks Seni dan Desain pada saat ini akan menjadi sebuah pemecahan masalah yang holistik, bukan sekedar tindakan pragmatis tanpa pijakan.

Semoga seminar nasional ini dapat bermanfaat bagi kita semua, rekan-rekan akademisi dosen dan mahasiswa peserta, baik penyaji, pemakalah, maupun pendengar. Marilah kita berpartisipasi secara aktif dalam seminar ini demi perkembangan seni rupa dan desain di negeri ini.

Salam Kreatif Nusantara.

Hormat Kami,

Dr. Drs. Muchyar, M.Hum



Sambutan

**Kurnia Setiawan, S. Sn., M.Hum.**

Ketua Panitia

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih, pertama kami panjatkan atas penyertaan dan berkat yang diberikan sehingga seminar ini dapat dilaksanakan. Kami ucapkan selamat datang dan terima kasih kepada yang terhormat para undangan, narasumber, dan seluruh peserta seminar untuk kesediaannya hadir dan berpartisipasi dalam acara ini.

Seminar Nasional *“Visual Art and Design; Past, Present, Future”* ini merupakan rangkaian dari kegiatan Dies Natalis Fakultas Seni Rupa dan Desain Tarumanagara yang ke 21. Maksud dan tujuan dilaksanakannya kegiatan Seminar ini adalah: untuk mengembangkan pendidikan seni rupa dan desain dalam meningkatkan daya saing bangsa, khususnya di bidang ekonomi kreatif. Kegiatan seminar ini merupakan sarana penyebaran ide dan gagasan ilmiah - kreatif dari para dosen yang dapat menumbuhkan budaya akademik dalam ranah keilmuan seni rupa dan desain. Panitia mengundang pemakalah dari kalangan akademisi dan praktisi yang mempunyai kepedulian dan minat dalam bidang seni rupa dan desain, sosial, budaya, serta ekonomi kreatif. Seminar Nasional *“Visual Art and Design; Past, Present, and Future”*, dilakukan dalam dua tahap, yaitu seminar utama (pleno) dan dalam kelas paralel sesuai tema sebagai berikut;

Kategori (A) Identitas Budaya serta Sejarah Seni Rupa dan Desain.

Kategori (B) Pengembangan Ilmu Dasar Seni Rupa dan Desain.

Kategori (C) Peran Seniman dan Desainer dalam praktek Ekonomi Kreatif.

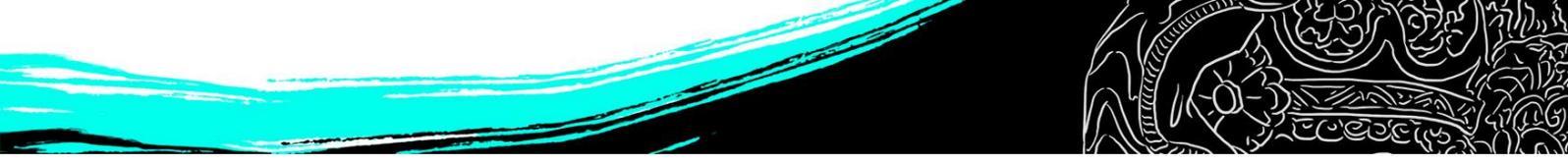
Kategori (D) Desain, Gaya Hidup dalam Era Digital.

Kegiatan Seminar ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang positif bagi masyarakat dan lembaga pendidikan seni rupa dan desain, serta turut serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Sukses untuk kita semua, semoga Rahmat yang Kuasa senantiasa menyertai kita dalam berkarya.

Jakarta, 25 November 2015

Ketua Panitia,

Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.



# DAFTAR ISI

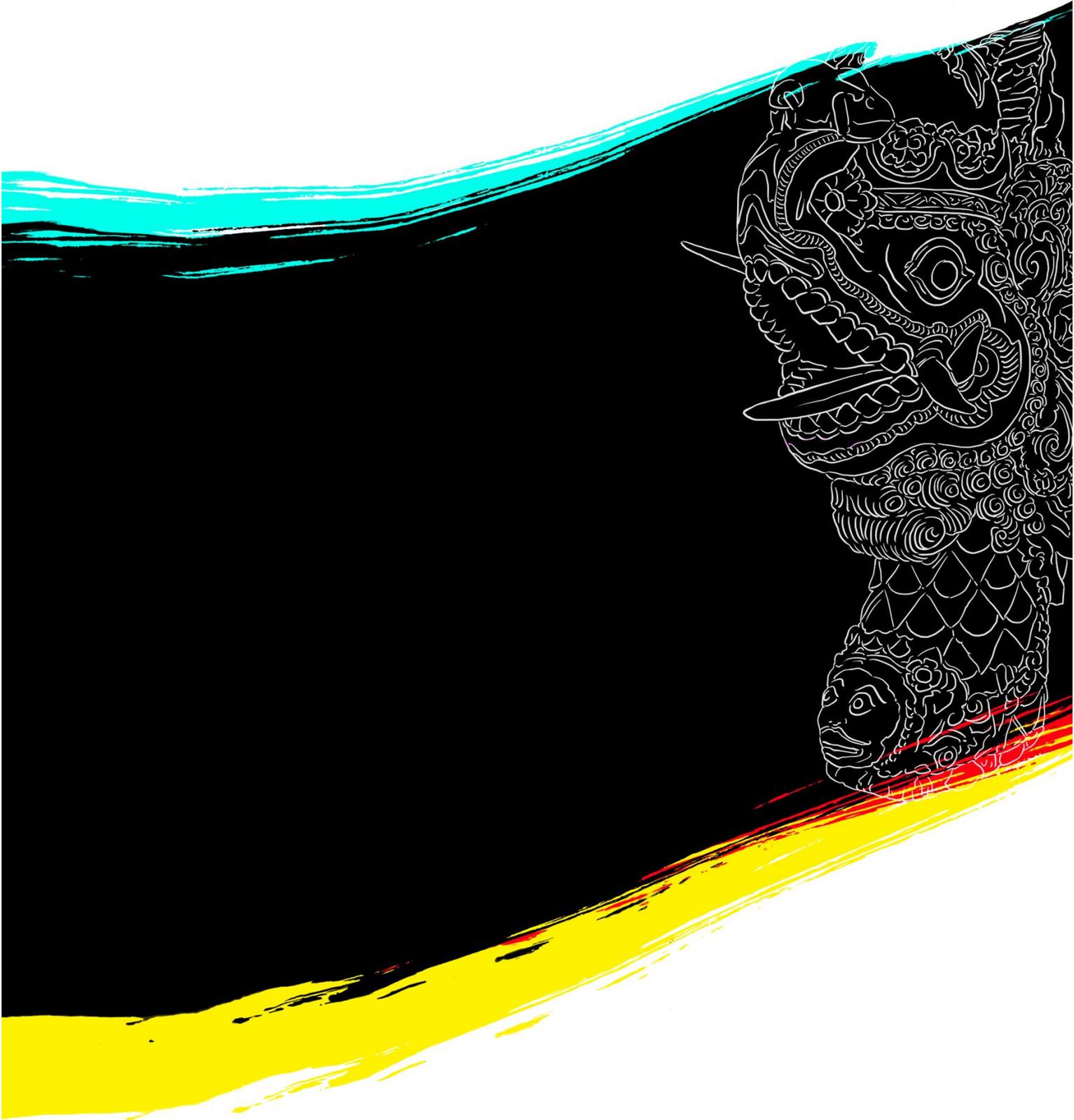
|                          |      |
|--------------------------|------|
| Kepanitiaan .....        | iii  |
| Pengantar .....          | iv   |
| Sambutan .....           | v    |
| Daftar Isi .....         | vii  |
| Daftar Penulis .....     | viii |
| Profil Pembicara .....   | 93   |
| <i>Peer Review</i> ..... | 96   |



## Daftar Penulis

| JUDUL   | PENULIS   | HALAMAN |
|---|---|---------|
| Representasi “Teks Budaya Sunda” Menjadi Teks Visual Dalam Karya Seni Rupa Instalasi  | Ariesa Pandanwangi  | 1       |
| SEJARAH VISUALISASI TENUN BADUY (Periode 2010-2013)   | Nina Maftukha   | 7       |
| Peran “User Experience Design” dalam Publikasi Majalah Digital sebagai bagian Gaya Hidup Masyarakat di Era Digital  | Rachmat Arsyadi   | 15      |
| Relevansi menggambar huruf pada mata kuliah tipografi<br>1. Dari Baby Boomer hingga Gen Z   | Irwan Harnoko   | 21      |
| Studi Ilustrasi Karakter Anak Indonesia Sebagai Rekomendasi Untuk Pembuatan Buku Cergam Anak  | Herlina Kartaatmadja  | 28      |
| Ragam Visualisasi Busana Tokoh Sri Kresna Pada Relief Kresnayana Candi Wisnu Prambanan dan Candi Induk Panataran  | Waridah Muthi’ah  | 37      |
| Branding Padang Membangun Kota Melalui Produk Lokal Berbasis Ekonomi Kreatif  | Harris Satria   | 42      |
| T-Shirt Bergrafis Garuda Pancasila Sebagai Identitas Anak Muda Indonesia Masa Kini  | Razuardie   | 46      |
| Perbandingan Pengaruh Pencahayaan Hemat Energi Berteknologi <i>Led</i> Dengan Lampu Fluoresen ( <i>TL</i> ) Terhadap Kinerja Visual Studi Kasus Pencahayaan Ruang Asistensi Studio Desain Interior Universitas Tarumanagara Jakarta | Noeratri Andanwert <sup>1</sup><br>Adi Ismanto <sup>2</sup><br>Hartini <sup>3</sup> | 61      |
| Gaya Desain Interior Dan Gaya Hidup Orang Jawa Di Jakarta   | Augustina Ika Widyani   | 71      |

| <b>JUDUL</b>   | <b>PENULIS</b>  | <b>HALAMAN</b> |
|--|---|----------------|
| Peran Interior Designer Dalam Melakukan Reposisi Pasar Tradisional Menjadi Pasar Yang Direvitalisasi Dalam Rangka Mewujudkan Ekonomi Kreatif | Andriani Prieteedjo   | 77             |
| Analisa Perilaku Pengunjung Pada Perpustakaan Tarumanagara Knowledge Center  | Sean Schiperling <sup>1</sup><br>Franz <sup>2</sup><br>Fanny Listiyani <sup>3</sup><br>Fivanda <sup>4</sup> | 86             |



# REPRESENTASI “TEKS BUDAYA SUNDA” MENJADI TEKS VISUAL DALAM KARYA SENI RUPA INSTALASI

Ariesa Pandanwangi

Universitas Kristen Maranatha, jalan Surya Sumantri no. 65 Bandung-40164  
email: aries201192@hotmail.com

*Abstract—Peninggalan budaya Sunda salah satunya adalah teks berupa cerita legenda yang dikenal dengan Nyai Pohaci atau Dewi Bumi. Dewi yang memberikan kesuburan untuk tanah, sehingga memberikan kehidupan bagi umat manusia. Mitos Nyai Pohaci ini merupakan renungan pemikiran manusia Sunda Lama tentang bagaimana asal usul adanya segala macam tumbuhan yang bermanfaat bagi masyarakat Sunda. Mitos ini diterjemahkan ke dalam karya lukis berupa bunga-bunga diatas kertas ramah lingkungan, dibuat menjulur ke atas yang merupakan refleksi dari dunia bawah, tengah dan atas. Dunia bawah merupakan bumi yang dipijak tempat asal tanaman tumbuh dimetaforkan dengan tanah yang ditaburi gabah. Diatas “tanah” terdapat tanaman bunga yang merambat ke atas. Dunia atas dimetaforkan dengan “sinar matahari”, dibuat dengan bambu ayakan. Metode penciptaan karya seni ini menggunakan metode eksplorasi karya yang menggabungkan dua unsur yaitu budaya Tionghoa dengan budaya Sunda. Budaya Tionghoa dieksplorasi melalui teknik chinese painting dan budaya Sunda diangkat dari cerita mitologi masyarakat Sunda Lama. Karya seni yang dihasilkan adalah karya seni instalasi.*

**Kata kunci** budaya, chinese painting, mitologi, Nyai Pohaci.

## I. PENDAHULUAN

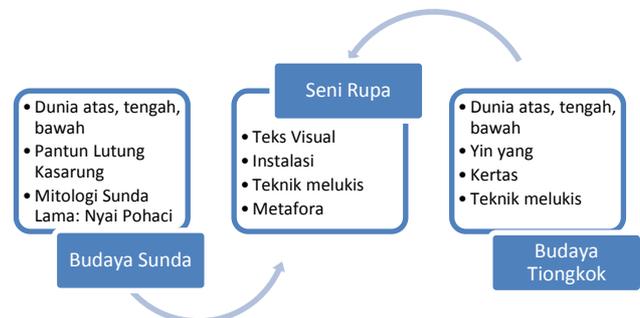
### I.1 Latar belakang permasalahan

Sejak jaman pra-sejarah karya seni sudah mulai ada, dan salah satu tujuan pembuatannya adalah untuk mengungkapkan realitas yang ada pada saat itu serta untuk mengkomunikasikan pada masyarakatnya yang ada pada saat itu. Seni diungkapkan oleh masyarakatnya melalui gagasan ide, serta konsep yang mendasari kehidupan sosial serta adat istiadat pada saat itu. Masyarakat mempunyai peranan penting dalam mengungkapkan cara pemahaman, keterkaitan antara satu elemen dengan elemen lainnya dalam proses penciptaan karya seni di masyarakatnya. Menurut Koentjaraningrat, “masyarakat adalah sebuah kehidupan dari kelompok makhluk manusia yang terikat oleh suatu sistem adat istiadat tertentu. Kemudian masyarakat tertentu itu akan menciptakan kebudayaan tertentu pula serta memiliki banyak unsur yang aneka ragam”. Salah satu contohnya adalah budaya Sunda, dimana masyarakatnya mempunyai cerita yang diceritakan secara turun temurun, tetapi ada juga yang tak sembarang orang yang berani menceritakannya. Cerita pantun bukan hanya sekedar karya sastra lisan yang luhur dari masyarakat Sunda. Dalam pantun-pantun tersebut, mengandung bagian-

bagian sejarah Sunda, sehingga pantun kerap dianggap memiliki nilai sejarah dan sebagai artefak budaya Sunda. Sebaran karya seni pantun tidak hanya di Jawa Barat, tetapi juga Banten dan beberapa kota besar lainnya di Indonesia. Hal ini ditegaskan oleh Sumardjo bahwa “...Sunda sesungguhnya terkenal dengan seni pantunnya, sedangkan Jawa terkenal dengan wayang kulitnya”. Hal ini seolah menegaskan bahwa seni pantun identik dengan Sunda.

Sistem kepercayaan masyarakat Sunda kuno dipengaruhi warisan kebudayaan masyarakat asli Nusantara, yaitu animisme-dinamisme pemujaan arwah karuhun (nenek moyang) dan kekuatan alam, serta dipengaruhi ajaran Hindu. Masyarakat agraris Sunda kuno percaya bahwa dengan memuliakan kekuatan alam, maka akan memberikan kesuburan pada tanaman dan ternak. Kekuatan alam ini diwujudkan sebagai “Nyai Pohaci-Sanghyang Asri”, dewi padi dan kesuburan. Pasangannya adalah Kuwera, dewa kemakmuran. Keduanya diwujudkan dalam Pare Abah (Padi Ayah) dan Pare Ambu (Padi Ibu), melambangkan persatuan laki-laki dan wanita sebagai simbol kesuburan dan kebahagiaan keluarga. Singkatnya adalah laki dan Perempuan, berbeda tetapi saling melengkapi, sehingga tercipta harmoni. Sistem kepercayaan ini di kota kota besar sudah tidak di anut lagi, tetapi beberapa kampung adat masih mempertahankannya.

Permasalahan yang diangkat dalam penciptaan ini adalah tergerusnya budaya sunda Lama yang keberadaannya semakin terdesak, sehingga sangat perlu diadakan revitalisasi atau juga pelestarian. Salah satunya dalam bentuk gagasan penciptaan yang direpresentasikan secara visual. Adapun proses penciptaan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Proses penggalan sumber penciptaan

Gambar 1 menjelaskan bahwa budaya Sunda memiliki cerita legenda Lutung Kasarung yang didalamnya terdapat pantun yang berkisah tentang Nyai Pohaci yang didalamnya dipercaya ada dunia atas, dunia tengah, dan dunia bawah. Perkembangan budaya di Indonesia tidak terlepas dari adanya budaya dari luar. Apalagi setelah masuknya Tiongkok melalui jalur perdagangan, maka pengaruh budaya tersebut memberikan pengaruh pada budaya setempat, termasuk di Jawa Barat, terbukti dengan adanya peninggalan berupa bangunan ibadah seperti kelenteng, motif hias, dll. Merujuk pada gambar 1, budaya Tiongkok dijelaskan bahwa terdapat kepercayaan dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah. Kehidupan agar dapat seimbang dan saling mengisi disimbolkan dengan Yin Yang. Budaya Tiongkok selain dikenal sebagai penemu kertas yang pertama, dan digunakan sebagai media untuk melukis. Teknik lukisannya dikenal dengan nama *Chinese traditional painting*.

Dalam penciptaan ini pengaruh budaya Tiongkok diangkat ke dalam proses penciptaan dengan alasan adanya kemiripan budaya dari Timur. Kemiripan tersebut adalah 1) percaya akan adanya dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah. 2) percaya bahwa kehidupan saling melengkapi. Selain hal tersebut secara visual budaya Tiongkok memiliki karakteristik dalam melukis yaitu melukis diatas kertas dengan menggunakan semacam tinta yang diolah dari batu serta dilengkapi dengan cap merah, juga tulisan indah atau yang disebut dengan kaligrafi. Tiga poin ini merupakan satu kesatuan yang harmoni. Hal ini yang membedakan dengan budaya Sunda Lama. Persamaan dan perbedaan inilah yang menjadi sumber gagasan yang diangkat secara visual kedalam karya penciptaan ini.

Paparan diatas menjelaskan bahwa irisan dari Budaya Sunda dan Budaya Tionghoa dari gambar 1 adalah sisi seni rupa yang akan digali kedalam penciptaan ini yaitu dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah yang akan dimetaforakan sebagai teks visual ke dalam karya seni, dengan menggunakan media kertas dan teknik melukis *Chinese Painting*.

### I.2 Kajian Pustaka

Beberapa literatur yang membahas secara spesifik budaya Sunda Lama adalah karya dari Bapak Jakob Sumardjo yang membahas estetika paradoks. Secara spesifik buku ini membahas estetika karya-karya seni tradisi yang ada di Indonesia beserta pemaknaannya. Sedangkan literatur yang membahas terkait dengan visualisasi karya amat sangat jarang. Karena itu penciptaan ini yang mengangkat konsep Budaya Sunda Lama merupakan salah satu peluang besar dalam kancah seni rupa terkait dengan identitas budaya. Sedangkan buku yang membahas terkait dengan *Chinese Painting* yang diterbitkan di Indonesia adalah Koleksi Lukisan Cina Adam Malik yang mengulas garis besar tentang Lukisan China.

Karya sebelumnya yang pernah dibuat terkait dengan mitos Nyai Pohaci dalam bidang Seni Rupa, belum banyak terungkap. Tetapi dalam bidang seni tari dan teater banyak diusung ke dalam seni pertunjukkan. Sedangkan oleh seniman-seniman mancanegara banyak mengusung cerita tentang wanita pertama yang diciptakan dalam mitologi Yunani yaitu Pandora. Hal ini memperlihatkan ada banyak peluang untuk proses penciptaan ini. Bahkan kekuatan dari karya penciptaan ini adalah adanya kolaborasi dua budaya dari Timur.

### I.3 Rumusan masalah

Indonesia terkenal akan budaya pantunnya bukan hanya di Sumatera tetapi hampir memiliki sebaran yang luar biasa bahkan di Jawa Barat, khususnya budaya Sunda Lama juga memiliki teks tertulis yang terdokumentasikan dalam bentuk pantun-pantun. Salah satu isinya adalah penghormatan kepada kaum wanita. Tampaknya sudah sejak jaman dahulu Budaya Sunda Lama sudah “bicara” kesetaraan. Salah satu nya diusung melalui cerita pantun Lutung Kasarung, yang didalamnya terdapat pantun yang secara eksplisit menyebutkan sebanyak 40 kali tentang Pohaci atau Dewi Sri atau Dewi Bumi.

Perkembangannya saat ini, pantun jarang diapresiasi oleh masyarakat, apalagi oleh kaum muda, sehingga dibutuhkan upaya lain untuk melestarikannya. Salah satu upaya melestarikan produk budaya Sunda Lama dalam bentuk teks adalah mengangkatnya sebagai sumber gagasan dalam bentuk karya penciptaan yang divisualisasikan menjadi karya seni rupa. Hal ini memunculkan pertanyaan dalam penciptaan yang disusun sebagai berikut:

1. Apa konsep penciptaan terkait dengan issue saat ini?
2. Bagaimanakah visualisasi dari konsep penciptaan ini?

I.4 Tujuan penciptaan karya seni ini untuk: 1) memperoleh skema relasional antara teks budaya Sunda dengan teks visual dalam bentuk karya seni rupa. 2) mendapatkan pemahaman tentang konsep-konsep kunci filsafat tentang budaya Sunda Lama yang dibangun dari estetika paradoks. 3) mendapatkan pemahaman tentang implikasi kaitan antara teks dan visual yang dibangun dalam proses penciptaan karya seni rupa. 4) merepresentasikan teks budaya sunda menjadi teks visual karya seni rupa.

## II. METODE

Metode yang dipergunakan dalam penciptaan ini adalah metode *sampling purposeful* yang digunakan untuk mengunpulkan karya-karya yang kaya informasi, terutama *sampling criteria* (Creswell 2014; 491), yaitu data kekarya dikumpulkan, dipilih dan direduksi disesuaikan dengan kebutuhan penciptaan. Selanjutnya

dipergunakan metode eksplorasi karya yaitu metode proses berkarya, yang mengeksplorasi gagasan, ide, yang diimplementasikan kedalam media, dan bahan serta ukuran karya. Pengumpulan data yang dipergunakan adalah studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data-data terkait proses penciptaan dan acuan karya yang sebelumnya dibuat. Sedangkan metode analisis karya menggunakan analisis struktur seni rupa yang mengkaji secara visual unsur-unsur seni yaitu objek, bentuk, warna, yang mengacu kepada prinsip organisasi yaitu keselarasan dan keragaman yang melibatkan keseimbangan, proporsi, ruang dan kesatuan (Ocvirk, 2001; 33).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep penciptaan ini mengangkat mitos, legenda, ataupun dongeng yang diturunkan secara turun temurun yaitu Nyai Pohaci yang merupakan bagian dari warisan budaya sebagai penanda cara berpikir, menjalani hidup dan menafsirkan alam sekelilingnya. Waktu yang terus berputar, dan bergulir selalu diikuti oleh penafsiran yang terikat akan norma-norma yang berlalu sesuai dengan perkembangan jaman. Paparan inilah yang diangkat kedalam konsep penciptaan sebagai gagasan berkarya yang mengkolaborasi karya antara budaya Sunda Lama dengan budaya Tionghoa. Sehingga memunculkan kembali makna baru dalam konteks yang berbeda. Yaitu peralihan dari teks yang dikolaborasikan dengan teknik melukis sehingga menghasilkan visualisasi yang dimaknakan.

#### III. 1 Budaya Sunda Lama: Pohaci

Istilah Sunda mulai digunakan sebagai nama kerajaan pada abad ke 7 Masehi atau abad ke 8 Masehi. Masa itu merupakan awal proses masuknya kebudayaan Hindu (India) ke Indonesia. Selanjutnya istilah Sunda, untuk menamai wilayah dan penduduk di bagian barat Pulau Jawa, dan muncul pertama kalinya pada abad ke-9 Masehi. (Ekadjati. 2005:2-3). Istilah Sunda tercatat pula dalam prasasti dan dalam empat buah naskah berbahasa Sunda kuno pada akhir abad ke-15 atau 16 Masehi. Peninggalan budaya Sunda selain tercatat dalam prasasti ataupun naskah sunda Lama juga dalam pantun-pantun yang diturunkan secara turun temurun. Ada yang tercatat dalam pantun Lutung Kasarung yang banyak meyinggung tentang wanita.

Wanita adalah sosok yang diagungkan dalam wujud seorang ibu. Hal ini dalam masyarakat Sunda Lama dimitoskan dalam bentuk pantun-pantun yang disebut dengan Nyai Pohaci. Pohaci merupakan gabungan dua kata bahasa Sunda kuno yaitu pwah dan aci. Pwah merujuk pada sosok wanita dewasa, sedangkan aci merujuk pada arti inti. Berarti Pwahaci menunjukkan esensi dari seorang wanita. Menurut Jakob Sumardjo, seorang ahli dalam bidang keilmuan estetika, pohaci adalah pelaksana perintah Sunan Ambu untuk menolong kebutuhan hidup manusia di bumi, terutama yang

menyangkut kebutuhan primer, yakni makanan (padi), pakaian, dan tempat tinggal. Jadi pada intinya pohaci adalah “sosok” yang menolong manusia dalam memenuhi kebutuhannya.

Dari penelusuran naskah Sunda Lama, Pohaci dimetaforakan sebagai seorang wanita yang bersemayam di surga. Di antara naskah Sunda kuno pun ada juga yang menyebutkan posisi pohaci di bumi, terutama yang berkaitan dengan reinkarnasi. Dalam proses penciptaan ini, yang mengangkat dari budaya Sunda Lama, mitologi Nyai Pohaci mengajarkan bahwa semua tanaman dapat memberikan manfaat hidup kepada manusia. Dunia manusia tidak sempurna. Hama perusak dianggap berasal dari dunia tengah. Hal ini membentuk pola tiga yang distruktur melalui “harmoni”. Yang dimaksud dengan pola tiga ini adalah dunia bawah-atas-tengah. Cara berpikir ini melambangkan bersatunya unsur bumi dan langit atau tanah dan air (hujan) dalam kehidupan orang peladang yang akan menumbuhkan segala jenis tanaman yang dibutuhkan masyarakat Sunda.

Pola tiga ini hadir dalam realitas masyarakat Sunda untuk memaknai realitas faktual ruang Sunda. Pola hubungan tiga ini terdapat dalam pengaturan kampung, pengaturan rumah tinggal, dan pengaturan ekologi (leuweung, lembur laut), pola tenun, pola peralatan, dll. Dasar yang holistik. Ada langit (dunia atas), ada bumi (dunia bawah) dan ada dunia manusia (dunia tengah). Ketiganya membentuk kesatuan tiga, yang kalau digambarkan secara modern akan berbentuk segitiga sama kaki. Di puncak segitiga adalah dunia atas (langit), dan di dasar segitiga ada dunia bawah (bumi) dan dunia tengah (manusia di atas bumi). Sama halnya dengan rumah Sunda Lama dibangun dalam pola ini. Atap (dunia atas), tempat tinggal keluarga (dunia tengah) dan kolong rumah (dunia bawah). Dalam mitologi Nyai Pohaci, kita di atas, pola ini tetap dipakai. Dari mana asal segala tumbuhan keperluan hidup para petani Sunda di zaman dulu? Dari “tubuh Nyai Pohaci”.

Menurut Jakob Sumardjo, mitos Nyai Pohaci ini merupakan hasil renungan pemikiran manusia Sunda Lama tentang bagaimana asal-usul adanya segala macam tumbuhan yang amat bermanfaat bagi masyarakat Sunda. Bagaimana manfaat berbagai jenis padi, bambu, tanaman merambat juga pepohonan (pohon enau), bahkan juga rerumputan?. Semua tanaman diperlukan manusia tak terkecuali juga orang Sunda. Mereka setiap hari untuk pelbagai kepentingan dan keberlangsungan hidupnya selalu merawat dan melestarikan tanaman. Padi untuk makanan pokok. Tanaman merambat untuk makanan tambahan. Rumput untuk ternak. Bambu untuk rumah. Dari pohon enau diperoleh ijuk untuk atap rumah. Enau juga menghasilkan tuak untuk kepentingan upacara religi. Pola pikir demikian bukan hanya monopoli orang Sunda saja tetapi hampir semua mitologi umat manusia berpola demikian.

### III. 2 Budaya Tiongkok: Yin Yang

Ajaran filsafat budaya Tiongkok sangat menekankan konsep harmoni dan keseimbangan antara dua prinsip eksistensi (Murata. 2000: 28). Yin Yang pertama kali diperkenalkan oleh Fu Shi yang hidup sekitar 3852-2738 SM. Terkait hal ini Kaisar Kuning menyatakan bahwa “alam semesta merupakan ekspresi dan perpaduan dua aktivitas Yin Yang”. Yin Yang adalah konsep dalam filosofi Tionghoa yang biasanya digunakan untuk mendeskripsikan sifat kekuatan yang saling berhubungan dan berlawanan di dunia ini dan bagaimana mereka saling membangun satu sama lain. Intinya adalah berbeda tetapi saling melengkapi satu dengan lainnya.

Selain Yin Yang juga dikenal istilah dunia atas dunia tengah dan dunia bawah yang merupakan satu kesatuan kosmos yang saling melengkapi. Hal inilah yang akan digali dalam karya penciptaan ini sebagai irisan kebudayaan antara budaya Sunda Lama dengan budaya Tiongkok.

### III.3 Teknik dan Media

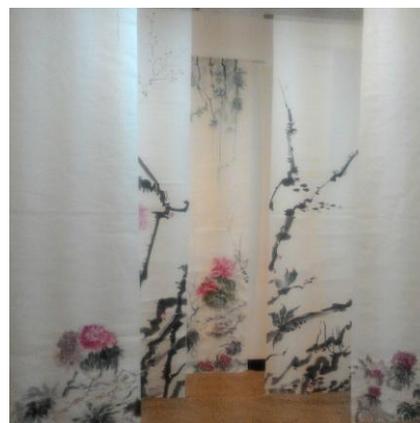
Teknik yang digunakan dalam penciptaan ini adalah teknik *brush stroke* dengan menggunakan kuas besar khusus untuk cat air. Cat air yang akan dipergunakan disiapkan dalam mangkok-mangkok kecil yang jumlahnya disesuaikan dengan layer-layer warna yang direncanakan. Agar warna cat air menonjol maka cat air dicampur dengan *wantex* (semacam zat kimia untuk pewarna kain) berwarna, agar menghasilkan warna yang kuat dicampur dengan tinta China yang berasal dari gerusan batu hitam yang pekat. Tujuannya agar warna tidak luntur ketika terkena percikan air. Warna yang ditampilkan dalam lukisan ini adalah warna hijau merupakan metafora dari warna alam berupa daun, hitam merupakan metafora dari warna ranting, merah merupakan metafora dari warna bunga. Ketiga warna ini diimplementasikan kedalam tumbuhan yang menjulur ke atas. Teknik ketika menyapukan kuas besar diatas kertas yang sangat tipis serta rentan dan mudah robek haruslah hati-hati, tidak boleh salah, serta harus sekali sapuan kuas. Efek yang ditimbulkan menjadi *surprise* karena adanya rembesan dari kertas yang sebelumnya dibasahi terlebih dahulu. Teknik sapuan ini tidak boleh salah, karena tidak bisa diulang lagi, berbeda dengan melukis diatas kanvas ketika kita tidak merasa sesuai dengan warna yang diinginkan maka setelah cat minyak kering, kita dapat mengulanginya kembali, hampir sama dengan penggunaan cat acrylic di atas kanvas.

Media yang dipergunakan dalam melukis ini adalah kertas sebanyak 5 lembar yang masing-masing berukuran 60 x 270 cm. Kertas tersebut sebenarnya berukuran 80 x 120 cm, tetapi dengan teknik khusus maka kertas tersebut disambung dengan halus dan sangat rapih sehingga tidak kentara sambungan tersebut. Setelah disambung, agar kertas tidak mudah rapuh maka dilapis oleh lapisan kertas yang sejenis dengan menggunakan lem khusus. Setelah di lem kemudian di setrika dengan panas yang tinggi. Pada

bagian sisi kertas yang lebar (bukan panjang) dilipat untuk tempat gantungan berupa kayu bubut. Fungsinya untuk menggantungkan karya ketika display. Selanjutnya kertas siap untuk dilukis. Sedangkan media gabah yang dipergunakan dalam proses penciptaan ini akan dipergunakan ketika display karya.

Proses melukis, dibutuhkan ruang yang cukup besar, selanjutnya lantai dilapis terlebih dahulu oleh kain yang mampu menyerap air. Lima lembar kertas yang berukuran 60 x 270 cm dijajarkan di atas lantai dengan diselingi ruang kosong untuk ruang perupa ketika melukis. Proses melukis dimulai dari kertas pertama yang sudah diberi kode 1-5, dan dimulai dari bawah menuju ke atas. Lukisan dibuat saling bersambung dan memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Setiap layer lukisan ketika didisplay harus mampu memperlihatkan harmoni yang merupakan satu kesatuan. Hal ini harus sudah direncanakan dengan apik agar konsep awal penciptaan dapat tercapai.

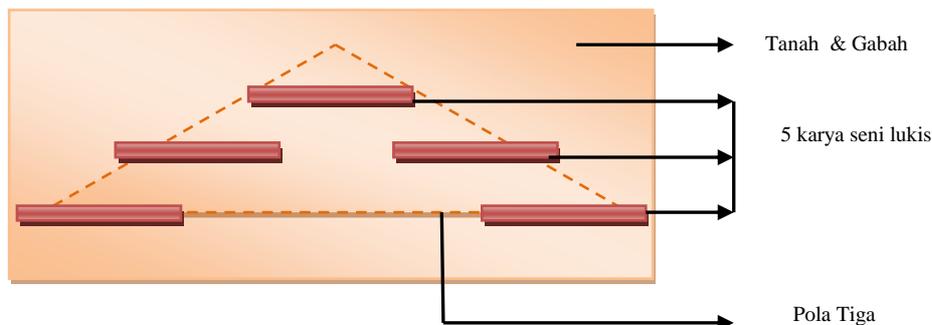
### III.4 Visualisasi Karya Seni Rupa Nyai Pohaci



Gambar 2. Nyai Pohaci, variable dimension, mix media, 2015. Dipamerkan dalam Pameran Drawing “PANDORA” The Huis Galery Taman Budaya Propinsi Jawa Barat. 22-27 Agustus 2015.

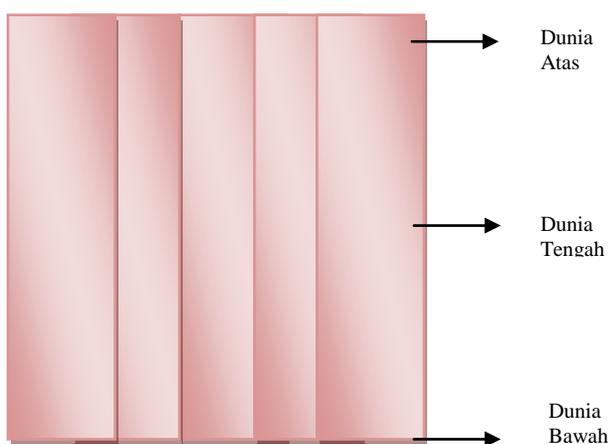
Nyai Pohaci dimetaforakan kertas yang putih bersih, karena dianggap wanita yang sakral. Lukisan berupa tanaman merambat berbunga-bunga dari bawah ke atas dibuat di atas kertas ramah lingkungan berukuran 60 x 270 cm yang dibuat menjulur ke atas sebanyak 5 karya. Hal ini merupakan metafora dari dunia bawah tengah dan atas. Dunia bawah merupakan bumi yang dipijak tempat Nyai Pohaci dikuburkan yang merupakan asal tanaman tumbuh dimetaforakan dengan tanah yang ditaburi gabah. Diatas “tanah” terdapat tanaman bunga yang merambat ke atas adalah simbol bahwa dari “tubuh Nyai Pohaci” yang dianggap bumi memberikan penghidupan kepada manusia. Karya ini diinstal di dalam ruangan dengan

ketinggian sekitar 320 cm. Lay out display karya dibuat sesuai dengan konsep rumah masyarakat Sunda Lama yaitu berupa suhunan atap yang berbentuk segitiga (gambar 3).



Gambar 3. Lay out tampak atas untuk display karya.

Lay out untuk display karya berupa bentuk segitiga yang mengerucut ke atas membentuk susunan segitiga sama kaki. Apabila kita tarik benang merahnya maka susunan ini untuk memaknai ruang Sunda dalam pengaturan kampungnya, rumah tinggal, ekologi, dll. Dasar yang holistik yaitu dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah yang memaknai ada langit, manusia dan bumi. Bagi orang Sunda seluruh atap melambangkan ketiga kosmos sekaligus (Sumardjo. 2014: 223). Ketiganya membentuk kesatuan yang harmoni. Sedangkan susunan display karya seni lukisnya dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampak depan susunan karya seni lukis yang meruang membentuk segitiga sama kaki.

Lukisan didisplay dengan cara digantung dari atas ke bawah mengikuti *layout* yang membentuk segitiga sama kaki. Pada bagian bawah ditaburi gabah yang merupakan representasi visual dari bumi yang dimetaforakan dari tubuh Nyai Pohaci, yang mengeluarkan banyak manfaat untuk kehidupan manusia. Dunia bawah merupakan

tempat bumi dipijak oleh manusia juga merupakan tempat asal muasalnya tumbuhan berasal dari benih yang tertanam di bumi. Dunia tengah adalah tempat tinggal manusia. Dunia atas adalah langit tempat yang Maha Kuasa. Ketiganya merupakan pengejawantahan hubungan

antara manusia dengan alam, manusia dengan manusia dan manusia dengan Tuhannya. Terkait dengan isu saat ini hubungan antara manusia dengan alam adalah manusia seyogyanya menjaga alam, manusia bukan apa-apa dibandingkan dengan

alam semesta ciptaan Tuhan. Dalam seni lukis Tiongkok hal ini dimaknai dengan manusia hampir selalu digambarkan kecil dibandingkan dengan lukisan alam semesta berupa pemandangan. Alam tidak akan “marah” apabila manusia tidak menggangukannya, karena itu alam sesungguhnya harus dipelihara oleh manusia, agar tidak terjadi bencana asap, banjir ataupun bencana yang diakibatkan oleh kelalaian umat manusia. Sedangkan hubungan antara manusia dengan manusia harus dijaga tali silaturahmi agar tidak terjadi misalnya tawuran antar warga, perang di media sosial-saling mejelekan satu pribadi dengan pribadi lainnya, dll. Dan yang terakhir adalah bagaimana sebagai manusia menjaga hubungan dengan Tuhannya. Mengapa rumah ibadah dibuat atapnya tinggi, ruang yang senyap, tenang, semuanya adalah untuk menciptakan hubungan kedekatan antara manusia dengan Tuhannya, manusia bukan apa-apa. Manusia yang memiliki Tuhan, dapat berkomunikasi melalui mata bathinnya sehingga dirasakan hidupnya lebih tenang, selain itu juga memiliki benteng untuk menjaga moral.

#### IV. SIMPULAN

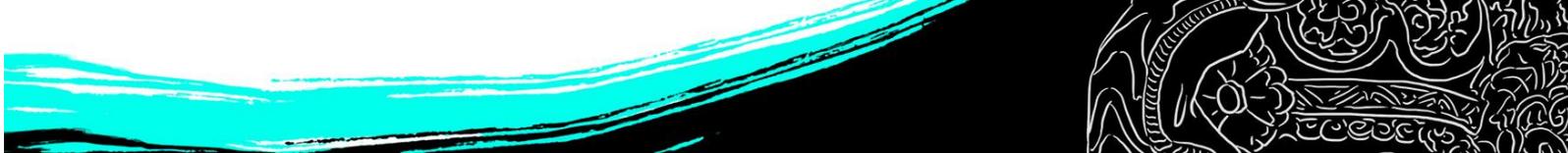
Paparan diatas memperlihatkan bahwa konsep yang diangkat adalah Nyai Pohaci, dari irisan antara budaya Sunda dan Tiongkok adalah dunia bawah, dunia tengah dan dunia atas yang dikaitkan dengan isu antara hubungan manusia dengan alam, manusia dengan manusia, dan manusia dengan Tuhan. Visualisasi karya penciptaan setelah didisplay sesuai dengan konsep penciptaan menghasilkan karya instalasi yang memadukan unsur budaya Sunda Lama dengan Budaya Tiongkok.

Kekuatan dari penulisan ini adalah masih langkanya karya penciptaan menjadi karya ilmiah yang dipublikasikan, sehingga hal ini menjadi peluang besar bagi para dosen yang juga berprofesi sebagai perupa.

Sedangkan kekurangan dari penulisan ini adalah masih kurangnya acuan tulisan penciptaan yang menjadi rujukan bagi penulisan ilmiah ini. Karena itu rekomendasi dari hasil karya penciptaan ini adalah 1) sudah saatnya karya penciptaan dalam bidang keilmuan seni rupa dan desain juga sebagai karya ilmiah yang dipublikasikan. 2) sudah saatnya metode penciptaan diakui sebagai metode ilmiah dalam proses berkarya dan terus dikembangkan berdasarkan pengalaman perupa di lapangan. 3) proses penciptaan karya seni rupa dan desain yang merujuk kepada landasan teori masih belum banyak dilakukan, maka ini merupakan sebuah peluang besar untuk terus dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, karena dapat memberikan stimulus atau rangsangan pada proses penciptaan dalam karya seni rupa dan desain.

## REFERENCES

- Ocvirk, Otto. G, et al. 2001. *Art Fundamentals: Theory and Practice*. New York: Mc. Graw Hill Comanion.
- Creswell, John W. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan. Diterjemahkan dari Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among five Approach, Third Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ekadjati, Edi S. 2005. *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sumardjo, Jakob. 2014. *Estetika Paradoks. Bandung: Kelir*.
- Sumardjo, Jakob. 2015. *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir.
- Burhan, Agus, M. 2014. *Perkembangan Seni Lukis: Mooi Indie sampai Persagi di Batavia, 1900-1942*. Jakarta: Galeri Nasional.
- Jakob Sumardjo. *Estetika Paradoks*. Bandung: Kelir
- Murata, Sachiko. 2000. *The Tao of Islam*. Bandung: Mizan.
- <http://www.bogor-kita.com/index.php/wisata/544-jakob-sumardjo-soal-mitos-Nyai-pohaci> diakses 30 Juni 2015
- <http://www.pikiranrakyat.com/cetak/2005/0105/29/khazanah/index.htm> diakses 30 Juni 2015



## PEER REVIEW

1. Prof. Drs. Widagdo, Dipl. Inn. Arch
2. Prof. Drs. Yusuf Affendi, MA
3. Dr. Drs. Muchyar, M.Hum
4. Prof. Drs. S.P. Gustami, S.U
5. Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, S.T., M.T



seminar  
**ESRD**  
**UNTAR**



**ico-D** International  
Council of Design  
leading creativity

